

# NAINS DU CHAOS

Au delà des Montagnes du Bord du Monde se trouve une terre morte qui s'étend jusqu'aux Montagnes des Larmes à l'est et à la Mer de l'Effroi au sud. Peu nombreux sont ceux qui ont traversé ce pays stérile et inhospitalier, appelé les Terres Sombres. C'est une contrée sauvage, peuplée de brutales tribus orques, de nomades indomptables et de légions de nains du Chaos.

Appuyés par les terribles machines de guerre des nains du Chaos, les orques et les gobelins assaillent continuellement les quelques passes qui traversent les Montagnes du Bord du Monde, tenues par les derniers nains qui en empêchent résolument tout franchissement. Le nombre des nains est en diminution constante et il devient chaque année plus difficile d'empêcher les bandes de pillards de pénétrer dans les riches terres du Vieux Monde pour les ravager.

L'imposante Rivière de la Ruine, dont les flots tumultueux coulent des Montagnes des Larmes, traverse les Terres Sombres comme une immense cicatrice. Lorsqu'elle atteint les plaines inférieures

immenses et désolées, la Ruine est large de plusieurs kilomètres et son cours est sinueux et lent, comme si elle coulait de mauvaise grâce entre des berges escarpées et rocailleuses avant de se jeter dans la Mer de l'Effroi. Après son passage par les Montagnes des Larmes, ses eaux, aussi noires que du charbon, deviennent d'un froid mortel et on dit qu'y mettre un pied revient à se condamner à périr gelé en un instant.

A l'extrême nord des Terres Sombres, là où les Montagnes du Bord du Monde rejoignent les Montagnes des Larmes et où la Ruine rejoint la plaine, s'élève une grande ziggourat qui monte haut au dessus des plaines, surplombant un paysage gris qui s'étend



sur des kilomètres. La rivière sur laquelle elle est bâtie disparaît dans ses murs par de lourdes écluses de fer. Les murs de ce grand édifice, d'un diamètre de plusieurs kilomètres, sont en obsidienne. Et au cas improbable où un visiteur réussirait à franchir la Ruine, il mettrait des heures à en faire le tour. Lorsque la rivière quitte la ziggourat par son mur sud, ses eaux sont tachées de rouge et de jaune, polluées par les machines infernales qui cognent et grincent au plus profond des gouffres secrets du monolithe.

D'impressionnants tas de poussière grise et de scories, balayés par les terribles vents venus des montagnes s'accumulent au pied de la construction titanesque. Une immense route, pavée de feuilles d'or et de bronze, mène jusqu'aux portes massives de la ziggourat, hautes de plusieurs dizaines de mètres et montées sur de gigantesques gonds de fer noir. Des colonnes sans fins d'esclaves enchaînés sont conduites dans cette ouverture caverneuse par des silhouettes maniant le fouet, pour ne plus jamais revoir la pâle lueur du soleil. L'air froid est rempli de leurs cris plaintifs alors qu'ils sont menés vers leur destin à l'intérieur des murs noirs.

De gros nuages de fumée sont vomis par des cheminées et des ouvertures du sommet de la ziggourat. Ces volutes chargées de plomb tourbillonnent sans cesse autour de sa pointe, empêchant d'apercevoir les plus hautes tours. Des flammes grondent par intermittence à travers la fumée suffocante, diffusant une lueur rouge sur le sinistre paysage et les infortunés esclaves.

Cette grande montagne artificielle est la capitale des nains du Chaos, connue aussi sous le nom de Mingol Zharr-Naggrund (signifiant littéralement : grande cité du feu et de la désolation). Les légendes racontent que la ziggourat n'a pas été construite mais taillée par magie à partir d'une montagne noire, il y a plusieurs milliers d'années, par les plus puissants sorciers des nains du Chaos. Peu d'hommes ont vu cette cité et nombreux sont ceux qui prétendent qu'elle n'existe que dans les pires légendes. Les rares et hardis aventuriers qui ont voyagé jusqu'à apercevoir les noirs murs de la ville en se dissimulant derrière les tas de cendre, de poussière et d'os pendant que les colonnes sans fin d'esclaves disparaissent dans la gueule béante des grandes portes de pierre, sont réticents à revivre cette sinistre expérience en racontant de futiles histoires.

