

RECOMPENSE
DU CHAOS



KHORNE

RECOMPENSE
DU CHAOS



KHORNE

RECOMPENSE
DU CHAOS



KHORNE

RECOMPENSE
DU CHAOS



KHORNE

RECOMPENSE
DU CHAOS



KHORNE

RECOMPENSE
DU CHAOS



KHORNE



ATTAQUE SPECIALE

CORNES DEMONIAQUES

Le vaisseau possède une énorme tête de taureau en guise de figure de proue. Ces immenses cornes sont barbelées afin de pouvoir immobiliser leur victime.

Lorsque le vaisseau lance un abordage, les cornes de la figure de proue infligent 1 point de dommages sur une zone basse déterminée aléatoirement. La zone touchée peut effectuer un jet de sauvegarde. Si celui-ci échoue, le vaisseau pris pour cible est prisonnier et ne peut se libérer que s'il remporte l'abordage et obtient ensuite un 6 sur un jet de dé ou si le joueur du Chaos lui permet de se libérer.



ATTAQUE SPECIALE

CRACHEUR DE SANG

Ce vaisseau est équipé d'un immense canon de proue, relié à un réservoir qui contient une substance ressemblant à du sang coagulé. Projetée par le canon, elle submerge le pont et l'équipage du navire pris pour cible. Tout ce que touche ce liquide maléfique prend feu.

Le *Cracheur de Sang* réalise une attaque d'une portée de 15 cm. Il est orienté et tire comme un canon, un résultat de 1 étant toujours un échec. La zone touchée doit réussir une sauvegarde ou prendre feu. Placez un pion *Incendie* sur cette zone et effectuez un jet lors de la phase finale pour déterminer si l'incendie se propage.



ATTAQUE SPECIALE

CRANE DECHIREUR

La proue du navire est un crâne hideux aux proportions démesurées. Lorsque ce vaisseau se rapproche de l'ennemi qu'il veut aborder, la mâchoire de cet immense crâne s'ouvre en grand, révélant des rangées de crocs d'acier acérés qui s'enfoncent et déchirent la coque de l'adversaire, infligeant de terribles dommages.

Le crâne réalise 1 attaque sur une zone basse. Si l'attaque réussit (c.a.d. inflige des dommages), le vaisseau pris pour cible est prisonnier et ne peut se libérer que s'il remporte l'abordage et obtient ensuite un 6 sur un jet de dé.



ATTAQUE SPECIALE

CRANE DECHIREUR

La proue du navire est un crâne hideux aux proportions démesurées. Lorsque ce vaisseau se rapproche de l'ennemi qu'il veut aborder, la mâchoire de cet immense crâne s'ouvre en grand, révélant des rangées de crocs d'acier acérés qui s'enfoncent et déchirent la coque de l'adversaire, infligeant de terribles dommages.

Le crâne réalise 1 attaque sur une zone basse. Si l'attaque réussit (c.a.d. inflige des dommages), le vaisseau pris pour cible est prisonnier et ne peut se libérer que s'il remporte l'abordage et obtient ensuite un 6 sur un jet de dé.



ATTAQUE SPECIALE

MASSE DE KHORNE

Le vaisseau est armé d'une Masse de Khorne, un immense marteau de fer fixé sur sa proue. Lorsque ce vaisseau lance un abordage contre un ennemi, la masse est libérée et s'écrase sur la coque de la cible, réalisant 1 dé d'attaque sur une zone basse. Toutes les sauvegardes contre l'attaque de la masse subissent un malus de -1.



ATTAQUE SPECIALE

PROUE CRACHE-FEU

L'horrible face de démon en bronze de la figure de proue de ce vaisseau hurle et rugit de colère lorsque le navire fond sur son ennemi. Lorsqu'il arrive à portée, de longues flammes ardentes jaillissent de la gueule du démon, calcinant ses adversaires.

La Proue Crache-Feu a une portée de 15 cm et tire comme une arme classique. Elle effectue une attaque d'1 dé et la zone touchée doit réussir une sauvegarde ou s'embraser. Placez un pion *Incendie* sur cette zone et faites un jet lors de la phase finale pour voir si l'incendie se propage.



