

WARHAMMER®

# NAINS™



WARHAMMER ARMÉES

# RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Cette section décrit les différentes unités d'une armée de nains, ainsi que les règles pour les jouer lors d'une partie de Warhammer. Lorsqu'une figurine suit une règle spéciale du livre de règles de Warhammer, seul le nom de la règle spéciale est donné. Si la figurine suit une règle qui lui est propre, celle-ci est donnée à la suite de sa description. Enfin, il existe des règles spéciales propres à toute l'armée des nains, qui sont données ici.

## RANCUNE ANCESTRALE

Les nains ont toujours les règles spéciales *haine* (orques & gobelins) et *haine* (skavens). Cela signifie que toute unité de Warhammer: Orques & Gobelins ou Skavens est concernée. Pour déterminer le niveau de rancune des nains à l'encontre des autres armées, après le déploiement mais avant les mouvements d'*avant-garde*, lancez 1D6 dans le tableau suivant :

- 1-2 **Vendetta personnelle:** Le Général nain suit la règle spéciale *haine* contre le Général de l'armée adverse.
- 3-4 **Résolution rancunière:** Tous les personnages amis qui suivent la règle *rancune ancestrale* suivent aussi la règle *haine* contre tous les personnages de l'armée ennemie.
- 5-6 **Une vieille vengeance à assouvir:** Toutes les figurines amies qui suivent la règle *rancune ancestrale* suivent aussi la règle *haine* contre toutes les figurines de l'armée ennemie.

## FACTURE NAIN

Les attaques de tir effectuées avec des armes qui suivent cette règle n'ont pas le malus usuel de -1 pour toucher lorsque l'unité *tient sa position et tire*.

## RÉSOLU

Les figurines dotées de cette règle spéciale ont +1 en Force le tour où elles chargent au corps à corps.

## IMPLACABLE

Les unités entièrement composées de figurines suivant cette règle n'ont pas besoin de réussir de test de Cd pour effectuer une *marche forcée* à cause de la proximité d'unités ennemies.

## MUR DE BOUCLIERS

Lors d'un tour où leur unité est chargée, les figurines suivant cette règle reçoivent un bonus de +1 à leurs sauvegardes de *parade*. Notez que ce bonus s'applique même si l'unité est chargée alors qu'elle était déjà engagée au corps à corps.

### Résistance Naturelle

Lorsqu'une armée de nains essaie de dissiper un sort, elle a un bonus de +2 sur toutes ses tentatives de *dissipation*. Si les nains combattent aux côtés d'un *sorcier*, quelle qu'en soit la raison (au sein de la même armée ou d'un contingent allié), ce bonus est perdu, car sa présence interfère avec la résistance naturelle des nains.



# ARMURERIE NAIN

Cette section donne les descriptions et les règles de diverses armes et améliorations accessibles à plusieurs unités et personnages de l'armée des nains.

## ARMURE EN GROMRIL

Appelé "roche d'argent" ou "cauchemar du forgeron" par les autres races, le métal que les nains nomment gromril est le plus dur qui soit. Les armures en gromril sont convoitées pour la protection qu'elles offrent. Ce sont souvent des reliques datant d'un âge d'or définitivement perdu.

Confère à son porteur une sauvegarde d'armure de 4+.

## ARBALÈTE NAIN

Qu'il s'agisse d'un vieux modèle avec une crosse en bois ou d'un exemplaire plus récent tout en acier, toutes les arbalètes naines sont des instruments d'une précision mortelle.

Portée	Force	Règles spéciales
30 ps	4	Facture naine, mouvement ou tir

## ARQUEBUSE NAIN

Les arquebuses des nains sont dotées de plusieurs améliorations comparées aux modèles plus rudimentaires des autres races, comme des canons rayés et des mécanismes de tir plus fiables.

Portée	Force	Règles spéciales
24 ps	4	Perforant, facture naine, mouvement ou tir

## PISTOLET NAIN

Les pistolets nains sont très recherchés à cause de leur précision et de leur simplicité d'utilisation. Leur décharge est capable de stopper net un orque en plein élan.

Contrairement à la plupart des autres armes, un pistolet nain peut servir d'arme de tir et d'arme de corps à corps, il suit alors les règles d'une arme de base additionnelle.

Portée	Force	Règles spéciales
12 ps	4	Perforant, facture naine, tir rapide

**Paire de pistolets nains (corps à corps) :**

Portée	Force	Règles spéciales
Corps à corps	utilisateur	Attaque supplémentaire, à deux mains

**Paire de pistolets nains (tir) :**

Portée	Force	Règles spéciales
12 ps	4	Perforant, facture naine, tir rapide, tirs multiples (2)

## PIERRE DE SERMENT

Lorsqu'il se tient sur une pierre de serment, un seigneur ou un thane galvanise ses troupes et clame sa présence haut et fort.

Une unité qui contient au moins une figurine avec une pierre de serment ne peut jamais choisir de fuir en réaction à une charge, ne peut pas être désorganisée, et si certaines de ses figurines sont équipées d'une arme de base et d'un bouclier, celles-ci peuvent tenter des sauvegardes de parade si elles sont attaquées de flanc ou de dos. De plus, un personnage avec une pierre de serment doit toujours accepter un défi (si votre unité contient plus d'un personnage avec pierre de serment, choisissez lequel relève le défi).

## PORTEURS DE BOUCLIER

Afin d'améliorer ses talents de combattant, un seigneur nain peut se rendre sur le champ de bataille sur un écu porté par deux serviteurs aussi loyaux que costauds.

Un seigneur nain avec des porteurs de bouclier gagne +2 PV et +2 à sa sauvegarde d'armure (jusqu'à un maximum d'1+).

Un seigneur et ses porteurs de bouclier sont considérés comme une seule figurine (même lors d'un défi) : le seigneur ne peut pas mettre pied à terre et bénéficie toujours de la règle *attention messire!* Cependant, il possède deux profils de caractéristiques : un pour le seigneur, et un pour les porteurs. Le seigneur et les porteurs utilisent leur propre CC, Force, Initiative et Attaques lorsqu'ils attaquent, et peuvent attaquer des adversaires différents en contact socle à socle. Les Attaques des porteurs ne bénéficient des effets d'aucune arme, y compris runique, possédée par le seigneur.

Les porteurs n'ont pas de caractéristique de Points de Vie ou d'Endurance car ils ne peuvent pas être attaqués séparément. Cependant, si le seigneur nain est retiré comme perte, on considère que les porteurs ont été tués et toute la figurine est retirée du jeu. Si la figurine est attaquée au corps à corps, on utilise la CC du seigneur lorsque l'ennemi effectue ses jets *pour toucher*.

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



# SEIGNEURS & THANES



## LES NOMS DES NAINS

Les nains sont très fiers de leur nom, et chaque clan, chaque forteresse conserve une liste exhaustive de ses membres. Même s'il existe des exceptions, les patronymes des nains obéissent à une règle parmi deux : la première se base sur le nom d'un parent (le plus souvent le père) en y ajoutant le suffixe 'sson' ou 'sdottir'. Des exemples connus incluent Morgrimsson, fils de l'ancien haut roi Morgrim Barbenoire, ou Burloksson, fils de Burlok Damminsson (qui était lui-même fils de Dammin). La seconde méthode consiste à donner un titre décrivant une caractéristique de son porteur, comme un trait physique, une qualité, un talent, une compétence, sa profession ou une de ses manies.

On pourrait ainsi citer Thorgrim le Rancunier ou Helgar Longues-Nattes.

Les nains ayant une longéité importante, il n'est pas rare qu'ils accumulent plusieurs noms au cours de celle-ci. Par exemple, un nain pourrait commencer par s'appeler dans sa jeunesse Thorg ou Balric. Ce nom sera souvent suivi par un surnom, comme Brise-écu ou Barbe Fourchue, puis par le nom de son clan : Thorg Brise-écu du clan Casquepierre. S'ajoutent aussi les titres de son clan ou de sa guilde : thane, maître, capitaine du deuxième gouffre, etc. On aurait par exemple le thane Thorg Brise-écu du clan Casquepierre. Mais en dehors des occasions officielles, on pourrait se limiter à Thorg Brise-écu.

Les chefs d'un throng nain sont ses seigneurs et ses thanes. Ce sont les plus redoutables guerriers de l'armée, des combattants équipés des meilleures armes et armures du clan. Dans l'immense majorité des cas, les seigneurs nains et les thanes sont des gens austères, même au sein d'un peuple rude. En effet, ils portent sur les épaules le poids de rancunes accumulées par d'innombrables générations de nains. Il est de leur devoir de venger les offenses faites à leur clan, à leur forteresse et à leur race, de la plus ancienne jusqu'à la plus récente. D'ailleurs, ne pas réussir à assouvir une vengeance, surtout si elle est due à un tort vieux de plusieurs siècles, est un acte qui peut couvrir de honte un thane, et lui valoir le mépris des plus vieux nains.

Les seigneurs et les thanes connaissent bien les ennemis héréditaires des nains et sont les dépositaires d'un grand savoir. Ils ont l'honneur de pouvoir assister aux conseils des anciens de leur clan, des forgerunes et des ingénieurs. Posséder une telle sagacité est essentiel, car lorsque leurs barbes sont suffisamment longues pour qu'ils mènent un throng, les seigneurs et les thanes doivent maîtriser l'art de la tactique et de la manœuvre, et manier leurs régiments aussi bien qu'ils manient leur hache et leur bouclier.

Un thane souhaitant accéder au rang de seigneur doit être de sang royal. Si un roi meurt, un seigneur assurera sa succession. Il arrive aussi qu'une nouvelle lignée soit fondée si un clan reconquiert une forteresse perdue ou en établit une nouvelle. Tous les chefs nains prêtent allégeance à une des forteresses majeures, celle-ci étant à leur tour inféodée à Karaz-a-Karak, siège du haut roi. En théorie, ce dernier commande à tous les rois, mais en pratique, il s'agit plus de relations de coopération que de stricte obédience, car les nains sont des individus fiers qui n'acceptent pas facilement l'autorité d'autrui.

Tous les nains sont très fiers de leurs possessions, encore plus ceux qui appartiennent à l'aristocratie. Selon sa richesse et son clan, un seigneur ou un thane pourra être équipé d'armes et d'armures runiques. Chaque relique est transmise de père en fils et forme l'héritage d'une famille ; elle est couverte de runes et crépite d'énergie mystique, et son histoire est souvent plus longue et plus glorieuse que celle de son porteur.

Même si les nains préfèrent combattre à pied, il existe des exceptions. Certains seigneurs se rendent au combat sur un bouclier porté par deux guerriers. Cette pratique s'est répandue depuis les forteresses du sud, notamment à cause du roi Alrik Ranulfsson de Karak Hirn. Plus au nord, les chefs préfèrent combattre sur une pierre de serment, un rocher gravé de runes qui proclament les faits d'armes du clan ou la lignée de son possesseur, et qui symbolise l'immutabilité de sa forteresse.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Thane	3	6	4	4	5	2	3	3	10

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (personnage).

**RÈGLES SPÉCIALES :** Rancune ancestrale, implacable, résolu, mur de boucliers.

# MAÎTRES INGÉNIEURS

Étant donné le nombre de machines de guerre dont s'équipent les nains, il n'est pas étonnant que des membres de la Guilde des Ingénieurs accompagnent les throngs au combat. Pour la plupart des maîtres ingénieurs, cette participation forcée est un fardeau, car cela les oblige à abandonner leurs forges et leurs ateliers, et à constater le manque d'attention dont souffrent leurs machines chéries tandis qu'elles sont mises en batterie, éraflées par les tirs adverses et manipulées avec peu de soins par leurs servants (tout au moins, du point de vue de l'ingénieur). En effet, tous les nains respectent le travail soigné, et leurs machines de guerre sont les mieux entretenues qui soient, leurs servants leur accordant un respect digne des plus vénérables ancêtres, mais il est notoire que toutes les attentions du monde ne sauraient satisfaire les exigences des ingénieurs tant ils sont tatillons à ce sujet.

Après la bataille, les ingénieurs supervisent les réparations, et au cours des combats, ils font de même avec les procédures de mise à feu et de pointage des machines de guerre, dont ils connaissent les caractéristiques sur le bout de leurs doigts boudinés. D'un simple coup d'œil, un ingénieur peut dire si la tension de l'arc d'une baliste est trop importante, ou si un canon-orgue peut supporter une double dose de poudre noire. Ces nains talentueux peuvent optimiser les trajectoires des boulets de canon, et conseiller sur la forme idéale à donner à un projectile de catapulte. Ils peuvent aussi faire office de sapeurs, en vérifiant la mise en place des étais et des gabions dans les tranchées et les redoutes.

Enfin, les ingénieurs sont de bons guerriers. Même s'ils préfèrent se consacrer à la construction de fortifications ou au creusement de tunnels de sape, ils savent se servir d'un marteau de guerre; lorsqu'il s'agit de défendre leurs machines de guerre adorées, ils font preuve d'une détermination sans faille.



**Maître en balistique:** Si un maître ingénieur n'est pas en fuite, une seule machine de guerre dans un rayon de 3 ps peut utiliser sa CT et relancer 1 dé d'artillerie pendant la phase de Tir. Il ne peut pas s'agir du dé qui détermine la distance de rebond d'un boulet de canon ou du jet de flammes d'un canon à flammes. Vous devez dire quelle machine de guerre utilisera cette règle lors de la phase de Tir, avant que toute machine de guerre située dans un rayon de 3 ps de l'ingénieur fasse feu.

L'ingénieur ne peut pas utiliser cette règle et tirer avec son arme de tir lors de la même phase de Tir.

**Retranchement:** Pour chaque maître ingénieur de l'armée, jusqu'à une unité de type *machine de guerre* peut être retranchée. Une machine de guerre retranchée compte comme étant à couvert *lourd* lorsqu'on lui tire dessus, et les figurines qui la chargent subissent un malus de -1 pour toucher au corps à corps. Une machine de guerre retranchée peut pivoter pour tirer, mais si elle se déplace d'une autre façon, le retranchement est perdu. Si la machine de guerre est détruite, le retranchement l'est également. Une machine de guerre ne peut être retranchée qu'une seule fois.

**Attention, Monsieur!** Un maître ingénieur à 3 ps ou moins d'une machine de guerre peut effectuer un jet *Attention Messire!* comme s'il se trouvait dans un rayon de 3 ps d'une unité d'au moins 5 figurines du même type que lui. En cas de réussite, la touche est résolue contre la machine de guerre la plus proche.

## GRIMM LE GRAND

*Le maître ingénieur Jorek Grimm du clan des Sourcilleurs fut l'inventeur des navires à vapeur cuirassés qui forment aujourd'hui la flotte de Barak Varr, et dont les victoires éclatantes s'accumulent. Toutefois, Grimm n'inaugura personnellement qu'une poignée de ces navires au cours de sa vie, et ce n'est que bien après sa mort que la très conservatrice Guilde des Ingénieurs valida le modèle de moteur à vapeur qu'il avait mis au point. En effet, la carrière de Grimm au sein de la Guilde se termina en eau de boudin : il en fut radié à cause de ses inventions peu orthodoxes (bien que brillantes) et dut endurer l'humiliant rituel des chausses aux pieds avant d'être banni comme un malpropre.*

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

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (personnage).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, implacable, résolu.

# FORGERUNES

Les forgerunes gravent des sortilèges à coups de marteau, en liant les vents de magie à des runes de pouvoir. Ce sont des personnes suspicieuses qui gardent jalousement les secrets leur permettant de fabriquer des armes, des armures, des anneaux et des talismans magiques bien plus puissants que ceux de n'importe quelle autre race.

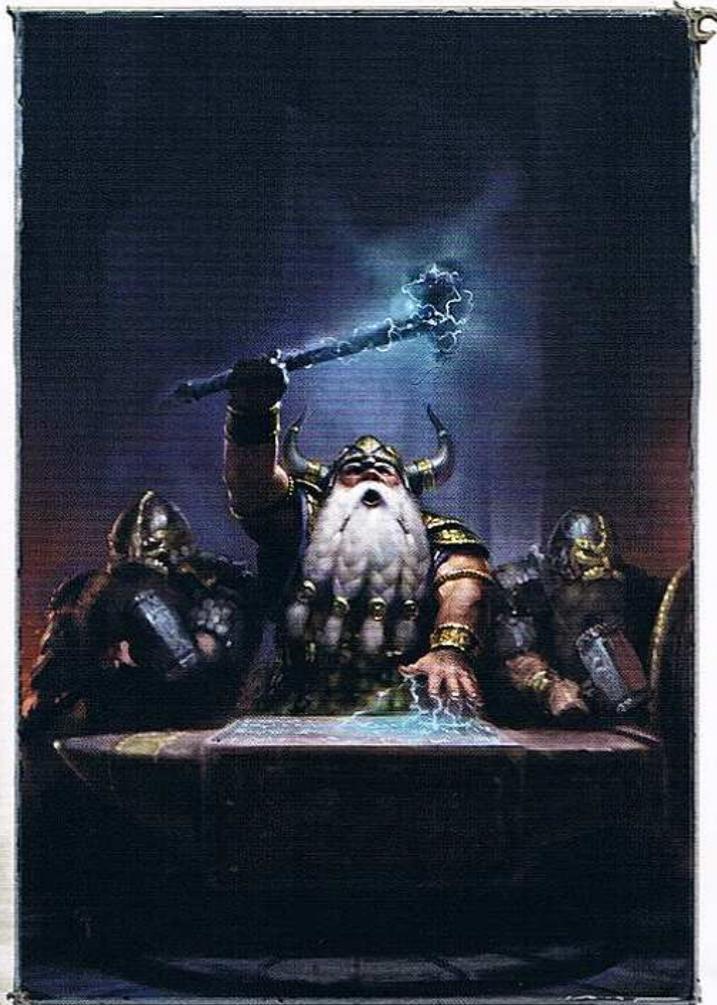
La vénérable Guilde des Forgerunes est une des institutions les plus anciennes et les plus respectées du Karaz Ankor. Selon la légende, ses origines remontent à l'époque de Grungni, le dieu ancêtre de la Mine, Maître des Forges et Seigneur des Runes. C'est ainsi que la Guilde des Forgerunes affirme descendre en droite ligne du fils de Grungni. C'est pour cette raison que les forgerunes s'appellent eux-mêmes le clan de Morgrim, bien qu'ils ne soient pas les seuls héritiers de Grungni ou de ses nombreux fils.

Le nombre de forgerunes n'est pas très élevé. Ils sont tous parents plus ou moins éloignés. Chacun d'eux incarne fièrement les traditions de sa famille et apprend à fusionner le métal et la magie sous la forme de runes de pouvoir. Les plus doués sont les seigneurs forgerunes, des nains si âgés qu'ils jouissent du respect ordinairement réservé aux Dieux Ancestraux. Lorsqu'un forgerune décide que le moment est venu, il choisit un apprenti (non sans réticence) et lui apprend le métier. Le jeune novice devra faire longuement ses preuves avant que son mentor lui dévoile tous ses secrets, et bien des runes très puissantes ont été oubliées tout simplement parce

qu'un forgerune n'a pas trouvé de successeur qu'il estimait digne de connaître ses secrets. Heureusement, à moins de périr de mort violente, un forgerune vit très longtemps, même s'il devient aussi de plus en plus têtue avec l'âge. Actuellement, le plus prolifique des seigneurs forgerunes est Thorek Tête en Fer de Karak Azul, alors que leur doyen est Kragg le Sévère de Karaz-a-Karak. Même si ce seigneur forgerune mathusalémique est un lien vivant avec une époque révolue, il est si buté qu'il en est insupportable.