Des murs de Mingol Zharr-Naggrund se déversent des armées de nains du Chaos, apportant la guerre chez les habitants des plaines de cendres des Terres Sombres. Les villes et les cités qu'ils conquièrent sont rasées et leurs fondations détruites. La population réduite en esclavage est alors forcée d'empiler les débris en une imitation de la ziggourat de Mingol Zharr-Naggrund pour signifier la puissance des nains du Chaos. Des milliers d'êtres périssent ainsi, privés d'eau et de nourriture et ceux qui survivent à cette épreuve sont ramenés couverts de chaînes pour servir à l'intérieur des murs de la ville des nains du Chaos. Au fil des siècles, cette pratique a désertifié les plaines qui entourent la ziggourat noir. Tout ce qui reste dans ce paysage dévasté sont des tours de gravats empilés, sinistres monuments à la puissance de Mingol Zharr-Naggrund.

Parfois les écluses de fer de la ziggourat s'ouvrent et la flotte des nains du Chaos émerge, prête au long voyage vers la mer. Leurs navires sont d'immenses engins de guerre flottants, capables de destructions massives et transportant d'énormes lance-fusées, mortiers et béliers avec lesquels ils détruisent leurs ennemis. Les navires des nains du Chaos sont impressionnants quand ils se frayent un passage dans les eaux glacées de la Ruine.

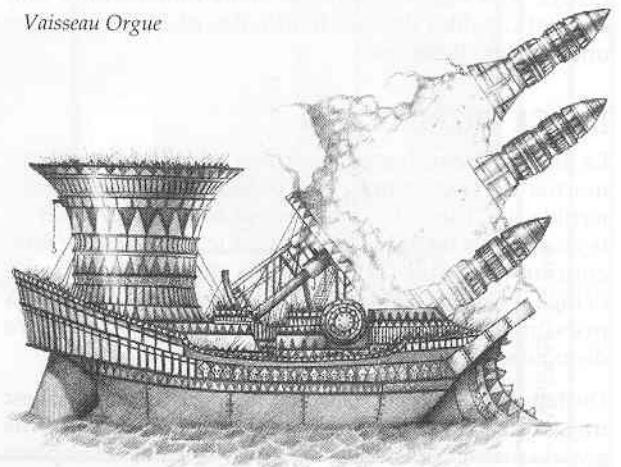
Après avoir quitté Mingol Zharr-Naggrund, les flottes se dirigent soit vers le nord, vers la mer du Chaos et finalement la Mer des Griffes, soit vers le sud, vers la Mer de l'Effroi. Le trajet vers le nord est le plus court mais le plus ardu car il implique de remonter contre le courant de la Ruine dans les Montagnes des Larmes. Lorsqu'elle a franchi ce passage risqué, la flotte des nains du Chaos doit naviguer sur les périlleuses eaux du Chaos pour enfin déboucher dans la Mer des Griffes.

L'autre route, descendant la Ruine vers le sud est plus longue mais plus sûre. Elle mène directement à la Mer de l'Effroi. De là, les nains du Chaos écument les mers, allant à l'est aussi loin que Cathay ou descendant jusqu'à l'extrémité des Terres du Sud, pour détruire et réduire en esclavage tout ce qu'ils rencontrent.

L'influence de la flotte des nains du Chaos s'étend à tout le Vieux Monde où des amas de ruines témoignent de son passage. Pour des raisons inconnues, il y a des moments où les esclaves se font rares dans les Terres Sombres. Les nains du Chaos doivent alors conduire leurs expéditions encore plus loin, explorant de nouvelles terres à la recherche de communautés vulnérables qu'ils pourront réduire en esclavage.

La seule chose qui empêche les nains du Chaos de s'aventurer au delà des Terres du Sud est le bastion elfe de la Forteresse de l'Aube, qui domine le Cap de l'Absolution. Là les navires elfes détruisent les flottes qui tentent de contourner la presqu'île. Les elfes ne maintiennent ce blocus qu'au prix de sanglantes batailles navales. Les navires des nains du Chaos ont assiégé cette forteresse à plusieurs reprises, mais en vain car la cité elfe est trop distante de leurs propres terres. Il est certain que si les elfes venaient un jour à être battus ou devaient abandonner la veille entreprise depuis plusieurs siècles, alors de redoutables forces maléfiques seraient lâchées sur le Vieux Monde.

