

Nains V2 WME

Troupes	Types	Attaques ²	Tir	PV	SVG	CMD	Taille	PTS	Min/max	Spé
Guerriers	Infanterie	3		4	4+		3	110	2/-	
Arquebusiers	Infanterie	3	30cm	4	6+		3	90	-/-	1
Rangers	Infanterie	3	30cm	4	5+		3	110	-/2	2
Marteliers	Infanterie	3		4	4+		3	125		12
Mineurs	Infanterie	3		4	5+		3	110	-/1	3
Tueurs de Trolls	Infanterie	5		4			3	80	-/2	4
Canons	Artillerie	1	2X60cm+rebond	2	6+		2	90	-/2	5
Canon à Flammes	Artillerie	1	2D6X30cm	2	6+		2	50	-/2	6
Gyrocoptère	Machine	1	3X30cm	3	5+		1	75	-/1	7
Zeppelin	Machine	0	6X30cm				1	100+30pour barge	1maxpar armée	8
Général	Général	+2				10	1	155		
Héros	Héros	+1				8	1	80		
Maître des Runes	Héros	+1				8	1	90		9
Enclume du Destin	Monture	+1						+50		10
Trône de pouvoir	Monture	+2						+50		11

1. Arquebusiers:

Un tir d'arquebuse traverse une armure plus facilement qu'un carreau d'arbalète ou une flèche. Lorsque vous tirez avec une arquebuse, retirez 1 à l'Armure de la cible: une Armure de 3+, passe à 4+, une de 4+ à 5+, une de 5+ à 6+. Une Armure de 6+ n'arrête pas les tirs d'arquebuse.

2. Rangers:

Bien qu'il s'agisse d'infanterie, les Rangers peuvent poursuivre tous les ennemis en retraite, même, par exemple, la cavalerie.

3. Mineurs :

Les Mineurs n'ont pas à être déployés au début de la bataille si le joueur le désire. À la place, l'unité peut creuser une galerie sous le champ de bataille une fois la partie commencée. Pour amener une unité, le joueur nains désigne le point où il veut la faire apparaître et doit leur donner un ordre d'excavation avec l'un de ses personnages. Le personnage ne tient pas compte des portées d'ordre pour donner l'ordre d'excavation : on considère que sa portée d'ordre s'étend à l'ensemble du champ de bataille pour ce qui est de donner un tel ordre. Considérez que l'ordre est donné au point où l'unité doit apparaître, et appliquez tous les modificateurs de portée, de proximité de l'ennemi, etc..

Si l'ordre d'extraction est donné avec succès, placez un socle de l'unité sur le point indiqué et positionnez les autres en formation autour de celui-ci. L'unité ne peut pas être placée de façon à toucher l'ennemi. Une fois qu'elle est déployée, elle peut recevoir des ordres du personnage qui a donné l'ordre d'excavation, si celui-ci se trouve à portée d'ordre habituel : on considère qu'elle a utilisé son premier ordre pour se déployer.

Si l'ordre d'excavation est un échec, l'unité n'est pas déployée et ne peut pas se déployer lors de ce tour. Elle pourra essayer de nouveau lors d'un tour suivant, au même endroit ou en un autre lieu.

4. Tueurs de Trolls:

Des Tueurs de Trolls sont Fanatiques. En outre les Tueurs de trolls sont si enrégés qu'ils préfèrent affronter les monstres les plus dangereux : plus ils sont gros, plus ils aiment! Et ils excellent tant dans cet art qu'un socle de Tueurs reçoit un bonus de +1 Attaque lorsqu'il affronte un monstre, c'est à dire lorsqu'il dirige ses attaques contre un socle de Monstre.