Les forgerunes aident les nains au combat en étouffant les sortilèges ennemis avant qu'ils sèment la mort. Ils le font de la même façon qu'ils capturent les vents de magie pour forger des objets magiques, et utilisent souvent des talismans runiques dans ce but. Beaucoup de forgerunes portent des armes et des armures qu'ils ont eux-mêmes fabriquées, et sont enthousiastes à l'idée de prouver à leurs camarades leur efficacité. Qu'il s'agisse d'une bénédiction de Grungni ou d'un effet secondaire dû aux siècles passés à battre du métal chauffé à blanc imprégné de magie, lorsqu'un forgerune se rend au combat, ses armes et celles de ces alliés se mettent à luire comme si elles sortaient des entrailles d'une forge. Cette aura de puissance est telle que les armes en question n'ont aucune difficulté à percer les armures de l'adversaire ou le cuir épais de ses bêtes de guerre.

Lors des circonstances les plus graves, les seigneurs forgerunes les plus influents emmènent une enclume du destin au combat. Il s'agit des plus précieuses reliques de la race des nains. C'est sur ces enclumes qu'est battu le métal permettant de réaliser les armes runiques. On murmure que les enclumes du destin furent un cadeau de Grungni à ses enfants. Elles attirent les vents de magie et les capturent, afin que leur puissance puisse ensuite être manipulée par les seigneurs forgerunes. Lorsqu'elles sont frappées dans un ordre précis, les diverses runes gravées sur une enclume du destin peuvent en appeler aux différents Dieux Ancestraux : Valaya afin d'insuffler du courage aux troupes, Grungni pour améliorer le tranchant des lames et la résistance des armures, et Grimnir pour libérer la fureur des éléments et de la terre.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Forgerune	3	6	4	4	5	3	3	2	9
Forgerune	3	5	4	4	4	2	2	2	9

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (personnage).

**RÈGLES SPÉCIALES :** Rancune ancestrale, perforant, résistance à la magie (1) (forgerune), résistance à la magie (2) (seigneur forgerune), implacable, résolu, mur de boucliers.

**Forge-feu :** Toutes les figurines d'infanterie amies d'une unité rejointe par un forgerune ou par un seigneur forgerune gagnent la règle spéciale *perforant*. Si le forgerune ou le seigneur forgerune quitte l'unité ou est tué, ce bénéfice est immédiatement perdu.

**Savoir runique :** La figurine peut tenter de *canaliser* et de dissiper des sorts exactement comme un sorcier.

## ENCLUME DU DESTIN

Certains seigneurs forgerunes amènent une enclume du destin au combat, ainsi que des gardes qui ont juré de la protéger.

Un seigneur forgerune avec enclume du destin ajoute +2 à ses PV, gagne la règle *indémoralisable* et son type de troupe devient *machine de guerre* avec les règles suivantes :

Le seigneur forgerune, l'enclume et les gardes sont considérés comme une seule figurine : le seigneur forgerune ne peut pas mettre pied à terre. Cependant, il possède deux profils de caractéristiques : un pour lui, et un profil partagé pour les gardes. Le seigneur forgerune et les gardes utilisent leur propre CC, Force, Initiative et Attaques lorsqu'ils attaquent, et peuvent attaquer des adversaires différents en contact socle à socle. Les Attaques des gardes ne bénéficient des effets d'aucune arme, y compris runique, possédée par le seigneur forgerune (mais ils gagnent la règle spéciale *perforant*).

Les gardes n'ont pas de caractéristique de Points de Vie ou d'Endurance car ils ne peuvent pas être attaqués séparément. Cependant, si le seigneur forgerune est retiré comme perte, on considère que les gardes ont été tués et toute la figurine est retirée du jeu. Si la figurine est attaquée au corps à corps, on utilise la CC du seigneur forgerune lorsque l'ennemi effectue ses jets *pour toucher*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardes de l'enclume	3	5	3	4	-	-	2	2	-

**Bouclier ancestral :** Une figurine avec enclume du destin gagne une sauvegarde *invulnérable* de 5+.

**Réceptacle de pouvoir :** Si vous avez une enclume du destin (ou plus) en jeu au début d'une phase de Magie, ajoutez 1 dé à vos réserves de pouvoir et de dissipation.

**Frapper les runes :** Une figurine avec enclume du destin peut utiliser chacun des objets de sort suivants une fois par phase de Magie amie, tant qu'elle ne s'est pas déplacée à ce tour. L'enclume peut pivoter lors du lancement du sort, la portée du sort étant mesurée depuis l'enclume.

**Rune de la Forteresse et du Foyer :** Cette rune emplit les nains de fierté à la pensée de leur clan et de leurs ancêtres.

Objet de sort inné (niveau de puissance 3). Sort d'**amélioration** prenant pour cible toutes les unités naines amies dans un rayon de 24 ps. Les unités gagnent la règle *immunisé à la psychologie* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie amie.

**Rune du Serment et de l'Acier :** La bénédiction de Grungni renforce les cottes d'armures tandis que le métal se rappelle les coups de marteau reçus le jour où il a été forgé.

Objet de sort inné (niveau de puissance 4). Sort d'**amélioration** affectant une seule unité naine amie n'importe où sur le champ de bataille. La cible améliore sa sauvegarde d'armure d'1 (jusqu'à un maximum d'1+) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie amie.

**Rune de la Colère et de la Ruine :** Cette rune ouvre les entrailles de la terre, qui déverse alors son sang bouillonnant.

Objet de sort inné (niveau de puissance 5). Sort de **dommage direct** d'une portée de 24 ps qui provoque 2D6 touches de F4 réparties comme des tirs.

## LE KLINKARHUN

L'alphabet runique est appelé le Klinkarhun, ce qui signifie "runes ciselées". Voici les plus répandues et les plus faciles à identifier. Même si les sons du Khazalide ne ressemblent pas à ceux des langages humains, ce tableau fournit des approximations. Les sons doivent être appuyés, notamment le 'kh', tandis que les 'r' doivent être roulés avec emphase, en se raclant la gorge.

Y	A ou I	Г	G	Н	O
Д	Ak	1	H	Р	R
Д	Az	К	K ou Kh	Т	T
В	B	М	Kar	Г	Th
У	D	М	L ou Ul	У	W ou U
М	Dr ou Tr	Н	M	З	Z ou Zh
К	E	Н	N		
В	F ou V	Λ	Ng		

I	1	Ong	☐	9	Nuk
II	2	Tuk	+	10	Don
III	3	Dwe	☐	12	Duz
IV	4	Fut	++	20	Skor
☐	5	Sak	◇	100	Kantuz
I	6	Siz	⊗	144	Groz*
☐	7	Set	⊕	1000	Milluz
☐	8	Odoro			

\*Signifie aussi "grand" d'une façon générale

# GUERRIERS NAINS

En temps de guerre, les chefs des clans annoncent la levée des troupes, lors de laquelle tous les nains en âge de se battre se regroupent en régiments. La plupart de ceux qui répondent à l'appel sont des artisans ou des commerçants tels que des tailleurs de pierre, des brasseurs, des monnayeurs, etc. Cependant, lorsqu'ils revêtent leur cote de mailles rutilante, leur casque poli et qu'ils soupèsent leur hache, ils oublient pour un temps leur métier afin de consacrer tout leur talent à l'art de la guerre.

Les nains sont des combattants redoutables. Leurs larges épaules et leurs ventres imposants recèlent une force et une endurance proverbiales. Même s'ils ne sont pas agiles, leur robustesse leur permet de maintenir des allures de marche élevées pendant des jours en dépit de l'attirail guerrier qu'ils portent sur le dos. Lorsqu'ils chargent, l'élan généré par leur masse et le poids de leurs armures est remarquable, et ils percutent l'ennemi dans un fracas dantesque. Cette inertie leur a permis de briser d'innombrables lignes de bataille, qu'elles aient été constituées d'elfes graciles, d'orques stupides ou de masses de skavens scrofuleux.

Tout ennemi qui a affaire aux nains apprend rapidement à les craindre, car ils sont capables de tenir la dragée haute aux meilleurs guerriers. Ce sont des combattants obstinés qui ne cèdent pas facilement du terrain, et qui ne craignent pas de se retrouver en infériorité numérique. Les histoires de nains acculés de toutes parts et triomphant en dépit de l'adversité

sont légions. Protégés par leurs épaisses armures, par un mur de boucliers inviolable et par leur nature entêtée, les nains sont capables d'encaisser des charges qui feraient voler en éclats n'importe quelle autre armée. Chaque coup porté à un nain ne fait que le rendre encore plus furieux, et plus prompt à charger tête baissée aux côtés de ses frères pour venger les offenses subies à coups de hache. Les ennemis finissent exténués, trop faibles pour lever leurs armes, tandis que les nains n'éprouvent pas la moindre lassitude, et massacrent tous ceux qui se dressent face à eux. Seuls ceux qui courent assez vite pour échapper aux bottes de fer des nains survivent...

Car les nains sont avides de vengeance. Des mains qui auparavant confectionnaient des bijoux magnifiques, et des esprits qui se réjouissaient de la beauté d'un pilier de pierre ciselée succombent à la soif du combat. Même un nain au caractère d'ordinaire pacifique peut subitement sombrer dans la violence. Dès cet instant, sa vie bien ordonnée s'écroule comme une voûte privée de sa clé, et sa fureur devient telle qu'elle ne peut être étanchée que dans le sang.

De plus, les nains ne pardonnent pas. Ce sont des êtres froids dont le cœur ne recèle pas plus de pitié qu'un bloc de granite. En temps de guerre, même leurs alliés – sauf les plus barbares, tel que l'était jadis Sigmar – sont choqués par la colère cataclysmique qui peut s'emparer des nains.

À part dans les forteresses les plus riches, chaque nain a pour devoir de fournir ses armes et son armure. Cela n'est pas un problème, car les nains considèrent ces équipements comme des reliques familiales, les haches, les boucliers et les cottes de mailles étant passés d'une génération à l'autre quand les jeunes nains arrivent en âge de combattre. Certains clans, à l'instar des Boucliers d'Or et des Marteaux de Fer, ont édicté un équipement standard afin d'assurer une uniformité à leurs régiments, mais d'autres indiquent leur allégeance par des couleurs ou des symboles plus discrets.



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

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, implacable, résolu, mur de boucliers.

## LA BIÈRE NAIN

*Les nains ont un goût immodéré pour la bière, qu'ils brassent et consomment en quantités astronomiques. Elle est si riche qu'elle peut constituer une source de nourriture unique des semaines durant. Chaque forteresse tire une grande fierté du goût unique de la bière brassée dans ses murs. Des guerres ont déjà opposé des clans parce que l'un d'eux avait insinué que la bière de son rival ressemblait très légèrement à celle des humains (considérée comme insipide). Après la longueur de sa barbe, la plus grande fierté d'un nain provient de la quantité de bière qu'il peut ingurgiter, et qui, selon lui, améliore notablement ses prouesses au combat.*

# ARBALÉTRIERS & ARQUEBUSIERS

## ARBALÉTRIERS NAINS

Depuis que les nains ont colonisé les montagnes du Bord du Monde, ils ont utilisé l'arbalète contre leurs ennemis. Les premiers modèles étaient fabriqués en duramen renforcé par des bandes en fer, mais aujourd'hui, les clans ont tendance à préférer les modèles tout en acier. Quoi qu'il en soit, les arbalètes des nains sont des armes mortelles, capables de stopper net un orque noir en pleine charge, voire un géant si suffisamment d'arbalétriers concentrent leurs tirs.

Lorsque les clans se rendent au combat, certains nains s'équipent d'arbalètes. Leurs régiments ont pour mission de faire pleuvoir des carreaux sur l'ennemi, tâche qu'ils accomplissent avec zèle et efficacité. Les arbalétriers sont parfaits pour clairsemer les rangs adverses, pour abattre les unités qui tentent de contourner les flancs de l'armée naine, et pour transformer en porcs-épics les tireurs ennemis.

Les nains n'ont jamais apprécié les arcs, en grande partie parce qu'ils ne conviennent pas à leur stature, mais aussi parce qu'une telle arme ne peut servir dans un environnement confiné tel que des galeries souterraines. Une arbalète naine bénéficie d'une portée bien supérieure à celle des ridicules arcs des gobelins, et ses traits sont assez puissants pour empaler n'importe quelle bête. Une unité d'arbalétriers libère des volées à une cadence métronomique, et grâce à leurs armures et à leur robustesse, les nains remportent généralement les duels de tir qu'ils engagent contre l'ennemi, même si ce dernier aligne des tireurs plus précis. Et s'il s'approche afin d'engager le corps à corps avec les arbalétriers, il se rendra compte que ces nains sont tout aussi doués dans le maniement de la hache.

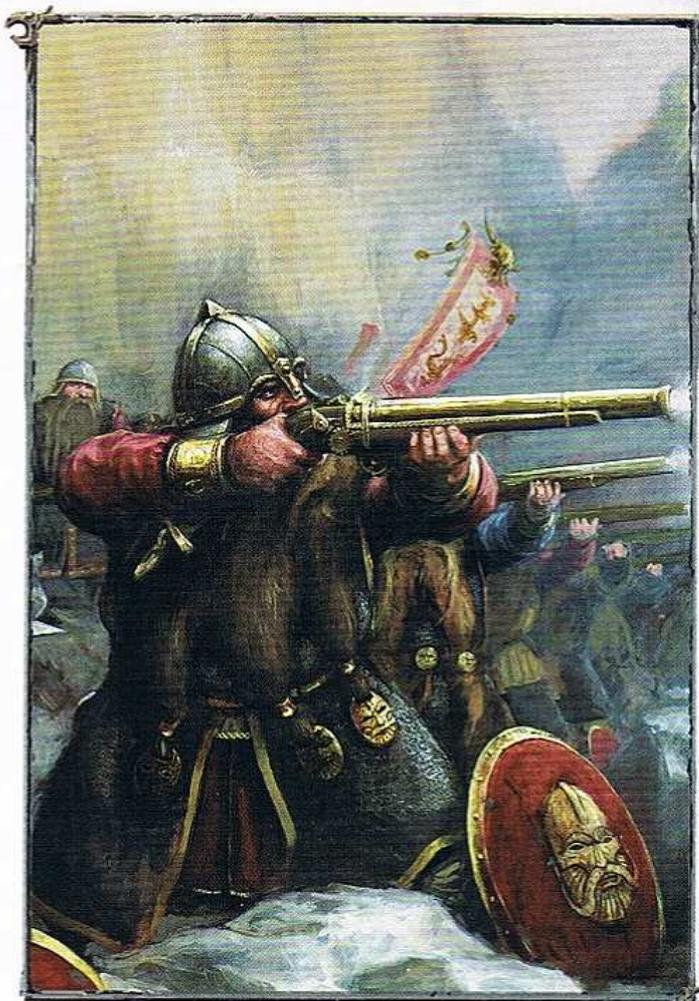
Bien que les amateurs d'arquebuse se soient multipliés au cours de ces dernières années, cette arme n'a pas encore remplacé l'arbalète. Beaucoup de clans apprécient la longue portée de l'arbalète, et un grand nombre de nains traditionalistes refusent toute forme de progrès technologique, arguant qu'une arquebuse nécessite moins d'huile de coude (et serait donc moins glorieuse à manier) qu'une arbalète, dont l'arc doit être retendu entre chaque tir à l'aide d'un cranequin, et ce au prix de gros efforts. Enfin, certains clans parmi les moins riches se plaignent du coût élevé de la poudre noire.

## ARQUEBUSIERS NAINS

Il fallut de longues, de très longues années après la découverte de la poudre noire par le peuple de Grungni pour que l'arquebuse soit utilisée par d'autres nains que les maîtres ingénieurs. Aujourd'hui, la majorité des clans (même ceux des forteresses les plus reculées) alignent des régiments entiers d'arquebusiers.

La fumée dégagée par une salve d'arquebusiers est impressionnante. Même si la portée de l'arme n'égale pas celle de l'arbalète, ses balles ont un pouvoir de pénétration plus important, et peuvent percer des armures aussi épaisses que celles des guerriers du Chaos.

Les nains sont des personnes méthodiques qui continuent de tirer de façon disciplinée tant que leur cible se trouve à portée. Lorsque l'ennemi est à portée de charge, les nains ne se démontent pas et font feu jusqu'au tout dernier instant.



Chez la plupart des autres races, l'imminence de l'attaque stresse les tireurs, qui ratent souvent leur cible, mais les nains sont d'une autre trempe, chacune de leurs salves bénéficiant d'une précision et d'un calme identiques aux précédentes. Et quand l'heure arrive, les arquebusiers saisissent leurs haches et se préparent au corps à corps sans sourciller.

Les nains font preuve d'une grande solidarité les uns envers les autres face à l'adversité, cependant il existe une rivalité de bon aloi entre les arquebusiers et les arbalétriers. Étant donné la nature soupe-au-lait des nains, cette émulation les pousse parfois à en venir aux mains. Contrairement aux autres races, qui ont recours à la médisance, voire à l'assassinat contre leurs rivaux, les nains sont plus directs, c'est pourquoi plus d'une beuverie a viré à la bagarre générale lorsqu'un des participants a beuglé haut et fort que l'arbalète était meilleure que l'arquebuse, ou vice-versa.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbalétrier Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Arquebusier Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Vétéran	3	4	3	3	4	1	2	2	9

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, implacable, résolu, mur de boucliers.

# LONGUES-BARBES

À moins d'être tué au combat, ou de périr accidentellement, les nains vivent très vieux. L'épaisseur et la longueur de la barbe d'un nain indiquent son âge, et donc sa sagesse. C'est pour cette raison que les nains ne se rasent jamais la barbe. S'il arrive que des nains éprouvent un doute quant à la marche à suivre, ils se tournent vers celui qui possède la barbe la plus longue. Ce dernier choisit toujours la solution la plus sage. En temps de guerre, les nains font confiance à leurs aînés pour renforcer leur ligne de bataille. Ces régiments de vétérans couturés de cicatrices, appelés révérencieusement longues-barbes, sont aussi solides et immuables (et parfois érodés) que les montagnes elles-mêmes.

Les longues-barbes ont livré plus de guerres, vaincu plus d'ennemis et enduré plus d'épreuves qu'un jeune nain pourrait imaginer. Ils grommellent sans cesse que les gobelins d'aujourd'hui sont plus chétifs et poltrons que ceux d'antan, et que le matériel actuel n'a plus la qualité de jadis. Aucun nain, aussi impertinent soit-il, ne serait fou au point de se lancer dans un débat avec un longue-barbe, car ce dernier aura forcément plus d'expérience, et la pilosité qui le prouve !

Malgré tout, il arrive que même le nain le plus patient finisse par se lasser des plaintes perpétuelles de ses aînés. Néanmoins, il les endurera vaillamment pour une simple et bonne raison : les longues-barbes ont fait maintes fois preuve de leur supériorité au combat. Ils ne prêtent aucune attention aux revers de fortune qui peuvent les frapper, et qui plongeraient

dans la confusion des combattants moins aguerris. Qu'une Waaagh! déferle sur leurs lignes, que des rochers s'abattent sur leurs têtes, ou qu'une nouvelle technologie des hommes-rats mette à mal leur mur de boucliers, les longues-barbes se serrent les coudes en maugréant, sans que leurs regards laissent transparaître la moindre inquiétude, mais seulement une colère infinie contre leurs ennemis.

