

AUTEL DE GUERRE DE NURGLE

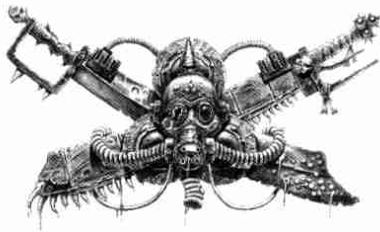
Par David Kain, Citadel Journal n°12
traduction Patatovitch, mise en page par Brisco

Plus que tous les autres dieux du Chaos, Nurgle prend un grand amusement à voir les petites effigies construites en son honneur. Son regard est attiré quelque temps par de telles constructions et donc, elles agissent comme un phare sur tous les suivants et les adorateurs de cette Puissance. Sur les champs de bataille torturés du 41ème millénaire, des autels de guerre sont construits sur des véhicules pour permettre aux prêtres de Nurgle de répandre maladies et pestilences sur de vastes zones. Plus communément, les suivants de Nurgle utilisent des tanks autant pour la protection qu'ils apportent que pour leur imposante puissance de feu. Un Leman Russ capturé est particulièrement apprécié bien que n'importe quel véhicule puisse suffire aux cultistes.

L'AUTEL DE GUERRE DE NURGLE

L'autel de guerre peut seulement être inclus dans une liste d'armée du Chaos si elle comprend au moins deux escouades de serviteurs de Nurgle (des marines de la peste et/ou des escouades menées par un champion de Nurgle). Les escouades de démons ne comptent pas. L'autel de guerre est un véhicule unique et, comme tel, ne peut être amélioré par l'ajout de cartes véhicules supplémentaires.

Grand Prêtre Rancidguts	100pts
Sceptre de Force	15pts
Trône de Nurgle	28pts
Autel de Guerre sur Leman Russ	345pts
TOTAL	488pts



LE GRAND PRETRE RANCIDGUTS

Ranciguts a été le grand prêtre de Nurgle pendant plus de huit cents ans pendant lesquels il s'est hissé de simple adorateur à sa puissante position. Il a été récompensé par un trône de Nurgle qui est monté sur son Leman Russ capturé, Plaguefury.

Le grand prêtre de Nurgle est un psyker de niveau 2 et tire donc 2 pouvoirs psychiques. Il est équipé d'une armure flak et est armé avec un pistolet laser. Il a deux cartes d'Équipement qui sont un sceptre de force et le trône de Nurgle.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ranciguts	10	6	6	5	6	2	5	2	10

L'AUTEL DE GUERRE

Les effets de la bave sur la plate-forme de l'autel et la présence de mouches et de nurglings rendent les corps à corps avec le prêtre difficiles. Quiconque veut l'attaquer doit d'abord passer les appendices rances (voir ci-dessous) et peuvent alors choisir d'attaquer le Leman Russ ou le prêtre lui-même. L'autel agit comme un point focal pour l'énergie psychique et aide à fortifier le lien entre l'espace Warp et la présence psychique de démons. Pour cette raison, le grand prêtre peut tirer 1D3 cartes Warp supplémentaires après que les cartes Warp pour la phase psychique aient été distribuées.

- Influence divine : Les suivants de Nurgle reprennent du courage lorsque l'autel les accompagne à la bataille car ils sentent que leur divinité les regarde. Pour représenter cela, les règles spéciales suivantes s'appliquent à toutes les troupes dans les 15cm de l'autel de guerre de Nurgle. Tous les démons de Nurgle qui commencent leur tour dans les 15cm de l'autel ont une sauvegarde démoniaque que 3+ au lieu du 4+ normal pour le reste du tour.

Tous les suivants de Nurgle (les marines de la peste et les escouades menées par un champion de Nurgle) qui commencent leur tour dans les 15cm de l'autel jette un dé sur la table ci-dessous. Lancez un seul dé et appliquez le résultat pour tous les suivants dans les 15cm. Les effets durent un tour complet (c'est-à-dire jusqu'à la fin du tour de l'adversaire). Si l'autel est détruit ou si le prêtre est tué, tous les démons de Nurgle dans les 15cm doivent passer individuellement un test de Commandement où être banni dans le Warp. Pour le reste du tour et le tour suivant. Les démons qui ont survécu au test ont une sauvegarde démoniaque réduite à 5+. Elle revient ensuite à la normale. Les suivants de Nurgle dans les 15cm doivent passer un test de Commandement ou être démoralisés.

D6	Influence divine de l'autel de guerre :
1	Les suivants de Nurgle ne peuvent rien faire alors qu'ils sont en vénération devant l'autel.
2	Grâce à leur foi revigorée, les suivants de Nurgle peuvent relancer tout leur test de moral.
3	Le Commandement des suivants de Nurgle atteint 10.
4	Les suivants de Nurgle ajoute un à la Force de leurs attaques au corps à corps.
5	Les suivants de Nurgle deviennent frénétique .
6	Les suivants de Nurgle gagnent un point d'Endurance.

