

Mission esclavagiste des Nains du Chaos

Les Nains du Chaos viennent des Terres Sombres, ou s'élèvent les hautes ziggurats de la cité de Zharr Naggrund. Ce sont des esclavagistes, cruels et sans pitié, sans aucune compassion.

Engoncés dans de sombres armures, ils portent des armes mortelles et cherchent à capturer tous ceux qu'ils rencontrent.

La composition des expéditions naines du chaos dans la cité de Mordheim est quelque peu différente de celle des armées de Zharr Naggrund classique. L'environnement très hostile de la ville rend encore plus hasardeux voir dangereux l'usage d'esclaves qui cherchent à se soustraire à l'autorité de leurs maîtres. C'est pourquoi seuls les plus "fiabes" des hobgobelins prennent part aux missions esclavagistes pour Mordheim.

Lors des batailles, les armées Naines du Chaos sont généralement accompagnées de puissants sorciers. Cependant c'est derniers sont trop peu nombreux et trop important au sein de la société des Nains du Chaos pour risquer leur vie dans les rues de Mordheim.



Règles spéciales

Tous les Nains du Chaos suivent les règles spéciales suivantes:

Dur à cuire: Les Nains du Chaos sont tenaces et résolus, ils ne sont mis dans l'incapacité d'agir que sur 6 au lieu de 5 ou 6. Le tableau des blessures devient donc 1-2 à terre, 3-5 sonné, 6 hors de combat.

Tête solide: Les Nains du Chaos ignorent les règles spéciales des masses et autres armes contondantes, ils ne sont pas facile à assommer!

Armure: Dans leurs armures de plaque de métal noir habilement reliées et rehaussées d'obsidienne, les robustes Nains du Chaos se déplacent facilement. Ils ne subissent pas de pénalité de mouvement pour le port d'une armure.

Esclavagistes: A la fin de la bataille, et si les Nains du Chaos ont gagné, ils gagnent 1D6+2 couronnes d'or (CO) pour chaque figurine "tuée". Cela représente la capture des mourants par les Nains du Chaos qui les envoient à leurs sombres maîtres. Notez que cette règle s'applique à tous les adversaires mis hors de combat lors de la bataille et étant vraiment morts.

Insignifiants: Les Nains du Chaos ne font pas confiance aux hobgobelins, même si ce sont les plus respectés des esclaves. Les hobgobelins comptent comme une demi-figurine lorsqu'il faut déterminer si la bande doit effectuer un test de déroute. Par exemple, une bande de 7 nains et 5 hobgobelins (soit 12 guerriers, elle doit effectuer un test si elle perd 4 combattants) pourra perdre

Written by Hirohito / Inspired by Hand Of Hashut / Illustrated by Vallenor (Warfo)

4 hobgobelins et un nain sans faire de test car ils compteront comme 3 pertes (une perte pour le nain et deux pour les hobgobelins).

Tableau De Competences

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Despote	X	X		X		X
Ingénieur	X	X				X
Immortel	X			X		X

Equipement Disponible pour la bande de Nains du Chaos

Liste d'équipements des Nains du Chaos:

Armes de corps à corps:

Dague 1ère gratuite/2 CO
Masse / marteau 3 CO
Hache 5 CO
Epée 10 CO
Arme à deux mains 15 CO
Lance 10 CO
Hallebarde 10 CO

Armes de tir:

Pistolet 15 CO

Armures:

Armure légère 20 CO
Armure lourde 50 CO
Armure d'obsidienne 75 CO **
Bouclier 5 CO
Casque 10 CO

Divers:

Talisman d'Obsidienne 50 CO

Liste d'équipements des Tireurs Nains du Chaos:

Armes de corps à corps:

Dague 1ère gratuite/2 CO
Masse / Marteau 3 CO
Hache 5 CO
Epée 10 CO

Armes de tir:

