



Les Mineurs Nains

Nouvelle liste de bande pour Mordheim

Bien que répugnant à se cloisonner dans des villes humaines, les nains y trouvent parfois un certain intérêt monétaire non négligeable. Mordheim fait partie de ces rares exceptions où les mineurs nains se rendent et s'installent dans le but d'y construire des mines et de puiser les richesses du météore. La plus grande partie des mines naines sont avoisinante au cratère du météore et les mineurs nains sont nombreux à risquer leur vie dans ce lieu hostile.

Règles Spéciales

Dur à Tuer. Les nains sont particulièrement résistants, ils ne peuvent être mis Hors de Combat que sur un 6 au lieu de 5-6 sur la table des blessures.

Tête Dure. Toujours leur incomparable résistance, les nains ignorent les règles spéciales des armes contondantes comme la masse ou le marteau.

En fait, la combinaison de la règle précédente *Dur à Tuer* et la règle *Tête Dure* fait que vous devez toujours utiliser la table des blessures suivantes :

D6	Effet
1-2	A Terre
2-5	Sonné
6	Hors de Combat

Armure. Les nains sont d'une telle robustesse qu'ils ne subissent aucune pénalité pour le port des armures lourdes. Heureusement quand on pense que ces petits hommes n'ont qu'un mouvement de 3 pouces...

Haine des Peaux Vertes. Les Nains haïssent la race des peaux vertes, cela inclus les Gobs et les Orques. Lorsqu'ils combattent de telles créatures ils sont sujet à la haine comme expliqué en page 39 du livre des règles.

Rancune. Les Nains ont une très vieille rancune envers la race Elfe qui remonte si loin dans le passé que plus personne n'est véritablement en mesure de l'expliquer. Mais cela empêche votre bande d'avoir un Franc Tireur Elfe dans ses rangs, Aënur est lui aussi concerné par cette rancune et ne peut donc pas rejoindre une bande de nains.

Mineurs incomparables. Les Nains sont réputés pour leur talent de mineur, ils trouvent toujours une pierre magique supplémentaire lors des fouilles de l'après bataille.

Choix des guerriers

Une bande de mineurs nains doit inclure un minimum de trois guerriers. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa composition. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 12.

Maître Ingénieur : Votre bande de nains doit impérativement inclure un Maître Ingénieur, ni plus, ni moins.

Champion : Votre bande peut inclure jusqu'à deux champions.

Poils au Menton : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Poils au Menton.

Tueur de Géants : Votre bande ne peut inclure qu'un seul et unique Tueur de Géants.

Mineurs : Votre bande peut inclure autant de mineurs que vous le voulez.

Arquebusiers : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 arquebusiers.

Expérience de départ

Le **Maître Ingénieur** débute avec 20 points d'expérience.

Les **Champions** débutent avec 8 points d'expérience.

Les **Poils au Menton** débutent avec 0 points d'expérience.

Les **Hommes de Main** débutent avec 0 point d'expérience.

Table des Compétences Naines

	Cbt	Tir	Eru	For	Vit	Spc
Ingénieur	?	?		?		?
Champion	?	?		?		?
Poil au M.	?			?		?

Compétences Spéciales

Les Nains peuvent utiliser la liste des compétences spéciales qui suit au lieu de la liste standard.

Maître des Lames

Le combattant nain surpasse tout autres combattants à tel point qu'il est capable de tenir tête à une horde d'Orques et de Gobs à lui seul. Si le combattant porte une arme lui autorisant la parade, il réussira alors sa parade en obtenant un jet supérieur ou égal au score de son adversaire. Ainsi, le combattant peut parer une attaque dont le score pour toucher est de 6.

Résistance exemplaire

Difficile de croire qu'un nain puisse être encore plus résistant que se qu'ils ont l'habitude d'être. Pourtant, ce combattant nain est d'une résistance sans pareil. Si votre combattant a été mit hors de combat, vous pouvez effectuer une relance sur la table des blessures graves. Vous serez obligé d'accepter le second résultat même si ce dernier est moins bon que le premier...