LES APPENDICES RANCES

La surface blindée du Leman Russ est à peine reconnaissable tant elle est couverte de bave, de flagelles, de scies énergétiques, de fouets empoisonnés, de tentacules et de lames en rotation. De plus, des créatures monstrueuses et des entités démoniaques qui crachent et qui mordent sont liés au blindage pourrissant.

Les effets de ces appendices sont décrits dans les quatre points suivants :

- Armure absorbante : Les protubérances mécaniques et vivantes de la surface pourrissante du tank peut absorber l'énergie de certains coups. Ainsi le premier tir qui pénètre le blindage est complètement ignoré.
- Terreur : Le tank/l'autel provoque la terreur. Toutes les troupes qui essaient de le charger doivent passer un test de terreur pour le faire.
- Lames empoisonnées : Les assaillants en corps à corps avec le tank doivent réussir un jet sous le caractéristique d'Initiative (un 6 est toujours un échec) pour éviter les lames empoisonnées. S'ils réussissent, ils peuvent attaquer le prêtre ou le tank. S'ils échouent, ils souffrent d'une touche automatique F4 avec un modificateur de sauvegarde de -1. Ils sont aussi repoussés du tank et ne peuvent attaquer ce tour.
- Peste de Nurgle : Toutes les figurines qui ne servent pas Nurgle et qui viennent au contact du tank contractent la peste de Nurgle. A la fin de chaque tour, lancez sur la table correspondante pour chaque figurine affectée. Les sauvegardes d'armure sont inapplicables sauf s'il s'agit d'armure hermétique comme les armures énergétiques, les armures terminator ou les armures aspect eldar.

ATTAQUER L'AUTEL DE GUERRE

Lorsque vous attaquez l'autel de guerre au corps à corps, vous devez choisir de frapper le Leman Russ ou le grand prêtre. Les attaques sont résolues normalement sauf que Rancidguts peut ajouter +1 à son résultat de combat grâce à sa position en hauteur sur le trône de Nurgle.

Si l'autel est touché par un tir, localisez la touche normalement. Si la touche atteint le trône de Nurgle, ce dernier est protégé par un champ de conversion. Si le tir passe, il atteint le grand prêtre Rancigut et jetez les dés pour blesser comme normalement. Si le prêtre est tué, le trône de Nurgle ne fournira plus de protection contre les pouvoirs psychiques.



Carte équipement :

Trône de Nurgle (Grands Prêtres de Nurgle seulement) (28pts) : Le trône de Nurgle incorpore un champ convecteur et un champ psychique. Le champ convecteur protège ceux qui sont assis sur le trône des tirs et le champ psychique protège le trône et un éventuel autel de guerre sur lequel il serait monté. Le champ convecteur offre une sauvegarde non modifiable de 4+ contre tous les tirs (et seulement contre les tirs) tandis que le champ psychique annulera sur un 4+ tous les pouvoirs psychiques dirigés contre l'autel de guerre.

D6 Peste de Nurgle

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | La maladie est neutralisée par le système immunitaire. |
| 3-4 | La maladie est en gestation. Pas effet ce tour-ci. Relancez sur la table le tour suivant. |
| 5 | La peste commence à agir. Perte d'un PV. Relancez sur la table au tour suivant si la victime est toujours en vie. |
| 6 | La peste se développe rapidement. Perte de 1D3 PV. Relancez sur la table au tour suivant si la victime est toujours en vie. |

ARMES LATÉRALES

Les bolters lourds habituellement montés sur les flancs des Leman Russ normaux sont fréquemment mutée en d'autres armes plus pestilentielles.

- Canon à vomir [Vomit spray cannon] : Utilisez un gabarit de lance-flammes lourd. Il peut être placé n'importe où dans l'arc de tir normal (180°), la pointe du gabarit touchant le canon. Tous ceux qui sont sous le gabarit sont automatiquement touchés et ceux qui le sont partiellement sont affectés sur un 4+. Tous ceux qui sont affectés subissent une touche de Force 3 sans sauvegarde d'armure autorisé.

- Lance-pourriture [Rot launcher] : Le lanceur a une portée de 75cm. Un gabarit de 5cm est placé sur le point d'impact. Tous ceux qui sont sous le gabarit sont automatiquement touchés et ceux qui le sont partiellement sont affectés sur un 4+. Ceux qui sont affectés contractent automatiquement la peste de Nurgle. Placez un marqueur sur les figurines et à la fin de chaque tour, lancez un dé sur la table de la peste de Nurgle.

MODELISME

Comme souvent pour les véhicules démoniaques en particulier ceux de Nurgle vous pouvez vous laisser aller à recycler tout ce qui vous tombe sous la main. En gros, il y a sur cette figurine, un Leman Russ et un baldaquin à nurglings. Le reste est superflu. Le canon à vomir est un lance-roquettes de titan Epic et le lance-pourriture, un méga-canon de mega-gargant ork à Epic.