Un régiment de longues-barbes ancre une ligne de bataille comme nulle autre unité, et peut soutenir ses alliés avec une efficacité digne d'éloges. Malheur à ceux qui font preuve de faiblesse sous le regard austère (et un peu myope) des longues-barbes, car ils peuvent compter sur le fait d'être admonesté toutes les minutes pour le restant de leur vie. Il est donc assez éprouvant nerveusement de tenir la ligne aux côtés des longues-barbes, cependant cela reste un grand honneur qui poussera même les plus jeunes poils-au-menton à redoubler de stoïcisme et de courage (ne serait-ce que pour ne pas donner plus de grain à moudre à leurs vénérables aînés).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Longue-barbe	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Vieille barbe	3	5	3	4	4	1	2	2	9

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, immunisé à la psychologie, implacable, résolu, mur de boucliers.

**Grommellements:** Si l'unité bénéficiant de cette règle spéciale n'est pas en fuite, les unités de nains amies dans un rayon de 6 ps peuvent relancer leurs tests de *panique* ratés.



*Snorri regarda le cœur emplí de fierté le brouillard se lever sur la passe montagneuse. Il allait combattre au sein de son clan pour la première fois. Il attendait cet honneur depuis toujours.*

*La première des créatures voûtées apparut et Snorri sentit sa haine s'enflammer. Soudain, une rafale de vent balaya la vallée et ce fut toute l'ampleur de la horde qui fut révélée. Les peaux-vertes étaient des milliers ! Les mains de Snorri devinrent moites et ses genoux tremblèrent.*

*Des raclements de gorge se firent entendre tandis que les longues-barbes prenaient place au sein de la ligne de bataille. Bientôt, leurs voix râpeuses se mirent à grommeler à l'encontre de l'ennemi.*

*"R'gardez-moi ça ! Sont pas très nombreux !"  
 "J'ai déjà vu des crocs plus gros sur des écureuils des cavernes. J'espère qu'j'ai pas enfilé mon harnois pour rien !"  
 "Hé toi, l'jeunot, tiens ton bouclier mieux qu'ça !"  
 Snorri s'aperçut que ce dernier commentaire lui était destiné, même s'il était certain que son bouclier était droit.  
 Ces vieux grincheux râlaient pour un oui ou pou un non.  
 Snorri oublia son appréhension, et jura silencieusement qu'il ne leur donnerait pas une bonne raison de le tancer.*

# MARTELIERS

Les marteliers sont les guerriers les plus talentueux d'une forteresse. Ils forment des unités à part, et même des clans entiers, qui ont prouvé leur valeur au combat d'innombrables fois. Ils font preuve d'une grande force et d'une habileté terrifiante, mais ce sont aussi des guerriers courageux, voire téméraires. Leurs régiments sont capables de briser une ligne adverse aussi facilement qu'un marteau brise un œuf.

À cause de leurs capacités martiales immenses, les marteliers servent souvent de gardes du corps à un thane ou à un seigneur nain. Un tel devoir est considéré comme sacré par les nains. Un individu lié à son maître par un serment combattra avec encore plus de bravoure, et donnera sa vie sans hésiter pour le protéger plutôt que de risquer le déshonneur. Un roi gardé par ses marteliers est comme un donjon au sein de la forteresse que représente la ligne de bataille des nains. Ces combattants austères et indomptables sont l'incarnation de l'âme de la race des nains. Bien évidemment, un tel serment d'allégeance implique des devoirs mutuels, c'est pourquoi un seigneur nain s'assure toujours que ses marteliers sont équipés des plus solides armures et des meilleures armes. Le symbole du lien qui unit les marteliers et leur seigneur est l'arme qu'ils portent. En effet, chacun de ces gardes du corps manie un grand marteau parfaitement équilibré et souvent forgé en gromril.

Les marteliers font décrire des arcs mortels à leurs marteaux à deux mains ; la vigueur de leurs coups est telle que seules les armures ensorcelées ont une chance de leur résister. Les têtes des marteaux fracassent les crânes et projettent en tous sens de la cervelle pulvérisée, les boucliers volent en éclats, les armures se fendent et les corps finissent démembrés sous la violence inouïe des coups des marteliers. Il n'est pas rare que le reste de la ligne de bataille naine éclate en vivats lorsque les marteliers se jettent au combat en encadrant la bannière de leur seigneur. Les coups de marteau qu'ils portent ne sont pas sans rappeler le vacarme industriel qui résonne dans les forges naines, au cœur des montagnes.

En tant que guerriers d'élite, les marteliers jouissent d'un grand prestige au sein de leur forteresse. Lorsqu'ils ne protègent pas directement leur seigneur, ils ont pour mission de surveiller les endroits les plus importants, comme les portes de la citadelle ou la salle du trône. Les plus grandes forteresses disposent de plusieurs régiments de marteliers, souvent baptisés selon leur rôle, comme les Gardes de la Porte du Pic de Karak Norn ou la Garde de Barbedrac, cette dernière étant chargée de protéger le Thane Ull Martemain Barbedrac de Karak Kadrin.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Martelier	3	5	3	4	4	1	2	2	9
Gardien de la Porte	3	5	3	4	4	1	2	3	9

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, implacable, résolu, mur de boucliers, tenace.

**Garde du roi:** Si le Général nain se trouve dans une unité de marteliers, n'importe lequel d'entre eux peut relever un défi tant que le Général reste dans l'unité.



## LA BATAILLE DU HALL CALCINÉ

*Lorsque le roi Belegar envoya des messages à Karaz-a-Karak pour demander de l'aide, il obtint plus qu'il ne l'espérait. Les renforts comptaient près de dix mille guerriers lourdement équipés et menés par le haut roi Thorgrim le Rancunier en personne. Celui-ci brisa le siège qui enserrait Karak aux Huit Pics tel une nasse, et lança une offensive pour reprendre possession des halls des niveaux inférieurs.*

*Le haut roi appuyé par Belegar commanda l'assaut contre les portes de Karag Nar. Les haches et les marteaux des nains se mesurèrent aux lances et aux crocs des squigs des cavernes, mais les nains étaient galvanisés par la présence du haut roi et l'emportèrent. Ils chassèrent les gobelins des deux premiers niveaux, et se dirigèrent ensuite vers le Grand Hall. Toutefois Skarsnik, le chef de la tribu de la Lune Crochue, noya les nains sous des vagues incessantes. La bataille dura ainsi trois jours et trois nuits entières, au milieu de la forêt de piliers du hall. Grâce à leur détermination, les nains s'emparèrent du Grand Hall, et dans la foulée de la grande bannière de la Lune Crochue. Les fils de Grungni détruisirent l'idole grotesque érigée par les peaux-vertes, malheureusement ils n'étaient plus assez nombreux pour tenir le terrain durement acquis. Ils furent forcés d'incinérer leurs morts puis de battre en retraite avant que les peaux-vertes contre-attaquent, ou que les skavens en profitent pour tirer leur épingle du jeu.*

# BRISE-FER

L'essentiel du Karaz Ankor est souterrain, et constitué de tunnels, de salles et de galeries en plus ou moins bon état. Ce labyrinthe jouxte souvent des puits de mines qui plongent vers les profondeurs du monde. Beaucoup de ces lieux ont été infiltrés par la vermine, qu'il s'agisse des ignobles skavens qui y ont établi leurs couveuses, ou des gobelins de la nuit qui les ont transformés en champignonnières. Les ténèbres abritent aussi des horreurs indicibles qui ne remontent jamais à la surface. Les nains sont obligés de condamner les galeries infestées, et érigent de solides portes pour bloquer l'accès à leurs domaines, mais en dépit de cela, une vigilance constante est nécessaire. Les brise-fer veillent sur les lieux les plus menacés.

Les brise-fer sont engoncés dans des armures en gromril afin de survivre dans un environnement où les embuscades et les éboulements sont monnaie courante. En dépit de cela, leur résolution est aussi infaillible que leurs armures, et ils empêchent toute menace d'infiltrer les forteresses des nains. C'est un grand honneur que d'être sélectionné pour rejoindre les rangs des brise-fer, car leur tâche consiste à veiller sur les entrées les plus vulnérables d'une citadelle. Seuls les plus forts et les plus braves ont cette chance. Malgré tout, les ténèbres n'offrent aucune gloire, c'est pourquoi les nains les plus ambitieux essaient plutôt de rejoindre les marteliers.

Pour servir en tant que brise-fer, un nain doit prêter serment et jurer de faire preuve de courage même si son roi, son seigneur ou son thane n'est pas là pour le commander, car il protège les

enfants, les salles du trésor, les tombes et les halls des ancêtres que les générations précédentes ont jadis taillés dans la pierre. Les profondeurs que surveille un brise-fer sont d'une noirceur infinie et recèlent des abominations affamées.

Les brise-fer sont entraînés à se battre en formation serrée car ils opèrent généralement dans des tunnels étroits. Ils dressent ainsi un mur de boucliers invincible contre lequel l'adversaire vient se briser. Les brise-fer forment une ligne de gromril indomptable et implacable que les horreurs qui vivent dans les tréfonds des montagnes ne parviennent pas à franchir. Elles tombent sous leurs haches comme le blé sous la faux du paysan, tandis que leurs griffes éraflent sans le moindre effet les lourdes armures des nains, ou que leurs coups sont parés par leurs boucliers.

Chaque régiment est dirigé par un barbe de fer, un vétéran qui connaît les tunnels comme sa poche. Sa tâche est d'amener l'unité jusqu'à une position avantageuse et de lui ordonner d'adopter des formations aussi variées que le coffre de fer, le carré d'acier, le roc stoïque, l'enclume de gromril ou le chêne immuable.

Les prouesses des brise-fer sont telles qu'ils sont parfois amenés à combattre à la surface. Néanmoins, pour chaque bataille livrée sous la lumière de l'astre solaire, les brise-fer remportent cent victoires sous les montages.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Brise-fer	3	5	3	4	4	1	2	1	10
Barbe de Fer	3	5	3	4	4	1	2	2	10

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES :** Rancune ancestrale, implacable, résolu.

**Mur de boucliers en gromril :** Les figurines avec cette règle ont un bonus de +1 à toutes leurs sauvegardes de *parade*, pas seulement lors du tour où elles sont chargées.

**AMÉLIORATION :**  
**Grenade à cendrée :** Ces petites grenades lancées à la main sont très efficaces dans un environnement confiné.

Il s'agit d'un arme de tir qui utilise les règles des catapultes, cependant la figurine peut se déplacer (mais pas effectuer de *marche forcée*) et tirer avec ces règles :

Portée	Force	Règles Spéciales
2-8 ps	3 (6)	Perforant, blessures multiples (1D3)

Si, lorsque vous lancez une grenade à cendrée, le dé d'artillerie obtient un incident de tir, lancez 1D6. Sur un 1, placez le petit gabarit d'explosion sur le lanceur et résolvez les dommages. Sur 2+, la bombe a un défaut rien ne se produit. Notez qu'une figurine équipée de grenades à cendrée en possède suffisamment pour toute la durée de la bataille.

# DRACS DE FER

Les guerres souterraines que les nains livrent quotidiennement sont en constante évolution tandis que leurs adversaires inventent sans cesse de nouveaux moyens de gagner du terrain. Le courage et les armes runiques des nains leur permettent de tenir bon, cependant leurs ennemis ne cessent d'apprendre de leurs défaites. Lorsque les skavens se retrouvent face à des galeries bloquées par un mur de boucliers de brise-fer, ils font appel à leurs lance-feu, à leurs globadiers ou à des machines de guerre plus inventives encore. Pour leur part, les gobelins envoient des fanatiques drogués maniant des boulets et des chaînes, des squigs ou des bandes de trolls des cavernes. Les pertes qu'infligent ces créatures aux nains sont élevées.

La Guilde des Ingénieurs a donc inventé le canon drac de feu, une arme qui tire un cône de fureur alchimique. Sa portée est courte, mais sa puissance dévastatrice, si bien qu'une seule salve peut mettre en charpie des squigs broyeurs. Les brise-fer qui montrèrent quelque aptitude avec un canon drac de feu formèrent alors de nouvelles unités. Lors des premières utilisations, il s'avéra que la chaleur dégagée par un canon drac de feu était telle que même les armures de gromril des brise-fer n'étaient pas suffisamment efficaces. Avec l'aide des forgerunes, de nouvelles armures furent créées, intégrant des runes de protection inventées à l'origine pour protéger les nains travaillant dans la chaleur des forges.

Désormais, quand ils font face à un ennemi capable de briser un mur de boucliers de brise-fer, les nains utilisent une tactique novatrice : ils ouvrent les rangs et laissent passer les dracs de fer. Sous les ordres aboyés par un gardien de fer, les ténèbres s'illuminent quand les canons dracs de fer ouvrent le feu. Les courageux nains foncent ensuite lorsque les attaquants tombent comme des mouches, le corps perforés de trous gros comme le poing. Les dracs de fer sont si efficaces qu'ils n'ont pas tardé à se répandre au sein des throngs comme une traînée de poudre.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Drac de Fer	3	5	3	4	4	1	2	1	10
Gardien de Fer	3	5	4	4	4	1	2	1	10

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES :** Rancune ancestrale, implacable, résolu.

## ÉQUIPEMENT :

**Canon drac de feu :** Cette arme de tir possède le profil et les règles suivantes :

Portée	Force	Règles Spéciales
18 ps	5	Perforant, facture naine, attaques enflammées, tir rapide

**Armure de gromril à l'épreuve des forges :** Une figurine disposant d'une telle protection bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 4+ et d'une sauvegarde *invulnérable* de 6+, qui passe à 2+ contre les attaques *enflammées*.

## AMÉLIORATIONS :

**Paire de pistolets dracs de feu :** Ces armes mortelles sont idéales lors des combats dans les tunnels.

Ces armes s'utilisent simultanément, aussi bien au corps à corps qu'en tir, et ont le profil et les règles suivantes :

Portée	Force	Règles Spéciales
Corps à corps	Util.	Attaque supplémentaire, à deux mains

Portée	Force	Règles Spéciales
12 ps	5	Perforant, facture naine, attaques enflammées, tirs multiples (2), tir rapide

**Torpille à troll :** Cette arme encombrante fixée au bout d'un canon drac de fer sert à abattre les plus grosses créatures.

Il s'agit d'une arme de tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
24 ps	8	Attaques enflammées, tirs multiples (1D3), tir lent

# TUEURS

Les tueurs sont les plus étranges et les plus redoutables de tous les nains. Ces têtes brûlées passent leur vie à chercher les adversaires et les champs de bataille les plus terribles.

Les nains sont des gens fiers, et aucun d'entre eux ne peut supporter de vivre une tragédie ou un échec personnel. Un nain qui perd sa famille ou sa fortune est inconsolable, et un tel destin pèse lourdement sur un esprit aussi obsédé tel que le sien. Pareillement, un déshonneur résultant d'un serment brisé ou d'un chagrin d'amour, peut pousser un nain à fuir une vie confortable au sein de sa famille, de son clan et de sa forteresse, et à opter pour l'exil. Ces nains laissent derrière eux toutes leurs possessions et toutes leurs amitiés, et n'emportent que leurs haches dans leur vie aventureuse.

Ils jurent alors de servir le culte du Tueur, ce qui les oblige à chercher en permanence la mort auprès des ennemis les plus terribles qu'ils peuvent débusquer. Le tueur en devenir se rase la tête, ne laissant qu'une crête qu'il teint en orange et dresse selon des angles improbables en l'enduisant de graisse. Commence alors une quête visant à connaître une mort glorieuse au combat face à un troll, à un ogre, à un géant ou à une créature plus dangereuse encore.

Le mode de vie du tueur – qui consiste à rechercher sans cesse le combat et des ennemis – signifie que tôt ou tard, le nain atteint son objectif et meurt entre les griffes de quelque bête féroce. En de rares cas, le nain est si déterminé, endurant ou

doué au combat qu'il survit plus longtemps qu'on l'imaginerait. Cette sélection naturelle ne permet la survie que des tueurs les plus psychotiques, violents et forts, qui sont passés maîtres dans l'art de tuer un ennemi d'un seul coup de hache bien placé. Les tueurs ne portent aucune forme de protection, ils sont donc systématiquement couturés de cicatrices gagnées contre les monstres qu'ils ont abattus. Ils forment des bandes de guerriers déterminés à périr, mais incapables de ne pas faire de leur mieux pour survivre. Même agonisant, un tueur rassemblera ses dernières forces pour porter un ultime coup.

À l'aube d'une bataille, des bandes de tueurs arrivent des étendues sauvages pour se joindre à un throng, apportant ainsi leur soutien à la cause des nains. Bien des guerres ont été remportées grâce à l'obstination et à la détermination d'une bande de tueurs. Même s'ils préfèrent combattre des monstres colossaux, ils n'hésitent pas à affronter n'importe quel autre adversaire. Dès la fin d'une bataille, aussi sanglante fut-elle, ils ne se reposent que le temps de se sustenter avant de repartir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tueur	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Tueur de Géants	3	5	3	4	4	1	3	2	10

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, implacable, résolu, indémoralisable.

**Ultime attaque:** Si une figurine dotée de cette règle est réduite à 0 PV par une attaque au corps à corps ou un *piétinement* (mais pas par une touche d'*impact*), elle peut immédiatement effectuer une seule *ultime attaque* avant d'être retirée comme perte. Cette attaque peut être résolue contre n'importe quel ennemi en contact, exactement comme une attaque ordinaire (elle suit donc toutes les règles spéciales qui s'appliquent aux attaques au corps à corps de la figurine). Si la figurine est tuée en *défi*, son *ultime attaque* doit être dirigée contre son adversaire dans le défi. Une fois l'*ultime attaque* résolue, retirez la figurine comme perte et passez à la suite du combat (y compris les autres *ultimes attaques* éventuelles).

**Tueur:** Un tueur ignore les pénalités de Force et blesse toujours sur un résultat de 4+, sauf s'il aurait normalement besoin d'un résultat inférieur. Utilisez la Force du tueur (avec les bonus des règles comme *résolu*, ou ceux octroyés par les armes lourdes, runiques, etc.) pour déterminer le malus de sauvegarde d'armure de la cible.

**Haches de tueur:** Les tueurs se rendent au combat avec un assortiment de haches. Au début d'un corps à corps, une unité de tueurs doit choisir soit de se battre avec des haches à deux mains (armes lourdes) soit avec une paire de haches (arme de base additionnelle). Si un tueur dispose d'une arme runique, il perd le bénéfice de cette règle spéciale.

**Culte du Tueur:** Seules les figurines ayant la règle spéciale *tueur* peuvent rejoindre une unité de tueurs. De plus, les personnages tueurs ne peuvent jamais être le Général de l'armée ou rejoindre une unité autre que des tueurs.



# TUEURS DE DRAGONS & DE DÉMONS

En dépit des trésors d'ingéniosité et des efforts qu'ils déploient pour débusquer et affronter les ennemis les plus terrifiants, certains tueurs ne parviennent pas à mourir au combat, d'autant qu'ils deviennent de plus en plus redoutables à chaque victoire remportée. Pour parvenir à survivre aussi longtemps, il faut être doté de talents et d'une chance hors du commun. Ces nains sont nommés tueurs de dragons ou tueurs de démons; leur quête de pénitence visant à restaurer leur honneur les pousse à chercher les pires abominations dans l'espoir qu'elles mettront un terme à leur existence.

