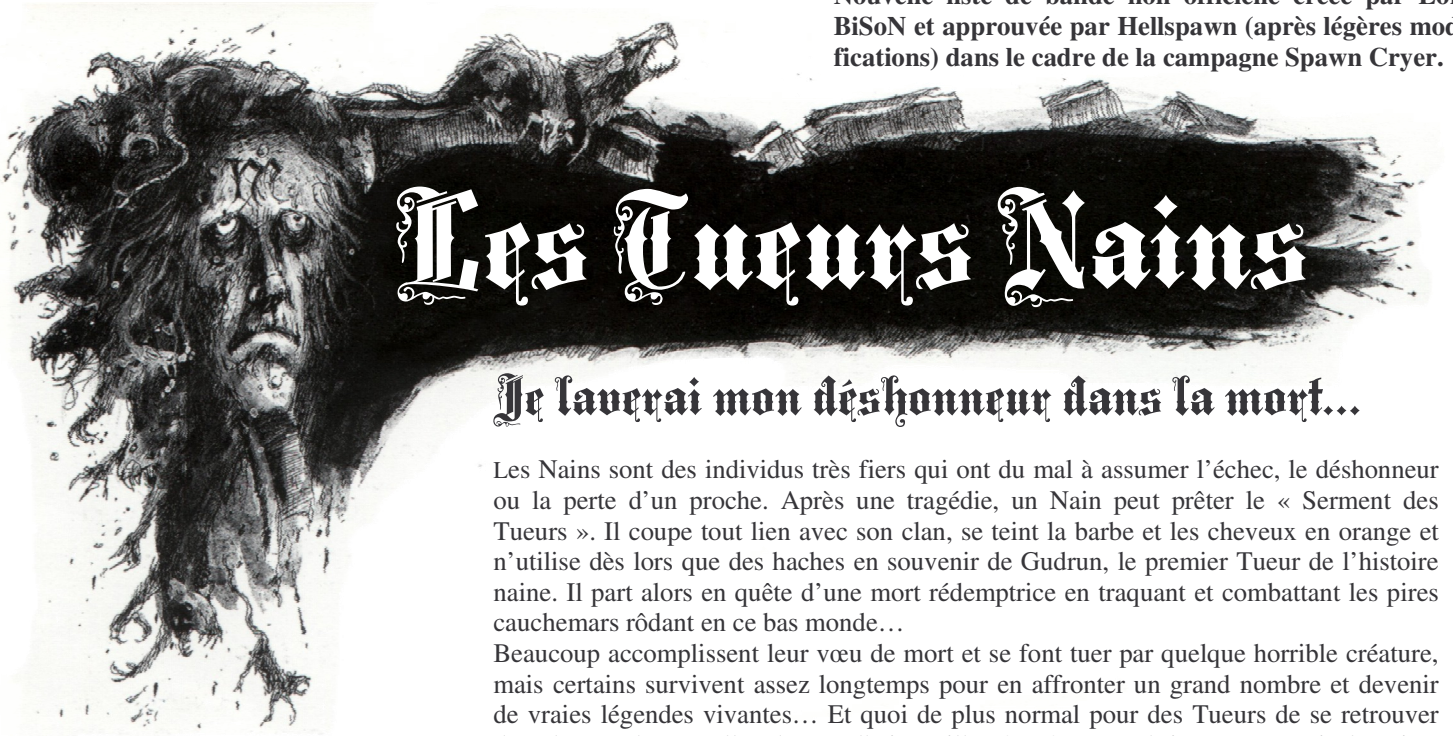


MORDHEIM

nains

TUEURS

Band 05



Les Tueurs Nains

Je laverai mon déshonneur dans la mort...

Les Nains sont des individus très fiers qui ont du mal à assumer l'échec, le déshonneur ou la perte d'un proche. Après une tragédie, un Nain peut prêter le « Serment des Tueurs ». Il coupe tout lien avec son clan, se teint la barbe et les cheveux en orange et n'utilise dès lors que des haches en souvenir de Gudrun, le premier Tueur de l'histoire naine. Il part alors en quête d'une mort rédemptrice en traquant et combattant les pires cauchemars rôdant en ce bas monde...

