

Nains sur Ours

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 puissants, à l'origine capturés dans les zones les plus inhospitalières des montagnes du bord du monde, sont élevés au sein des forteresses par des Montreurs d'Ours, de vieux nobles misanthropes ayant choisi de vivre parmi des créatures ayant leur caractère. Ces formidables montures deviennent de véritables machines à tuer lorsque leur puissance est canalisée par un cavalier adroit. 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 si ils en sont jugés dignes. Ce n'est qu'après avoir maintes fois prouvé leur valeur au combat que ces jeunes nobles se voit 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 Nains sur Ours est une force d'impact incroyable. D'une résistance peu commune, les Ours 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.

Nains sur Ours

65 pts/figurine Type d'unité: Cavalerie Monstrueuse

Taille d'unité : 2+

	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	3	3	5	5	3	2	3	6

Équipement : Armure de Gromril, arme de base

Options:

Toute l'unité peut recevoir des boucliers pour +1 point par figurine
Toute l'unité peut recevoir des haches de lancer pour +1 point par figurine
Toute l'unité peut recevoir des armes lourde pour +3 points par figurine
Un Nain sur Ours peut devenir Musicien pour 10 pts
Un Nain sur Ours peut devenir Porte-étendard pour 10 pts
Il peut avoir une bannière runique jusqu'à un total de 75 points
Un Nain sur Ours peut devenir Montreur d'Ours pour 10 pts
Il peut avoir une arme runique jusqu'à un total de 25 points

Règles spéciales:

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

Graisse, Fourrure et Gromril:

Gavés de bière naine et de graisse de porc dès leur plus jeune âge, les Ours de guerre sont très massifs et puissants, mais aussi très lourd, situation encore accentuée par leur équipement et celui de leur cavalier.

L'équipement des Ours et de leurs cavaliers portent la sauvegarde d'armure des Nains sur Ours à 2+

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

L'Emprise 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 ***Emprise 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 figurine de 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 la victime perd le duel, elle encaisse un nombre de blessures sans sauvegarde d'armure équivalent à la différence entre les jets. Si la victime gagne ou que le résultat est une égalité, la victime s'en sort indemne.