Un tueur de dragons ou de démons attire souvent à lui une foule de tueurs moins expérimentés, qui comptent sur lui pour le mener aux monstres les plus dangereux, et qui, avec un peu de chance, leur apporteront la libération finale qu'ils espèrent tant. Le tueur vétérans à l'origine de ce rassemblement n'apprécie guère de servir ainsi de guide à une bande de jeunots, d'autant plus que son échec patent à trouver la mort le rend encore plus laconique et irascible qu'un longue-barbe. Néanmoins, il aura ainsi l'assurance que si un jour sa quête est couronnée de succès, la nouvelle atteindra sans aucun doute les forteresses des alentours. De plus, même si aucun tueur de dragons ou tueur de démons ne l'avouera jamais, ils redoutent qu'un tueur moins expérimenté qu'eux vole à leur nez et à leur barbe le coup fatal qui aura raison d'un monstre, et qui donnera lieu à une ballade héroïque.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tueur de Démons	3	7	3	4	5	3	5	4	10
Tueur de Dragons	3	6	3	4	5	2	4	3	10

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (personnage).

**RÈGLES SPÉCIALES:** **Rancune ancestrale**, **ultime attaque** (voir ci-contre), **implacable**, **résolu**, **tueur** (voir ci-contre), **haches de tueur** (voir ci-contre), **culte du Tueur** (voir ci-contre), **indémoralisable**.

**Tueur de démons** (tueur de démons uniquement): Toute sauvegarde *invulnérable* réussie contre une attaque du tueur doit être relancée.

**Tueur de dragons:** Lorsqu'il attaque un *monstre*, les attaques du tueur suivent la règle *blessures multiples* (1D3).

"NE TIREZ PAS ET LAISSEZ-NOUS PASSER. NOUS AVONS PRÊTÉ LE SERMENT DU TUEUR, ET NOUS ALLONS AIGUISER NOS HACHES CONTRE LE CUIR DE CES BÊTES. SI NOUS REVENONS, TENEZ PRÊT UN TONNEAU DE BIÈRE FRAÎCHE. ET SI NOUS SOMMES DESTINÉS À SUIVRE LE CHEMIN DE GRIMNIR, QUE NOTRE FIN SOIT DIGNE DES SAGAS QUI RÉSONNERONT DANS LES HALLS DE NOS CLANS!"

- *Rekthor Hache Rouge, tueur de géants, qui mena une bande de tueurs contre la horde de trolls d'Og le Surpuissant. Aucun des nains ne survécut.*

## TUEURS DE LÉGENDE

*Les tueurs se lancent régulièrement dans des quêtes impossibles, comptant sur leurs haches et leurs talents de combattants pour vaincre des créatures cent fois plus grandes qu'eux. Ces nains ne se laissent jamais impressionner par l'adversité, et ne cessent le combat qu'après avoir poussé leur dernier souffle. Ainsi, si le nombre de tueurs présents sur un champ de bataille est suffisant, même la créature la plus titanesque finira par être finement émincée. Bien des légendes sont nées suite à des actes n'ayant pu être accomplis que grâce à la ténacité des tueurs.*

*Brakuk n'a-qu'un-œil traversa ainsi les rangs d'une armée de skavens et alla couper en deux d'un coup de hache le sorcier gris des hommes-rats et sa cloche brinquebalante. Hugnir de Karaz-a-Karak tua à lui seul douze géants. Ungrim Poing de Fer, le roi tueur, abattit le dragon du pic Noir, alors que cette bête avait incinéré des armées entières et dévoré les habitants d'innombrables villages de l'Empire. Cependant, aucun tueur ne peut égaler les faits héroïques de Gotrek Gurnisson. Ce dernier manie une hache dont la qualité rivalise avec celle du haut roi Thorgrim le Rancunier, et on raconte que Gotrek se bat avec la fureur et l'habileté de Grimnir en personne. Au cours de sa quête, qui a été couchée par écrit par l'humain Félix Jaeger, Gotrek a affronté les pires créatures du monde, et a abattu des seigneurs de guerre, des prophètes déments, des vampires, des démons majeurs et des dragons avec une aisance incroyable.*



# MINEURS

Même la forteresse naine la plus modeste compte un grand nombre de mineurs. En tant que race troglodyte, les nains ont constamment besoin d'experts capables de tailler et d'aménager la roche. Si on ajoute à cela l'attrait irrésistible que les nains éprouvent envers les minerais et les pierres précieuses, il n'est pas étonnant que les montagnes colonisées par les nains soient de véritables gruyères. Grâce à leur physique robuste et court sur pattes, les nains font de parfaits mineurs, car ils peuvent manier le pic, le marteau et la pelle sans se fatiguer pendant des heures. Et bien que des foreuses et des excavatrices à vapeur soient mises en service par les clans les plus progressistes, ces machines ne remplaceront jamais l'expérience des mineurs.

Lorsque les nains s'en vont en guerre, les clans de mineurs forment des régiments à part entière. Question de fierté, ils ne portent pas des haches, mais manient les pics et les pioches qu'ils utilisent lors de leur labeur quotidien pour creuser des tunnels. De toute façon, ces simples outils sont aussi efficaces pour briser la pierre que les crânes des gobelins. Et puisque le travail dans les galeries est dangereux à cause des risques d'éboulements, les mineurs portent des casques et des protections épaisses. Ces armures servent aussi bien à amortir la chute de pierre qu'à détourner les flèches des elfes et les lames rouillées des skavens.

Les mineurs sont si doués pour creuser des tunnels que s'il n'existe pas en surface de route permettant de contourner l'ennemi, ils forent une galerie ! Bien peu d'ennemis conservent leur calme lorsqu'ils entendent les bottes des mineurs battre le

sol derrière leurs positions, et plus d'une bataille mal engagée a été remportée in extremis par des mineurs surgissant d'un angle inattendu. Habilement menés par un prospecteur, c'est-à-dire le plus expérimenté d'entre eux, les mineurs peuvent mettre à l'eau la stratégie ennemie la mieux pensée.

Plus une mine naine est ancienne, plus elle a de chances de bénéficier d'installations industrielles. De grandes machines à vapeur assurent le renouvellement de l'air ou tirent des wagons remplis de roche jusqu'à la surface. Certains mineurs se rendent même au combat avec leur matériel comme des charges de démolition ou des foreuses à vapeur afin de contourner encore plus rapidement les lignes adverses, même si les nains les plus conservateurs grommellent à propos de ces inventions un peu farfelues.

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

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES :** Rancune ancestrale, implacable, résolu.

**Progression souterraine :** L'unité peut se déployer selon la règle *embuscade*. Lors du tour où elle surgit de son embuscade, elle compte comme étant à *couvert léger*.



## AMÉLIORATIONS :

**Charges de démolition :** Les mineurs font usage de poudre noire pour disloquer les veines de roche les plus dures. Inutile de dire que la puissance des explosifs est souvent mise à profit lors des sièges et des batailles rangées.

Une seule utilisation. Les charges de démolition sont des armes de tir ayant le profil et les règles suivantes :

Portée	Force	Règles Spéciales
4 ps	4	Perforant, attaques enflammées, tir rapide

Notez que toute l'unité doit utiliser en même temps ses charges de démolition.

**Foreuse à vapeur :** Cet équipement répandu est également utile au combat.

Une unité de mineurs équipée d'une foreuse à vapeur peut relancer un test d'arrivée raté lorsqu'elle utilise la règle *embuscade*. De plus, le prospecteur peut utiliser la foreuse à vapeur au corps à corps, avec le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
Corps à corps	+3	Frappe toujours en dernier, à deux mains

# RANGERS

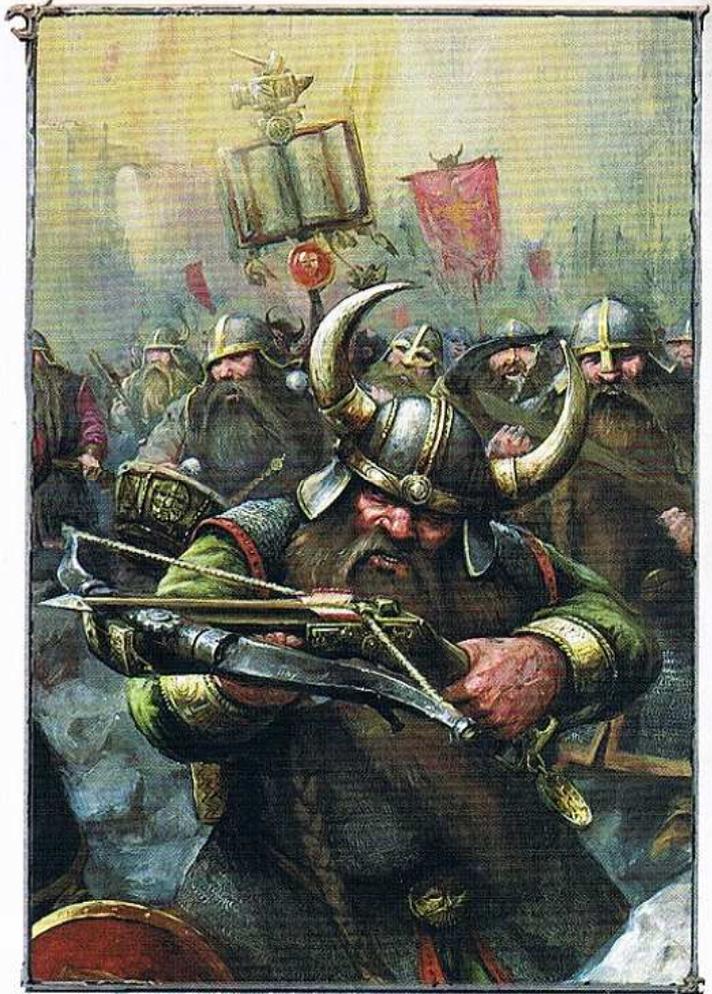
Les rangers sont les yeux et les oreilles de la plupart des colonies naines. Ils patrouillent en dehors de la forteresse, et passent souvent de longues périodes dans les étendues sauvages afin de traquer les bêtes dangereuses et de surveiller les mouvements ennemis. Ils explorent les vallées cachées et les zones à l'abandon du Dédale, et escaladent les flancs des montagnes pour établir de nouvelles routes. Les rangers chassent et abattent les monstres isolés et les petites bandes de gobelins, cependant, lorsqu'ils sont confrontés à de plus grosses créatures ou à des armées, ils se contentent d'avertir les avant-postes les plus proches, qui organisent une levée.

Bien que les forteresses soient reconnaissantes envers les rangers pour les services qu'ils rendent, cela ne signifie pas qu'ils sont universellement respectés. En effet, les rangers sont souvent des nomades qui voyagent d'une forteresse à l'autre. Après des mois passés dans les étendues sauvages, loin des sentiers battus, leur apparence est invariablement celle d'un déguenillé. Les autres nains considèrent qu'ils appartiennent à des clans tombés en disgrâce, et qui cherchent désespérément à regagner l'estime du reste de leur race. Il arrive que ce soit le cas, mais le plus souvent, les rangers sont simplement des esprits indépendants formant de petits noyaux familiaux plus à l'aise dans les alpages que dans les tunnels d'une forteresse. Ils dorment à la belle étoile, et changent régulièrement leur campement de place. Il n'est donc pas étonnant que les autres nains se méfient des rangers, car ils les considèrent comme bizarres, et trouvent qu'il est un peu malsain de respirer autant d'air pur et de passer autant de temps sous la lumière du soleil.

Pour survivre dans les montagnes sans pouvoir compter sur la proximité permanente d'une forteresse, les rangers doivent être discrets et adopter un style de combat inhabituel. Ils sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade et savent s'approcher de l'ennemi sans être repérés. S'ils en ont l'occasion, ils déclenchent des avalanches, canalisent l'ennemi vers des falaises ou le mènent droit vers une tempête de glace. Les rangers portent en permanence tout un arsenal : une arbalète pour tuer leurs cibles à longue portée, des haches de jet pour l'abattre sans cesser de se déplacer, sans compter une hache plus ou moins lourde pour couper du bois pour le feu du soir et pour débiter en morceaux les adversaires les plus imposants. Ils cachent leurs couvertures, leurs ustensiles de cuisine et leur matériel d'escalade dans des campements secrets, bien qu'ils soient tout à fait capables d'emporter avec eux tout leur attirail en cas de nécessité.

Quand ils font face à une grande concentration d'ennemis, les rangers essaient de prévenir les forteresses situées sur l'itinéraire de l'armée adverse, puis la suivent, à l'affût de la moindre occasion d'abattre les traînardes et de lancer des raids. Ainsi, lorsque l'ennemi affronte l'armée rassemblée par les nains, les rangers sont en position pour attaquer de flanc.

Généralement, les faits d'armes des rangers sont passés sous silence par les autres nains, par exemple quand ils polluent les réserves d'eau adverses (de toute façon les nains ne boivent que de la bière), sabotent ses munitions, ou leurrent des bêtes sauvages telles que des manticores et ou des vouivres afin qu'elles viennent semer la confusion dans le campement ennemi. En dépit de tous ces actes de bravoure, les autres nains ne leur accordent que peu de respect et de remerciements.



Laura de mystère qui plane autour des rangers a donné naissance à de nombreuses légendes. La plus célèbre de leurs bandes est celle des rangers de Bugman, des nains revanchards qui suivent l'ancien maître brasseur Bugman. D'autres ont atteint une célébrité presque équivalente : les Barberouges de la Haute Passe, ou les survivants taciturnes nommés les Traqueurs d'Ulthar, qui sont connus pour les têtes de gobelins qu'ils laissent empalées sur des pieux autour de Karak aux Huit Pics, ou encore le clan de Barbegivre, dont les rangers sont passés maîtres dans l'art de capturer des monstres au nord de Karaz-a-Karak à l'aide de pièges ingénieux.

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

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES :** Rancune ancestrale, implacable, résolu, éclaireurs.

"ILS RESSEMBLENT À DE VULGAIRES TRAPPEURS QUI PUIENT ENCORE PLUS QUE LEUR GIBIER, MAIS LORSQU'IL S'AGIT DE FAIRE UNE BATTUE À L'ORQUE DANS LES MONTAGNES, ILS SONT INÉGALABLES!"

- Durek Tailleroc,

haut prospecteur de Karaz-a-Karak

# ARTILLERIE DES NAINS

## CANON

Les canons furent inventés par les nains de Zhufbar, mais aujourd'hui, la plupart des forteresses disposent de leurs propres fonderies. Un canon fait partie des machines de guerre les plus terrifiantes. Il peut pulvériser un chevalier en armure, écraser des rangs entiers d'infanterie, abattre les murs d'une cité et occire les plus gros monstres. Ils restent cependant des machines capricieuses, par conséquent même le meilleur canon (qui sera donc forcément de facture naine!) pourra connaître des dysfonctionnements, et la moindre fissure dans le bronze risquera de provoquer des incidents catastrophiques.

En plus des canons qui garnissent les murs des forteresses, beaucoup de clans possèdent des canons de campagne afin d'accompagner les armées en marche. Leur puissance de feu et leur longue portée permettent de dicter le déroulement de la bataille. Grâce à la qualité de fabrication naine, un grand nombre de canons sont en service depuis des siècles et sont considérés comme de précieuses reliques par leurs servants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**TYPE DE TROUPE:** Machine de guerre (canon).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, tenace.

## CATAPULTE DES RANCUNES

Les catapultes figurent parmi les premières machines de guerre fabriquées par les nains et gardent les abords des forteresses depuis des millénaires. Au cours de la guerre de la Vengeance, les nains étaient tellement en colère contre les elfes qu'ils prirent l'habitude de graver des imprécations sur les rochers qu'ils projetaient sur leurs casques pointus. Cette habitude a perduré, au point que bon nombre de servants sont persuadés de l'efficacité des rancunes qu'ils inscrivent sur leurs projectiles, et prennent grand soin à les graver.

Aujourd'hui encore, les catapultes des rancunes sont répandues dans toutes les forteresses, et certains de leurs équipages sont si doués que leur réputation s'est répandue à travers le Karaz Ankor et même au-delà. Le plus célèbre est sans doute celui de Lance-gobs, une catapulte qui repoussa de nombreuses attaques de gobelins pendant les Guerres Gobelines, et dont les servants avaient pris l'habitude d'utiliser des gobelins vivants et ligotés en guise de projectiles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Catapulte des Rancunes	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**TYPE DE TROUPE:** Machine de guerre (catapulte).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, tenace.



## CANON-ORGUE

Cette invention de la Guilde des Ingénieurs s'appelle ainsi car ses nombreux fûts la font ressembler à un orgue couché sur le flanc. Les canons d'un canon-orgue sont plus petits que ceux d'un canon ordinaire, par conséquent sa portée et sa puissance brute sont moindres, cependant il a l'immense avantage de pouvoir tirer plusieurs boulets en une seule salve. Si le tir est suffisamment précis et que tous les boulets touchent leur cible, les dégâts infligés par un canon-orgue peuvent anéantir d'un seul coup tout un régiment.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Orgue	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**TYPE DE TROUPE:** Machine de guerre.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, tenace.

**Tir de canon-orgue:** Un canon-orgue possède le profil et les règles spéciales suivantes :

Portée	Force	Règle Spéciale
30 ps	5	Perforant

Afin de tirer avec le canon-orgue, sélectionnez une cible selon les règles de tir normales, puis jetez deux dés d'artillerie pour connaître le nombre de tirs.

- Si un des dés donne un incident de tir, la machine connaît un incident mineur. Tous les tirs du canon-orgue subissent un malus de -1 pour Toucher.
- Si les deux dés donnent un incident de tir, aucun tir n'a lieu et la machine connaît un incident grave. Jetez 1D6 dans le tableau des incidents de tir des machines à poudre noire du livre de règles de *Warhammer*.

Le nombre de tirs d'un canon-orgue est égal au total des deux dés d'artillerie. Après avoir déterminé le nombre de tirs, jetez le nombre de dés requis pour les jets pour Toucher en utilisant la CT de l'équipage, en appliquant les modificateurs appropriés. Le canon-orgue ne suit pas la règle *tirs multiples* et ne subit donc aucun malus pour toucher à cause de celle-ci.

## BALISTE

Bien des clans se fient aux balistes, des engins de guerre utilisés depuis l'époque des Dieux Ancestraux. Cette version surdimensionnée de l'arbalète tire un projectile gros comme une lance. Ces armes précises ont fait leurs preuves depuis des milliers d'années. On ne compte plus le nombre de vouivres et de trolls ayant fini empalés par leurs traits.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**TYPE DE TROUPE:** Machine de guerre (baliste).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, tenace.

## CANON À FLAMMES

Peu d'armes sont aussi redoutées que le canon à flammes, une des inventions les plus terribles de la Guilde des Ingénieurs. Une décoction volatile d'huile bouillante et de goudron est montée à haute pression dans le réservoir du canon à flammes, avant d'être projetée par le biais de son fût. Au moment de tirer, les nains placent un brandon enflammé au niveau de la gueule, afin que la mixture prenne feu lors de son éjection. Avec un peu de chance, de coordination et de savants calculs d'angles, l'arc ardent submerge les rangs de l'ennemi. Si le canon à flammes doit tirer à longue distance, les nains n'ont qu'à faire monter davantage la pression dans le réservoir, cependant il faut un minimum d'expérience pour juger du moment opportun où ouvrir la valve pour atteindre la distance voulue. Les équipages qui commettent une erreur entraînant une surpression ont rarement l'occasion d'effectuer un deuxième essai.