Mineur d'exception

Ce combattant nain est un mineur exceptionnel ayant une capacité incomparable à trouver les pierres magiques.

Vous pourrez modifier le résultat d'un seul dé d'exploration à raison de +1/-1 sur le résultat.

Vrai Héros

Le combattant faire preuve d'une telle volonté de vivre au combat qu'il est encore plus difficile de le neutraliser. Dorénavant il vous faudra utiliser la table des blessures suivante pour ce combattant :

D6	Effet
1-3	A Terre
4-5	Sonné
6	Hors de Combat

Crâne d'acier

Quand on dit qu'un nain est une tête de mule... Ce combattant est particulièrement résistant au point d'être particulièrement difficile à assommer. Le combattant dispose d'une sauvegarde de 3+ contre les blessure Sonné, s'il réussit sa sauvegarde remplacé alors le sonné par A Terre. S'il porte un casque la sauvegarde passe à 2+ au lieu des 3+ (Il ne possède pas deux sauvegardes).

Liste d'Équipement des Mineurs Nains

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes de nains pour choisir leurs armes.

Armes de Corps à Corps

Dague (Première gratuite)	2 CO
Masse ou Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Hache Naine	15 CO
Epée	10 CO
Pioche	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO
Arme en Gromril *	3 x Le Coût de l'arme

Armes de Tir

Pistolet	15 CO (30 la paire)
----------------	---------------------

Armures

Armure Légère	20 CO
Armure Lourde	50 CO
Armure en Gromril *	75 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

Équipement Spécial

Gyrocoptère **	300 CO
Lance-Flames **	75 CO

EQUIPEMENT DES ARQUEBUSIERS

Armes de Corps à Corps

Dague (Première gratuite)	2 CO
Masse ou Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO

Armes de Tir

Arbalète	25 CO
Arquebuse	35 CO
Pistolet	15 CO (30 la paire)

Armures

Armure Légère	20 CO
Armure Lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

* Les armes et armures en Gromril sont moins chères pour les nains que pour toute autre race, cela représente le fait que se sont eux les producteurs de ce type d'équipement. Mais ce coût ne s'applique que lors de la création d'un nouveau combattant. Ensuite il vous faudra utiliser la tarification normale.

** Nécessite la présence d'un Ingénieur dans la bande pour être acheté puis utilisé.

Nouveaux Objets

Hache Naine

Rare 8

Parfaitement équilibrée, la Hache Naine est une arme exceptionnelle qui dans les mains d'un véritable expert peut devenir redoutable.

Portée : Corps à Corps ; **Force :** Utilisateur.

Règles spéciales : Tranchante, Parade.

REGLES SPECIALES

Tranchante : La Hache Naine est d'une telle qualité qu'elle impose un malus de -2 à la sauvegarde de ses victimes au lieu du -1 traditionnel des Haches standards.

Parade : Véritablement bien ouvragée, la Hache Naine permet d'effectuer une parade comme il pourrait le faire avec une simple épée.

Pioche

Commune

Il n'est pas rare que des mineurs nains partent au combat avec leur pioche, véritable instrument de mort dans les mains d'un tel combattant.

Portée : Corps à Corps ; **Force :** Utilisateur + 1.

Règles spéciales : Coup Critique.

REGLES SPECIALES

Coup Critique : La pioche utilise la table des coups critiques des armes d'Estocade, de plus vous pouvez relancer le jet de dé si ce dernier ne vous convient pas. Vous êtes alors obligé de prendre le second résultat même si ce dernier est moins avantageux.

Canon à Flammes

Rare 11

Encore une invention Naine particulièrement redoutée. Le canon à flammes est capable de projeter une gerbe de flammes brûlant tout sur son passage. L'arme est soumise au profil suivant :

Portée : Gabarit ; **Force :** 4.

Règles spéciales : Gabarit, Décharge, Encombrement.