ATTAQUE SPECIALE

RAGE SANGUINAIRE

Lors du premier abordage lancé par l'équipage de ce vaisseau, celui-ci est saisi par une violente soif de sang qui l'immunise contre la douleur et le rend insensible à des blessures qui tueraient des hommes normaux.

Tous les pions d'équipage du navire du Chaos tués lors de l'abordage ignorent leurs blessures sur un jet de 4, 5 ou 6 et peuvent continuer à combattre. Toutefois, à la fin de l'abordage, lancez un dé pour chaque pion d'équipage encore vivant, sur un résultat de 5 ou 6, il succombe à ses blessures, sa rage ayant disparu.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



ATTAQUE SPECIALE

FLECHES CONTAMINEES

Pour se préparer au combat, les guerriers dégénérés de Nurgle trempent leurs projectiles dans une substance visqueuse et verdâtre qui dessèche et pourrit la chair à son contact.

Avant de lancer un abordage, lancez un dé pour chaque pion d'équipage du vaisseau ennemi : sur un résultat de 5 ou 6, le pion d'équipage est éliminé par les flèches.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



ATTAQUE SPECIALE

JET DE VOMI

Lorsque le vaisseau s'approche de sa cible, une immense gueule semblable à celle d'un crapaud s'ouvre à sa proue et vomit un jet de bile puante et corrosive.

Le jet de vomi a une portée de 15 cm et utilise le gabarit spécial de traînée d'immondice. Il vise toujours les zones basses et son attaque est de 3 dés avec un malus de -2 aux sauvegardes.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



POUVOIR SPECIAL

NODULES ECAILLEUX

Le vaisseau est couvert d'épaisses excroissances verruqueuses et calleuses, suintantes de pus.

Ces nodules écailleux donnent un bonus de +1 à toutes les sauvegardes du navire.



ATTAQUE SPECIALE

PESTE DE NURGLE

Des nuages de mouches entourent le vaisseau infecté par d'innombrables maladies mortelles. Tous les vaisseaux ennemis approchant trop près risquent d'être contaminés.

Tout vaisseau entrant en contact avec ce navire doit effectuer un jet de dé : sur un résultat de 6, un pion d'équipage est retiré, les marins succombant à la Peste de Nurgle.



ATTAQUE SPECIALE

POURRITURE

Ce vaisseau possède une catapulte tirant vers l'avant projetant des immondices. Elle peut tirer une fois par bataille et a une portée de 22,5 cm. Faites un jet pour toucher comme avec une catapulte classique. La zone touchée subit 1 point de dommage.

Effectuez un jet pour déterminer l'étendue de l'infection en utilisant le tableau de propagation des incendies. Toutes les zones où s'étend la pourriture doivent réussir une sauvegarde ou subir un point de dommage. Faites un jet pour chaque zone, jusqu'à ce que la pourriture ne puisse plus s'étendre à d'autres zones ou jusqu'à ce que la totalité du vaisseau soit couverte de pourriture.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



ATTAQUE SPECIALE

PUANTEUR

Le vaisseau dégage une odeur insoutenable qui flotte tout autour de lui comme un nuage pestilentiel. Tous les vaisseaux se trouvant dans un rayon de 22,5 cm dans le sens du vent subissent un malus de -1 sur leurs jets d'abordage : leurs équipages sont pris de nausées à cause de cette puanteur et ne peuvent donc pas combattre en exploitant tout leur potentiel.



POUVOIR SPECIAL

REGENERATION

Le vaisseau est recouvert d'une bave gluante et consistante. Cette épaisse gelatine colmate les voies d'eau et autres dommages subis par le navire, le rendant à nouveau étanche.

A la fin de chaque tour, lancez un dé pour chaque zone endommagée : sur un résultat de 6, la zone est réparée.



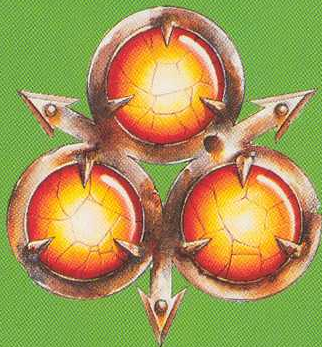
ATTAQUE SPECIALE

TENTACULES

La proue de ce bateau est couverte d'une masse frémissante de tentacules visqueux garnis d'énormes ventouses.