Un être vivant atteint par un jet de canon à flammes voit sa chair fondre comme de la cire sous l'effet du mélange enflammé qui la dévore. Les rares survivants d'un tir de canon à flammes prennent leurs jambes à leur cou plutôt que risquer de subir le sort de leurs malheureux camarades.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon à Flammes	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**TYPE DE TROUPE:** Machine de guerre (lance-flammes).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Rancune ancestrale, tenace.

**Rideau de feu:** Un canon à flammes suit les règles des lances-flammes du livre de règles de *Warhammer*, ainsi que la règle *tirs multiples* (1D3). De plus, le joueur nain peut décider de faire monter la pression dans la machine afin de tirer avec le profil et les règles suivantes :

Portée	Force	Règles Spéciales
12 ps	5	Attaques enflammées, blessures multiples (1D3)

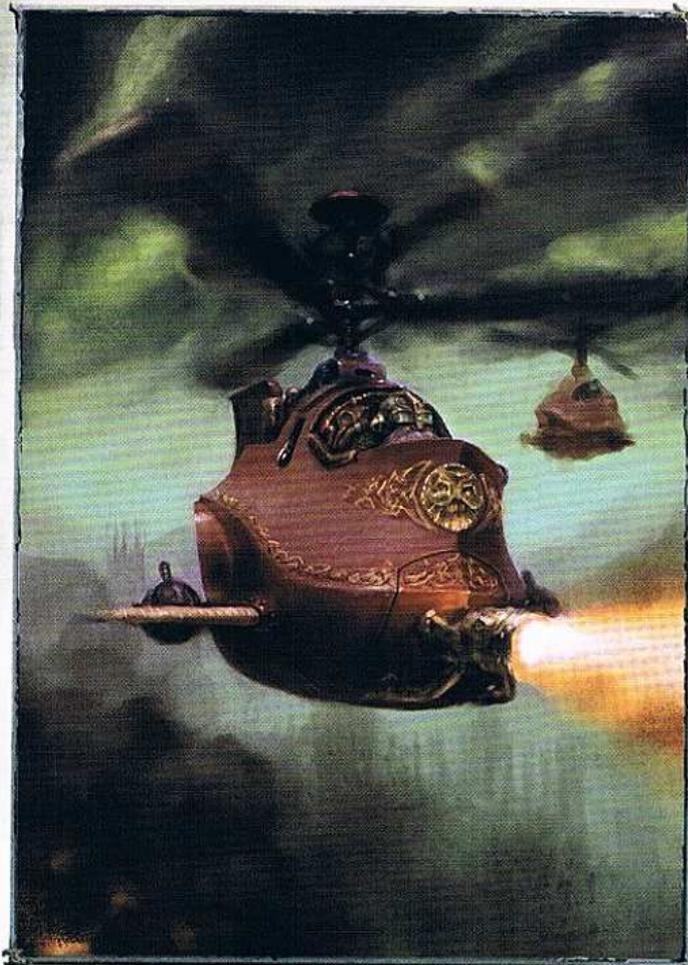
Désignez un point dans la ligne de vue et dans un rayon de 12 ps de la machine. Ce ne doit pas forcément être une figurine ennemie ; il peut s'agir d'un point du champ de bataille. Placez un pion (une pièce de monnaie fera l'affaire) pour vous en souvenir.

Avec un mètre-ruban, tracez une ligne de la gueule du canon jusqu'au point choisi. Jetez un dé d'artillerie et rallongez la ligne d'autant de ps que le résultat du dé : le point final est l'endroit où la pointe du gabarit de souffle est placée (celle-ci doit être le point du gabarit le plus proche du canon à flammes, le reste du gabarit étant placé dans l'alignement du tir). Résolez ensuite les dommages normalement.

Vous ne pouvez pas effectuer un tir de canon à flammes en choisissant un point où le tir risque de toucher une unité amie ou une unité ennemie au corps à corps contre une unité amie.

Si le dé d'artillerie obtient un incident de tir lors d'un *rideau de feu*, le jet dans le tableau des incidents de tir des armes à poudre noire subit un malus de -1.

# GYROCOPTÈRES



Les gyrocoptères sont des machines volantes dont la voilure tournante est entraînée par un ingénieux moteur à vapeur de poids réduit. Ils peuvent décoller ou atterrir à la verticale, ou faire du sur-place. Leur vocation initiale est le franchissement des zones montagneuses pour porter des messages ou approvisionner les colonies assiégées, mais ils ont rapidement prouvé leur utilité sur le champ de bataille.

L'arme principale du gyrocoptère est le canon à vapeur. En actionnant une valve entre le moteur et le canon, on libère un jet de vapeur surchauffée dans un sifflement assourdissant. Afin de compenser la faible portée de l'arme, un pilote habile peut manœuvrer son engin pour se mettre en position de noyer les rangs adverses dans un nuage de mort bouillante. Au fil des ans, l'arsenal des gyrocoptères a été enrichi par des bombes plus ou moins efficaces. À l'origine, le pilote devait allumer la mèche et jeter la bombe à la main, tout en esquivant les flèches ennemies. Présentement, la cargaison de bombes est fixée sous les ailerons du gyrocoptère.

Il a fallu des siècles pour que les nains conservateurs reconnaissent l'utilité de cette création de la Guilde des Ingénieurs. S'il faut croire la légende, l'inventeur en a eu l'idée après avoir vu des dragons plonger du haut de pics inaccessibles. Il combina le principe général des ailes avec celui des moteurs rotatifs entraînant les foreuses minières et les meules industrielles. De nos jours, même les bastions de taille modeste disposent d'une flotte aérienne, et comptent des ingénieurs pilotes qualifiés dans leur throng.

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

**TYPE DE TROUPE:** Unique.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Implacable, rancune ancestrale, vol.

**Gyro' blindé:** Le gyrocoptère a une *sauvegarde d'armure* de 4+.

**Largage en piqué:** Une fois par partie, pendant la sous-phase des Autres Mouvements, les figurines dotées de cette règle spéciale peuvent larguer des bombes, sauf si elles sont en *fuite* ou si elles ont déclaré une *charge* à ce tour. Pour ce faire, choisissez une unité ennemie non-engagée que le gyrocoptère a survolée à ce tour. Afin de connaître l'étendue des dégâts, jetez un dé d'artillerie : il s'agit du nombre de touches infligées à la cible. Si vous obtenez un incident de tir, le gyrocoptère perd 1 PV sans sauvegarde d'armure. Les bombes de gyrocoptère ont le profil suivant :

Portée	Force	Règle Spéciale
n/a	3	Perforant

Si un gyrocoptère procède à un *largage en piqué*, il ne peut effectuer aucune autre attaque de tir à ce tour.

## ÉQUIPEMENT:

**Canon à vapeur:** Le canon à vapeur utilise le gabarit de souffle. Placez sa pointe en contact avec la bouche du canon et son autre extrémité sur sa cible. Chaque figurine couverte au moins partiellement subit une touche avec le profil suivant :

Portée	Force	Règle Spéciale
n/a	3	Perforant

## AMÉLIORATION:

**Canon à soufre:** Sur certains gyrocoptères le canon à vapeur est remplacé par un canon à soufre, dérivé de l'arme des dracs de fer.

Le canon à soufre possède le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
18 ps	5	Perforant, facture naine, attaques enflammées, tirs multiples (1D3), tir rapide

"WUP-WUP-WUP, LE BRUIT CADENCÉ DES PALES DE ROTOR S'EST RAPPROCHÉ, ET UN ESCADRON DE GYROCOPTÈRES PASSA JUSTE AU-DESSUS DE NOUS. IL FUT AUSSITÔT SUIVI DU CHUINTEMENT DES BOMBES, ET D'UN ROULEMENT DE TONNERRE. PUIS VINT LE SIFFLEMENT DES CANONS À VAPEUR ET LES HURLEMENTS DES MOURANTS. LES FORCES AÉRIENNES DE ZHUFBAR VENAIENT DE SAUVER NOTRE MINE!"

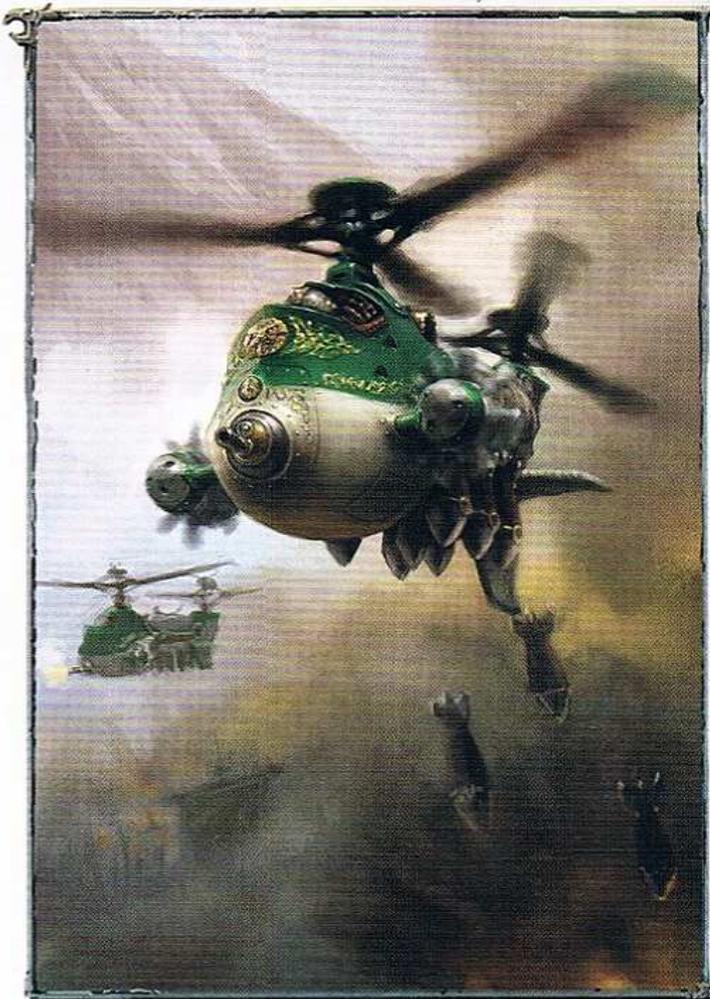
- Oldor Barbegrise, prospecteur

# GYROBOMBARDIERS

Depuis les débuts du gyrocoptère, les ingénieurs se sont efforcés d'accroître sa capacité d'emport. En certaines occasions, les harcèlements de gyrocoptères ne suffisent pas à briser une attaque, comme c'est le cas quand les peaux-vertes envahissent des vallées entières pour assiéger un bastion nain. Moyennant une modification de la cellule, et en sacrifiant le pesant canon à vapeur, la guilde des Ingénieurs a pu accroître sensiblement le nombre et la taille des bombes transportées. Ainsi naquit le gyrobombardier.

Les premiers tests contre des orques en maraude furent fructueux, le nouveau gyrobombardier semant la destruction sur sa trajectoire. Cependant, malgré l'efficacité indéniable de ses bombes pour ouvrir des brèches béantes dans les rangs ennemis, elles étaient davantage affectées par le vent de travers, et la nouvelle machine volante n'avait pas la capacité de piqué du gyrocoptère. Par conséquent, la cargaison dévastatrice n'atteignait pas sa cible avec la régularité souhaitée. Plusieurs groupes d'ingénieurs se sont penchés sur le problème, et une des approches a eu pour effet d'augmenter le potentiel destructeur des bombes. En jouant sur la répartition de la charge explosive dans le corps de la bombe, les ingénieurs ont découvert qu'ils pouvaient déclencher une brève réaction en chaîne, sous la forme d'une bombe qui détone à l'impact, puis entraîne par rebond une explosion secondaire. Elle fut baptisée bombe Solde-rancunes, et si quiconque soulignait sa précision médiocre, ses inventeurs répondaient avec agacement que le rebond lui conférait une chance supplémentaire de toucher la cible. Les tests ont confirmé son imprécision, mais aussi et surtout l'effet dévastateur des explosions multiples.

Munis de leur impressionnant râtelier de bombes et d'un canon crépiteur de nez, les gyrobombardiers franchissent la ligne naine pour aller anéantir les principales concentrations ennemies. Plusieurs formations se sont déjà rendues célèbres, notamment les Martels Célestes de Zhufbar et les Bombardiers Noirs-martels de Karaz-a-Karak.



Une fois résolus les dégâts de la bombe Solde-rancunes, jetez 1D6. Sur 4+, elle dévie à 1D6 ps du point d'impact initial (elle reste sur place en cas de "Hit"). Placez le petit gabarit circulaire à sa position finale et résolvez les dégâts selon le profil ci-dessus. La bombe ne rebondit pas une troisième fois.

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

**TYPE DE TROUPE:** Unique.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Gyro' blindé (voir ci-contre), implacable, rancune ancestrale, vol.

**Bombardement:** À la sous-phase des Autres Mouvements, les figurines ayant cette règle peuvent larguer une bombe, sauf si elles sont en fuite ou si elles ont déclaré une charge à ce tour. Pour ce faire, choisissez une unité ennemie non-engagée que le gyrobombardier a survolée à ce tour, et placez le grand gabarit circulaire n'importe où sur elle (sans toucher de figurine amie). Résolvez la déviation et les dégâts comme pour une catapulte (cf. livre de règles de *Warhammer*). En cas d'incident de tir, consultez le tableau des Incidents de Bombe ci-après. Les bombes Solde-rancunes ont le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
-	3 (6)	Perforant, blessures multiples (1D3)

## TABLEAU DES INCIDENTS DE BOMBE

### 1D6 Résultat

- Détonation prématurée:** Le Gyrobombardier subit une touche de F6 avec la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*.
- Déclencheur bloqué:** Centrez le petit gabarit circulaire sur le Gyrobombardier et résolvez la déviation et les dégâts. La bombe ne rebondit pas.
- Bombe défectueuse:** Seule la figurine sous le trou central du gabarit subit une touche de F4.

### ÉQUIPEMENT:

**Canon crépiteur:** Le canon crépiteur s'utilise lors de la phase de Tir avec le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
24 ps	4	Perforant, facture naine, tirs multiples (4), tir rapide

# HÉRITAGES ANCESTRAUX

Ces objets magiques, accessibles aux armées de nains, peuvent être choisis en plus des objets runiques (dans la limite des points dont dispose le personnage), mais on ne peut pas leur ajouter de runes. Notez que les personnages nains ne peuvent pas sélectionner d'objets magiques dans le livre de règles de Warhammer.

## LE MARTEAU DE KARAK DRAZH

65 points

Arme magique

*Même parmi les merveilles inégalables des seigneurs des runes de Karak Drazh, un certain marteau se distinguait par sa facture. Il était gravé de runes permettant de le manier avec une aisance surnaturelle, tout en portant des coups à l'impact prodigieux, diffusant des ondes de choc. On a cru cette arme perdue après la chute de Karak Drazh, mais elle fut redécouverte des milliers d'années plus tard.*

Les Attaques portées avec le Marteau de Karak Drazh sont résolues avec +3 en Initiative, et toute figurine ennemie à qui elles font perdre au moins 1 PV voit sa propre Initiative réduite à 1 jusqu'à la fin de la phase de Corps à Corps.

## LA HACHE ROUGE DE KARAK-AUX-HUIT-PICS

50 points

Arme magique

*Cette hache fut forgée à Karak-aux-Huit-Pics par le forgerune dément Orrey Barberoussie. Frappée de runes de vengeance uniques et trempée dans les puits empoisonnés du royaume déchu, la Hache Rouge émet une lueur écarlate. Les skavens reconnaissent ce fer meurtrier qu'ils appellent Mort Rouge, et qu'ils fuient en piaillant. Les gobelins de la nuit, pour leur part, relâchent leurs sphincters dans leur hâte d'échapper au porteur de la Hache Rouge.*

La Hache Rouge de Karak-aux-Huit-Pics permet à son porteur de relancer ses jets pour *toucher* et pour *blesser* contre toutes les figurines de Warhammer: Orques & Gobelins et/ou Skavens. De plus, il a la règle *terreur* vis-à-vis de toutes les figurines de Warhammer: Orques & Gobelins et/ou Skavens.

## LA MAGNIFIQUE ARMURE DE BOREK GROS-SOURCILS

60 points

Armure Magique

*Deux géants massifs pillaient le terroir autour de Karak Hirn, avides de bière naine, ce qui se comprend fort bien. Ils dévorèrent tant de mineurs que les forges de Karak Hirn durent cesser leur activité faute de travailleurs. Aucune tentative d'abattre les géants ne fut concluante. En désespoir de cause, le roi Olfast promit au fameux seigneur des runes Borek Gros-sourcils la récompense de son choix s'il parvenait à forger de quoi battre les géants. Nul ne sait quelles runes ni quels alliages ont été incorporés à cette armure de gromril, mais elle se révéla à l'épreuve des coups des géants. Borek fut victorieux, et au grand dam du roi Olfast, il prit comme récompense la fille unique du monarque, Heldred la Douce et Soyeuse. Mais ceci est une autre histoire...*

La Magnifique Armure de Borek Gros-sourcils confère au porteur une sauvegarde d'armure de 2+ ; en outre, le porteur bénéficie d'une sauvegarde *invulnérable* de 3+ contre toutes les attaques de Force 6 ou plus.

## COR D'ARGENT DE LA VENGEANCE

45 points

Objet enchanté

*Après la Guerre de la Vengeance, Gotrek Brise-étoiles ordonna aux forgerunes nains de fondre les heaumes d'argent des ennemis défunts. L'essentiel de cet argent fut remis aux familles des nains tombés au combat, et le reste servit à réaliser un cor destiné, dit-on, à être offert au roi de Karak Varn, qui avait perdu son frère à la Bataille des Trois Tours. Le son clair de ce cor porte à des milles, renforçant la résolution des alliés et démoralisant l'ennemi. Les rares elfes qui ont survécu après avoir entendu le Cor d'Argent de la Vengeance disent que son écho résonne encore au fond d'eux.*

Une seule utilisation. Le Cor d'Argent de la Vengeance peut être utilisé au début de n'importe quel tour ami. Son porteur, et toutes les unités amies à 6 ps ou moins, ont la règle *charge dévastatrice* jusqu'au début de leur tour suivant. De plus, une fois qu'il l'a utilisé, le sonneur du Cor d'Argent de la Vengeance et son unité causent la *peur* chez toutes les figurines issues de Warhammer: Hauts Elfes, Elfes Noirs et/ou Elfes Sylvains jusqu'à la fin de la bataille.

## ANNEAU ARDENT DE THORI

35 points

Objet enchanté

*Dans l'Anneau Ardent de Thori est serti un rubis sombre, énorme et splendide. En son cœur vacille une flamme mystérieuse, piégée jadis par un forgerune virtuose. Une fois activées, ses runes s'illuminent en prélude à l'irruption d'un jet de flammes droit devant son porteur. L'ardeur de ce brasier est aussi intense que les rancunes du nain qui forgea l'anneau il y a si longtemps.*

L'Anneau Ardent de Thori donne à son porteur une attaque de souffle enflammé de Force 4.