*Vaisseau Orgue*



# FLOTTE DES NAINS DU CHAOS

Les navires de la flotte de Mingol Zharr-Naggrund tirent leur énergie des appareils infernaux des ingénieurs nains du Chaos. Les battements sourds des moteurs des vaisseaux résonnent sur les vagues quand ceux-ci approchent, vomissant de leurs massives cheminées d'épais nuages noirs vers le ciel.

## LES NAVIRES DES NAINS DU CHAOS

Les navires des nains du Chaos sont d'énormes monstruosités noires, ornées de motifs d'or et de runes religieuses. Ils sont construits dans les profondeurs de Zarr-Naggrund à partir de minerais inconnus, martelés en énormes plaques de métal noir, rouge ou cuivré.

### VAISSEAU ORGUE

Les Vaisseaux Orgues sont d'immenses navires de fer avec des superstructures de style gothique à l'arrière et d'énormes lance-fusées à l'avant. Ce sont des vaisseaux étonnamment maniables pour leur taille, qui fendent les vagues pour aller à la rencontre des ennemis.

Les ingénieurs nains du Chaos opérant sur les batteries de lance-fusées doivent porter de fortes armures pour se protéger des munitions extrêmement instables. Les fusées doivent être manipulées avec les plus grandes précautions quand elles sont chargées dans les tubes de lancement, sans quoi elles ont de fortes chances d'exploser. Chaque fusée mesure plus de six mètres de long et il faut une équipe de trente nains du Chaos et autant d'esclaves pour les mettre en position de tir.

Quand tout est prêt, les mèches des fusées sont cérémonieusement allumées. L'explosion qui en résulte noircit les ponts du Vaisseau Orgue et seules leurs lourdes armures protègent les nains du Chaos de la terrible déflagration. Les esclaves ne bénéficient pas de telles protections et nombre d'entre eux sont calcinés sur place lorsque les missiles quittent leurs tubes de lancement dans un sifflement assourdissant et s'envolent vers leurs cibles.

Les destructions causées par une salve de fusées bien dirigée sont inégalées dans le Vieux Monde. Elles sont en effet capables de faire fondre des plaques d'acier en une fraction de seconde.

### BARGE TREMBLEMER

La Barge Tremblemer tient son nom de l'immense mortier de siège monté à sa proue. Quand cette arme terrible tire, l'air lui-même devient rouge sous l'effet de la chaleur du boulet propulsé vers le ciel. Lorsque cette énorme boule de fer atterrit, la mer jaillit dans un déluge d'eau bouillonnante et les navires se trouvant à proximité immédiate ont de fortes chances d'être disloqués comme des brindilles dans un ouragan.

Du fait de la taille du mortier Tremblemer, la barge est un vaisseau lent et pesant, passant souvent la plus grande partie des batailles à pivoter lentement sur place pour positionner son mortier vers la flotte ennemie

## FLOTTE DES NAINS DU CHAOS

Une flotte des nains du Chaos peut comprendre les navires suivants :

### Bâtiments : 1+

La flotte doit posséder au moins un Vaisseau Orgue tenant le rôle de vaisseau amiral.

Une flotte des nains du Chaos ne peut pas avoir plus de Vaisseaux Orgues qu'elle n'a d'escadres de vaisseaux de ligne. Le vaisseau amiral ne compte pas dans ce total.

**Coût :** 150 points par Vaisseau Orgue

Au moins une Barge Tremblemer. Vous ne pouvez pas avoir plus de Barges Tremblemer que vous n'avez de Vaisseaux Orgues.

**Coût :** 150 points par Barge Tremblemer.

### Escadres de navires de ligne : 2+

Au moins une escadre de trois Rouletonnerres

**Coût :** 150 points par escadre.

Au moins une escadre de trois Brise Coques.

**Coût :** 150 points par escadre.

### Sorcier du Chaos : 0 - 1

**Coût :** 150 points

### Seigneur du Chaos : 1

**Coût :** gratuit

### Cartes de Récompenses du Chaos : 0+

Notez que le vaisseau amiral ne reçoit pas de carte de récompenses du Chaos gratuite.

**Coût :** 25 points par carte.

Les cartes de bâtiments ne sont pas disponibles à la flotte des nains du Chaos.

## BRISE COQUES

Les Brise Coques sont parmi les plus rapides des vaisseaux des nains du Chaos, se précipitant au contact des ennemis pour les démolir à l'aide de leurs grands béliers. Ceux-ci fonctionnent comme des béliers de sièges normaux et font toute la longueur du navire. Quand un Brise Coque se rapproche de sa proie, des treuils à vapeur ramènent le bélier en position. Quand le Brise Coque entre en collision avec l'ennemi, le bélier pénètre dans la cible dans un impact terrible.

