

ARMÉE DE TUEURS DE KARAK KADRIN

RÈGLES SPÉCIALES DES TUEURS

“Eh, Snorri, des Trolls!”: Lorsqu'ils sont entourés de leurs semblables, les Tueurs ont du mal à s'empêcher de se jeter sur l'ennemi le plus rapidement possible.

Après le déploiement, avant le premier tour, l'armée de Tueurs se jette vers l'ennemi. Chaque unité et personnage avance droit devant de 2D6 ps. Les unités ne peuvent effectuer qu'une seule roue au cours de ce mouvement, et uniquement si cela est nécessaire pour éviter des éléments de décor ou d'autres unités. Ce mouvement ignore les pénalités dues au terrain, mais pas les terrains infranchissables.

De plus, le joueur peut jeter deux dés lorsqu'il s'agit de déterminer qui joue en premier, et ne conserver que le meilleur résultat.

Une Mort Glorieuse: L'armée de Tueurs est bien décidée à périr en affrontant l'ennemi le plus dangereux et le plus coriace qui soit. Il n'y a aucun déshonneur à tomber face à un tel adversaire, au contraire: chaque nain qui meurt renforce la détermination de l'armée.

Notez le nombre de figurines tuées au corps à corps par des ennemis ayant une Force et/ou une Endurance de 5 ou plus (avant toute modification). Chaque Tueur ayant été abattu par un ennemi aussi puissant rapporte 10 Points de Victoire au total de l'armée de Tueurs. Cela inclut les touches d'impact de char ou les monstres avec des attaques semblables, mais pas les pertes causées par les équipages ou les cavaliers de telles créatures ou machines, à moins bien sûr que leur Force ne soit elle aussi de 5 ou plus.

Dés de Dissipation: Les Tueurs rechignent encore plus que les autres nains à se laisser agacer par la magie des autres races, et la seule force de leur volonté suffit parfois à dissiper les sorts les plus dangereux!

Comme toutes les armées de nains, l'armée de Tueurs génère 4 dés de dissipation lors de chaque phase magie ennemie. De plus, elle génère un dé de dissipation supplémentaire pour chaque tranche complète de 1000 pts qu'elle comptait au début de la partie (1 000 pts: +1 dé; 2 000 pts: +2 dés, etc.)

Premier Tueur: Un personnage de l'armée doit être désigné comme étant le Général, même si les

PROTECTION DE GRIMNIR

Certains Tueurs sont couverts de tatouages visant à contrer la magie adverse, qui procurent une *résistance à la magie (1)*. Cette capacité peut de plus être utilisée contre un sort lancé par un sorcier se trouvant dans un rayon de 6 ps, ou visant une figurine se trouvant dans ce même rayon de 6 ps.

Un personnage Tueur peut recevoir la *Protection de Grimmir* pour +30 points (ce total est inclus dans les points qu'il peut dépenser en armes runiques).

RUNE MAJEURE DE GRIMNIR

Étendard Runique 50 points

Cette rune est l'apanage des Maîtres des Runes de Karak Kadrin, elle décuple la volonté inflexible des nains et elle est si puissante qu'elle peut détourner les flèches et les boulets de canons! Toute unité amie se trouvant dans un rayon de 12 ps autour de la bannière gagne une sauvegarde invulnérable de 5+ contre toute attaque à distance.

personnages Tueurs ne peuvent normalement pas l'être. Il doit s'agir d'un Tueur de Démons si l'armée en contient. Cela a peu d'effet sur le jeu vu que tous les Tueurs ont la même valeur de Commandement, mais il est toujours bon de savoir qui commande (et l'ennemi empochera des Points de Victoire s'il le tue).

COMPÉTENCES DE TUEUR

Un Héros Tueur peut recevoir l'une des compétences de Tueurs suivantes. Un Seigneur Tueur peut quant à lui en recevoir deux. Notez qu'elles ne comptent pas dans le total des points pouvant être dépensés en armes runiques.