Beaucoup accomplissent leur vœu de mort et se font tuer par quelque horrible créature, mais certains survivent assez longtemps pour en affronter un grand nombre et devenir de vraies légendes vivantes... Et quoi de plus normal pour des Tueurs de se retrouver dans les sombres ruelles de Mordheim, ville réputée pour abriter en son sein les pires monstruosité.

Choix des guerriers

Une bande de Tueurs Nains doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 12.

Tueur de Démons: Chaque bande de Tueurs Nains doit inclure un Tueur de Démons, ni plus, ni moins!

Tueur de Dragons : Votre bande peut inclure un seul Tueur de Dragons.

Champions Tueurs de Géants : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Champions Tueurs de Géants.

Tueur de Géants : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Tueurs de Géants.

Tueur de Trolls : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Tueurs de Trolls.

Expérience de départ

Un **Tueur de Démons** débute avec 20 points d'expérience.

Un **Tueur de Dragons** débute avec 12 points d'expérience.

Un **Champion Tueur de Géants** débute avec 8 points d'expérience.

Les **Tueurs de Géants** et les **Tueurs de Trolls** débutent sans expérience.

Règles spéciales

Tête dure: Les Tueurs Nains ignorent les règles spéciales des armes contondantes (marteau, masse...)

Coriaces: Les Tueurs Nains sont très coriaces et ne peuvent être mis *hors de combat* que sur un jet de 6 au lieu de 5-6 sur le tableau des dégâts. Considérez un jet de 1-2 comme à terre, 3-5 comme *sonné* et 6 comme *hors de combat*.

Haine des Orques et Gobelins: Les Tueurs Nains, comme tous les Nains, *haïssent* les Orques et Gobelins.

Serment des Tueurs: Les Tueurs Nains cherchent une mort honorable au combat. Ils sont totalement immunisés à toute psychologie et ne testent jamais lorsqu'ils se battent seuls contre tous. De plus, toute déroute volontaire leur est impossible. Ils se battront jusqu'à la mort ! Soit tous les Tueurs Nains sont mis hors de combat, soit ils gagnent la partie ! Toutefois, dans le cadre d'une campagne, ils doivent passer un test de Déroute lorsqu'au moins 75% des effectifs ont été mis hors de combat.

Mineurs Sans Égaux: Avant de prêter le serment des Tueurs, ces nains étaient comme tous les autres et ils ne rechignent jamais à fouiller les décombres en quête de quelques pierreries, bijoux ou métal précieux à se mettre dans les poches... Ils ajoutent +1 au nombre de fragments trouvés lors du jet d'exploration.

Tuez les monstres!: Les Tueurs Nains se donnent comme priorité l'éradication des grandes créatures. Ils seront ainsi *obligé de charger en priorité* les grandes cibles (ogres, trolls, rats-ogres...) s'ils en ont l'occasion.

Goûte à ma hache!: Les Tueurs Nains veulent honorer la mémoire de Gudrun et ils ne se battront qu'avec des haches (ou leurs poings en dernier recours). Ils revendront toute autre arme en leur possession, même les dagues, et ne peuvent acquérir des compétences leur permettant d'utiliser d'autres armes.

Sans lien ni clan: Les Tueurs Nains ne peuvent engager aucun Franc-Tireur ni aucun Dramatis Personae de race naine à moins qu'il ne bénéficie lui aussi de la règle *Serment des Tueurs* ou *Vœu de Mort*. Cela explique qu'ils ne peuvent s'offrir les services permanents d'un Maître des Runes, par exemple, et doivent payer leurs services à un prix prohibitif.



Tableau de compétences des Tueurs Nains

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spéciale
Tueur de Démons	✓	✓		✓		✓
Tueur de Dragons	✓			✓		✓
Champion Tueur de Géants	✓			✓		✓

Liste d'équipement des Tueurs Nains

Les listes suivantes sont utilisées par les Tueurs Nains pour le choix de leur équipement.