## ROULETONNERRE

Les Rouletonnerres sont une autre construction des ingénieurs nains du Chaos. Ces vaisseaux, propulsés par deux chaudières à vapeur, sont capables d'atteindre une bonne vitesse. Dépassant de l'avant du vaisseau, se trouve un énorme rouleau de fer, monté sur d'immenses bras en acier et couvert de longues pointes. Bien que ces pointes aident à faire avancer le vaisseau en roulant sur l'eau, leur véritable but est d'écraser les navires ennemis en les éperonnant.

photocopie autorisées pour un usage strictement personnel. © Copyright Games Workshop Ltd. 1994.

EQUIPAGE  
**4**

NAINS DU CHAOS

# VAISSEAU ORGUE

BATIMENT

<b>3,4</b>		<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>		<b>6</b>	
<b>BATTERIE DE LANCE-ROQUETTES</b> Svg. 4, 5 ou 6 Les première et deuxième touches n'ont aucun effet La troisième touche réduit le nombre de roquettes (divisez le dé d'artillerie par deux). La quatrième touche détruit la batterie de lance-roquettes.		<b>PONT</b> Svg. 5 ou 6	<b>CHEMINÉE</b> Svg. 5 ou 6				
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>			
<b>PROUE</b> Svg. 4, 5 ou 6	<b>MUNITIONS</b> Svg. 3, 4, 5 ou 6 La première touche est un coup critique automatique.	<b>MACHINES</b> Svg. 4, 5 ou 6 Vitesse réduite de 7,5 cm.	<b>MACHINES</b> Svg. 4, 5 ou 6 Vitesse réduite de 7,5 cm.	<b>MACHINES</b> Svg. 4, 5 ou 6 Vitesse réduite de 7,5 cm.	<b>POUPE</b> Svg. 4, 5 ou 6		
AUCUN EFFET	AUCUN EFFET	AUCUN EFFET	<b>SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON</b> Svg. 4, 5 ou 6 Les première, deuxième et troisième touches n'ont aucun effet. La quatrième touche coule le bâtiment.				
<b>VAPEUR : 15 cm</b>							<b>HONNEURS DE BATAILLE : 6</b>

# REGLES SPECIALES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent.


## MOUVEMENT

Les navires des nains du Chaos sont propulsés par une machine à vapeur inventée par leurs ingénieurs. Le mouvement d'un navire des nains du Chaos varie selon son type. Il vire comme un navire nain : un virement jusqu'à 90° utilise la moitié du mouvement et un virement entre 90 et 180° utilise tout le mouvement.

## LES NAINS DU CHAOS ET LA MAGIE

Contrairement aux autres nains, les nains du Chaos ne sont pas résistants aux sorts et n'ont pas la possibilité de dissiper la magie. D'un autre côté, une flotte de nains du Chaos peut avoir un sorcier du Chaos et peut lancer des sorts durant les batailles.

Dans une flotte de nains du Chaos, un sorcier du Chaos coûte 150 points au lieu de 200 mais ne dispose pas de Tour Fléau de Tzeentch. Il est placé à bord du navire amiral de la flotte au début de la partie.



**NAINS DU CHAOS**

# BARGE TREMBLEMER

BATIMENT

**EQUIPAGE**

# 4

**3,4**

**TREMBLEMER**  
Svg. 4, 5 ou 6  
Les première et deuxième touches n'ont aucun effet. La troisième touche détruit le canon Tremblemer.

**5**

**PONT**  
Svg. 5 ou 6

**6**

**CHEMINEE**  
Svg. 5 ou 6

**2**

**PROUE**  
Svg. 5 ou 6

**3**

**MUNITIONS**  
Svg. 3, 4, 5 ou 6  
La première touche est un coup critique automatique.

**4**

**MACHINES**  
Svg. 4, 5 ou 6  
Vitesse réduite de 5 cm.

**5**

**MACHINES**  
Svg. 4, 5 ou 6  
Vitesse réduite de 5 cm.

**6**

**POUPE**  
Svg. 5 ou 6

**AUCUN EFFET**

**AUCUN EFFET**

**AUCUN EFFET**

**COULE**

**SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON**  
Svg. 4, 5 ou 6  
Les première, deuxième et troisième touches n'ont aucun effet. La quatrième touche coule le bâtiment.

