

Nains

Liste d'armée pour Héros



Pierre MILKO

Nains



*L'organisation générale de l'armée est basée sur celle des Nains de Khazad-Dûm. Par contre, les troupes marquées d'un « * » n'existent pas chez les nains de Tolkien. Leur utilisation est donc optionnelle.*

Aggressivité : 1, Zone vallonnée

Roi des nains, Général en Chef Régulier, 30 pts.

1

Sous Général Régulier, 30 pts.

0-2

Éclaireurs, Irr Lh(I), 3 pts.

0-1 par général régulier

Dûmgarul, Reg Bd(S) > 10 pts.

0-7

Azashokun, 46 pts., Chacun comprenant :

6-21

4 **Huval-virdhur**, Reg. Bd(S)

2 **Barukâd**, Reg Ax(S)

Bogazâd, Reg. Ps(O) 2 pts.

0-1 par Huval-virdhur

Montagnards, Reg Ax(P) 6 pts.

0-4

Grenadiers, Reg Ps(X), 6 pts.

0-2*

Sous-général Barûmbug, Irr., 10 pts.

0-1*

Barûmbug, Irr Wb(S), 5 pts.

0-4*

Bombardes, Reg Art(S), 10 pts.

0-4*

Bogâzad en formation profonde, Reg Bw(S) 7 pts.

0-1* par Azashokun

Bogâzad en formation dispersée, Reg Ps(O) 2 pts.

0-3

Fortification temporaire, TF 1 pt. ou 2 pts

0-10

Tournée de bière supplémentaire, 6 pts.

0-1 par général

Règles spéciales

◇ Férocité

Les troupes marquées d'un « > » ajoutent 1 à leur résultat final de combat quand elles obtiennent un score supérieur à celui de l'adversaire.



◇ Les Bogazâd

À l'exception de ceux notés en formation dispersée ou profondes, les Bogazâd doivent soutenir n'importe quelle Bd ou Ax. Ils ne peuvent alors plus être déployés séparément ni se désolidariser de l'unité avec laquelle ils se sont déployés.

◇ Les Berserkers Barûmbug

Les Barûmbug doivent être placés dans le même corps. Si un général Barûmbug est choisi, il doit commander tous les Barûmbug et seulement eux, d'où son coût réduit.

Les Barûmbug sont considérés des morts-vivants pour ce qui concerne les règles suivantes :

- ◆ Ils ne reculent ni ne fuient jamais. Si ils étaient pris de flanc, ils sont détruits normalement.
- ◆ En mêlée :
 - ◇ Si son score final (après application de la qualité) est supérieur à celui de l'ennemi, il ajoute 1 au score. Ce score définitif peut entraîner la fuite ou la destruction de l'ennemi.
 - ◇ Si les scores finaux sont égaux, il ne se passe rien.
 - ◇ Si le score de l'ennemi est supérieur à celui du Mort-vivant, l'ennemi ajoute 1 à son score.

✧ Résistance à la magie :

Les Nains sont une race sensible à la magie et leurs nombreuses prouesses alchimiques en témoignent. Néanmoins, ayant été créés dans les ténèbres primordiales, quand le mal semblait triompher, ils ont été dotés d'une remarquable résistance aux enchantements malins. Leur remarquable esprit communautaire semble créer de fortes perturbations dans les flux magiques.

Tout sort ami utilisé à moins de 6 hexagones d'une unité naine sera annulé sur un jet de 6 sur 1D6.

Tout sort ennemi utilisé à moins de 6 hexagones d'une unité naine sera annulé sur un jet de 5+ sur 1D6.

Tout sort utilisé contre un personnage nain sera annulé sur un jet de 4+ sur 1D6.

Aussi bien la position du lanceur que la zone affectée ou traversée par l'effet d'un sort sont concernés pour le calcul de la distance.

Un seul jet est effectué, sauf si le sort a une durée :

Si le sort a été lancé à plus de 6 hexs des nains et que ceux-ci arrivent à cette distance ou moins, un jet est immédiatement effectué. Si le sort n'est pas annulé, il reste en action.

Si un sort est actif au début du tour nain et à moins de 6 hexs d'une unité naine, il doit immédiatement tester.

Toutes les invocations sont des sorts (même s'ils utilisent des PA et pas des points de pouvoir). Par contre activer un Lurker n'est pas un sort. Les mort-vivants, esprits ou démons invoqués avant une bataille et déployés ne sont pas affectés par la résistance des Nains avant le début de la bataille.

