

SEIGNEUR DES BATAILLES DE KHORNE

POINTS : 750

Bien que Khorne méprise la magie, qu'il considère comme indigne d'un guerrier, il ne compte pas uniquement sur les haches et les glaives pour récolter des crânes. La technologie et même les armes ensorcelées sont des outils de mort tout à fait valables à ses yeux. Et les plus redoutables armes dont dispose le dieu du Sang sont les machines démoniaques, mi-magiques et mi-mécaniques.

La plus puissante de ces créations est le Seigneur des Batailles, un esprit-machine dédié à Khorne. Son âme démoniaque hurle d'une joie sauvage alors qu'il s'enfonce dans les lignes ennemies en ouvrant le feu de toutes ses armes. Sa Lame Infernale, aussi massive qu'un tank, est capable d'abattre n'importe quel adversaire, mais sa soif de mort n'est jamais assouvie, quand bien même l'ennemi mourrait par régiments entiers.



UNITÉ : 1 Seigneur des Batailles de Khorne

TYPE : Véhicule super-lourd

POINTS DE STRUCTURE : 5

ARMES ET ÉQUIPEMENT :

- Tête de Buveur de Sang
- Canon Tempête de Mort sur bras gauche
- Lame Infernale sur bras droit

ARME	PORTÉE	F	PA	SPÉCIAL
Tête de Buveur de Sang	30 ps	6	3	Lourde 5, Armement primaire
Canon Tempête de Mort	60 ps	8	3	Lourde 5, Expl. 5 ps, Armement primaire

BLINDAGE

CC	CT	F	AVANT	FLANC	ARR.	I	A
4	3	10	14	14	13	1	4

RÈGLES SPÉCIALES

Possédé : Un Seigneur des Batailles ignore les dégâts servant d'arme secoué et pilote sonné.

Fou Furieux : Effectuez un jet sur le tableau ci-dessous au début de la phase de mouvement du joueur du Chaos pour chaque Seigneur des Batailles n'étant pas engagé au corps à corps :

1D6 Résultat

1 Tir Compulsif : Le Seigneur des Batailles ne peut pas se déplacer ou lancer d'assaut à ce tour. Il doit à la place tirer deux fois avec toutes ses armes. Le premier tir d'une arme est résolu par le joueur du Seigneur des Batailles, le deuxième par un des autres joueurs déterminé au hasard, y compris parmi les joueurs adverses ! Notez que les tirs compulsifs du Seigneur des Batailles peuvent être dirigés contre des unités de son propre camp.

2-5 Rien : Le joueur peut faire agir normalement son Titan.

6 Rage Sanguinaire : Lors de la phase de mouvement, le Seigneur des Batailles doit se déplacer aussi vite que possible

vers l'ennemi le plus proche. Lors de la phase de tir, il ne tire pas, mais se déplace à la place d'1D6ps supplémentaires, selon les règles de course. Il doit se déplacer vers l'ennemi le plus proche et doit terminer face à sa cible. Il doit charger la cible lors de la phase d'assaut s'il le peut.

Vortex Warp : Si le Seigneur des Batailles subit un dégât *Explosion Apocalyptique* sur le tableau des dommages catastrophiques, sa destruction crée un vortex Warp ! Résolvez le vortex comme une *Explosion Apocalyptique* ayant une portée de 6D6ps. Toutes les figurines à portée subissent une touche *Tueuse de Titans*.

Runes du Dieu du Sang : Tout psyker qui vise le Seigneur des Batailles avec un pouvoir psychique subit automatiquement une attaque des *Périls du Warp*, qu'il réussisse ou non son test psychique.

Lame Infernale : La Lame Infernale est une arme de corps à corps de titan. Ses attaques supplémentaires sont incluses dans le profil du Seigneur des Batailles.