**VAPEUR : 10 cm**

**HONNEURS DE BATAILLE : 6**

**BAS**

**HAUT**

Photocopie autorisée pour un usage strictement personnel © Copyright Games Workshop Ltd., 1994

## INGENIEURS

Bien que les nains du Chaos aient des ingénieurs à bord de leurs navires, comme les autres nains, ils n'ont pas d'effet dans la partie. Ils sont trop occupés à contrôler et à entretenir les armes terrifiantes et compliquées de la flotte. Durant les batailles, les ingénieurs sont généralement dans un état de frénésie bien trop avancé pour pouvoir faire autre chose qu'utiliser leurs armes et n'ont pas le temps de réparer les machines.

## LES ARMES DES NAINS DU CHAOS

Les nains du Chaos possèdent des armes redoutables. L'océan est un excellent amortisseur contre le recul, ce qui donne aux nains du Chaos l'opportunité de construire d'énormes engins de destruction destinés à être montés sur les navires. Ces armes sont généralement basées sur les principes bien établis de leurs cousines terrestres mais en plus grand, beaucoup plus grand.

Les ingénieurs nains du Chaos ont une confiance totale, et sans doute abusive, dans leurs inventions. Quand tout se passe selon leurs plans, les machines sont capables de terribles destructions, mais quand les choses ne se déroulent pas comme prévu, ce qui parfois est le cas, les résultats peuvent être catastrophiques.



Photopie autorisée pour un usage strictement personnel © Copyright Games Workshop Ltd. 1994

NAINS DU CHAOS <b>BRISE COQUE</b>			
	VAISSEAU DE LIGNE		<b>EQUIPAGE</b> <b>2</b>
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>BELIER</b> Svg. 4, 5 ou 6 La première touche n'a aucun effet. La seconde touche détruit le bélier.	<b>PROUE</b> Svg. 5 ou 6	<b>POTENCE</b> Svg. 4, 5 ou 6 Les cibles effectuent leurs sauvegardes à -1 au lieu de -2.	<b>MACHINES</b> Svg. 5 ou 6 Vitesse réduite de 7,5 cm.
		<b>4</b>	
		<b>CHAUDIÈRES</b> Svg. 4, 5 ou 6 Vitesse réduite de 7,5 cm.	
<b>AUCUN EFFECT</b>	<b>COULE</b>	<b>SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON</b> Svg. 4, 5 ou 6 La première touche n'a aucun effet. La seconde touche coule le vaisseau.	
<b>VAPEUR : 15 cm</b>		<b>HONNEURS DE BATAILLE : 2</b>	

## BATTERIE DE FUSEES TONNERRE DE FEU

Un Vaisseau Orgue nain du Chaos est armé d'une batterie de fusées Tonnerre de Feu. Cette arme utilise le dé spécial d'artillerie fourni avec ce supplément. Les fusées ont une portée de 30 cm et utilisent la règle des portées elfe de la boîte de Man O'War.

Désignez d'abord votre cible, vérifiez qu'elle est à portée et dans la ligne de vue et lancez ensuite le dé d'artillerie.

Si vous obtenez un chiffre, c'est le nombre de touches sur la cible. Précisez si vous visez des zones hautes ou basses et lancez autant de dés que vous obtenez de touches. La cible a droit à une sauvegarde par touche, sans modificateurs de portée.

### Echecs

Si le symbole MISFIRE apparaît sur le dé d'artillerie, faites un jet de dé sur le tableau suivant.

#### Jet Résultat

- 1 Catastrophe. Relancez le dé d'artillerie. Si vous obtenez un chiffre, c'est le nombre de touches subies par la zone «batterie de lance-roquettes». Faites des jets de sauvegarde sur ces touches normalement. Si vous obtenez un autre MISFIRE, le Vaisseau Orgue explose et est remplacé par un pion débris.
- 2 Terrible explosion. Relancez le dé d'artillerie. Si vous obtenez un chiffre, c'est le nombre de touches aléatoires dont votre adversaire dispose sur votre navire, en choisissant des zones hautes ou basses. Effectuez des jets de sauvegarde normaux contre ces touches. Si vous obtenez un autre MISFIRE, le Vaisseau Orgue explose et est remplacé par un pion débris.
- 3 Explosion mineure. Lancez un dé. Le Vaisseau Orgue subit autant de touches. Votre adversaire lance les attaques en choisissant des zones hautes ou basses. Vous pouvez effectuer des jets de sauvegarde normaux contre ces touches.
- 4 Batterie endommagée. Placez un pion de dommages sur la zone «batterie de lance-roquettes».
- 5 Enrayement. La batterie ne fonctionne pas ; pas de tir à ce tour, ni au suivant.
- 6 Echec. La batterie ne fonctionne pas et ne peut pas tirer ce tour.

