

# Dramatis Personae

## Grindol - Marteau de mort

Grindol Ukhanndar fut jadis un maître ingénieur de talent et sa renommée chez ses congénères nains commençait à s'étoffer au même rythme que sa barbe déjà bien fournie lorsque son meilleur ami et cousin Kadrik vint le trouver pour prendre part à son expédition vers les fameuses ruines de Mordheim.

Kadrik réussit à le convaincre en le berçant d'espoir de batailles épiques et de grandes victoires à leur portée, la fortune et la gloire de tous ne pourrait en sortir que grandie.

Mais le rêve de conquêtes de Kadrik se changea vite en cauchemar et toute sa bande de chasseurs de trésors eut tôt fait de tomber dans un horrible traquenard à peine les portes de la ville franchies. Personne aujourd'hui ne peut dire ce qui leur arriva, Grindol gardant pour lui seul l'horrible vérité, mais toujours est-il que toute la bande de Kadrik fut décimée ce jour-là en un seul instant, et seul Grindol pu ressortir vivant des ruines maudites.

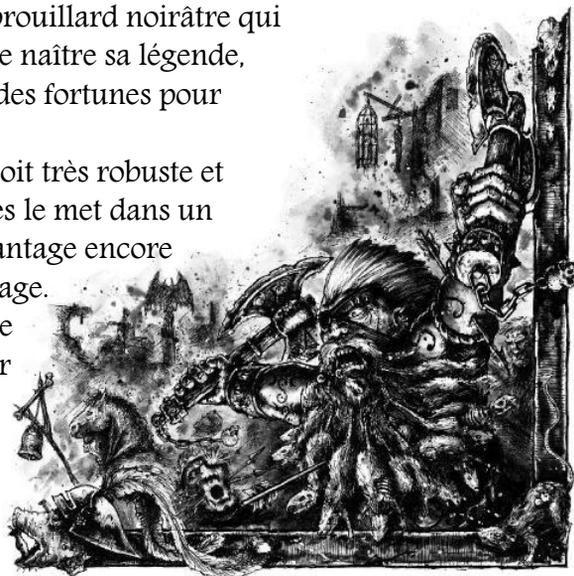
Dès ce jour, il s'enferma dans un mutisme interminable, nourrissant sa colère et sa rancœur. Ne préférant pas retourner parmi les siens de honte. Grindol survécut d'abord quelques temps en vendant ses services et talents martiaux aux bandes les plus généreuses en matière de solde. Mais alors que ses employeurs tâchaient de faire la fête entre deux batailles histoire de dépenser l'or qu'ils venaient de chèrement gagner, Grindol lui, passait le plus clair de son temps libre sur de nouvelles recherches d'ingénierie, tournant son attention sur cette fameuse et si envoutante nouvelle matière qu'était pour lui la pierre noire,... la pierre magique.

Au fil de ses découvertes, il découvrit une à une toutes les propriétés physiques de cet élément alchimique si recherché, comment le fondre, comment l'intégrer dans les alliages, comment le rendre incandescent, et surtout quelle utilité pourrait-il lui trouver pour créer de nouveaux objets de morts. Il aboutit à la construction de ses deux artefacts personnels si tristement célèbres aujourd'hui, son terrible marteau à deux mains l'Ecrabrouillard, capable de générer un épais brouillard noir grâce à une astucieuse mini-chambre de combustion dissimulée dans son mécanisme, et son pistolet de duel troue-tête, qui décuple la force des projectiles qu'il tire.

Son apparence ténébreuse, son mutisme constant et ce brouillard noirâtre qui l'entoure en permanence ont largement contribué à faire naître sa légende, et désormais nombre de bandes de mercenaires offrent des fortunes pour louer ses talents si particuliers.

Malheureusement, la médaille a un revers et bien qu'il soit très robuste et endurci, l'usage intensif et régulier de ces armes toxiques le met dans un État second, proche de la dépendance, qui le ferme d'avantage encore au monde extérieur, assombrissant d'autant plus son image.

Cette dépendance à la pierre magique le rend vulnérable en sa présence, et il lui arrive de perdre la tête juste pour un simple petit fragment de ce caillou.

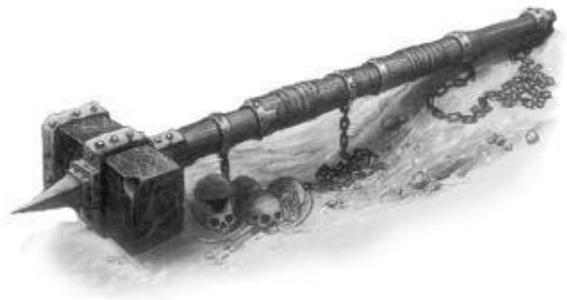


**Recrutement** : 85 CO + 1 fragment de pierre magique de solde.

**Disponibilité** : toute bande de nain et d'humain (hormis les amazones et les nordiques) peut recruter Grindol.

**Valeur** : Grindol augmente votre valeur de +80 points.

<b>Profile</b>	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>PV</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Cd</b>
<b>Grindol</b>	3	4	4	4	5	2	2	2	10



### Règles spéciales :

**Difficile à tuer** : les nains sont très coriaces et résilients, ils ne peuvent donc être mis hors de combat que sur un jet de 6 au lieu de 5-6 sur un jet de dégâts. Considérez 1-2 comme à terre, 3-5 comme sonné et de 6 comme hors de combat.

