

SKARBRAND

Skarbrand, l'incomparable machine démoniaque de destruction, taille sa route de ruine rouge sur le champ de bataille. Ses rugissements font bouillir le sang dans les veines de ses ennemis. Ses deux haches déclenche un déluge d'hémoglobine à chaque puissant revers. Plus Skarbrand est enragé, plus il devient dangereux. Et nul n'est plus enragé que Skarbrand.



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slaughter	2"	☀	4+	3+	-2	3
Carnage	2"	1	4+	Voir ci-dessous		

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures subies	Rage	Slaughter	Carnage
0-3	Énervé	4	Total carnage on a 5+
4-6	Furieux	5	Total carnage on a 4+
7-9	Écumant	6	Total carnage on a 3+
10-12	Enragé	7	Total carnage on a 2+
13+	Incandescent	8	Total carnage on a 1+

DESCRIPTION

Skarbrand est une figurine individuelle. Il porte deux haches, l'une appelée Slaughter et l'autre Carnage, qu'il emploie avec des effets particulièrement dévastateurs au corps à corps. À mesure que la bataille progresse, la fureur de Skarbrand grandit, le rendant de plus en plus dangereux – et le blesser ne fait que décupler sa rage. Vous ne pouvez inclure qu'un seul Skarbrand dans votre armée.

APTITUDES

Carnage Total: Jetez un dé chaque fois que Skarbrand touche une cible avec la hache Carnage; si le jet est supérieur ou égal au résultat figurant dans le tableau de dégâts, la touche provoque un carnage total et une figurine ennemie de l'unité cible perd 8 Wounds (ou est tuée s'il lui restait 8 Wounds ou moins). Aucune sauvegarde ne peut être tentée contre un carnage total – nul ne peut échapper à la fureur de la hache! Si le jet est inférieur au résultat figurant dans le tableau, la touche inflige 1 blessure mortelle à l'unité cible à la place.

La Rage de Skarbrand:

Plus Skarbrand s'énerve, plus il devient dangereux. Skarbrand commence la bataille en étant Énervé, mais cet état évolue au cours des combats tandis que sa rage s'accroît et qu'il canalise sa fureur dans ses attaques.

À chacune de vos phases des héros, consultez le tableau de dégâts de Skarbrand pour connaître son degré de rage actuel. Si Skarbrand n'a pas pu attaquer au cours d'au moins une des phases de combat du round de bataille précédent, il est toujours Incandescent, quel que soit le nombre de blessures qu'il a subies – rien ne le rend plus enragé que de ne pas pouvoir se battre!

Skarbrand peut utiliser cette rage pour alimenter une ou plusieurs des aptitudes suivantes. Chaque aptitude ne peut être utilisée qu'une fois par round de bataille. Les effets de ces aptitudes durent jusqu'à votre prochaine phase des héros (à l'exception de Rugissement de Rage Totale, qui est résolu immédiatement). Si Skarbrand est Énervé, il peut utiliser une aptitude; s'il est Furieux, il peut en utiliser deux; s'il est Écumant, trois; s'il est Enragé, quatre; s'il est Incandescent, cinq.

- Effectuez un Rugissement de Rage Totale (voir ci-dessous).
- Relancez le dé pour déterminer la distance de charge de Skarbrand.
- Relancez les jets de touche ratés pour Slaughter.
- Relancez les jets de touche ratés pour Carnage.
- Relancez les jets de blessure ratés pour Slaughter.
- Relancez le dé pour déterminer si Skarbrand provoque un Carnage Total.

Rugissement de Rage Totale: Quand Skarbrand rugit, sa colère fait s'écrouler les barrières de la raison, faisant bouillir le sang de ceux qui l'entourent dans leurs veines, ou faisant exploser leur tête dans une démonstration de fureur apocalyptique! Si Skarbrand effectue un Rugissement de Rage Totale, choisissez une unité à 8" ou moins. Jetez un dé si Skarbrand est Énervé, deux dés s'il est Furieux, trois s'il est Écumant, quatre s'il est Enragé et cinq s'il est Incandescent. Chaque jet de 4 ou plus inflige 1 blessure mortelle à l'unité.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, BLOODTHIRSTER, SKARBRAND