### Touches dans la zone «munitions»

La première fois que la zone «munitions» est touchée, elle subit automatiquement un coup critique. Si elle est touchée de nouveau, vous n'obtenez qu'un seul coup critique (et non pas un pour toucher et un autre pour endommager une deuxième fois la zone), car après la première touche, elle est traitée comme n'importe quelle autre zone.



## BARGE TREMBLEMER

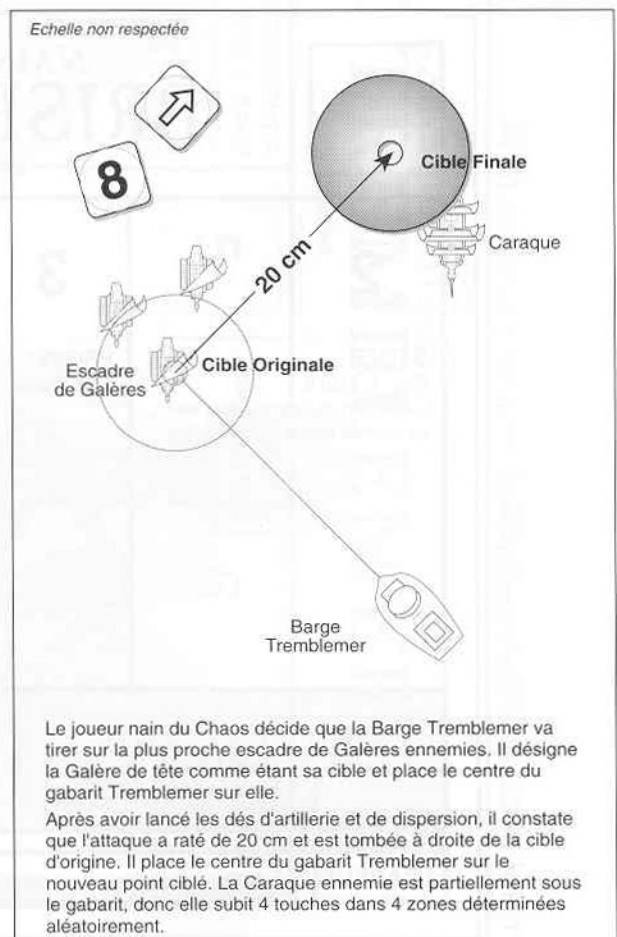
La Barge Tremblemer est armée d'un grand mortier Tremblemer. Cette arme utilise le dé spécial d'artillerie et le dé de dispersion fournis avec ce supplément. Elle a une portée minimum de 15 cm, maximum de 60 cm et utilise le gabarit de Tremblemer.

Désignez votre cible et vérifiez qu'elle se trouve entre 15 et 60 cm. La cible doit être un navire, vous ne pouvez pas viser une zone de mer vide en espérant que la déviation amène le tir sur un vaisseau ennemi. Le Tremblemer peut tirer par dessus les navires ou autres obstacles entre lui et la cible. Les artilleurs n'ont pas besoin d'être capables de voir la cible quand ils tirent.

Une fois la cible choisie, vérifiez qu'elle est à portée, lancez les dés d'artillerie et de dispersion. Si la cible est hors de portée, le Tremblemer ne peut tirer durant ce tour et vous avez manqué votre chance de faire feu.

Si le dé d'artillerie affiche un chiffre et que le dé de dispersion affiche le symbole HIT, le tir va droit sur la cible. Placez le centre du gabarit Tremblemer sur la cible et déterminez les dégâts.

Si le dé d'artillerie affiche un chiffre et le dé de dispersion une flèche, le tir a manqué sa cible. La flèche du dé de dispersion indique dans quelle direction le tir a dévié, alors que le chiffre du dé d'artillerie multiplié par 2,5 cm indique à quelle distance de la cible le projectile tombe. Placez le centre du gabarit Tremblemer à l'endroit touché.