LISTE D'EQUIPEMENT DES HÉROS

Armes de Corps à Corps

Hache	5 Co
Hache naine	15 Co
Hache à deux mains	10 Co
Arme en Gromril*	3 fois le coût

LISTE D'EQUIPEMENT DES HOMMES DE MAIN

Armes de Corps à Corps

Hache	5 Co
Hache naine	15 Co
Arme en Gromril*	3 fois le coût

(*) Seulement au recrutement de la bande, sinon suivre tableau des prix du livre de règles de Mordheim.

RUNES

Seules les runes mineures sont accessibles aux hommes de main. Ils doivent être équipés des mêmes armes dans un même groupe ! Ces runes peuvent être gravées à la constitution de la bande pour le prix indiqué ci-dessous. En cours de campagne, un héros doit faire un jet de rareté 7 (runes mineures) ou 10 (runes majeures) par arme concernée (qui sera indisponible pour la prochaine bataille). Leur coût est en outre doublé. Cela représente la difficulté de trouver un Maître des Runes, combinée au coût du voyage et du travail de l'artisan.

Runes mineures (1 par arme maximum)

Rune de Feu	10 Co
Rune d'Agilité	20 Co
Rune de Frappe	25 Co
Rune de Rancune	25 Co
Rune Démoralisante	30 Co
Rune de Vol	30 Co
Rune Tranchante	40 Co
Rune de Fureur	45 Co
Rune de Rapidité	50 Co
Rune de Force	50 Co

Runes majeures (1 par arme maximum)

Rune Majeure Brisante	50 Co
Rune Majeure de Frappe	70 Co
Rune Majeure de Skalf Marteau Noir	75 Co
Rune Majeure d'Alaric le Fou	90 Co
Rune Majeure de Snorri Heaume d'Argent	100 Co

Compétences spéciales des Tueurs Nains

Charge furieuse. Le Tueur Nain peut doubler ses attaques lors du tour où il charge. Il subit cependant une pénalité de -1 pour toucher.

Tueur de Monstre. Le Tueur Nain blesse toujours ses adversaires sur un 4+ sur 1D6, sans tenir compte de l'endurance de son adversaire, à moins que sa propre Force (avec les modificateurs d'armes) ne lui permette de blesser plus facilement.

Berserk. Un Tueur Nain est à la limite de la frénésie lors de ses charges vers un ennemi. Le Tueur Nain ajoute +1 à ses jets pour toucher durant le tour où il charge.

Incredible. Ce nain est célèbre pour avoir survécu à des blessures graves. Lorsque vous faites un jet sur le *Tableau des Blessures Graves* à la fin d'une partie à laquelle ce héros a été mis *hors de combat*, les dés peuvent être relancés une fois. Le second résultat doit être accepté même s'il est pire que le premier.

Très coriace. Les nains sont coriaces, et ce héros est un coriace parmi les nains ! Lors du jet de dégâts affectant ce héros, on considère qu'un jet de 1-3 le met à terre, qu'un jet de 4-5 le sonne, et qu'un 6 le met hors de combat.

Crâne épais. Le héros a la tête dure, même pour un nain. Il bénéficie d'une sauvegarde de 3+ sur 1D6 pour éviter d'être *sonné*. Si la sauvegarde est réussie, transformez le résultat *sonné* en à terre.



1 Tueur de Démons

115 Couronnes d'or

De tous les tueurs nains, les Tueurs de Démons sont les plus expérimentés et souvent les plus âgés. N'ayant pas encore pu accomplir leur vœu de mort, ils ont affrontés des créatures de plus en plus terrifiantes et dangereuses, n'écoutant que leur désir de rétablir leur honneur en venant à bout des plus vils démons rôdant dans le Vieux Monde.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	5	2	4	2	10

Armes: Un Tueur de Démons peut choisir ses armes dans la liste d'équipement des Héros Tueurs Nains.

REGLES SPECIALES

Chef: Tout membre de la bande situé à moins de 6 pas du Tueur de Démons peut utiliser le Commandement de ce dernier à la place du sien pour effectuer ses tests.

Expert des Démons: Les Tueurs de Démons connaissent mieux que quiconque comment bannir les démons du plan matériel. Face à des adversaires démoniaques, ils bénéficient d'un bonus de +1 sur le tableau de type de dégâts infligés.