5. Canons:

Le canon peut tirer à 45° et sa portée est de 60cm. Ses tirs annulent les sauvegardes et les cibles en position fortifiée comptent comme étant en défense (5+ pour toucher) et celles qui sont en défense comptent comme étant à découvert (4+ pour toucher). Les boulets de canon peuvent rebondir à travers les rangs serrés en causant des ravages. On considère donc qu'un tir frappe le point le plus proche du socle visé, le traverse et rebondit de 5cm depuis l'arrière du socle dans la même direction. Si plusieurs canons de la même unité tirent, tous les boulets rebondissent de la même distance sur la même trajectoire entre le canon le plus proche et le socle ennemi le plus proche. L'unité visée subit deux attaques +1 pour chaque socle supplémentaire de la même unité traversé par le rebond du boulet. Un tir qui rebondit dans une autre unité lui inflige une attaque par socle traversé. Ceci peut permettre de toucher des cibles qui ne peuvent normalement pas être visées, comme des unités amies ou en combat. Faites la somme du nombre d'attaques infligées et lancez les dés pour chaque unité. Les unités engagées recevant des blessures à la suite d'un rebond conservent ces blessures jusqu'à la phase de combat et ne sont pas repoussées par le rebond du canon ni ne testent la confusion.

En tir de contre-charge les canons tirent de la mitraille, laquelle n'annule pas les sauvegardes et ne cause pas de rebond.

6. Canons à Flammes:

Le canon à flammes est une arme infernale qui crache un jet de feu et dont les secrets de construction sont jalousement gardés par la guilde des ingénieurs nains. Cette organisation rigide et très secrète est farouchement opposée à tout progrès ou innovation. Seuls les maîtres armuriers nains du plus haut rang savent comment fabriquer ces terribles machines, et même eux n'y arrivent pas toujours. Le Canon à Flammes tire à 45° et sa portée est de 30cm. Le tir du canon à flammes est un peu inhabituel. Il inflige 2D6 attaques au lieu d'un nombre constant : lancez 2D6 et cumulez les résultats., Si vous obtenez un double, il ne tire pas comme prévu! Un incident de tir, dont la nature dépend du double obtenu sur les dés, vient de se reproduire. Consultez le tableau des incidents de tir du canon à flammes. Un canon à flammes peut tirer sur un ennemi qui le charge de la manière habituelle.

7. Gyrocoptère:

Les nains sont des individus petits et trapus passant la plus grande partie de leur vie dans des mines et autres lieux souterrains. Le nain moyen aime avoir les deux pieds bien posés par terre, et même de préférence en dessous. Cependant, la guilde des ingénieurs compte parmi ses membres les plus excentriques et les plus téméraires des nains. Les obsessions de ces derniers frôlent, voire dépassent franchement les limites de la raison. Seuls les plus déterminés et les plus talentueux des membres de la guilde connaissent les secrets des machines volantes plus lourdes que l'air, le summum de leur art. Le gyrocoptère est une machine volante soumise à toutes les règles concernant le vol. La figurine constitue toujours une unité à elle seule, doit recevoir des ordres individuellement, ne peut pas faire partie d'une brigade et ne peut pas être rejointe par un commandant au combat. Le gyrocoptère est armé d'une petite arme à plusieurs canons, de courte portée, dont la manivelle est actionnée par le rotor. Le moteur utilise de l'alcool comme carburant (le pilote aussi!). Le canon à tir rapide du gyrocoptère est léger et utilise des munitions de petit calibre. Il inflige une pénalité d'Armure de 1 à ses cibles, si bien qu'une valeur d'Armure de 3+ passe à 4+, un 4+ passe à 5+, un 5+ passe à 6+ et un 6+ est annulé. Comme les créatures volantes, les gyrocoptères peuvent survoler les obstacles sans toutefois pouvoir terminer leur mouvement dans un bois.

8. Zeppelin :

Le Zeppelin est une machine volante issue des dernières technologies Naines. Il embarque un petit contingent d'ingénieurs nains qui depuis une position en altitude font pleuvoir un déluge de plomb et de bombes à main sur les positions ennemies.

Machine de Guerre en Haute Altitude

Le Zeppelin est considéré comme un personnage volant possédant un mouvement de 30cm. Contrairement aux personnages il n'a pas de valeur de CdT et ne peut pas commander d'unités.