Une fois déterminé où le gabarit Tremblemer a atterri, vous pouvez établir les dommages provoqués par le tir. Tout navire qui se trouve, même partiellement, sous le gabarit subit 4 touches avec sauvegardes normales. Le joueur nain du Chaos décide si les attaques visent des zones basses ou hautes et relance tout jet manqué.

### Echecs

Si le dé d'artillerie affiche le symbole MISFIRE, faites un jet sur le tableau suivant.

#### Jet Résultat

- 1 Le canon explose. Placez le gabarit Tremblemer comme si une touche directe avait été obtenu au centre du Tremblemer. Déterminez les dommages subis par les navires se trouvant sous le gabarit, y compris le Tremblemer lui-même, de la façon normale.
- 2 Terrible explosion. Lancez deux fois sur le tableau des coups critiques et appliquez le plus grave résultat au Tremblemer.
- 3 Explosion critique. Lancez une fois sur le tableau des coups critiques et appliquez le résultat au Tremblemer.
- 4 Explosion mineure. La zone «Tremblemer» subit deux touches, avec sauvegardes normales.
- 5 Fût endommagé. La zone «Tremblemer» subit une touche, avec sauvegarde normale.
- 6 Echec. Le canon ne fonctionne pas et ne peut tirer ni ce tour, ni au prochain tour.

### Touches dans la zone «munitions»

La première fois que la zone «munitions» est touchée, elle subit automatiquement un coup critique. Si elle est touchée de nouveau, vous n'obtenez qu'un seul coup critique (et non pas un pour toucher et un autre pour endommager une deuxième fois la zone), car après la première touche, elle est traitée comme n'importe quelle autre zone.

### ROULETONNERRE

Le Rouletonnerre est armé d'un énorme rouleau à pointes rotatif monté à la proue, lui permettant d'effectuer une attaque d'1 dé par 2,5 cm qu'il franchit en ligne droite avant un éperonnage. Ainsi, s'il s'est déplacé de 12,5 cm (5 x 2,5 cm) en ligne droite avant de toucher sa cible, il peut effectuer une attaque de 5 dés. Les attaques du rouleau sont toujours effectuées sur les zones basses, sans modificateur de sauvegarde.

### BRISE COQUES

Le Brise Coque n'a pas d'armes de tir à longue distance mais il est armé d'un bélier activé par la vapeur. Si le navire entre en contact avec un vaisseau ennemi, il peut utiliser ce bélier pour frapper une seule zone basse, avec un modificateur de sauvegarde de -2.

Si la zone rate son jet de sauvegarde, elle prend un point de dommages et l'élan acquis par le bélier repousse la cible de 7,5 cm dans la direction inverse de celle d'où provient le Brise Coque. Le Brise Coque peut également être déplacé vers l'avant de façon à rester en contact avec la cible, si vous le désirez.

Si la cible est poussée contre un autre navire, les deux subissent une touche aléatoire en zone basse, avec des sauvegardes normales et stoppent tout mouvement.

Si la cible est poussée contre un élément de terrain, elle s'est échouée : voir le chapitre *Mouvement* du livre de règles de Man O'War pour plus de détails.

### EQUIPAGES NAINS DU CHAOS

Les nains du Chaos appliquent les règles d'équipage données dans le chapitre *Campagnes* du livre de règles de Man O'War. Ils n'utilisent pas les règles des équipages du Chaos données dans ce livre.

Photocopies autorisées pour un usage strictement personnel.  
© Copyright Games Workshop Ltd. 1994

NAINS DU CHAOS		ROULETONNERRE		EQUIPAGE	
		VAISSEAU DE LIGNE		2	
5	CANON Svg. 4, 5 ou 6 Canon détruit.	6	CHEMINÉE Svg. 5 ou 6		
2	ROULETONNERRE Svg. 4, 5 ou 6 Rouleau détruit.	3	SUPERSTRUCTURE Svg. 4, 5 ou 6	4	MACHINES Svg. 5 ou 6 La première touche n'a aucun effet. La seconde immobilise le vaisseau.
AUCUN EFFET	COULE	SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON Save 4, 5 or 6 La première touche n'a aucun effet. La seconde touche coule le navire.			
VAPEUR : 15 cm (22,5 cm)			HONNEURS DE BATAILLE : 2		



# FLOTTE DES NAINS DU CHAOS

## VAISSEAU ORGUE

Equipage : 4

### MOUVEMENT

Vapeur 15 cm. Peut virer sur place. Utilise 1/2 mouvement par virement de 90°. Peut faire marche arrière sur 5 cm.