Pistolet 15 CO/30 CO la paire
Tromblon Nain du Chaos 35 CO
Tromblon 30 CO
Arbalète 25 CO

Armures:

Armure légère 20 CO
Armure lourde 50 CO
Bouclier 5 CO
Casque 10 CO

Divers:

Talisman d'Obsidienne 50 CO





Liste d'équipement disponible pour les hobgobelins:

Armes de corps à corps:
Dague 1ère gratuite/2 CO
Masse 3 CO
Hache 5 CO
Epée 10 CO
Lance 10 CO

Armes de tir:
Fronde 2 CO
Arc court 5 CO

Armure:
Bouclier 5 CO
Casque 10 CO



** Le cout de l'armure d'obsidienne représente le fait qu'il est plus facile d'avoir une armure d'obsidienne pour une nouvelle bande de Nains du Chaos qui a fraîchement quitté sa cité. L'armure d'obsidienne est au même cout que l'armure de gromril une fois la bande recrutée.



Equipements spéciaux des Nains du Chaos

Armure d'obsidienne: forgée dans les hauts fourneaux de Zharr Naggrund, l'armure d'obsidienne confère une protection exceptionnelle, comparable à celle de l'armure de Gromril. L'armure d'obsidienne donne une sauvegarde d'armure de 4+ a son porteur.

Talisman d'Obsidienne: l'obsidienne est le fléau de toute magie, et même un fragment de cette roche peu avoir de grands effets. Quand le porteur du Talisman devient la cible d'un sort (ami ou ennemi), lancez 1D6. Sur 5+, le sort est ignoré.

Tromblon Nain du Chaos: Le tromblon est l'arme la plus utilisée par les tireurs Nains du Chaos. Il est plus fiable que ses homologues rudimentaires que l'on peut trouver dans tout l'Empire. Il tire des boulets de taille réduite qui peuvent être portés a la ceinture ou dans les poches et les Nains des terres sombres le manie avec dextérité. Le tromblon Nain est traité comme une arkebuse.



Choix des combattants

Une bande de Nains du Chaos doit inclure au moins trois combattants. Vous disposez de 500 couronnes d'or (CO) disponibles pour recruter et équiper votre bande. Elle peut être composée d'un maximum de quinze guerriers.

Despote Nains du Chaos: Votre bande doit inclure un Despote, ni plus, ni moins.

Ingénieur Infernal: Votre bande peut inclure un seul ingénieur infernal.

Immortels: Votre bande peut inclure jusqu'à 2 immortels.

Guerriers Nains du Chaos: Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Guerriers.

Tireurs Nains du Chaos: Votre bande peut inclure cinq tireurs.

Hobgobelins: Votre bande peut inclure autant de hobgobelins que de Nains du Chaos.

Expérience de départ

Un Despote Nains du chaos commence avec 20 points d'expérience.

Un Ingénieur Infernal commence avec 10 points d'expérience.

Un Immortel commence avec 8 points d'expérience.

Un guerrier Nains du Chaos commence avec 0 point d'expérience.

Un tireur Nains du Chaos commence avec 0 point d'expérience.

Un Hobgobelin commence avec 0 point d'expérience.



Heros



1 Despote Nains du Chaos

85 CO pour recruter

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Despote	3	5	4	3	4	1	2	1	9



Armes/Armure: Un Despote Nains du Chaos peut être équipé d'armes et armures choisies dans la liste d'équipements des Nains du Chaos.

Règles spéciales:

Chef: Toute figurine de la bande se trouvant dans un rayon de 6ps d'un Despote peut utiliser son commandement à la place du sien.

0-1 Ingénieur Infernal

50 CO pour recruter

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Ingénieur	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure: Un Ingénieur Infernal peut être équipé d'armes et armures choisies dans la liste d'équipements des Tireurs Nains du Chaos.