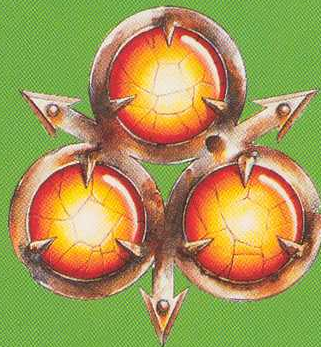
Les tentacules ont une portée de 7,5 cm et peuvent être utilisés une fois par phase de combat. Lancez un dé : sur un résultat de 6, le vaisseau pris pour cible perd un pion d'équipage car ses marins sont saisis et écartelés par les tentacules.

RECOMPENSE
DU CHAOS



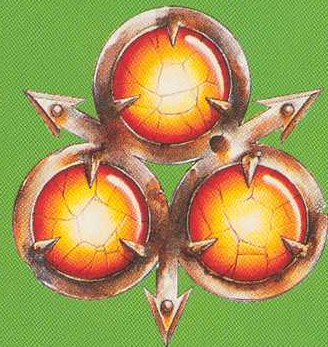
NURGLE

RECOMPENSE
DU CHAOS



NURGLE

RECOMPENSE
DU CHAOS



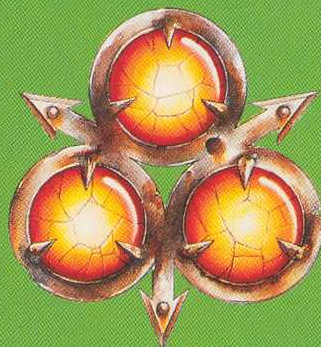
NURGLE

RECOMPENSE
DU CHAOS



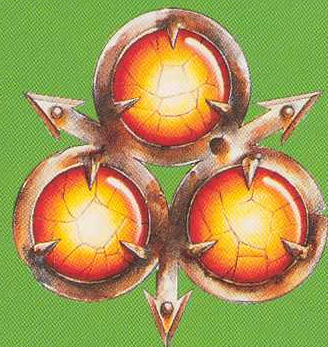
NURGLE

RECOMPENSE
DU CHAOS



NURGLE

RECOMPENSE
DU CHAOS



NURGLE



ATTAQUE SPECIALE

BEAUTE HYPNOTIQUE

Ce vaisseau semble différent selon la personne qui le regarde, mais tous en ont une vision magnifique. Certains spectateurs abandonnent leurs armes et tombent à genoux d'admiration, d'autres se cachent le visage dans les mains, incapables de soutenir la beauté de cette illusion.

Chaque fois que ce vaisseau est engagé dans un abordage, l'ennemi est affecté et subit un malus de -1 à ses jets d'abordage.



ATTAQUE SPECIALE

CHARME DE SLAANESH

La puissance corruptrice du vaisseau sème la confusion dans les esprits, tournant le frère contre le frère.

Le Charme de Slaanesh a une portée de 30 cm et se lance contre un seul ennemi.

Lancez un dé pour chaque pion d'équipage du vaisseau pris pour cible : sur un résultat de 1, 2 ou 3 il change de camp. Effectuez un round d'abordage entre les deux camps.

A la fin du round d'abordage, les marins retrouvent leurs esprits.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



POUVOIR SPECIAL

COULEURS AVEUGLANTES

Le vaisseau est peint avec des couleurs magiques qui tourbillonnent et changent alors que le navire se déplace. Elles cachent la vraie silhouette du vaisseau, le rendant difficile à viser.

Tous les vaisseaux désirant tirer sur ce navire doivent d'abord effectuer un jet de dé : sur un résultat de 1 ou 2, les servants ennemis sont aveuglés et ratent complètement leur tir. Sur un autre résultat, le vaisseau peut être normalement pris pour cible.