Si une unité ennemie ayant reçu un ordre le contacte il est intercepté. Autrement s'il est contacté par une unité il est simplement déplacé de la distance minimale pour ne pas gêner.

Lorsqu'il est intercepté le Zeppelin effectue immédiatement 6 tirs de contre-charge touchant sur 4+ et ne modifiant par la sauvegarde. Une fois ce tir résolu lancez 1d6 et ajoutez 1 pour chaque blessure infligée:

1-5: le fragile zeppelin est engagé, détruit et compte comme perte.

6: l'attaquant est repoussé à 1cm de distance du Zeppelin et ne peut plus faire de mouvements pour cette phase, ce qui a pour effet d'annuler la charge.

Artillerie Aéroportée

Lors de la phase de tir le Zeppelin peut faire 6 tirs à 30cm sur 5+ ignorant les couverts et infligeant -1 à la Svg.

Le Zeppelin cible l'unité ennemie non-engagée la plus proche, ignorant tout décor et autre unité.

Effectuez le test de repoussement mais uniquement pour déterminer la confusion et la dispersion (l'unité reste sur place).

Barge

Pour +30pts le Zeppelin peut inclure une barge de débarquement.

Si c'est le cas, le joueur peut au début de la partie ne pas déployer une unité de Tueur qui est conservée en réserve (elle est embarquée dans le Zeppelin). Si le Zeppelin est détruit alors que les Tueurs sont à bord, ils sont eux-aussi détruits et compte comme pertes.

Atterissage

Une fois par partie pendant la phase de magie le joueur Nain peut déclarer que le Zeppelin largue les nains en basse altitude

1: rase-motte: le Zeppelin descend trop vite, laboure le sol, largue les tueurs, et va s'écraser plus loin. Il est retiré de la partie et compte comme perte.

2: atterrissage brutal: lancer 1D6 par socles sur 6 il est détruit

3-6: atterrissage viril: aucun effet

9. Maître des Runes:

Bien qu'il ne s'agisse pas de sorciers et qu'ils ne peuvent ainsi pas jeter de sorts, les Maîtres des Runes peuvent contrer les enchantements de leurs ennemis. Si un sorcier ennemi situé dans un rayon de 50cm autour du Maître des Runes lance un sort, ce dernier peut tenter de le dissiper. Notez qu'il n'est pas nécessaire que le Maître des Runes puisse voir le sorcier en question, et que peu importent la cible du sort et sa position: le Maître des Runes peut toujours tenter de dissiper un sort du moment que son lanceur se trouve dans un rayon de 50cm autour de lui. Pour déterminer s'il y parvient, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, le Maître des Runes a réussi et le sort est dissipé. Si le résultat est 1, 2 ou 3, les efforts du Maître des Runes ne servent à rien et le sort fonctionne comme d'ordinaire. Un Maître des Runes peut tenter de dissiper n'importe quel nombre de sorts par tour, mais chaque sort ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de dissipation, même si l'armée inclut plusieurs Maîtres des Runes à portée de dissipation du lanceur.

10. L'Enclume du Destin:

Une armée ne peut inclure qu'une seule Enclume, incorporée au socle du Maître des Runes. Si le Maître des Runes est accompagné de l'Enclume, il peut, une fois par partie, ajouter +1 au résultat du dé à son jet de dissipation d'un sort ennemi. Une unité rejointe par l'Enclume du Destin provoque la terreur chez ses ennemis. Un Maître des Runes accompagné d'une enclume voit son mouvement limité à 40cm.

11. Trône de pouvoir :

+2 attaques (représente la garde personnelle du seigneur), mouvement limité à 40 cm, Tenace si le trône de pouvoir se joint à une unité cette dernière ajoute +1 au résultat du combat. Seul le général peut monter un trône de pouvoir.

12 Marteliers

Les Marteliers gagne +1A par socles lors de leur premier round de combat