Riposte 20 points

Si le Tueur est tué au corps à corps, il effectue immédiatement toutes ses Attaques avant d'être retiré comme perte, et ce même s'il a déjà attaqué lors de ce tour.

Coup Fatal 25 points

Le Tueur dispose de la capacité *coup fatal*.

Tueur de Bêtes 25 points

Chaque blessure infligée par le Tueur compte double pour ce qui est de la résolution du combat (hormis les blessures supplémentaires d'un *Carnage* lors d'un défi).

Tueur de Vampires 45 points

Contre les ennemis dotés d'une Endurance de 5 ou plus, chaque blessure non sauvegardée occasionne la perte d'1D6 Points de Vie.

Tueur de Skavens: Tueur de Dragons 60 points

Tueur de Démons 80 points

Le nombre d'Attaques de la figurine est multiplié par le nombre de figurines ennemies en contact avec elle, jusqu'à un maximum de 10 (ceci ne peut pas être amélioré par des bonus runiques, une arme de base additionnelle, etc.) Cette compétence n'a aucun effet lors d'un défi.

SEIGNEURS

TUEUR DE DÉMONS . . . Pts/figurine : 130

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

Équipement : Arme de base.

Options

- Peut porter une arme lourde (+6 pts) ou une arme de base additionnelle (+6 pts).
- Peut choisir des Runes d'Armes (voir le livre d'armée des Nains, pages 20-23) jusqu'à une valeur totale de 100 pts maximum.

RÈGLES SPÉCIALES

Tueur : Voir le livre d'armée des Nains, page 7.

Solitaire : Voir le livre d'armée des Nains, page 7.

Indémoralisable : Voir le livre de règles, page 112.

HÉROS

Une armée de Tueurs peut inclure un choix de Héros de plus que ce qui est normalement permis.

TUEUR DE DRAGONS . . . Pts/figurine : 65

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

Un seul Tueur de Dragons peut porter la Grande Bannière sans coût supplémentaire (car les Tueurs sont de toute façon indémoralisables).

Le Porteur de la Grande Bannière peut porter une bannière runique sans limite de valeur (voir le livre d'armée des Nains, pages 21-22). S'il porte une bannière runique, il ne peut pas porter d'arme runique. Il peut toujours recevoir une compétence de Tueur.

Équipement : Arme de base.

Options

- Peut porter une arme lourde (+4 pts) ou une arme de base additionnelle (+4 pts).
- Peut choisir des Runes d'Armes (voir le livre d'armée des Nains, pages 20-23) jusqu'à une valeur totale de 50 pts maximum.

RÈGLES SPÉCIALES

Tueur : Voir le livre d'armée des Nains, page 7.

Solitaire : Voir le livre d'armée des Nains, page 7.

Indémoralisable : Voir le livre de règles, page 112.

UNITÉS DE BASE

TUEURS DE TROLLS . . . Pts/figurine : 11

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

Taille de l'Unité : 10-30.

Armes : Deux armes de base, qui peuvent être gratuitement échangées contre une arme lourde.

Options

- L'un des Tueurs peut être promu Musicien pour +6 pts.
- L'un des Tueurs peut être promu Porte-étendard +12 pts.
- Un ou plusieurs Tueurs peuvent être promus Tueurs de Géants pour +15 pts par figurine.

RÈGLES SPÉCIALES

Tueurs : Voir le livre d'armée des Nains, page 7.

Indémoralisables : Voir le livre de règles, page 112.

TUEURS ENRAGÉS Pts/figurine : 65

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

La moitié maximum de vos choix d'unités de base peut être composée de Tueurs Enragés. 1 à 3 Enragés occupent un seul choix de base. Tous les Enragés de l'armée sont déployés au même moment, comme les machines de guerre.

Taille de l'Unité : 1.

Armes : Lames tourbillonnantes.

RÈGLES SPÉCIALES

Figurine Indépendante ; Haine des Peaux-vertes ; Protection de Grimmir ; Tourbillon Meurtrier (voir page 64 de ce livre).