REGLES SPECIALES

Gabarit : L'arme utilise un gabarit spécial en forme de larme, utilisez le gabarit de souffle fournit avec la boîte de Battle. Toute figurine touchée par le gabarit subira une touche de Force 4 sur un 4+.

Décharge : Il n'est pas certain que le canon à flammes soit suffisamment approvisionné, après chaque tir lancez 1D6, sur un 4+ l'arme ne peut plus être utilisée de la partie.

Encombrement : La figurine portant l'arme subit un malus de -1 à son mouvement.

Gyrocoptère

Rare 12

Le Gyrocoptère est une invention naine particulièrement ingénieuse. Cette machine peut voler à plus de 20 mètres du sol grâce à un système de pales mues par un moteur à vapeur. Les nains en font un usage fréquent lors des grandes batailles et parfois un seigneur nain suffisamment fortuné s'en paye le luxe pour ravager les rues de Mordheim...

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	12	-	-	-	6	1	-	-	-

Pour être utilisé, le Gyrocoptère nécessite la présence d'un Maître Ingénieur qui se charge de l'entretenir entre les batailles. En combat, ce véhicule peut être piloté soit par l'ingénieur lui-même, soit par un champion. Le Gyrocoptère est équipé d'un canon à vapeur et le pilote peut embarquer avec lui jusqu'à 4 bombes.

REGLES SPECIALES

Corps à Corps : Le Gyrocoptère ne peut pas être engagé au corps à corps. Et réciproquement il ne peut pas engager quelqu'un au corps à corps.

Vitesse réduite et Vitesse maximale : La vitesse normale du Gyrocoptère est de 12 pouces, mais le pilote peut décider d'augmenter la vapeur et pousser cette vitesse jusqu'à 24 pouces. Si le Gyrocoptère se déplace de plus de 12 pouces le pilote ne pourra rien faire d'autre que de maintenir sa machine, il ne pourra donc pas utiliser le canon ou lancer de bombes. Un tireur voulant toucher le Gyrocoptère aura un malus de -1 si ce dernier s'est déplacé de plus de 10 pouces.

Entretien : Pour être utilisé durant les batailles, un ingénieur doit se charger de préparer le Gyrocoptère. Si votre bande a perdu son ingénieur, ou si ce dernier a été mit Hors de Combat durant la partie précédente, vous ne pourrez pas utiliser votre Gyrocoptère durant la prochaine partie à moins de le faire faire par un autre ingénieur moyennant finance : 60 + 1D6x10 CO pour un entretien effectué par un ingénieur n'appartenant pas à la bande.

Pilotage : Seuls l'ingénieur et les champions peuvent piloter le Gyrocoptère. Si vous ne possédez aucune des ces figurines votre Gyrocoptère restera au camp...

Canon à Vapeur : Le Gyrocoptère est équipé d'un terrible canon à vapeur. L'arme est particulièrement dévastatrice et possède le profil suivant :

Portée : 24 pouces ; **Force :** 5.

Règles spéciales : Arme à Vapeur.

Arme à Vapeur : Bien que n'utilisant pas de poudre noire, l'arme utilise malgré tout la table des Incidents de Tir se trouvant en page 164 du livre des règles. Un résultat de 1 sur cette table entraîne la destruction

immédiate du canon est inflige une touche de force 4 au véhicule. Le canon détruit pourra ensuite être remplacé par un nouveau modèle pour la modique somme de 40 + 3D6 CO... Et oui ! Tout se paye...



Bombes : Le pilote peut posséder des bombes qu'il peut lancer durant la bataille. Notez qu'il devra choisir entre lancer une bombe ou utiliser son canon à vapeur. Les bombes ont le profil suivant :

Portée : 3 pouces ; **Force :** 3.

Règles spéciales : Explosion, Dispersion, Limitées.

Explosion : La bombe explose sur un rayon de 1,5 pouces. Toute figurine se touchée par le gabarit subit une touche de Force 3 sur un 4+. Utilisez le gabarit de 3 pouces de Battle si vous le possédez.