0-1 Tueur de Dragons

95 Couronnes d'or

Les Tueurs de Dragons se sont en quelque sorte spécialisés dans l'éradication des dragons, car il est bien connu que ces redoutables créatures renferment dans leur antre de fabuleux trésors, dignes d'éveiller l'intérêt de n'importe quel nain. Le plus célèbre des Tueurs de Dragons est certainement Skalf qui décapita le dragon Graug le Terrible dans les ruines de Karak Azgal.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	4	4	2	3	2	10

Armes: Un Tueur de Démons peut choisir ses armes dans la liste d'équipement des héros Tueurs Nains.

REGLE SPECIALE

Point Faible: Les Tueurs de Dragons connaissent les forces et surtout les faiblesses des grandes créatures qu'ils combattent. S'ils infligent des coups critiques, tout résultat 5-6 sur le tableau des Coups critiques donne lieu à 3 blessures au lieu de 2.

0-2 Champions Tueurs de Géants

75 Couronnes d'or

Les Tueurs de Géants qui ont mainte fois prouvé leur valeur face à des adversaires vertigineusement plus grands qu'eux sont reconnus pour leur bravoure et accèdent au titre honorifique de Champion.

Dans leur perpétuel désir d'accomplir leur vœu de mort, les Champions Tueurs de Géants veulent affronter des adversaires encore plus coriaces que les primitifs géants et ils rejoignent alors une bande de Tueurs en route pour Mordheim...

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	4	4	1	3	1	9

Armes: Un Champion Tueur de Géants peut choisir ses armes dans la liste d'équipement des Héros Tueurs Nains.



Petite était la taille de Skalf, mais grande était sa valeur.
Il pénétra dans l'antre de Graug sans ressentir aucune peur.
La fortune l'accompagnait, car la bête était assoupie,
Et le jeune nain s'avança, marchant sur l'or et les rubis.
Le sol était recouvert d'ossements d'hommes de vertu morts,
Car, dans l'honneur, leurs nobles vies avaient connu un triste sort.
Depuis des siècles le dragon en cet endroit vivait reclus,
Sans se douter qu'à cet instant sa dernière heure était venue.
Dans sa main, le jeune nain tenait une ancienne arme runique,
Et dans le cou du féroce Graug, enfonga la lame magique.
La grotte fut emplie d'une pluie de gemmes et de sang
Par les soubresauts du monstre vaincu par ce nain si puissant.
Tueur de Dragon et les siens clamèrent leur droit sur cette cité,
Et à ce jour Karak Azgal demeure leur propriété.
La recherche de la fortune peut s'avérer être fatale,
Mais de courage arme-toi donc et rends-toi à Karak Azgal.

24e strophe de « La Chute des Forts du Sud »,
chanson naine traditionnellement déclamée la veille
du jour anniversaire de Karak aux Huit Pics.





Hommes de main



Tueurs de Géants

65 Couronnes d'or

Si combattre des trolls est complètement fou pour un humain, c'est juste courageux pour un Nain. Mais à force d'en tuer, un Tueur de Trolls connaît les faiblesses de ces créatures et n'a que peu d'espoir d'accomplir son vœu de mort un jour... Dès lors, quoi de plus glorifiant pour un Nain que de terrasser un géant !

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	4	4	1	2	1	9

Armes: Un Tueur de Géants peut choisir ses armes dans la liste d'équipement des Hommes de main Tueurs Nains.

Tueurs de Trolls

50 Couronnes d'or

Les peaux-vertes sont depuis des lustres l'ennemi héréditaire du peuple nain. Les Orques et Gobelins apprécient le soutien des Trolls qui, quoique très stupides (même pour un Gobelin), disposent d'une force de frappe brutale, d'une vomissure acide redoutable et d'une capacité de régénération étonnante. Bref, un adversaire de choix pour un nain désirant accomplir son vœu de mort...

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes: Un Tueur de Trolls peut choisir ses armes dans la liste d'équipement des Hommes de main Tueurs Nains.