Commentaires :

La figurine est assez jolie (je suis fan des anciens nurglings, il faut dire). Hum. L'intérêt de ce gros machin en terme de jeu s'arrête là. En effet, on devine nettement que la maquette est le fruit des délires du concepteur avant qu'il se pose la question de la manière dont il va la jouer... Pourquoi avoir mis des marines de la peste (avec viseur) en équipage de ce tank ? Des cultistes (sans viseur) seraient plus indiqués. Les armes à la con devraient être facultatives. Pourquoi ne pas en avoir fait tout simplement un véhicule démoniaque ? Pourquoi avoir donné des noms aussi débiles pour les armes et la protection de ce tank ? Pourquoi ai-je traduit ce machin ?



AUTEL DE GUERRE DE NURGLE

Source Inquisitor n° 12 - traduction Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

EQUIPAGE :

1 PILOTE SPACE MARINE
DE NURGLE
4 SERVANTS SPACE MARINE
DE NURGLE

EPERONNAGE :

FORCE : 8
DOMMAGES : D12
SAUVEGARDE : -5

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 10cm
VITESSE DE COMBAT : 20cm
GRANDE VITESSE : 40cm
TYPE : CHENILLES



ARMEMENT :

Un **lance-pourriture** sur un flanc et un **canon à vomi** sur l'autre. Un **canon laser** monté sur la coque et un **obusier** sur tourelle. Chaque arme de flanc a un arc de tir de 180° sur son côté du véhicule. Le **canon laser** possède un viseur et un angle de tir de 90° vers l'avant. L'**obusier** possède un viseur et un angle de tir de 360°. Le Leman Russ est équipé d'**auto-lanceurs** alimentés en **grenades à fragmentation ou aveuglantes**.

PROFIL DE L'ARME

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Obusier	0-50	50-180	-	-	8	2D6	-3	3D6+8	Gabarit 5cm
Canon Laser	0-50	50-180	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	
Canon à vomi	Gabarit LF lourd	-	-	-	6	1	-	D6+3	Cf. règles
Lance-pourriture	0-37,5	37,5-75	-	-		Pestes de Nurgles Cf règles			Gabarit 5cm
Auto-lanceur	0-15	-	-	-		Selon le type de grenades			

COUT 345 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Chenille*	17	17
2-3	Coque	23	19
4	Arme de flanc*	18	18
5	Tourelle	26	23
6	Trône de Nurgle	Cf. règles	

* Touche la plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages aux chenilles

- 1 La chenille est endommagée mais continue à fonctionner. Le Leman Russ ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-5 Une chenille est arrachée. Le Leman Russ se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- 6 Une chenille est arrachée et l'impact retourne le véhicule. La carcasse tombe à 1D6 x 2.5cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D6 touches de Force 7 avec un malus de -2 à la sauvegarde. Lancez 1D6 par figurine à bord : elle est tuée sur un jet de 4+. Les survivants peuvent débarquer selon les règles normales.

D6 Tableau des dommages à la coque

- 1 Le canon laser monté sur la coque est détruit et ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- 2-3 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.
- 4 Le moteur du Leman Russ explose, tuant l'équipage. Le véhicule est orienté dans une direction aléatoire par le souffle. Il ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie.
- 5 Une étincelle enflamme le carburant qui prend feu, tuant l'équipage. L'épave se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis explose. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7.5cm de cette épave subit des dommages équivalents à ceux d'un lance-flammes lourd.
- 6 Le magasin de munitions explose. Le Leman Russ est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7.5cm subissent 1D6 touches de Force 10, avec un modificateur de sauvegarde de -3.

D6 Tableau des dommages aux armes de flanc

- 1 L'arme de flanc est endommagée et ne peut tirer que si vous obtenez 4 ou plus.
- 2-5 L'arme de flanc est détruite et ne peut plus tirer jusqu'à la fin de la partie.
- 6 L'arme de flanc est détruite mais provoque en plus une explosion. Faites un jet de dé sur le tableau de dommages à la coque pour déterminer les effets de l'explosion secondaire.

D6 Tableau des dommages à la tourelle

- 1 L'obusier est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 2 La tourelle est faussée et ne peut plus tourner. L'obusier ne peut tirer que sur les cibles directement face à lui dans la direction où il est bloqué.
- 3 L'artilleur de la tourelle est tué. A moins que sa place ne soit prise par un autre membre d'équipage, l'obusier ne peut plus tirer.
- 4-6 Les munitions stockées dans la tourelle explosent et le Leman Russ est complètement détruit. L'équipage est tué et la tourelle, soufflée par l'explosion, est éjectée sur 2D6 x 2.5cm avant de s'écraser. Tout ce qui se trouve au point de chute subit 1D6 touches de Force 9 avec un malus de -6 à la sauvegarde.