Dispersion : Désignez le point visé puis lancez le dé de dispersion. La bombe se déplace alors d'1D6 pouces dans la direction indiquée. Un HIT indique que la bombe explose pile à l'endroit visé. Un MISFIRE indique que la bombe explose non pas sur le terrain mais à bord du Gyrocoptère qui sera alors le seul touché (Avec son pilote). Notez qu'il est possible que le Gyrocoptère soit touché par le gabarit alors que la bombe explose au sol, considérez alors que le Gyrocoptère n'est pas touché car se trouvant en hauteur il ne risque rien. Par contre, dans le cas d'un MISFIRE le Gyrocoptère et le pilote sont automatiquement touchés (Pas de jet de 4+).

Quantité Limitées : Le pilote ne dispose que de quatre bombes à bord, il vous faudra donc les compter lorsque vous les utilisez. De plus, il n'existe pas un approvisionnement infini de bombes et il vous faudra en acheter après chaque partie. Les bombes non utilisées durant la partie pourront servir dans les parties suivantes. Racheter de nouvelles bombes vous coûtera 20 + 2D6 CO par bombes. Lorsque vous achetez un Gyrocoptère, ce dernier possède déjà ses quatre premières bombes.

Grosse cible : Le Gyrocoptère est considéré comme une grosse cible et peut donc toujours être pris pour cible.

Gyrocoptère blessé : Le Gyrocoptère n'est pas soumis aux règles standards de blessure, lorsqu'il est touché puis blessé effectuez un jet sur la table suivante...

D6	Effet
1-3	Choc
4-5	Endommagé
6	Détruit

Choc : Le Gyrocoptère subit l'impact du tir mais parvient à l'encaisser facilement, le pilote ne pourra pas utiliser la poussée maximale du moteur durant sa prochaine phase de mouvement.

Endommagé : Le moteur à vapeur est touché est s'emballé, effectuez un déplacement de 1D6 pouces dans une direction aléatoire avec le risque de rencontrer un obstacle de plus de 3 pouces de hauts et de s'écraser contre (Voir Crash). De plus, le pilote ne pourra pas déplacer son Gyrocoptère durant sa prochaine phase de mouvement. Il est possible que le Gyrocoptère subisse plusieurs fois le résultat, effectuez donc un déplacement aléatoire pour chaque touche.

Détruit : Le Gyrocoptère n'encaisse pas du tout le tir et se déplace alors de 2D6 pouces dans une direction aléatoire puis s'écrase (Voir Crash).

Shooter le pilote : Le Gyrocoptère étant particulièrement résistant, il est évidemment plus tentant de viser le pilote, se qui est parfaitement faisable mais le tireur aura alors un malus de -2 sur son jet pour toucher. Et vous ne disposez pas du bonus des Grosses Cibles bien que vous pouvez toujours viser le pilote du Gyrocoptère même s'il n'est pas la cible la plus évidente.

Pilote blessé : Lorsque le pilote est touché par un tir, il est possible alors qu'il perde le contrôle de son engin au risque de s'écraser. Lorsque le pilote est A Terre, Sonné ou Hors de Combat, il est important de savoir se que devient le Gyrocoptère, voici donc les cas possibles :

Pilote A Terre, ce dernier parvient à peine à tenir le manche. Durant la prochaine phase de mouvement du joueur nain, le Gyrocoptère se déplace de 2D6 pouces dans une direction aléatoire. S'il rencontre un obstacle de plus de 3 pouces de hauts il s'écrase !

Pilote Sonné ou Hors de Combat, ce dernier n'est plus en état de contrôler son véhicule qui se déplace de 2D6 pouce dans une direction aléatoire puis s'écrase.