Indémoralisable : Voir le livre de règles, page 112.

UNITÉS SPÉCIALES

CONFRÉRIE DE GRIMNIR Pts/figurine : 14

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

Taille de l'Unité : 10-30.

Armes : Deux armes de base, qui peuvent être gratuitement échangées contre une arme lourde.

Options

- L'un des Frères peut être promu Musicien pour +6 pts.
- L'un des Frères peut être promu Porte-étendard +12 pts.
- Un ou plusieurs Frères peuvent être promus Tueurs de Géants pour +13 pts par figurine.
- Le Porte-étendard peut porter une bannière runique d'une valeur de 50 pts maximum.

RÈGLES SPÉCIALES

Tueurs : Voir le livre d'armée des Nains, page 7.

Indémoralisables : Voir le livre de règles, page 112.

Protection de Grimmir : Voir page 67 de ce livre.

0-1 PIRATES TUEURS DE LONG DRONG SILVER

Les Pirates Tueurs de Long Drong sont un Régiment de Renom. Long Drong Silver et neuf Tueurs Pirates, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 195 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs jusqu'à un maximum de 30, pour 12 pts par figurine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Drong	3	6	4	4	4	2	4	3	10
Pirate Tueur	3	4	3	3	4	1	3	1	10

Taille de l'Unité : 10-30, Drong compris.

Armes : Plein de pistolets!

RÈGLES SPÉCIALES

Tueurs : Voir le livre d'armée des Nains, page 7.

Indémoralisables : Voir le livre de règles, page 112.

Bardés de Pistolets : Tous les Pirates, y compris Long Drong, gagnent une Attaque supplémentaire car ils combattent avec un pistolet dans chaque main.

Comme ils sont bardés de pistolets qu'ils utilisent avec générosité, toutes leurs Attaques sont portées avec le profil du pistolet (Force 4, *Arme Perforante*).

Les Pirates en portent tellement qu'ils n'ont jamais besoin de recharger et disposent donc à chaque tour de combat des bonus accordés par les pistolets.

UNITÉS RARES

0-1 HACHEUSE DE GOBELINS 130 pts

La Hacheuse est un Régiment de Renom. Elle peut aussi être utilisée dans une armée de nains ou une armée de l'Empire, et occupera alors un choix d'unité rare et un de Héros.

TUEURS ENRAGÉS

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

RÈGLES SPÉCIALES

Figurines Indépendantes : Les Tueurs Enragés sont des figurines individuelles qui se déplacent comme des personnages à pied et ne peuvent être pris pour cible que selon les règles de tir sur les personnages isolés. Notez qu'à tout autre point de vue, ce ne sont pas des personnages.

Haine des Peaux-Vertes : Comme tous les nains, les Enragés *baissent* les orques et les gobelins, bien qu'étant *indémoralisables* et *immunisés à la psychologie*.

Indémoralisables : Ayant prêté le Serment du Tueur, les Enragés ne fuient jamais. Ils sont *indémoralisables*.

Tourbillon Meurtrier : Les Enragés se jettent sur l'ennemi sans hésiter, faisant tourner leurs armes au-

dessus de leur tête, et n'attaquent pas de la façon habituelle au corps à corps. A la place, avant qu'aucun coup ne soit porté (avant même les touches d'impact des chars et les attaques spéciales qui frappent normalement toujours en premier) toutes les figurines en contact socle à socle avec un ou plusieurs Enragés subissent une touche automatique résolue avec la Force du Tueur. Les autres figurines ennemies au contact avec une ou plusieurs figurines étant elles-mêmes au contact d'un Enragé subissent une touche sur un résultat de 4+ sur 1D6. Les blessures et les sauvegardes sont résolues normalement. Les survivants peuvent attaquer normalement le Tueur Enragé, mais ses lames tourbillonnantes leur infligent une pénalité de -1 pour toucher.