Ne sous-estime pas ces demi-portions aux cheveux de feu... Ils sont bien plus coriaces que la plupart des monstruosité qui se cachent dans les ruines... Ils n'ont peur de rien, se jettent dans la mêlée avec plus de hargne qu'une meute de chiens affamés... Retiens-toi bien de leur faire un coup tordu, ils ont la rancune tenace, ces bougres !

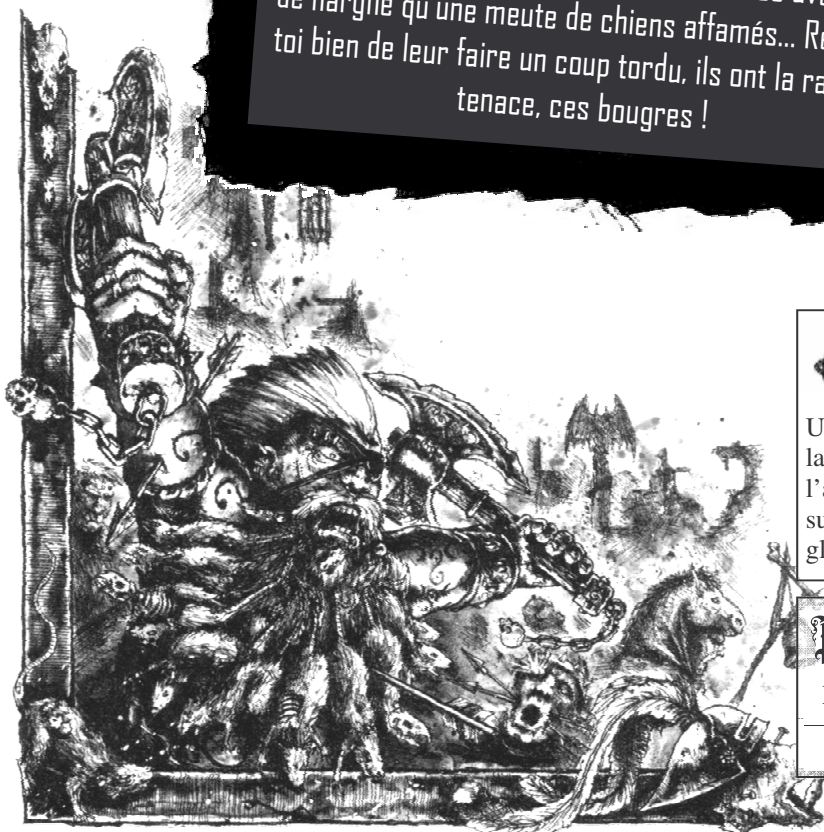


Arme en gromril

Une arme en gromril ajoute un modificateur de -1 à la sauvegarde ennemie et coûte trois fois le prix de l'arme lors de la constitution de la bande. Ensuite, suivez les règles du tableau des prix du livre de règles de Mordheim.

Profil maximum des Nains

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	7	6	4	5	3	5	4	10



Les Runes Naines

Les Nains ont toujours regardé la magie d'un mauvais œil... Telle qu'elle est manipulée par les Sorciers et autres Magiciens, ils la trouvent dangereuse, capricieuse et, finalement, fort peu honorable. Ils sont en outre naturellement résistants envers la magie... Néanmoins, certains nains ont développé une technique très spéciale permettant de lier la magie aux objets, en gravant sur ceux-ci des runes magiques. Ces érudits sont appelés les Maîtres des Runes. Depuis de nombreux siècles, ces artisans ont façonné de multiples runes renfermant une magie aux pouvoirs terrifiants, pouvant jusqu'à conférer la puissance tellurique aux armes ainsi frappées.

Les armes runiques comptent comme des armes magiques. Les runes, une fois gravées, restent indissociables de l'arme sur laquelle elles sont inscrites. Si vous comptez revendre une de ces armes, la règle habituelle du commerce reste d'application, à savoir 50% de la valeur à neuf... sans rune! En effet, nul autre qu'un nain ne peut bénéficier des effets de ces ornements.