Règles spéciales:

Sombre ingénierie: Un Ingénieur Infernal améliore constamment les mécaniques issues des ateliers de Zharr Naggrund. Les armes de tir des Nains du Chaos (et pas des esclaves) voient leur portée augmentée de 6ps pour les arbalètes et les tromblons nains du chaos et de 3ps pour les pistolets tant qu'un Ingénieur Infernal est dans la bande.

0-2 Immortel

60 CO pour recruter

Les immortels sont les plus nobles et les plus puissants guerriers Nains du Chaos ayant conservé leur apparence première. Ils marchent contre leurs ennemis dans de lourdes armures d'obsidienne et portent de mortelles armes a deux mains. Leur nom vient de leur réputation a pouvoir encaisser les pires coups et a rendre le double a leurs ennemis.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Immortel	3	5	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure: Un Immortel peut être équipé d'armes et armures choisies dans la liste d'équipements des Nains du Chaos. Il ne peut pas porter d'armes de tir.

Règles spéciales:

Vœu de protection: Les immortels consacrent leur vie à la protection des individus de haut rang et donneront leur vie plutôt que de faillir a leur mission. Tant qu'ils sont dans un rayon de 6ps du chef de la bande et que ce dernier n'est pas en fuite, ils ne fuiront pas.

De plus l'immortel a accès à la compétence spéciale "Corps d'acier".

Hommes de Main (Pris en groupes de 1 à 5)

Guerrier Nain du Chaos

40 CO pour recruter

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure: Un Guerrier Nain du Chaos peut être équipé d'armes et armures choisies dans la liste d'équipements des Nains du Chaos.

0-5 Tireur Nain du Chaos

40 CO pour recruter

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Tireur	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure: Un Tireur Nain du Chaos du peut être équipé d'armes et armures choisies dans la liste d'équipements des Tireurs.

Hobgobelins

20 CO pour recruter

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Hobgobelin	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Armes/Armure: Un Hobgobelin peut être équipé d'armes et armures choisies dans la liste d'équipements des Hobgobelins.

Règles spéciales:

Peu fiables: Un seul hobgobelin peut être promu héros. Si un autre hobgobelin obtient un 6 sur son tableau de progression, relancez le dé.

Compétences spéciales des nains du chaos

Increvable: Ce nain est célèbre pour avoir survécu à des blessures qui auraient terrassé un individu moins résistant. Lorsque vous faites un jet sur le tableau des blessures graves à la fin d'une partie au cours de laquelle ce héros a été mis *hors de combat*, le dé peut être relancer une fois. Vous devez conserver le second résultat.

Maître des poudres (Ingénieur Infernal seulement): Maître des poudres: l'ingénieur infernal est un expert en poudre noire et sait en concocter. Si le héros ne recherche pas des objets rares, il peut fabriquer à la place 1D3-1 doses de poudre noire supérieure. Il est possible que le résultat soit 0, car le nain du chaos n'aura peut-être pas accès à un laboratoire convenable. La poudre doit être utilisée lors de la prochaine bataille et ne pourra pas être vendue ou échangée à d'autres bandes car les nains du chaos gardent bien leurs secrets.

Corps d'acier (Immortel seulement): Le corps du guerrier est endurci par les innombrables coups qu'il a endurés. À chaque fois que l'immortel subit une touche de force 3 ou moins, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, la touche est ignorée.

Très coriace: Les nains sont coriace et ce héros est coriace parmi les nains! Lors des jets de dégâts affectant ce personnage, on considère qu'un jet de 1-3 le met à *terre*, qu'un jet de 4-5 le *sonne* et qu'un jet de 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+ pour éviter d'être *sonné*. Cette sauvegarde passe à 2+ si le héros porte un casque.

Esclavagiste hors-pair (Despote uniquement): le personnage est connu et redouté pour les nombreux captifs qu'il envoie à une mort lente et douloureuse dans les Terres Sombres. Un despote possédant cette compétence augmente la portée de sa capacité de chef de 6ps.