## LA BANNIÈRE DES FORTS PERDUS

100 points

Bannière magique

*Après les Guerres Gobelines, et la chute de maintes forteresses des nains, le haut roi Kurgan Barbe-de-Fer fit réaliser un étendard de facture particulière. Des seigneurs des runes ayant perdu leur domaine unirent leurs efforts, en dépit de leur tendance naturelle à garder jalousement leurs secrets de fabrication. La combinaison de leurs talents donna la Bannière des Forts Perdus. Elle porte à la fois les marques de Karak Drazh, le symbole de Karak Varn, les icônes ancestrales de Karak Ungor et d'une douzaine de forteresses mineures appartenant à l'histoire. Conservée à Karaz-a-Karak dans la salle du trône du Haut Roi, la Bannière des Forts Perdus est confiée aux throngs en temps de guerre, afin que les braises de la rancune redeviennent un brasier vengeur. Les nains n'oublieront jamais et ne pardonneront jamais. En se battant sous cette bannière chargée d'histoire, ils revivent les torts qui leur furent infligés.*

Toute figurine d'une unité incluant la Bannière des Forts Perdus peut relancer ses jets pour *blesser* au corps à corps.

# OBJETS RUNIQUES

Les forgerunes nains ont maîtrisé l'art de capturer les vents de magie pour les lier dans la pierre ou le métal. Bien qu'ils n'aient pas l'habileté de leurs lointains aïeux, les nains demeurent les plus doués quand il s'agit de fabriquer des armes et armures magiques, ainsi que d'autres objets enchantés.

La race des nains n'est pas magique par nature, et n'a jamais engendré de jeteurs de sorts comme les autres peuples. Selon les nains, ce n'est ni un hasard ni une tare, mais le produit du bon sens. Ils pensent que les premiers nains, les Dieux Ancestraux, ont su voir ce qu'était la magie : une force au mieux capricieuse, au pire corruptrice. Grungni, le premier, apprit comment piéger la magie avec son marteau, en liant son énergie éthérique dans le bon roc et le métal solide, afin de la domestiquer pour son usage. Depuis, les forgerunes ont appris l'art de frapper les runes magiques, puissantes déclinaisons de l'écriture naine, laquelle est faite pour être gravée dans la pierre ou le métal. Par la main des forgerunes, les runes magiques attachent les vents de magie à un objet comme un clou solidarise deux planches, ce qui donne des artefacts incroyablement puissants.

## MAGIE RUNIQUE

Les personnages d'autres armées de Warhammer peuvent avoir des objets issus du livre de règles de *Warhammer*. Ce n'est pas le cas des nains, qui ont accès aux Héritages Ancestraux ou aux objets runiques. Il s'agit d'objets magiques adaptés à vos besoins en combinant des capacités. Un personnage nain peut avoir des objets runiques pour une valeur maximale en points mentionnée dans la liste d'armée.

Notez bien qu'un héritage ancestral ou un objet runique ne diffère en rien d'un objet magique, et que toutes les règles habituelles de ce dernier s'appliquent. Ainsi, une créature avec la règle *éthéré* ne peut pas être blessée par les attaques autres que magiques ; une arme runique peut donc l'affecter. Toutes les règles qui s'appliquent à la possession et à l'usage des objets magiques s'appliquent aux objets runiques.

## CRÉER UN OBJET RUNIQUE

Sauf mention contraire, les runes peuvent être gravées sur les objets suivants : armes, armures, bannières, machines de guerre et talismans. Chacun a ses propres types de runes.

Pour créer un objet runique, le plus simple est de choisir un personnage de votre armée, par exemple un thane armé d'une hache. À toutes fins utiles, cela va revenir à lui acheter une hache magique. Vous pouvez choisir les runes parmi les runes d'armes, détaillées dans la section suivante. Chaque rune a son coût en points, proportionnel à sa puissance. En ajoutant des runes, vous devez suivre les Règles des Runes (voir à droite). Une fois que vous vous avez choisi les runes, notez sur votre feuille d'armée le nom du thane et l'ensemble des runes associées, avec le coût total en points. De la sorte, vous pouvez vous y référer en cours de partie.

### Choisir des runes

Il y a de nombreux types de runes, chacun conférant un bonus ou un pouvoir spécial. Différentes combinaisons de runes permettent de créer des objets très puissants. Il vous appartient de choisir comment combiner et utiliser les runes.

## RÈGLES DES RUNES

On peut graver jusqu'à trois runes sur un objet, lequel sera de facto considéré comme magique. Les objets magiques runiques sont sujets aux restrictions suivantes :

- 1) Aucun objet ne peut recevoir plus de trois runes. Nul ne peut forger un artefact capable de contenir une telle puissance. Les forgerunes appellent cela **Règle de Trois**.
- 2) Les runes d'armes ne peuvent être gravées que sur des armes (qui plus est, des armes de base), les runes d'armures que sur des armures de gromril, les runes de bannières que sur des bannières, les runes d'ingénierie que sur les machines de guerre, et les runes de talismans uniquement sur des talismans (nous y reviendrons). Les forgerunes appellent cela **Règle des Formes**.
- 3) Il ne peut y avoir plus d'un objet portant la même combinaison de runes. Par exemple, vous ne pouvez pas avoir deux armes runiques avec la Rune de Rapidité et la Rune de Feu, ou plus d'une bannière portant deux Runes de Bataille. Cette restriction s'applique à l'usage d'une rune seule, donc vous ne pouvez pas avoir dans votre armée deux personnages dont l'armure est gravée d'une simple Rune de Fer, par exemple. Les forgerunes n'aiment pas répéter la laborieuse création d'objets runiques, et en dehors de leur apprentissage, ils ne copient pas le travail de leurs confrères. Les forgerunes appellent cela **Règle de Fierté**.
- 4) Aucune rune majeure ne peut être utilisée plus d'une fois par armée, et il ne peut pas y avoir plus d'une rune majeure sur un objet. Les runes majeures sont si puissantes qu'elles ne peuvent se combiner sur un même objet, ni être employées sur un même champ de bataille. Pour cette raison, les forgerunes les qualifient de **Runes Jalouses**.
- 5) Hormis les runes majeures (qui ne peuvent être utilisées qu'une fois), les runes peuvent se combiner à votre guise pour produire des effets variés ou cumulés. Par exemple, vous pouvez graver sur une arme la Rune Majeure de Rapidité (règle spéciale *frappe toujours en premier*), la Rune de Frappe (+1 en CC) et la Rune de Fureur (+1 A). À l'exception des runes majeures, les runes peuvent se cumuler en plusieurs exemplaires, auquel cas leurs règles propres spécifient si leurs effets s'additionnent ou se combinent en un nouveau pouvoir. Afin de refléter cela, le coût en points de plusieurs runes identiques n'augmente pas forcément de façon proportionnelle. Ainsi, une arme gravée d'une rune tranchante coûte 10 points, puis 35 points pour deux runes tranchantes, et enfin 65 points si elle est gravée de trois runes tranchantes.

# RUNES D'ARMES

Les runes d'armes, gravées sur les marteaux ou les haches, en font des armes runiques. Si une figurine a le droit de prendre une arme runique, elle peut choisir des runes dans la liste suivante pour les appliquer à son arme de base.



**Rune Majeure de Skalf Marteau Noir 75 points**  
*Le forgerune Skalf était réputé pour la puissance de ses marteaux, et d'aucuns disent que celui de Sigmar, Ghal Maraz, est son œuvre.*

Une arme portant la Rune Majeure de Skalf Marteau Noir blesse toujours les figurines sans armure magique sur un jet de 2+, quelle que soit leur Endurance. Contre les figurines en armure magique, un jet de 3+ est requis.



**Rune Majeure de Frappe 60 points**  
*Le secret de cette rune a été préservé dans le Rundrokikron, un antique grimoire conservé parmi les trésors de Karak Kadrin.*

Une arme portant la Rune Majeure de Frappe bénéficie de la règle spéciale *blessures multiples* (1D6).



**Rune Majeure d'Alaric le Fou 50 points**  
*On ignore ce qu'il advint d'Alaric le Fou après qu'il ait forgé les fameux Crocs Runiques pour les comtes électeurs de l'Empire, mais le bruit court qu'il aurait créé des armes runiques pour les reines de Kislev.*

On ne peut tenter de sauvegarde d'armure contre les blessures causées par une arme ayant la Rune Majeure d'Alaric le Fou.

## PUISSANCE RUNIQUE

Les premiers forgerunes étaient les plus doués pour lier des enchantements puissants à leur travail, car ils apprirent à manier le marteau sous la conduite des Dieux Ancestraux ou des premiers maîtres ayant bénéficié de cet enseignement. Les seigneurs des runes ne couchent pas leur savoir par écrit, et préfèrent mourir que transmettre leurs secrets à un successeur indigne, c'est pourquoi un savoir irremplaçable se perd chaque fois que l'un d'eux meurt au combat. Les forgerunes actuels estiment que moins de la moitié des runes magiques ayant existé sont encore en usage, car on ne sait plus répliquer les autres.

Les forgerunes recherchent constamment les runes perdues, examinant chaque artefact nain en quête de signes. Parfois, les runes s'effacent au fil des millénaires à mesure que leur magie se dissipe, mais les objets forgés de main de maître sont épargnés. Les runes n'apparaissent souvent qu'aux yeux d'un forgerune, qui peut alors restaurer leur pouvoir. Mais il demeure ardu de reproduire les secrets de l'Âge d'Or, car il ne suffit pas de copier la rune – il faut accomplir l'ensemble du rituel approprié. Il faut savoir quels vers réciter pour que le feu de la forge brûle avec une intensité suffisante, combien de fois il faut marteler les métaux, et quels produits utiliser pour la trempe. La Rune Majeure de Rapidité doit être plongée dans le vif-argent, et la Rune Majeure de Gromril exige les métaux les plus purs et des mois de martèlement ininterrompu à un rythme constant, car un coup discordant risque de dissiper le pouvoir. Un forgerune peut très bien passer sa très longue carrière à tenter en vain de retrouver le seul élément manquant d'un rituel. Avec le temps, les meilleurs forgerunes comprennent intuitivement la pierre et l'acier, et finissent par deviner la marche à suivre, ce qui peut consister à tremper le métal chauffé au rouge dans du sang de troll, ou à entonner un chant sonore entre les coups de marteau.



**Rune Majeure Brisante 50 points**  
*Les forgerunes apprécient un son entre tous, celui qu'émettent les réalisations inférieures des autres races quand elles se brisent tels des glaçons frappés par un marteau.*

Si un nain avec une arme gravée de la Rune Majeure Brisante inflige au moins une touche à une figurine munie d'une arme magique, cette dernière est détruite sur un jet de 2+ sur 1D6 (effectuez un seul jet, que ce soit le nombre de touches). Un ennemi dont l'arme magique est détruite compte comme ayant une arme de base. Si l'ennemi a plus d'une arme magique (une paire d'armes compte comme une seule arme), jetez 1D6 pour savoir laquelle est détruite.



**Rune Majeure Dracocide 50 points**  
*Cette rune a causé la perte de nombreux grands vers d'antan.*

Contre un dragon ou un dragon du Chaos, une arme gravée de la Rune Majeure Dracocide réussit toujours ses jets pour blesser sur 2+, avec la règle spéciale *blessures multiples* (2).



**Rune Majeure de Vol 30 points**  
*Depuis l'aube des temps, cette rune a causé bien des surprises aux ennemis des nains.*

Une arme portant la Rune Majeure de Vol peut être lancée comme une arme de jet avec une portée de 12 ps, dans ce cas elle touche toujours sur 2+. Effectuez le jet pour blesser comme si la cible avait subi une touche de l'arme au corps à corps. Appliquez aussi, le cas échéant, les effets des autres runes de l'arme. Après cela, l'arme revient dans la main du porteur. Une arme gravée de la Rune Majeure de Vol peut aussi être utilisée en corps à corps de la manière habituelle.



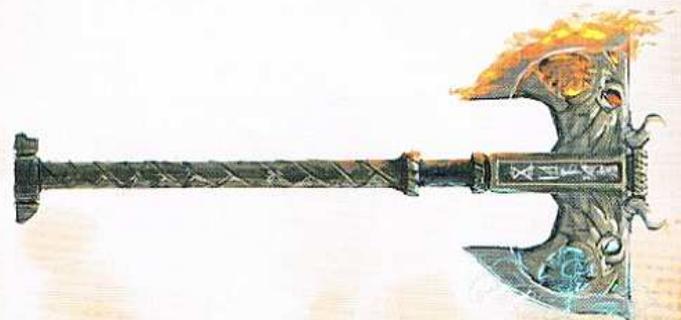
**Rune Majeure de Snorri Joues de Fer 25 points**  
*Forgerune du haut roi à l'époque de Kallon Vikramsson, son œuvre est une telle réussite que ses successeurs en ont encore la larme à l'œil.*

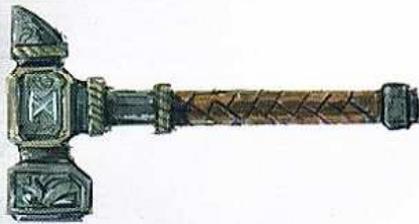
Une arme gravée de la Rune Majeure de Snorri Joues de Fer réussit toujours ses jets pour toucher sur 2+.



**Rune Majeure de Rapidité 25 points**  
*Cette rune fut initialement gravée par Thurgron l'Ermite, le dernier forgerune qui ait travaillé dans les cités elfiques du Vieux Monde.*

Une arme portant la Rune Majeure de Rapidité a la règle spéciale *frappe toujours en premier*.



**Rune Démonicide** 25/50/125 points*Puissante rune datant des Dieux Ancestraux.*Face à n'importe quelle figurine de *Warhammer* :*Démons du Chaos*, une arme frappée d'une Rune Démonicide reçoit un bonus de +1 pour *toucher* et pour *blesser*.Contre une figurine de *Warhammer* : *Démons du Chaos*, une arme frappée de deux Runes Démonicides reçoit un bonus de +1 pour *toucher* et pour *blesser* et gagne la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*.Contre une figurine de *Warhammer* : *Démons du Chaos*, une arme avec trois Runes Démonicides a un bonus de +1 pour *toucher* et pour *blesser*, la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*, et on ne peut tenter contre elle de sauvegarde *invulnérable*.**Rune de Feu** 10/50/125 points*On grave cette rune dans le métal chauffé à blanc.*Une arme frappée d'une Rune de Feu a la règle spéciale *attaques enflammées*.Une arme frappée de deux Runes de Feu a la règle spéciale *attaques enflammées*, et donne à son porteur une attaque de souffle de F4 ayant la règle spéciale *attaques enflammées*.Une arme frappée de trois Runes de Feu a la règle spéciale *attaques enflammées*, et donne à son porteur une attaque de souffle de F4 ayant les règles spéciales *attaques enflammées* et *blessures multiples (1D3)*.**Rune de Fureur** 25/60/100 points*Violente est la lueur de la Rune de Fureur.*

Une arme frappée d'une Rune de Fureur donne à son porteur +1 A.

Une arme frappée de deux Runes de Fureur donne à son porteur +1 A et la règle spéciale *frénésie*.Une arme frappée de trois Runes de Fureur donne à son porteur +1 A et la règle spéciale *frénésie*. Après chaque jet pour *toucher* réussi, son porteur gagne une Attaque de plus (effectuez normalement les jets pour *toucher* et pour *blesser*). Les Attaques ainsi générées n'en génèrent pas d'autres.**Rune de Désarroi** 20/45/80 points*La lueur troublante de cette rune inspire d'abord l'angoisse, et remplit bientôt l'ennemi d'effroi.*Une arme dans laquelle est gravée une Rune de Désarroi donne à son porteur la règle spéciale *peur*.Une arme dans laquelle sont gravées deux Runes de Désarroi donne à son porteur la règle spéciale *terreur*.Une arme dans laquelle sont gravées trois Runes de Désarroi donne à son porteur la règle spéciale *terreur*. En outre, toutes les unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur subissent un malus de -1 en Commandement.**Rune Tranchante** 10/35/65 points*Cette rune fut conçue pour les outils de mineur, afin qu'ils attaquent la roche plus aisément.*Une arme gravée d'une Rune Tranchante a la règle spéciale *perforant*.Une arme gravée de deux Runes Tranchantes a la règle spéciale *perforant*, et confère en outre à son porteur un bonus de +1 en Force.Une arme gravée de trois Runes Tranchantes a les règles spéciales *perforant* et *coup fatal*, en plus de conférer à son porteur un bonus de +1 en Force.**Rune de Force** 25/60 points*Un nain maniant une arme à Runes de Force peut abattre un géant dans une tornade de coups.*

Une arme gravée d'une Rune de Force double la Force de son porteur au corps à corps contre les ennemis dont l'Endurance est supérieure ou égale à 5.

Une arme gravée de deux Runes de Force accorde l'effet précédent, et ajoute la règle spéciale *blessures multiples (1D3)* contre les ennemis dont l'Endurance est supérieure ou égale à 5 au corps à corps. Une troisième Rune de Force n'a pas d'autre effet.**Rune de Frappe** 10/35/60 points*Une arme avec cette rune s'oriente pour frapper miraculeusement les points faibles de l'ennemi.*

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

Une arme avec deux Runes de Frappe confère à son porteur un bonus de +1 en Capacité de Combat et lui permet de relancer les jets pour *toucher* ratés au corps à corps.Une arme avec trois Runes de Frappe confère à son porteur une Capacité de Combat de 10 et lui permet de relancer les jets pour *toucher* ratés au corps à corps.**Rune de Rancune** 25 points*Quand les méfaits de l'ennemi sont grands, un nain peut faire graver cette rune sur son arme.*Au début de la partie, désignez un monstre ou un personnage ennemi pour chaque Rune de Rancune dans votre armée. Quand il attaque la figurine désignée au corps à corps, le porteur d'une arme gravée d'une Rune de Rancune gagne un bonus de +1 pour *toucher*, et peut relancer les jets pour *blesser*. Les multiples de cette rune n'ont pas d'autre effet.**Rune de Parade** 25 points*Une arme munie de cette rune bouge d'elle-même pour parer les coups, préservant son porteur.*Une arme portant une Rune de Parade inflige un malus de -1 aux jets pour *toucher* à toutes les figurines ennemies qui attaquent le porteur au corps à corps. Les multiples de cette rune n'ont pas d'autre effet.**Rune de Rapidité** 5 points*Cette rune accroît la vivacité et les perceptions du porteur, qui se meut avec fluidité.*

Une arme frappée d'une Rune de Rapidité confère un bonus de +1 en Initiative à son porteur. Chaque Rune de Rapidité supplémentaire ajoute un bonus de +1 en Initiative.

# RUNES D'ARMURES

Les armures runiques des nains sont réputées dans le monde entier. Si une figurine a accès aux armures runiques, elle peut choisir des runes d'armure dans la liste suivante et les appliquer à son armure de gromril.



**Rune Majeure d'Inflexibilité** 100 points  
*Cette rune rend la chair du porteur plus résistante que le granite, et sa peau plus dure que l'acier.*

Le porteur d'une armure gravée de cette rune a une Endurance de 10. Cette rune ne peut être combinée avec aucune autre rune d'armure.



**Rune Majeure de Gromril** 30 points  
*Le gromril est le métal préféré des forgerunes. Utilisé pur, il est idéal pour accueillir des runes.*

Le porteur d'une armure gravée de cette rune a une sauvegarde d'armure d'1+ qui ne peut être améliorée d'aucune façon.



**Rune de Robustesse** 35/50/75 points  
*On raconte qu'une armure gravée d'une telle rune finit par développer sa propre conscience, bien que les forgerunes démentent cette affirmation.*

Une armure gravée de cette rune donne à son porteur +1 en Endurance.