Les hommes de main de cette bande n'ont accès qu'aux runes mineures. Veillez à respecter la règle du même équipement par groupe d'hommes de main. Les héros peuvent, quant à eux, y ajouter les runes majeures. Attention, les runes majeures sont uniques au sein d'une même bande, ce qui signifie que deux armes ou plus ne peuvent porter la même rune majeure !

Lors de la constitution de la bande, le coût des runes est adjoint au coût de l'arme. On considère simplement que les membres de la bande avaient déjà de telles armes sur eux. Par la suite, le coût des runes est doublé pour représenter la dépense nécessaire à la gravure de ces runes (en effet, cela ne se fait pas à chaque coin de rue de Mordheim !). Pour faire graver une rune sur une arme, un héros Tueur Nain doit s'enquérir d'un Maître des Runes. Pour les runes mineures, un jet de rareté 7 est requis, pour les runes majeures, un jet de rareté 10. Si ces tests sont réussis, alors vous avez trouvé un Maître des Runes conciliant et vous devez vous passer de l'arme durant une bataille, le temps de réaliser la gravure.

RUNES MINEURES

Rune de Feu (10 Co)

Une arme marquée de la Rune de Feu inflige désormais des attaques enflammées.

Rune d'Agilité (20 Co)

Une arme marquée de la Rune d'Agilité confère à son porteur un bonus de +1 en Initiative.

Rune de Frappe (25 Co)

Une arme marquée de la Rune de Frappe confère à son porteur un bonus de +1 en Capacité de Combat.

Rune de Rancune (25 Co)

Le porteur de l'arme doit désigner une figurine ennemie au début de la bataille. Il pourra relancer tous ses jets ratés pour toucher ou pour blesser au corps à corps exclusivement contre cette figurine (le résultat du second jet devant être accepté, même s'il est à nouveau raté).

Rune Démoralisante (30 Co)

Toute touche infligée à une figurine par une arme marquée de la Rune Démoralisante implique un test de commandement de cette figurine sous sa propre valeur de Cd (elle ne peut pas utiliser le Cd d'une autre figurine, même si cette dernière dispose de la compétence *Chef*). Si le test est raté, la figurine est mise en *fuite*. Résoudre la fuite comme indiqué dans le livre de règle. Si le test est réussi, rien ne se passe. Cette Rune n'affecte pas les créatures immunisées à la psychologie.

Rune de Vol (35 Co)

Une arme marquée de la Rune du Vol peut être lancée jusqu'à 9 pas vers toute figurine ennemie en vue au choix du lanceur (et donc pas obligatoirement la plus proche). Utilisez la CT du lanceur. La cible subit une touche de *Force Utilisateur*. L'arme revient ensuite dans la main du porteur.

Rune Tranchante (40 Co)

Une arme marquée de la Rune Tranchante confère à son porteur un bonus de +1 en *Force*.

Rune de Fureur (45 Co)

Une arme marquée de la Rune de Fureur permet à son porteur d'ajouter +1 *Attaque*, résolue avec cette arme.

Rune de Rapidité (50 Co)

Une arme marquée de la Rune de Rapidité permet à son porteur de frapper toujours en premier mais uniquement avec cette arme. Cela prévaut sur toutes les autres règles (dont celle de la lance par exemple).

RUNES MAJEURES

Rune Majeure Brisante (50 Co)

Si un héros touche une figurine ennemie portant une arme magique avec une arme marquée de la Rune Majeure Brisante, l'arme magique de l'ennemi est aussitôt détruite (et irrémédiablement perdue s'il s'agit d'une arme physique) ou dématérialisée (s'il s'agit d'une arme matérialisée par la magie).

Rune Majeure de Force (60 Co)

Une arme marquée de la Rune Majeure de Force permet de doubler la Force de son porteur contre des créatures d'Endurance de 6 ou plus. Cet effet n'affecte que les attaques portées spécifiquement par cette arme.

Rune Majeure de Frappe (70 Co)

Toute blessure non sauvegardée causée par une arme marquée de la Rune Majeure de Frappe inflige la perte d'1D6 Point(s) de Vie à la cible.

Rune Majeure de Skalf Marteau Noir (75 Co)

Toute arme marquée de la Rune Majeure de Skalf Marteau Noir blesse toujours sur 2+.