**Tête dure** : les ignorent la règle spéciale contondante des masses, marteau, etc. Ils ne sont pas faciles à assommer.

**Armure** : les nains ne subissent aucune pénalité de mouvement due au port des armures.

**Haine des orques et gobelins** : les nains haïssent les orques et gobelins. Voir la section psychologie du livre des règles de Mordheim pour plus de détail.

**Rancuniers** : les nains gardent une vieille rancœur contre les elfes qui date du temps où les deux races se disputaient la suprématie du Vieux Monde. Grindol n'acceptera jamais de servir sous l'ordre d'une bande qui emploie un elfe quel qu'il soit.

**Maître armurier** : à l'instar des autres maîtres ingénieurs nains, Grindol Ukhanndar est un expert en mécanique, et bien qu'il garde secrètes ses découvertes sur le façonnage de la pierre magique, il est tout à fait capable d'améliorer la portée normale des armes de tir de la bande qui a acheté ses services, après tout, ce sont eux qui lui serviront de bouclier si ça tournait mal, donc autant les aider un peu avant. Toutes les armes de tir de la bande voient leur portée accrue de 6 ps pour les armes classiques et de 3 ps pour les armes de poing comme les pistolets et arbalètes de poing.

**Dépendance à la pierre magique** : bien qu'il en ai la faculté, Grindol n'apportera jamais son aide à ses employeurs pour ce qui est de fouiller les décombres, au contraire son besoin de pierre magique est tel que non seulement il garde pour lui tout fragment de pierre magique qu'il trouve de lui-même, mais en plus lorsqu'un scénario met en jeu des pions de pierre magique, il passera la totalité de la bataille à se déplacer le plus rapidement possible du pion de pierre magique le plus proche de lui, et si un ennemi porte un fragment de pierre magique non loin, il le traquera jusqu'à l'avoir mis hors de combat et récupéré son pion. Une fois son premier pion obtenu, il cesse ce comportement et recommence à agir normalement.



## Compétences :



Grindol maîtrise les compétences *Coup puissant, dur à cuire et œil de faucon.*

## Equipement :

Grindol - Marteau de mort est toujours armé de ses deux inventions à base de pierre magique, Ecrabrouillard son marteau à deux main, et Troue-tête son pistolet de duel. Il porte également une armure en gromril.

**Ecrabrouillard** : C'est un immense marteau à deux mains qui en plus de sa masse en alliage spécial est agrémenté d'un savant mécanisme plein de rouages et d'une mini-chambre à combustion destinée à recueillir des fragments de pierre magique pour faire fonctionner l'ensemble. Lorsqu'il est sur le champ de bataille, son marteau dégage un épais brouillard noirâtre en permanence, qui le dissimule aussi bien qu'il fait suffoquer les adversaires du nain.

**Type** : corps à corps, **Force** : utilisateur +2, **Règles spéciales** : A deux mains, frappe en dernier, brouillard de mort.

**Arme à deux mains** : l'Ecrabrouillard est une arme nécessitant les deux mains pour son utilisation et interdit l'usage d'autres armes additionnelles ou de bouclier pendant le corps à corps.

**Frappe en dernier** : du fait de son utilisation difficile, l'utilisateur de l'Ecrabrouillard frappe toujours en dernier.

**Brouillard de mort** : Une figurine touchée par l'Ecrabrouillard doit effectuer un test d'endurance. En cas d'échec, il subit une blessure automatique en plus des risques de blessure du coup en lui-même, un résultat de 6 à ce test est toujours un échec. Les figurines de morts vivants, de démons ou de possédés, ainsi que toutes celles qui sont immunisées au poison n'ont pas à faire le test. Grindol lui-même est également prémuni contre la toxicité du nuage à force de respirer ses effluves. Enfin la densité du brouillard généré par la pierre magique incandescente du marteau rend son porteur plus difficile à toucher, les tirs le prenant le nain pour cible subissent un malus pour toucher de -1.

**Troue-tête** : **Portée** : 10 Ps, **Force** : 5, **Modificateur de sauvegarde** : -3, **Règles spéciales** : Précision, rechargement, modificateur de sauvegarde, corps à corps.

**Portée** : Trouetête est avant tout un pistolet de duel, mais les compétences de maître ingénieur de Grindol font passer sa portée de 10ps de base à 13ps, ce qui aboutit grâce à la compétence œil de faucon à une portée effective de 19ps au total.



**Précision** : comme pour un pistolet de duel classique, Troue-tête offre un bonus pour toucher de +1.

**Rechargement** : Il faut un tour complet à Grindol pour recharger son pistolet qui ne peut donc s'en servir qu'un tour sur deux.

**Modificateur de sauvegarde** : Comme pour les autres pistolets, Troue-tête provoque un modificateur de sauvegarde plus important que ne le suggère sa force, soit un malus de -3.

**Corps à corps** : Bien qu'il soit en temps normal possible d'utiliser son pistolet au corps à corps, Troue-tête est si précieux aux yeux de Grindol qu'il refusera catégoriquement de s'en servir en combat rapproché, préférant largement l'usage de son flamboyant Ecrabrouillard.

