

Nobles sur Ours de Guerre

Il est d'usage dans la société naine que les clans les plus riches arborent au combat les armures les plus ouvragées et les armes les plus destructrices. Mais seuls les plus nobles et les plus riches clans nains peuvent aligner au combat des Ours de Guerre. Ces plantigrades massifs, à l'origine capturés dans les zones les plus inhospitalières des montagnes du bord du monde, sont élevés au sein des forteresses et dressés par des Montreurs d'Ours, de vieux nobles misanthropes ayant choisi de vivre parmi des créatures ayant leur caractère. Ce sont les fils cadets des Thanés, qui ne peuvent prétendre succéder à leurs pères à la tête des clans, qui se voient confier un Ours de Guerre si ils en sont jugés dignes. Ce n'est qu'après avoir maintes fois prouvé leur valeur au combat que ces jeunes nobles se voient autoriser à passer auprès du Montreur d'Ours les étranges rites initiatiques qui le feront accepter par sa monture. Si ces rites ne sont que peu connus des non-initiés, il se murmure que le jeune noble doit entre autre parvenir à ingurgiter autant de bière naine que son Ours pour gagner sa confiance... Une fois le lien établi, l'Ours acceptera son maître et le portera au combat. Munis des meilleurs armes et équipement que leur clan peut fournir, une escouade de Nobles sur Ours de Guerre est une force d'impact incroyable. D'une résistance peu commune, les Ours de Guerre bardés du Gromril le plus précieux sont extrêmement difficiles à tuer. Tandis que les nobles perchés sur leurs dos décapitent leurs adversaires avec leurs puissantes haches longues, les Ours de Guerre dressés sur leurs pattes balayent les rangs ennemis de leurs griffes. Mais la puissance de l'Ours ne se révèle réellement que lorsque son maître lui désigne un adversaire à abattre. L'ours se jettent alors sur lui et l'écrase entre ses bras puissants jusqu'à ce qu'ils n'en reste plus qu'une poupée désarticulée.

Nobles sur Ours de Guerre

70 pts/figurine Type d'unité: Cavalerie Monstrueuse

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Noble	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Montreur d'Ours	3	5	3	4	4	1	2	2	9
Ours de Guerre	6	4	3	5	5	3	2	3	6

Équipement : Armure de Gromril, boucliers, arme de base, haches de jet et arme lourde.

Options:

Musicien 10 pts

Porte-étendard 10 pts- Peut avoir une bannière runique jusqu'à un total de 75 points

Montreur d'Ours 10 pts -Peut avoir une arme runique jusqu'à un total de 25 points

Règles spéciales:

Bardage en Gromril---Graisse,Fourrure et Gromril---Etreinte de l'Ours---Emprise de l'Ours---Rancune Ancestrale(Nobles)---Résolus(Nobles)---Implacables---Peur---Piétinement

Graisse, Fourrure et Gromril:

Les Ours de Guerre Nains sont gavés de bière et de graisse de porc dès leur naissance. Ils sont par conséquent très massifs et même les blessures les plus profondes n'atteignent que rarement leurs organes vitaux, protégés par une épaisse couche de fourrure et de graisse. Pour ne rien arranger, les riches clans nobles s'efforcent de protéger les Ours avec le meilleur matériel à leur disposition.

L'équipement des Ours de Guerre porte la sauvegarde d'armure des Nobles sur Ours à 2+ (1+ contre les tirs grâce aux boucliers).

Cependant, fait de leur masse et du poids qu'ils ont à supporter, **ils ne bénéficient jamais de la règle *rapide*.**

L'étreinte de l'Ours:

A la place d'utiliser ses attaques classiques, un Ours peut choisir d'essayer de briser les os de son adversaire en le serrant entre ses bras énormes. Désignez lesquels des Ours tentent une ***Prise de l'Ours*** avant de jeter les dés.

L'ours se dresse alors sur ses deux pattes et serre sa victime sur son torse jusqu'à ce que celle-ci ne soit plus qu'un pantin désarticulé.

Désignez une figurine au contact de l'Ours (qui peut être un personnage dans une unité, mais ni un monstre, ni une cavalerie monstrueuse) et **tentez un jet pour toucher.**

Si le jet est réussi, la figurine ciblée est attrapée et tente de sauver sa vie en opposant sa force à celle de l'ours. Chacun lance un d6 et ajoute sa force non modifiée (utilisez la meilleure caractéristique de force si il s'agit d'une figurine montée).

Si l'ours perd le duel, la figurine adverse parvient à se dégager et pourra agir normalement ce tour-ci si elle n'a pas encore frappé.

En cas d'égalité, la figurine adverse résiste mais reste sous ***l'Emprise de l'Ours***.

Si l'ours gagne, la figurine adverse est broyée entre les pattes de l'ours et perd 1d3 points de vie sans sauvegarde d'armure. Si elle survit à ce traitement, elle reste sous ***l'Emprise de l'Ours***.

Dans le cas d'une unités de figurines disposant de plusieurs points de vie, les blessures subies par les figurines subissant une ***Prise de l'Ours*** se cumulent pour retirer des figurines entières. Chaque figurine retirée ainsi met fin à une ***Emprise de l'Ours*** en cours.

Si le total des blessures infligés par les ***Prise de l'Ours*** excèdent le total des points de vie des figurines sous ***Emprises de l'Ours***, les blessures excédentaires sont perdus.

L'Emprise de l'Ours :

Une figurine sous ***l'Emprise de l'Ours*** ne peut absolument rien faire. Elle ne peut donc ni bouger, ni attaquer, ni canaliser des dés de pouvoir, lancer ou dissiper des sorts, ni même utiliser un objet magique si ce n'est un objet offrant une sauvegarde invulnérable ou la régénération. Lors du round de corps à corps suivant, peu importe qui de l'Ours ou de la figurine sous ***Emprise de l'Ours*** frappe en premier, les deux figurines ne pourront que recommencer leur duel comme décrit dans la règle ***Prise de l'Ours***, et ne pourront pas porter d'autres attaques ce round, quelque soit le résultat de ce duel.

Si une figurine est sous ***l'Emprise de l'Ours*** et que son unité perd le combat et fuit, cette figurine bloquée ne peut pas fuir avec le reste de son unité. Elle est retiré comme perte.

Un ours tenant une figurine sous ***l'Emprise de l'Ours*** peut être ciblée au corps à corps selon les règles normales.

Les Nobles Nains portent leurs attaquent normalement et peuvent cibler des figurines subissant ***l'Emprise de l'Ours***.