ATTAQUE SPECIALE

ENCENS DU DESEPOIR

D'immenses encensoirs d'or et de cuivre sont montés sur la proue de ce vaisseau, ils sont manipulés par des acolytes de Slaanesh. Des volutes de fumée hallucinogène s'échappent des brûleurs, formant un nuage qui entoure les vaisseaux ennemis.

L'encens a une portée de 20 cm et un angle d'effet de 360°. Tous les vaisseaux se trouvant même partiellement dans ce rayon subissent une attaque d'1 dé sans sauvegarde, leurs équipages en plein délire attaquant coques et cordages à coups de haches.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



ATTAQUE SPECIALE

ETREINTE FATALE

Le vaisseau vibre et tremble, empli d'une vie malveillante. Lors des abordages, il attaque les navires adverses. Au début de chaque round dans lequel les vaisseaux restent engagés, lancez un dé :

- 1-3 Aucun dommage.
- 4 Un pion d'équipage est jeté par dessus bord et retiré du jeu.
- 5 Le vaisseau inflige un point de dommage à une zone basse du navire adverse.
- 6 Un pseudopode du vaisseau inflige un point de dommage sous la ligne de flottaison du navire adverse.



ATTAQUE SPECIALE

MURMURE MORTEL

Un murmure surnaturel et lancinant émane de ce vaisseau, traversant les flots pour charmer les ennemis.

Cette attaque a une portée de 30 cm et ne peut viser qu'un seul vaisseau ennemi. La cible doit lancer un dé : sur un résultat de 1, 2, 3, 4 ou 5, elle attaquera immédiatement le vaisseau allié le plus proche, tirant avec tous les canons pouvant prendre le navire pour cible et abordant s'il le peut. Le vaisseau combattra jusqu'au dernier homme si nécessaire.

Après la phase d'abordage, le vaisseau pourra de nouveau agir normalement.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



ATTAQUE SPECIALE

RIRES DES DAMNES

Alors que le vaisseau s'élançe vers sa proie, les rires hystériques mais étrangement envoûtants de son équipage se font entendre à travers les flots.

Les *Rires des Damnés* affectent tous les vaisseaux dans un rayon de 7,5 cm du navire au début du tour. Chacun doit faire un jet de sauvegarde de 3, 4, 5 ou 6 ou être envoûté par les rires. Un vaisseau affecté ne peut rien faire à part se défendre contre les abordages lors de ce tour. Placez un pion *Pas de Mouvement* et un pion *Pas de Tir* près du vaisseau affecté.



ATTAQUE SPECIALE

VACARME ASSOURDISSANT

Une cacophonie insoutenable émane de ce vaisseau. C'est parfois une mélodie harmonieuse qui se transforme l'instant d'après en un horrible concert de hurlements. Les auditeurs sont harcelés par ces bruits lancinants et, au moment où le vacarme atteint son apogée, leurs tympans éclatent et leurs têtes explosent.

Lorsque ce vaisseau prend part à un abordage, lancez un dé pour chaque pion d'équipage du vaisseau ennemi; sur un jet de 6, les têtes des marins explosent et le pion est retiré.

DEFAUSSER APRES UTILISATION

RECOMPENSE DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



SLAANESH

RECOMPENSE
DU CHAOS



TZEENTCH

RECOMPENSE
DU CHAOS



TZEENTCH

RECOMPENSE DU CHAOS



TZEENTCH

RECOMPENSE DU CHAOS



TZEENTCH

RECOMPENSE DU CHAOS



TZEENTCH

RECOMPENSE DU CHAOS



TZEENTCH

RECOMPENSE DU CHAOS



TZEENTCH

RECOMPENSE DU CHAOS



TZEENTCH



POUVOIR SPECIAL

VOL

Des éclats d'énergie magique et des éclairs tourbillonnent au-dessus du vaisseau alors qu'il canalise l'énergie pure du Warp. A mesure que la tempête magique prend de l'importance, le vaisseau s'élève dans les airs, laissant derrière lui une odeur d'ozone. L'orage magique l'emporte où il veut à une vitesse foudroyante.

Une fois par partie, ce vaisseau peut se téléporter n'importe où au lieu de se déplacer normalement.