Crash : Lorsque le Gyrocoptère s'écrase c'est en général dans un véritable fracas de vapeur et bris de bois et de métal. Le pilote se trouvant à bord et toute figurine se trouvant sur le lieu du crash subissent une touche de Force 6 et sont automatiquement mise Hors de Combat si elles sont blessées (Quelque soit le nombre de point de vie) ou elles sont considérées comme A Terre si elle ne sont pas blessée. Durant l'après bataille, il vous faudra déterminer la durée de la réparation du véhicule à raison de 1+1D3 parties durant lesquelles vous ne pourrez pas utiliser l'engin. De plus ces réparations vous coûteront 40 + 4D6 CO par partie. Si vous ne pouvez pas financer une réparation la durée s'allonge jusqu'à ce que la totalité de la réparation soit payée.

Liste Naine

Héros

1 Maître Ingénieur

95 Couronnes d'Or

L'ingénieur est un personnage très respecté dans la société naine. C'est un inventeur de grande qualité, capable d'utiliser et de créer des machines comme le Gyrocoptère.

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

Armes et Armures : Un Ingénieur peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des nains.

REGLES SPECIALES

Chef : Toute figurine à moins de 6 pouces du Chef peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests.

Armurier : L'ingénieur se charge personnellement de l'entretien des armes de la bande, toute les armes de tirs voient leur portée maximale augmenter de 6 pouces. Et cela tant que l'ingénieur se trouve dans la bande.

0 – 2 Champions

40 Couronnes d'Or

Les champions nains sont d'excellents combattants qui on rejoint la bande d'un puissant ingénieur dans l'espoir de gagner respect et renommé au sein de la caste naine.

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

Armes et Armures : Un Champion peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des nains.

0 – 2 Poil au Menton

25 Couronnes d'Or

Les poils au menton sont de jeunes nains encore inexpérimenté qui se joignent aux bandes des ingénieurs dans l'espoir de gagner en expérience.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	3	2	3	4	1	2	1	8

Armes et Armures : Un Poil au Menton peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des nains.

Hommes de Main

Achetés par Groupes de 1 à 5 combattants

0 – 1 Tueur de Géant

95 Couronnes d'Or

Le Tueur de Géants est un combattant ayant fait vœux de mort et défiant le danger. Pour lui, rejoindre la bande d'un ingénieur n'est qu'une raison supplémentaire de pouvoir enfin trouver une mort honorable au combat.

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

Armes et Armures : Un Tueur de Géants peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des nains. Il ne peut pas avoir d'arme de tir ou d'armure.

REGLES SPECIALES

Vœux de Mort : Les Tueurs de Géants défient la mort, ils sont immunisés contre la psychologie.

Compétences de Tueur : Le Tueurs de Géants devenant un gars doué peut obtenir des compétences dans la table des Tueurs qui suit. De plus, votre Tueur de Géants débute avec une de ces compétences que vous devez déterminer aléatoirement.

COMPETENCES DE TUEUR DE GÉANTS

Charge Furieuse : Le Tueur peut doubler ces attaques durant le tour de charge, il souffre alors d'un malus de -1 pour toucher durant ce tour.

Tueur de Monstres : Le Tueur blesse toujours sur 4+ quelque soit l'Endurance de sa victime. A moins que la Force du Tueur ne lui permette de blesser plus facilement.

Berserk : Le Tueur de Géants bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher durant le tour où il charge.

Mineurs

40 Couronnes d'Or

De nombreux mineurs se joignent à la bande de l'ingénieur dans sa conquête de Mordheim.

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

Armes et Armures : Un Mineur peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des nains.

0 – 5 Arquebusiers

40 Couronnes d'Or

Les Arquebusiers sont des experts dans la manipulation des armes de tir, un ingénieur ne peut pas se passer d'un tel soutien !

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

Armes et Armures : Un Arquebusier peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Arquebusiers nains.

Francs Tireurs

Les Nains peuvent avoir les Francs Tireurs suivants : Gladiateur, Ogre, Halfling, Mage, Assassin Impérial et Arbalétrier Tiléen.