Deux runes de Robustesse donnent à leur porteur +1 en Endurance et une sauvegarde *invulnérable* de 5+.

Une armure gravée de trois runes de Robustesse confère à son porteur +1 en Endurance et une sauvegarde *invulnérable* de 5+, et s'il perd 1 PV suite à une attaque ayant la règle *blessures multiples*, jetez 1D6. Sur 2+, il ne perd qu'1 PV quel que soit le nombre de PV qu'il aurait dû perdre normalement. Sur un résultat de 1, il perd ses PV normalement, conformément à la règle *blessures multiples*.

*Le Nordique en armure de plates frappa avec une oïtesse terrifiante. Brogar serra les dents alors que la masse garnie de pointes percutait son armure. Il ferma instinctivement les yeux, pour éviter d'être ébloui alors que les runes de son armure étincelaient féroce. Le nain dit une courte et silencieuse prière afin de remercier les Dieux Ancestraux pour la protection qu'ils lui accordaient. Il savait que son armure de gromril avait absorbé l'impact sans broncher. Elle ne serait même pas éraflée par le coup.*

*"Par le marteau sacré de Grungni, c'est tout ce dont t'es capable?" railla Brogar en levant sa hache avant de l'abattre de toutes ses forces. Le Nordique était rapide et leva son bouclier pour parer le coup, avec une habileté qui témoignait d'une vie passée sur les champs de bataille. Brogar sentit une bouffée de fierté s'envahir; aucun bouclier ne pouvait stopper les coups de la hache runique Dreng Baraz, "la Promesse de Mort". La lame affûtée fendit le bouclier du Nordique, puis sa cuirasse, et enfin sa cage thoracique. Brogar retira son arme du corps de son adversaire dans un raclement métallique. Le cadavre du Nordique glissa au sol. Les runes de la hache scintillaient encore lorsque Brogar s'exclama:  
 "À qui le tour?"*



**Rune de Fer** 20/45/70 points  
*Les forgerunes ont appris à reproduire plusieurs de ces runes sur une armure, et ce afin de décupler leurs pouvoirs.*

Une armure gravée d'une rune de Fer accorde +1 PV à son porteur.

Une armure gravée de deux runes de Fer accorde +1 PV et +1 en Endurance à son porteur.

Une armure gravée de trois runes de Fer accorde +1 PV, +1 en E et la règle spéciale *régénération* (5+) à son porteur.



**Rune de Protection** 25 points  
*Cette rune fut gravée pour la première fois lors de la Guerre de la Vengeance, lors de laquelle des régiments entiers se rendirent au combat avec ce symbole frappé sur leurs boucliers.*

Une armure gravée d'une rune de Protection donne une sauvegarde *invulnérable* de 2+ contre les blessures infligées par des tirs et des *projectiles magiques*. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



**Rune de Préservation** 25 points  
*Lorsque le prince Valkan Main de Feu fut décapité par un roi revenant à la Bataille des Bois de la Famine, un forgerune décida de créer une rune pour éviter qu'un tel malheur se répète.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 2+ contre les effets des règles *coup fatal* et *coup fatal héroïque*. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



**Rune d'Impact** 10 points  
*Cette rune destinée au départ à améliorer l'apparence des régiments à la parade est également utile pour améliorer l'élan de son porteur.*

Confère au porteur la règle spéciale *touche d'impact* (1) à son porteur. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



**Rune de Pierre** 5 points  
*La tradition raconte que la race des nains a été créée à partir du Père des Montagnes, un rocher immense à l'origine du monde. Cette rune est la première que les apprentis forgerunes apprennent à graver.*

Ajoute +1 à la sauvegarde d'armure du porteur. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet. La rune de Pierre est une exception à la Règle de Fierté, ce qui signifie que plusieurs personnages ont le droit de porter une armure de gromril gravée d'une rune de Pierre.

# ÉTENDARDS RUNIQUES

Ces runes peuvent être inscrites sur les étendards afin d'offrir leur protection ou des capacités spéciales à toute une unité. Si une figurine a le droit de prendre un étendard runique, elle peut choisir des runes dans la liste suivante.

 **Rune Majeure de Groth le Borgne** 75 points  
*Groth le Borgne grava cette rune pour la première fois à l'époque de Kurgan Barbe de Fer, lorsque les nains prospéraient de nouveau et que les peaux-vertes étaient chassés vers les Terres Arides.*  
Un étendard gravé de cette rune confère la règle spéciale *tenace* à l'unité du porteur et à toutes les unités de nains amies dans un rayon de 12 ps du porteur.

 **Rune Majeure de Stromni Barberouge** 75 points  
*Stromni réalisa cette rune à l'époque de Bael, seigneur de Karak Azul. Elle fut gravée sur l'étendard de Durgin, fils de Grindo, fils de Grimmir.*  
Un étendard gravé de cette rune confère un bonus supplémentaire de +1 au résultat de combat de l'unité, et aux résultats de combat de toutes les unités de nains amies dans un rayon de 12 ps du porteur.

 **Rune Majeure de Valaya** 65 points  
*Cette ancienne rune, inventée par Valaya elle-même, la Déesse Ancestrale des nains et la fondatrice de Karax-a-Karak.*  
Un étendard gravé de cette rune confère un bonus de +2 à toutes les tentatives de dissipation du joueur. De plus, les sorts *restant en jeu* sont dissipés sur un résultat de 3+ sur 1D6 au début de chaque phase de Magie amie (effectuez un jet séparé pour chaque sort).

 **Rune Majeure de Grungni** 60 points  
*Cette rune appelle à elle les vents de magie, qui se mettent à souffler pour protéger les nains des tirs de l'adversaire.*  
Porteur de la grande bannière uniquement. Un étendard gravé de cette rune confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+ à son porteur, et une sauvegarde *invulnérable* de 5+ contre les attaques de tirs et les *projectiles magiques* à toutes les unités amies dans un rayon de 6 ps du porteur.

 **Rune de Bataille** 35/70/125 points  
*Au cours de l'Âge d'Or, même les forteresses mineures et les mines fortifiées disposaient d'une bannière frappée de cette rune.*  
Un étendard gravé de cette rune confère un bonus supplémentaire de +1 au résultat de combat de l'unité.

Un étendard gravé de deux de ces runes confère un bonus supplémentaire de +2 au résultat de combat de l'unité.

Un étendard gravé de trois de ces runes confère un bonus supplémentaire de +2 au résultat de combat de l'unité, et lui octroie la règle spéciale *combat sur plusieurs rangs*.

 **Rune de Lenteur** 35/50/80 points  
*Cette rune crée une barrière physique en puisant dans la nature indomptable des nains.*  
Toute unité chargeant l'unité disposant d'un étendard gravé de cette rune déduit 1D6 de sa distance de charge (déduisez ce dé après avoir déterminé la distance de charge). Si l'ennemi ne parvient pas au contact, les règles des charges ratées s'appliquent.

Avec deux runes de Lenteur, l'ennemi lance 2D6 et déduit le plus haut résultat des deux dés de sa distance de charge.

Avec trois runes de Lenteur, l'effet précédent s'applique, et si malgré tout l'unité ennemie arrive au contact, elle suit la règle spéciale *frappe toujours en dernier* au premier round de combat.

 **Rune de Sanctuaire** 15/30/45 points  
*Cette rune magnifie l'aura de naturelle de résistance à la magie des nains.*  
Un étendard gravé de cette rune confère la règle *résistance à la magie (1)* à l'unité du porteur.

Un étendard gravé de deux de ces runes confère la règle *résistance à la magie (2)* à l'unité du porteur.

Un étendard gravé de trois de ces runes confère la règle *résistance à la magie (3)* à l'unité du porteur.

 **Rune de Stoïcisme** 35 points  
*Cette rune rappelle à tous les nains que même si leur nombre diminue, chacun d'entre eux porte en lui l'héritage de ses ancêtres, et qu'il se sera donc jamais seul.*  
Un étendard gravé de cette rune confère la règle *tenace* à l'unité du porteur.

 **Rune de Strollaz** 35 points  
*Cette rune capitalise sur la nature infatigable des nains, et leur permet d'effectuer des marches forcées de plusieurs jours. Le peuple de Grungni a mis à profit ce talent d'innombrables fois pour se positionner là où l'ennemi ne l'attendait pas.*  
Un étendard gravé de cette rune confère la règle spéciale *avant-garde* à l'unité de son porteur.

 **Rune de Courage** 20 points  
*Une bannière gravée de cette rune irradie de loyauté, celle-ci imprégnant littéralement la psyché des nains proches.*  
Un étendard gravé de cette rune confère la règle spéciale *immunisé à la psychologie* à l'unité de son porteur.

 **Rune des Ancêtres** 20 points  
*Dans l'adversité, les nains n'ont qu'à poser le regard sur cette rune pour qu'elle leur rappelle leur devoir.*

Une seule utilisation. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet. Un étendard gravé de cette rune permet à l'unité du porteur de passer un test de *moral* sur 1D6.





# TALISMANS RUNIQUES



Les runes de talisman peuvent être inscrites sur les amulettes, les ceintures, les couronnes, les heaumes ou sur d'autres objets d'ornement, comme les anneaux. On considère que chaque personnage possède l'objet en question.



**Rune Majeure d'Équilibre** 50 points  
*Cette rune a été forgée avec les cendres d'un grimoire de magie pris à l'ennemi.*

Forgerune/seigneur forgerune uniquement. Au cours de la phase de magie ennemie, cette rune permet au joueur de jeter 1D6. Sur 4+, il peut retirer un dé de pouvoir de la réserve de son adversaire et l'ajouter à sa réserve de dissipation.



**Rune Majeure d'Insulte** 25 points  
*Cette rune créée à l'origine pour protéger les portes des forteresses a depuis été utilisée sur d'autres objets.*

Chaque fois que le porteur perd 1 PV au corps à corps, la figurine qui lui a infligé cette perte subit une touche de F5.



**Rune Majeure de Passage** 10 points  
*Cette rune rend les rochers, la végétation, la neige et la boue négociables facilement.*

Le porteur et l'unité qu'il rejoint réussissent automatiquement leurs tests de terrain dangereux.



**Rune d'Invulnérabilité** 15/35/45 points  
*Graver trois de ces runes sur un objet est ardu, même pour un forgerune expérimenté.*

Une rune donne une sauvegarde *invulnérable* de 6+.

Deux runes donnent une sauvegarde *invulnérable* de 5+.

Trois runes donnent une sauvegarde *invulnérable* de 4+.



**Rune Tueuse de Sort** 25/45 points  
*On raconte que Grungni et Valaya ont travaillé ensemble pour forger cette rune.*

Forgerune/seigneur forgerune uniquement. Une seule utilisation. Lorsqu'un sort est lancé, le porteur de cette rune peut le dissiper automatiquement sans jeter de dés de dissipation. Cette rune ne peut pas arrêter un sort lancé avec un pouvoir *irrésistible*, et ne peut pas servir à dissiper un sort *restant en jeu*, sauf au moment de son lancement.

Une seconde rune Tueuse de Sort garde l'effet précédent mais en plus, une fois le sort dissipé, lancez 1D6 : sur 4+, le sort ennemi est oublié par le sorcier, qui ne peut donc plus le lancer pour le restant de la partie. Une troisième rune Tueuse de Sort n'a aucun effet.



**Rune de Chance** 15 points  
*Le forgerune qui grava cette rune le premier s'enrichit au jeu par la suite.*

Utilisation unique. Le porteur peut relancer un seul jet *pour toucher* ou *pour blesser*, un seul jet de sauvegarde d'armure ou *invulnérable*, ou un seul test de caractéristique. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



**Rune de Fournaise** 5 points  
*Destinée à l'origine à protéger les nains œuvrant dans les forges, cette rune sert aussi au combat.*

Le porteur a une sauvegarde *invulnérable* de 2+ contre les blessures causées par des attaques *enflammées*.





# RUNES D'INGÉNIERIE



Les machines de guerre naines peuvent être gravées de runes d'ingénierie. Le tir d'une machine de guerre gravée d'au moins une rune d'ingénierie est une attaque *magique*.



**Rune Majeure d'Immolation** 30 points  
*Cette rune ne sert que lors des circonstances désespérées.*

Utilisation unique. Le joueur Nain peut faire exploser une machine de guerre gravée de cette rune à la fin de n'importe quel round de corps à corps, avant de déterminer les résultats de combat. La machine de guerre et ses servants sont retirés du jeu, et chaque unité ennemie au combat contre elle subit 2D6 touches *magiques* et *enflammées* de F4, réparties comme des tirs. Toute unité ennemie ayant survécu et ayant chargé à ce tour peut effectuer une *charge irrésistible*. Cette rune se déclenche automatiquement lorsque la machine de guerre perd son dernier PV au corps à corps.



**Rune Majeure de Camouflage** 25 points  
*Cette rune distord la zone autour de la machine de guerre, ce qui la rend presque invisible et donc très difficile à prendre pour cible.*

La machine de guerre gravée de cette rune compte comme étant à couvert *lowrd*.



**Rune de Pénétration** 40/50 points  
*Cette rune renforce la puissance de pénétration des projectiles de la machine de guerre.*

Les tirs d'une machine de guerre gravée d'une de ces runes ont un bonus de +1 en Force, jusqu'à un maximum de 10.

Les tirs d'une machine de guerre gravée de deux ces runes ont un bonus de +1 en Force, jusqu'à un maximum de 10. De plus, le joueur peut relancer un seul jet *pour blesser* ratés par partie. Graver une troisième rune de Pénétration n'a aucun effet.

Notez que dans le cas d'une catapulte des rancunes, le bonus de Force s'applique aux deux valeurs du profil.



**Rune d'Obstination** 15/30 points  
*Cette rune rend les servants de la machine de guerre effroyablement orgueilleux, et avides de défendre leur bien avec un courage incroyable.*

Une machine de guerre gravée de cette rune donne un bonus de +1 aux résultats de combat de ses servants.

Une machine de guerre gravée de deux de ces runes donne un bonus de +1 aux résultats de combat de ses servants, et ces derniers gagnent la règle *indémoralisable*. Graver une troisième rune d'Obstination n'a aucun effet.



**Rune de Précision** 25 points  
*Les vents de magie améliorent la précision des tirs d'une machine gravée de cette rune.*

La machine de guerre a un bonus de +1 sur ses jets *pour toucher* en tir. Si elle n'utilise pas sa CT, elle peut à la place relancer le dé de déviation, mais vous devez accepter le second résultat. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



**Rune de Forge** 25 points  
*Cette rune protège la machine de guerre des imperfections et des incidents.*

La machine de guerre peut relancer le dé d'artillerie lorsqu'elle obtient un incident de tir, mais vous devez accepter le second résultat. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



**Rune Chercheuse de Flakkson** 15 points  
*Cette rune fut inventée pour abattre les cavaliers sur dragon pendant la Guerre de la Vengeance.*

Baliste uniquement. La machine de guerre gagne un bonus de +1 pour toucher en tir contre les unités ayant la règle *vol*. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



**Rune Incandescente** 5 points  
*Les tirs de cette machine de guerre s'enflamment lorsqu'ils atteignent leur cible.*

Les attaques de tir de la machine de guerre ont la règle spéciale *enflammé*. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.

## VÉNÉRATION DE L'ARTISANAT

Tous les nains sont fiers de leur travail, et apprécient énormément les choses conçues pour durer. Par contraste, le terme nain pour "de mauvaise qualité" est le même que pour "de fabrication humaine", car il s'agit d'une critique ouverte du caractère éphémère de tout ce qui est fabriqué par les hommes. Pour les nains, la préservation et l'utilisation d'un objet sans qu'il s'abîme est une forme de respect et de vénération pour l'œuvre des ancêtres. Par conséquent, pour un nain, s'extasier devant les magnifiques piliers d'une forteresse s'apparente à l'idolâtrie chez les autres races, car ainsi, ils reconnaissent la valeur des Dieux Ancestraux à l'origine de la race des nains. Les œuvres datant de l'époque de Grungni, de Grimmir, de Valaya et des dieux mineurs du panthéon sont d'une valeur inestimable, et les objets associés aux Dieux Ancestraux eux-mêmes sont encore plus précieux. Les nains parcourront des milliers de kilomètres pour visiter un lieu où se trouvent de telles reliques, comme c'est le cas pour le temple de Grimmir à Karak Kadrin, ou la Pierre de Grungni, le long de la route de l'Argent. Les nains, et en particulier les forgerunes, cherchent à retrouver les trésors perdus, comme le célèbre Marteau de Grungni, ou les Dolmens Runiques des Dieux, les portails par lesquels les Dieux Ancestraux émergent des montagnes, et par lesquels, selon la légende, ils reviendront un jour.

# SEIGNEURS

## SEIGNEUR

145 points

Seigneur

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

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure de gromril

### Règles Spéciales :

- Implacable
- Mur de boucliers
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Options :

- Une des armes suivantes :
  - Arme lourde . . . . . 6 points
  - Arbalète naine . . . . . 12 points
  - Arquebuse naine . . . . . 12 points
- Pistolet nain . . . . . 6 points
- Bouclier . . . . . 3 points
- Une des montures suivantes :
  - Pierre de serment . . . . . 25 points
  - Porteurs de bouclier . . . . . 40 points
- Une combinaison d'Héritages Ancestraux, d'arme, d'armure et de talisman runiques jusqu'à un total de . . . . . 125 points



## SEIGNEUR FORGERUNE

120 points

Seigneur Forgerune

M CC CT F E PV I A Cd  
3 6 4 4 5 3 3 2 9

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure de gromril

### Règles Spéciales :

- Forge-feu
- Implacable
- Mur de boucliers
- Perforant
- Rancune ancestrale
- Résistance à la magie (2)
- Résolu
- Savoir runique

### Options :

- Arme lourde . . . . . 6 points
- Bouclier . . . . . 3 points
- Être monté sur une enclume du destin . . . . . 170 points
- Une combinaison d'Héritages Ancestraux, d'arme, d'armure et de talisman runiques jusqu'à un total de . . . . . 150 points



## TUEUR DE DÉMONS

140 points

Tueur de Démons

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

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Panoplie de haches

### Règles Spéciales :

- Culte du tueur
- Haches de tueur
- Implacable
- Indémoralisable
- Rancune ancestrale
- Résolu
- Tueur
- Tueur de démons
- Tueur de dragons
- Ultime attaque

### Options :

- Une arme runique jusqu'à un total de . . . . . 100 points

# HÉROS

## JOSEF BUGMAN

165 points

Josef Bugman

M CC CT F E PV I A Cd  
3 6 5 5 5 2 4 4 10

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage Spécial)

### Équipement :

- Arbalète naine
- Armure de gromril
- Bouclier

### Objets Magiques :

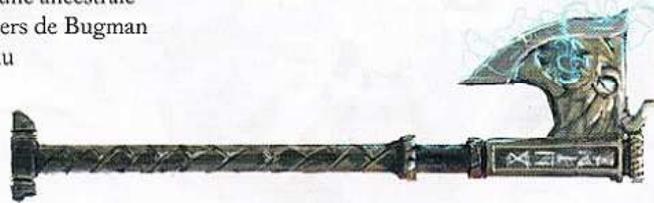
- La Bonne Vieille Hache
- Chope de Bugman

### Règles Spéciales :

- De la bière pour les braves
- Éclaireurs
- Fortification liquide
- Implacable
- Rancune ancestrale
- Rangers de Bugman
- Résolu

### Options :

- Promouvoir 1 unité de rangers de votre armée en Rangers de Bugman. Les Rangers de Bugman ont une Capacité de Combat de 5, une Capacité de Tir de 4 et une Force de 4 (voir page 57) . . . . . 3 points par figurine



## GRIMM BURLOKSSON

165 points

Grimm Burloksson

M CC CT F E PV I A Cd  
3 4 5 6 4 2 2 2 9

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage Spécial)

### Équipement :

- Hache-rouage
- Récolte-la-rancune
- Paire de pistolets nains
- Armure de gromril

### Règles Spéciales :

- "Attention, Monsieur!"
- Implacable
- Maître ès précision
- Rancune ancestrale
- Résolu
- Retranchement



## THANE

65 points

Thane

M CC CT F E PV I A Cd  
3 6 4 4 5 2 3 3 10

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure de gromril

### Règles Spéciales :

- Implacable
- Mur de boucliers
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Options :

- Une des armes suivantes :
  - Arme lourde . . . . . 6 points
  - Arbalète naine . . . . . 12 points
  - Arquebuse naine . . . . . 12 points
- Pistolet nain . . . . . 6 points
- Bouclier . . . . . 3 points
- Être monté sur une pierre de serment . . . . . 25 points
- Une combinaison d'Héritages Ancestraux, d'arme, d'armure et de talisman runiques jusqu'à un total de . . . . . 75 points

### PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

1 thane de votre armée peut porter la grande bannière pour un coût de +25 points.