Il peut tirer et lancer un abordage normalement durant ce tour, juste après son vol.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



ATTAQUE SPECIALE

REGARD HYPNOTIQUE

Le regard pénétrant des gigantesques yeux peints sur la proue du vaisseau balaie l'horizon, obligeant les adversaires à détourner leurs regards.

Ce regard hypnotique a une portée de 15 cm et un angle d'effet de 180° à partir de la proue du navire. Tous les vaisseaux se trouvant dans la zone affectée doivent effectuer un jet :

- 1-2 Pris par le regard hypnotique, le navire s'immobilise et ne peut rien faire si ce n'est se défendre contre les abordages durant ce tour.
- 3-6 Le vaisseau pris pour cible continue à agir normalement.



ATTAQUE SPECIALE

POINTES ACEREES

Les flancs du vaisseau sont garnis de pointes acérées. Lorsque le vaisseau se rapproche d'un navire ennemi, les pointes en déchirent la coque, brisant les madriers et mutilant les hommes d'équipage.

Lorsque ce vaisseau arrive à 2,5 cm d'un navire ennemi, le joueur du Chaos désigne comme cible la coque ou l'équipage de l'adversaire :

Une attaque sur la coque s'effectue avec un dé et impose un malus de -1 à la sauvegarde, elle vise toujours les zones basses.

Une attaque sur l'équipage frappe les marins. Lancez un dé : sur un résultat de 6, un pion d'équipage est éliminé.



POUVOIR SPECIAL

INVISIBILITE

Alors que ce vaisseau s'élance vers ses ennemis, il semble disparaître. Sa silhouette s'efface, ne laissant qu'une aura fantomatique jusqu'à ce qu'il disparaisse totalement. La magie de Tzeentch l'a rendu invisible aux yeux des mortels.

Cette carte permet au vaisseau d'être invisible. Tant qu'il est invisible, le vaisseau ne peut pas être attaqué, il peut par contre se déplacer et combattre normalement. Il réapparaît dès le début du tour suivant.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



ATTAQUE SPECIALE

FORCE ELEMENTAIRE

Le son crépitant d'une énergie à peine contrôlée émane de ce vaisseau. Sa coque ondule et craque dans sa tentative de contenir l'énergie du Chaos. Le moment venu, le capitaine peut libérer cette énergie magique sous la forme d'un éclair d'énergie.

Cette attaque utilise une règle de portée normale et possède un arc de tir de 90° vers l'avant du vaisseau. Toutes les cibles couvertes par la règle de portée subissent 3 attaques, résolues comme des attaques de canons classiques.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



POUVOIR SPECIAL

COQUE DE CRISTAL

Cet étrange vaisseau possède une coque transparente et brillante comme du cristal qui réfléchit la lumière du soleil alors que le vaisseau se déplace et manœuvre.

Tous les navires prenant pour cible ce vaisseau doivent faire un premier jet de dé : sur un résultat de 1 ou 2, les servants sont aveuglés et ratent complètement leur tir, sur tout autre résultat, le vaisseau peut effectuer normalement son tir.



POUVOIR SPECIAL

CONFUSION

Le vaisseau semble constamment changer de forme et de couleur, prenant parfois l'aspect d'un terrible monstre ou disparaissant en ne laissant qu'une ombre. Il projette constamment des reflets multicolores sur les vagues, déclenchant la confusion et le doute dans l'esprit de tous ceux qui le regardent.

Aucun vaisseau ennemi ne pourra attaquer le navire durant ce tour car leurs équipages sont confus et sous le charme de son apparence magique. Quant au vaisseau du Chaos, il peut se déplacer et combattre normalement.

DEFAUSSER APRES UTILISATION



POUVOIR SPECIAL

AURA DE TZEENTCH

Ce vaisseau semble naviguer entre plusieurs dimensions. Silhouette indistincte et brumeuse à un moment, il redevient réel et solide à un autre. Autour du vaisseau, le temps se ralentit ou s'accélère, permettant au capitaine d'observer et de prédire les manœuvres de ses adversaires.

Ce vaisseau peut opérer de façon indépendante et peut se déplacer le premier ou le dernier à chaque tour sans tenir compte de l'initiative.