La résistance des Nains peut être affaiblie normalement par des sorts de renforcement comme Surpuissance.

Montagnards nains



Les Montagnards sont des troupes particulières aux nains avec les capacités spéciales suivantes reflétant leur connaissance de la montagne.

- ❖ Une unité de montagnard qui défend depuis une position plus élevée naturelle n'ajoute pas 1 à son score d'attaque, mais oblige l'ennemi à soustraire 1 au sien. Ceci représente les pièges disposés devant leur ligne, les rochers précipités sur l'ennemi...
- ❖ Des Montagnards qui ne se déplacent pas pendant leur phase de mouvement peuvent, à l'issue de celle-ci franchir une élévation, une falaise ou un fossé normalement infranchissables. De plus, s'ils restent en place et ne sont pas engagés en combat, les Montagnards permettent à des pion Ps, Ax, Wb(F) ou Bd (F) de franchir l'obstacle en s'empilant temporairement sur leur pion pour un coût égal à 2 points de mouvement.
- ❖ Des Montagnards qui ne se déplacent pas pendant deux phases de mouvement amies consécutives et n'ont pas été engagés ni n'ont essuyé de tir réussissent à mettre en place une fortification temporaire (TF) dans leur hexagone sur un jet de 3+ sur un D6 à la fin de la seconde phase de mouvement. Si le premier essai est un échec, l'unité de Montagnards peut continuer à essayer dans les tours suivants tant que les conditions données plus haut sont respectées.
- ❖ Les Montagnards nains ont l'habitude d'agir de manière autonome : les pénalités liées à la perte ou à l'éloignement de leur général ne s'applique pas à eux.

Pour tous les autres points de règles, ils comptent comme des Ax(S).

Personnages nains

❖ Modificateurs au moral

Le Roi des Nains : c'est un personnage incroyablement important, symbolisant la vaillance de la lignée dont le sang coule dans ses veines, et au-delà de tous les Nains de sa maison. Les Nains, bien plus que les Humains ressentent la communauté profonde qui vient de leur ancêtre commun. Ainsi, ils se surpasseront dans le combat et résisteront dans l'adversité. Mais la mort de leur Roi est un coup terrible pour des Nains, et il est arrivé qu'elle provoque le départ d'une armée du Champs de bataille.

Le roi nain vaut 4 EP au lieu de 1.

Les généraux nains valent 2 EP au lieu de 1.

Leur équipement et leur courage leur permet de n'être affecté ni par la peur ni par les modificateurs au combat de -1/ causés par certaines créatures magiques comme les Wights. Ils dispersent également plus la magie, réussissant leur jet de résistance sur 4+ sur 1D6. Ceci concerne les troupes sur lesquelles ils sont empilés. De plus, les généraux nains rallient à +1.

❖ Équipement

La qualité des forges naines n'est plus à démontrer, et les Nains, plus que toute autre race délaissent les enchantements éphémères pour des runes de pouvoirs et des talismans durables. Il est commun pour un seigneur nain de porter à la fois une arme et une armure magique. C'est pourquoi on soustrait 1 lors d'un jet sur la table des blessures affectant un Nain et que l'on ajoute 2 à un jet de blessure causée par un Nain.

❖ Grundi :

Grundil Thurlinson est un bon exemple de champion nain. Issu de la petite bourgeoisie des tailleurs de bijoux, il a choisi de continuer dans la voie militaire après son service obligatoire. Parcourant le vaste monde en compagnie de gens

infréquentables comme des Elfes ou des Humains, il a affiné ses talents guerriers, acquis un équipement impressionnant et participé à de nombreuses batailles. De bon caractère, mais sachant se faire respecter, il a acquis une certaine notoriété.

Grundi peut être acheté comme Champion pour une armée Naine, Humaine (sauf maléfique), Elfe sylvain. Il ne combattra normalement jamais contre d'autres nains, des Elfes ou contre l'armée d'Illuvaïtar.

Il dispose de 2 PA personnels.

Il ne peut pas commander d'unités mais il peut rallier comme un général nain grâce à son charisme.

Il possède un facteur de combat de +2 (2 si seul) et tous les avantages en matériel d'un général Nain.

Il disperse également plus la magie, réussissant son jet de résistance sur 4+ sur 1D6. Ceci concerne les troupes sur lesquelles il est empilé.