Le porteur de la grande bannière peut avoir une bannière runique (sans limite de points). Dans ce cas, il ne peut avoir aucun autre objet runique ni aucun Héritage Ancestral.

# HÉROS

## FORGERUNE

60 points

Forgerune

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

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure de gromril

### Règles Spéciales :

- Forge-feu
- Implacable
- Mur de boucliers
- Perforant
- Rancune ancestrale
- Résistance à la magie (1)
- Résolu
- Savoir runique

### Options :

- Arme lourde .....6 points
- Bouclier .....3 points
- Une combinaison d'Héritages Ancestraux, d'arme, d'armure et de talisman runiques jusqu'à un total de .....75 points

## MAÎTRE INGÉNIEUR

70 points

Maître Ingénieur

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

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure de gromril

### Règles Spéciales :

- "Attention, Monsieur!"
- Implacable
- Maître en balistique
- Rancune ancestrale
- Résolu
- Retranchement

### Options :

- Une des armes suivantes :
  - Pistolet nain .....6 points
  - Paire de pistolets nains .....10 points
- Arme lourde .....6 points
- Arquebuse naine .....12 points
- Une combinaison d'arme, d'armure et de talisman runiques jusqu'à un total de .....50 points

## TUEUR DE DRAGONS

70 points

Tueur de Dragons

M CC CT F E PV I A Cd  
3 6 3 4 5 2 4 3 10

Type de Troupe  
Infanterie (Personnage)

### Équipement :

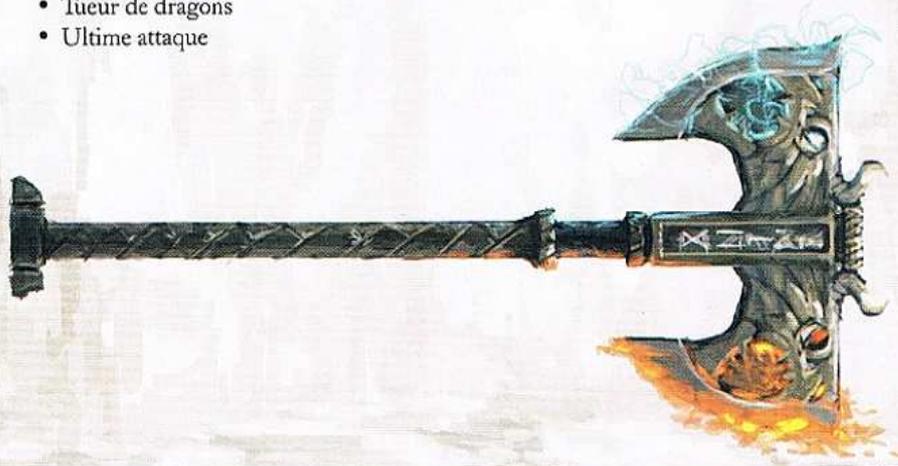
- Panoplie de haches

### Règles Spéciales :

- Culte du tueur
- Haches de tueur
- Implacable
- Indémoralisable
- Rancune ancestrale
- Résolu
- Tueur
- Tueur de dragons
- Ultime attaque

### Options :

- Une arme runique jusqu'à un total de .....75 points



# UNITÉS DE BASE

## GUERRIERS NAINS

8 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Guerrier Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Vétéran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Implacable
- Mur de boucliers
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Options:

- Promouvoir 1 guerrier nain en vétéran ..... 10 points
- Promouvoir 1 arbalétrier en musicien ..... 10 points
- Promouvoir 1 guerrier nain en porte-étendard ..... 10 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. .... 1 point par figurine
- Toute l'unité peut avoir des armes lourdes. .... 2 points par figurine

### Équipement:

- Arme de base
- Armure lourde

## ARBALÉTRIERS NAINS

12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Arbalétrier Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Vétéran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Implacable
- Mur de boucliers
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Options:

- Promouvoir 1 arbalétrier en vétéran. .... 10 points
- Promouvoir 1 arbalétrier en musicien ..... 10 points
- Promouvoir 1 arbalétrier en porte-étendard ..... 10 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. .... 1 point par figurine
- Toute l'unité peut avoir des armes lourdes. .... 2 points par figurine

### Équipement:

- Arme de base
- Arbalète naine
- Armure lourde

## ARQUEBUSIERS NAINS

12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Arquebusier Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Vétéran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Implacable
- Mur de boucliers
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Options:

- Promouvoir 1 arquebusier en vétéran ..... 10 points
- Peut remplacer son arquebuse naine par une paire de pistolets nains ... *gratuit*
- Promouvoir 1 arquebusier en musicien ..... 10 points
- Promouvoir 1 arquebusier en porte-étendard ..... 10 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. .... 1 point par figurine

### Équipement:

- Arme de base
- Arquebuse naine
- Armure lourde

## LONGUES-BARBES

12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Longue-barbe	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie
Vieille Barbe	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Grommellements
- Immunisé à la psychologie
- Implacable
- Mur de boucliers
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Options:

- Promouvoir 1 longue-barbe en vieille barbe ..... 10 points
- Promouvoir 1 longue-barbe en musicien ..... 10 points
- Promouvoir 1 longue-barbe en porte-étendard ..... 10 points
- Peut avoir une bannière runique jusqu'à un total de ..... 50 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. .... 1 point par figurine
- Toute l'unité peut avoir des armes lourdes. .... 2 points par figurine

### Équipement:

- Arme de base
- Armure lourde

# UNITÉS SPÉCIALES

## MARTELIERS

Martelier  
Gardien de la Porte

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

Type de Troupe  
Infanterie  
Infanterie

14 points par figurine

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Garde du roi
- Implacable
- Mur de boucliers
- Rancune ancestrale
- Résolu
- Tenace

### Équipement:

- Arme de base
- Arme lourde
- Armure lourde

### Options:

- Promouvoir 1 martelier en gardien de la porte .....10 points  
– Peut avoir une arme runique jusqu'à un total de .....25 points
- Promouvoir 1 martelier en musicien .....10 points
- Promouvoir 1 martelier en porte-étendard .....10 points  
– Peut avoir une bannière runique jusqu'à un total de .....75 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. ....1 point par figurine

## BRISE-FER

Brise-fer  
Barbe de Fer

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	1	2	1	10
3	5	3	4	4	1	2	2	10

Type de Troupe  
Infanterie  
Infanterie

14 points par figurine

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Implacable
- Mur de boucliers de gromril
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Équipement:

- Arme de base
- Armure de gromril
- Bouclier

### Options:

- Promouvoir 1 brise-fer en barbe de fer .....10 points  
– Peut remplacer son bouclier par une paire de pistolets dracs de feu .... gratuit  
– Peut avoir des grenades à cendrée .....15 points
- Promouvoir 1 brise-fer en musicien .....10 points
- Promouvoir 1 brise-fer en porte-étendard .....10 points  
– Peut avoir une bannière runique jusqu'à un total de .....50 points

## MINEURS

Mineur  
Prospecteur

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

Type de Troupe  
Infanterie  
Infanterie

10 points par figurine

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Implacable
- Progression souterraine
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Équipement:

- Arme de base
- Arme lourde
- Armure lourde

### Options:

- Promouvoir 1 mineur en prospecteur .....10 points  
– Peut remplacer son arme lourde par une foreuse à vapeur .....25 points
- Promouvoir 1 mineur en musicien .....10 points
- Promouvoir 1 mineur en porte-étendard .....10 points
- Toute l'unité peut avoir des charges de démolition .....2 points par figurine

## TUEURS

Tueur  
Tueur de Géants

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	3	4	1	2	1	10
3	5	3	4	4	1	3	2	10

Type de Troupe  
Infanterie  
Infanterie

12 points par figurine

Taille d'Unité: 5+

### Règles Spéciales:

- Culte du tueur
- Haches de tueur
- Implacable
- Indémoralisable
- Rancune ancestrale
- Résolu
- Tueur
- Ultime attaque

### Équipement:

- Panoplie de haches

### Options:

- Promouvoir n'importe quel tueur en tueur de géants .....12 points par figurine  
– Peut avoir une arme runique jusqu'à un total de .....25 points
- Promouvoir 1 tueur en musicien .....10 points
- Promouvoir 1 tueur en porte-étendard .....10 points  
– Peut avoir une bannière runique jusqu'à un total de .....50 points

# UNITÉS SPÉCIALES

## CANON

Canon  
Servant Nain

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	-	7	3	-	-	-
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type de Troupe  
Machine de Guerre (Canon)

120 points

Taille d'Unité: 1

Équipage:  
3 servants nains

Équipement  
(servants):

- Arme de base
- Armure légère

Règles Spéciales:

- Rancune ancestrale
- Tenace

Options:

- Une combinaison de runes d'ingénierie jusqu'à un total de .....100 points

## GYROCOPTÈRE

Gyrocoptère

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

Type de Troupe  
Unique

80 points

Taille d'Unité: 1

Équipement:

- Arme de base
- Canon à vapeur

Règles Spéciales:

- Gyro' blindé
- Implacable
- Largage en piqué
- Rancune ancestrale
- Vol

Options:

- Remplacer le canon à vapeur par un canon à soufre .....*gratuit*
- Conférer la règle spéciale de déploiement *avant-garde* à jusqu'à la moitié des gyrocoptères de votre armée (en arrondissant au supérieur) ..... 20 points par figurine

Une armée naine peut inclure jusqu'à 6 gyrocoptères, et une grande armée jusqu'à 12.

## BALISTE

Baliste  
Servant Nain

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	-	7	3	-	-	-
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type de Troupe  
Machine de Guerre (Baliste)

55 points

Taille d'Unité: 1

Équipage:  
3 servants nains

Équipement  
(servants):

- Arme de base
- Armure légère

Règles Spéciales:

- Rancune ancestrale
- Tenace

Options:

- Une combinaison de runes d'ingénierie jusqu'à un total de .....100 points

## CATAPULTE DES RANCUNES

Catapulte des Rancunes  
Servant Nain

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	-	7	3	-	-	-
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type de Troupe  
Machine de Guerre (Catapulte)

80 points

Taille d'Unité: 1

Équipage:  
3 servants nains

Équipement  
(servants):

- Arme de base
- Armure légère

Règles Spéciales:

- Rancune ancestrale
- Tenace

Options:

- Une combinaison de runes d'ingénierie jusqu'à un total de .....100 points

# UNITÉS RARES

## CANON-ORGUE

120 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Canon-orgue	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Machine de Guerre
Servant Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-

Taille d'Unité: 1

### Règles Spéciales:

- Rancune ancestrale
- Tenace
- Tir de canon-orgue

### Options:

- Une combinaison de runes d'ingénierie jusqu'à un total de .....50 points

### Équipage:

3 servants nains

### Équipement

#### (servants):

- Arme de base
- Armure légère



## CANON À FLAMMES

140 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Canon à Flammes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Machine de Guerre (Lance-flammes)
Servant Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-

Taille d'Unité: 1

### Règles Spéciales:

- Rancune ancestrale
- Rideau de feu
- Tenace

### Options:

- Une combinaison de runes d'ingénierie jusqu'à un total de .....50 points

### Équipage:

3 servants nains

### Équipement

#### (servants):

- Arme de base
- Armure légère



## RANGERS

14 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Ranger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Baroudeur	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie

Taille d'Unité: 5+

### Règles Spéciales:

- Éclaireurs
- Implacable
- Rancune ancestrale
- Résolu

### Options:

- Promouvoir 1 ranger en baroudeur .....10 points
- Promouvoir 1 ranger en musicien .....10 points
- Promouvoir 1 ranger en porte-étendard .....10 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. ....1 point par figurine

### Équipement:

- Arme de base
- Arme lourde
- Haches de jet
- Arbalète naine
- Armure lourde

# UNITÉS RARES

## DRACS DE FER

15 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Drac de Fer	3	5	3	4	4	1	2	1	10	Infanterie
Gardien de Fer	3	5	4	4	4	1	2	1	10	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

Règles Spéciales:

- Implacable
- Rancune ancestrale
- Résolu

Équipement:

- Arme de base
- Canon drac de feu
- Armure de gromril à l'épreuve des forges

Options:

- Promouvoir 1 drac de fer en gardien de fer ..... 10 points
  - Peut avoir des grenades à cendrée ..... 15 points
  - Peut remplacer son canon drac de feu par une des armes suivantes :
    - Paire de pistolets dracs de feu ..... *gratuit*
    - Torpille à troll ..... 20 points
- Promouvoir 1 drac de fer en musicien ..... 10 points
- Promouvoir 1 drac de fer en porte-étendard ..... 10 points
  - Peut avoir une bannière runique jusqu'à un total de ..... 50 points

## GYROBOMBARDIER

125 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Gyrobombardier	1	4	3	4	5	3	2	2	9	Unique

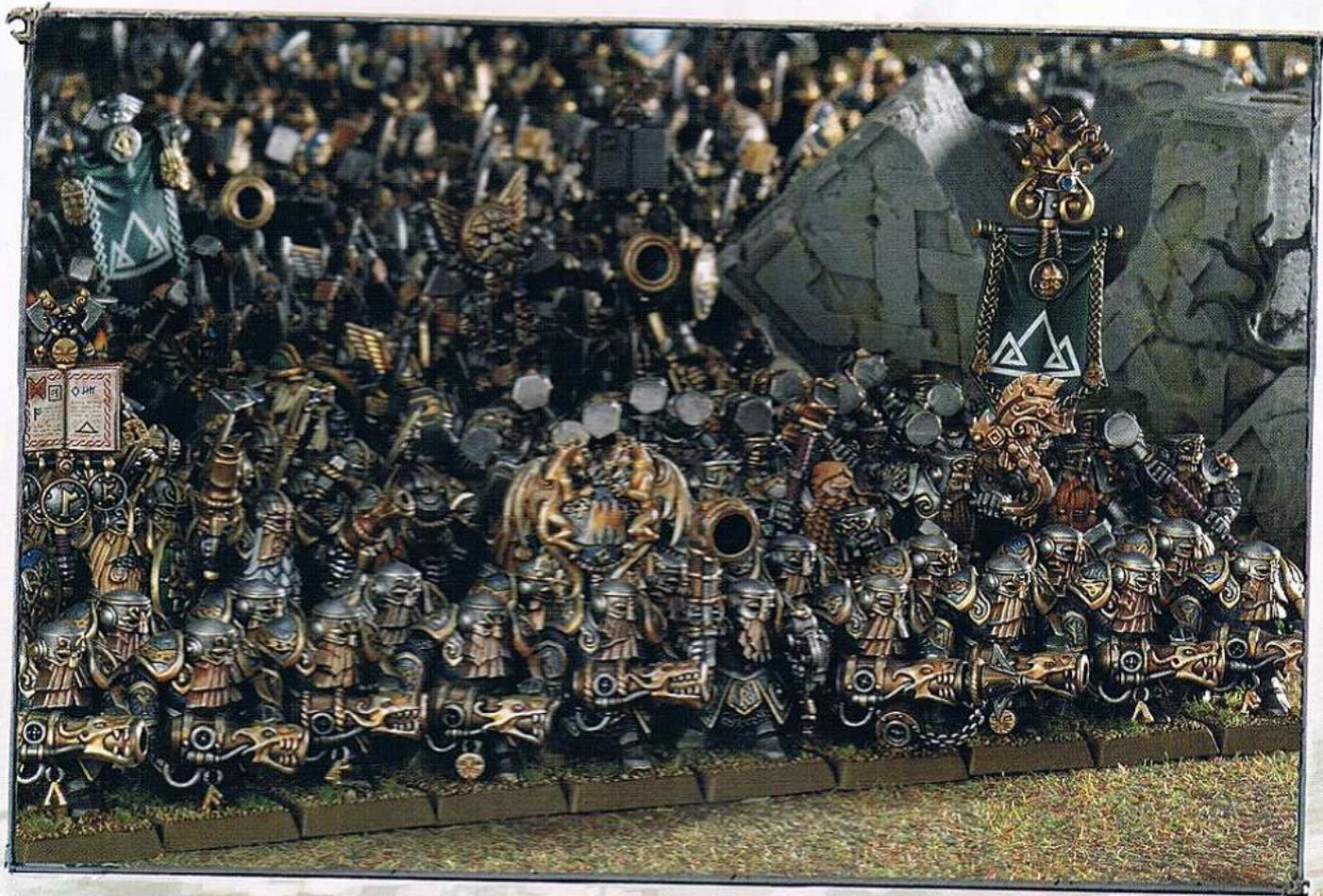
Taille d'Unité: 1

Règles Spéciales:

- Bombardement
- Gyro' blindé
- Implacable
- Rancune ancestrale
- Vol

Équipement:

- Arme de base
- Canon crépiteur





## NAINS

Endurcis par la guerre, les nains sont des guerriers implacables qui se souviennent de chaque affront subit. Répondant à l'appel de leur haut roi, ils descendent de leurs forteresses dans les montagnes en grands throngs de fantassins bardés de fer, appuyés par de puissantes machines de guerre. Leurs vaillants héros portent des armes et des armures runiques incomparables, des artefacts façonnés avec un savoir-faire inégalé. Le temps est venu pour les descendants des dieux ancestraux de solder leurs vieux comptes.

### Ce livre contient :

- Un bestiaire décrivant chaque unité, héros, monstre et machine de guerre de l'armée.
- Une liste d'armée pour aligner vos figurines Citadel lors de vos parties de Warhammer.
- Une galerie présentant la gamme Citadel des Nains peinte de main de maître.

*Warhammer : Nains fait partie d'une collection de suppléments pour le jeu Warhammer, chacun détaillant une armée avec son historique, ses types de troupes et ses héros les plus illustres.*

ISBN-13: 978-1782532408



9 781782 532408



FRENCH LANGUAGE

IMPRIMÉ EN CHINE

CODE PRODUIT  
01 03 02 05 005

Un supplément pour

**WARHAMMER**<sup>®</sup>  
Le Jeu des Batailles Fantastiques<sup>™</sup>

Un exemplaire de Warhammer est nécessaire  
pour pouvoir utiliser ce supplément.



CITADEL



**GAMES  
WORKSHOP**<sup>®</sup>

games-workshop.com