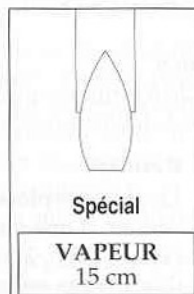
### ARMES

1 batterie de fusées tirant vers l'avant. inutilisable pour repousser des abordages.

### REGLES SPECIALES

La batterie de fusées utilise le dé d'artillerie. Portée 30 cm. Le chiffre obtenu est le nombre de touches obtenues. MISFIRE indique une anomalie. Faites un jet sur le tableau suivant:

- 1 Relancez le dé d'artillerie. La zone «batterie de lance-roquettes» subit ce nombre de touches. Si le résultat est un second MISFIRE, le Vaisseau Orgue explose.
- 2 Relancez le dé d'artillerie. Le Vaisseau Orgue subit ce nombre de touches. Si le résultat est MISFIRE, il explose.
- 3 Lancez un dé. Le Vaisseau Orgue subit ce nombre de touches.
- 4 Placez un pion dommages sur la zone «batterie de lance-roquettes».
- 5 La batterie de fusées ne peut tirer ni pendant ce tour, ni pendant le prochain tour.
- 6 La batterie de fusées ne peut pas tirer pendant ce tour.



## BARGE TREMBLEMER

Equipage : 4

### MOUVEMENT

Vapeur 10 cm. Peut virer sur place. Utilise 1/2 mouvement par virement de 90°. Peut faire marche arrière sur 5 cm.

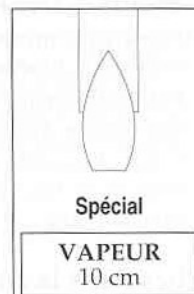
### ARMES

1 mortier Tremblemer tirant vers l'avant. Ne peut pas être utilisé pour repousser des abordages.

### REGLES SPECIALES

Le Tremblemer utilise les dés d'artillerie et de dispersion. La portée minimum est de 15 cm, maximum 60 cm. Utilise le gabarit Tremblemer. Tout navire se trouvant sous le gabarit subit 4 touches. MISFIRE indique que le mortier a un problème. Faites un jet sur le tableau suivant :

- 1 Placez le gabarit sur la Barge Tremblemer.
- 2 Lancez deux fois sur le tableau des coups critiques et appliquez le résultat le plus grave à la Barge Tremblemer.
- 3 Lancez sur le tableau des coups critiques et appliquez le résultat à la Barge Tremblemer.
- 4 La zone «Tremblemer» subit deux touches, sauvegardes normales.
- 5 La zone «Tremblemer» subit une touche, sauvegarde normale.
- 6 Le Tremblemer ne peut pas tirer durant ce tour.



## BRISE COQUE

Equipage : 2

### MOUVEMENT

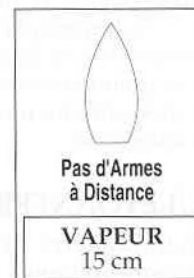
Vapeur 15 cm. Peut virer sur place. Utilise 1/2 mouvement par virement de 90°. Peut faire marche arrière sur 5 cm.

### ARMES

Aucune arme de tir à distance.

### REGLES SPECIALES

Si le navire arrive au contact de l'ennemi, il peut utiliser son bélier pour heurter une seule zone basse, avec un modificateur de sauvegarde de -2. Si la cible rate sa sauvegarde, elle est poussée sur 7,5 cm à l'opposé du Brise Coque qui peut aussi être déplacé vers l'avant pour rester en contact avec l'ennemi.



## ROULETONNERRE

Equipage : 2

### MOUVEMENT

Vapeur: 15 cm (22,5 cm en ligne droite sans virement de bord). Peut virer sur place. Utilise 1/2 mouvement par virement de 90°. Peut faire marche arrière sur 7,5 cm.

### ARMES

1 canon tirant droit vers l'avant. Peut être utilisé pour repousser des abordages.

### REGLES SPECIALES

Pour chaque 2,5 cm de mouvement qu'un Rouletonnerre franchit en ligne droite avant d'éperonner un navire ennemi, il peut effectuer une attaque d'1 dé contre les zones basses.