Il vaut 8 points d'armée et 2 EP comptés dans le corps du général en chef ou du général nain s'il s'agit d'un allié.

Les nains et la bière

Jamais dépassée, rarement égalée par la production de quelques moines de la Sainte Église d'Ilлуvãitar, la Malrãm (littéralement « Or liquide »), la bière naine est un élément central de leur vie sociale.

Les Nains entretiennent avec la bière une relation bien différente de celle qu'ont certaines armées humaines ou orques avec l'alcool fort dont on les imbibe souvent avant la bataille. Dans la vie sociale naine, la bière amoureusement brassée joue un rôle important lors des banquets et de toutes les occasions festives. Boire la bière ensemble est une occasion de partage et de fraternité dans la société naine par ailleurs très hiérarchisée. C'est l'occasion de chants, de récitations de saga, de combats de lutte, de demandes en mariage et de conclusions de contrats commerciaux (pour les Nains toutes ses activités se ressemblent beaucoup). Au-delà de ses effets euphorisants (la bière naine peut être aussi forte que les plus rudes alcools humains bien que les Nains soient très résistants à ses effets), ce breuvage augmente l'empathie télépathique naturelle qui existe entre les membres du clan.

Considérant la guerre comme un sujet des plus sérieux, à la fois sportif et culturel, les Nains ne sauraient imaginer se lancer dans une expédition quelconque sans une réserve suffisante d'Or liquide. Bien des vétérans nains se rappellent avec émotion leur première bataille quand, tout jeune adolescent de 35 ans, ils ont acheminé sur leur dos au prix d'efforts surnains leur barrique d'un Chûdul (210 litres, la consommation d'une unité de base de 7 nains pour une journée d'effort) jusqu'en première ligne au cœur des combats. Bien des armées naines ont bénéficié au moment crucial de l'effet stimulant d'une bonne pinte de bière partagée sous la harangue d'un chef respecté.

❖ Disponibilité

Pour représenter l'effet de la bière sur ses troupes, chaque général nain dispose d'une tournée représentée par un jeton et dont le coût est compris dans sa valeur en points d'armée. Il peut en acheter une seconde pour 6 points. Chacun des jetons doit être posé sur un bagage du corps. Si le bagage est détruit, le pion bière est perdu.

❖ Usage

Un général nain d'un corps non-démoralisé peut décider d'utiliser un jeton et un seul avant de jeter ses dés de PA. L'effet est valable pour tout le corps sauf les pions d'Artillerie et troupes montées, mais avec tous les Champions nains qui peuvent former un groupe avec lui. Dans le cas d'unités éloignées ou isolées, on considèrera que le coup de cor signalant la décision du chef, l'intuition raciale ou même la simple soif les ont poussées à consommer l'Or liquide.

Le général jette alors 1D6 et consulte la table d'effet de la bière. L'effet dure jusqu'à la prochaine détermination des PA :

1) « Hips ! » Les unités du corps ne se déplaceront pas sauf si elles pouvaient apporter un débord ou effectuer une prise de flanc auquel cas, elles ne disposent que d'un point de mouvement. Elles soustrairont 1 de leur jet de corps à corps et ne pourront effectuer de tir.

2) « Humm, une bonne bière ça fait du bien ! » Aucun effet.

3-4) « Je suis un roc ! » Un champs lugubre s'élève des lignes naines, et leur détermination à vaincre ou périr se renforce encore. Le corps n'est plus sensible à la peur. S'il devait fuir, il se contentera de reculer. De plus, le total des pertes du corps est divisé par 2 et arrondi à l'inférieur. *Exemple : un corps nain de 24 EP a perdu 7 EP. Après une bonne bière, tout ça n'est plus si grave et l'on considère qu'il n'a perdu que 3,5 EP. S'il n'avait pas compris de Ps, il serait tombé à 3 pertes (7/2 arrondi à l'inférieur).*

5) « Les Nains sont sur toi ! » Entonnant un chant de guerre terrifiant, les Nains partent à l'assaut. Toutes les unités auront un potentiel de mouvement de 3. Elles ajouteront 1 à leur jet de mêlée. Le premier mouvement de groupe sera gratuit. Le corps n'est plus sensible à la peur. S'il devait fuir, il se contentera de reculer.

6) « Tu vas l'avoir ta guerre ! » Les unités du corps sont impétueuses et seront retenues comme des irréguliers. Elles ajouteront 1 à leur jet de mêlée.