Contre les unités ne consistant qu'en une seule figurine (comme les monstres montés et les chars), le Tueur Enragé inflige 1D3 touches automatiques.

HACHEUSE DE GOBELINS DE MALAKAI MALAKAISSON

Malakai arbore un crâne rasé surmonté de la traditionnelle crête orange des Tueurs, une veste de cuir avec un col en fourrure et un casque, également en cuir, aux longues oreillettes et au sommet ouvert pour permettre à sa crête de dépasser. Il porte une paire de lentilles dotées de viseurs : il prétend qu'elles sont destinées à encore améliorer son excellente vue, et non à compenser une quelconque déficience à ce niveau...

Certains pensent qu'il fut le meilleur ingénieur à avoir jamais vécu, mais il fut chassé de la Guilde après un fiasco aérien et rejoignit le culte des Tueurs. Il a construit le *Spirit of Grungni* et de nombreuses autres armes et types de munitions sont de son cru. Il est originaire de la vallée de Dwimerdim, un lieu isolé au nord, d'où son étrange accent.

Sa dernière invention est la Hacheuse de Gobelins. Il s'agit d'une machine à tir rapide envoyant des haches, capable de mettre en pièce le plus gros des régiments en une rafale de lames tourbillonnantes.

LA HACHEUSE DE GOBELINS DE MALAKAI MAKAISSON

Malakai Malakaisson, la Hacheuse de Gobelins et ses servants peuvent être pris dans une armée de Tueurs et occupent un choix d'unité rare. Ils peuvent aussi être utilisés dans une armée de Nains ou de l'Empire, auquel cas ils comptent comme un choix d'unité rare et un choix de Héros.

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

Unité : Malakai, deux servants et la Hacheuse de Gobelins.

Coût : 130 points.

Équipement : Les servants portent une arme de base et une arme lourde. Malakai est équipé d'une arme lourde

et d'une arquebuse naine à répétition (arquebuse naine ordinaire avec *Tir Multiple* x 3).

RÈGLES SPÉCIALES

Tueurs : Malakai et ses compagnons sont des Tueurs et suivent toutes les règles habituelles des Tueurs, mais ne sont pas affectés par la règle "*Eh, Snorri, des Trolls!*".

Ingénieur : Bien que passablement dérangé et ayant prêté le Serment du Tueur, Malakai reste un expert en mécanismes et en poudre noire. Il suit toutes les règles des Ingénieurs Nains. En revanche, il fait partie de l'équipage de la Hacheuse et ne peut pas la quitter.

Hacheuse de Gobelins : Il s'agit à tous points de vue d'une machine de guerre. Lorsqu'elle tire, désignez une cible à portée et en ligne de vue, puis effectuez un jet pour toucher ordinaire, en utilisant la CT de Malakai (s'il est encore en vie et n'utilise pas son arquebuse). Les haches expédiées causent un nombre de touches qui dépend du nombre de rangs de l'unité visée. Jetez 1D3 par rang que compte la cible, le total indiquant le nombre de jets pour blesser à effectuer. Si la Hacheuse de Gobelins se trouve sur le flanc d'une unité, le nombre de figurines de son rang le plus large est considéré comme étant son nombre de rangs pour ce qui est de la quantité de touches causées. Par exemple, une unité sur quatre rangs touchée par la Hacheuse de Gobelins subit 4D3 touches. Si elle fait six figurines de large et que le tir provient de son flanc, 6D3 touches sont infligées.

Les pertes sont réparties comme pour un tir ordinaire. Lorsqu'elle tire sur des figurines isolées, des tirailleurs ou d'autres cibles n'ayant pas de rangs, elle inflige 1D3 touches.

La perte de servants affecte la Hacheuse de Gobelins comme s'il s'agissait d'une baliste.

Hacheuse de Gobelins : Portée : 48 ps ; Force : 4 ; Svg.-2.

Mouvement : Idem servants **Endurance :** 7 **Structure :** 3