

LE NAIN NOIR

L'IMMORTEL, LIE À L'ENCLUME, LE SORCIER NOIR

On sait peu de choses sur le Nain Noir... Il est dit qu'il fut jadis un jeune et ambitieux Sorcier-Prophète du peuple des Nains du Chaos et qu'il trouva le moyen de transférer son essence vitale dans une enclume en adamantium qu'il cacha au sommet du mont du Crâne Noir dans les Terres Sombres. Grâce à ceci, il ne pouvait pas être blessé d'une quelconque manière que ce soit. Finalement, lors d'un assaut sur le mont du Crâne Noir, le Nain Blanc lui-même vint affronter le Nain Noir et fit tomber l'enclume dans un puits de lave, la détruisant et le Nain Noir avec elle.

Le Nain Noir est un **personnage spécial**. Il est un **choix de Seigneur** pour toute armée de Nains du Chaos ou de la Légion d'Azgorh. Il coûte **455 points**. Il doit être joué exactement tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ni d'objet magique supplémentaire.

	M	Cc	Ct	F	E	PV	I	A	Cd
Nain Noir	3	5	4	4	-	-	3	3	10
Enclume	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Le Nain Noir est un Sorcier de niveau 4 et peut choisir ses sorts dans le Domaine d'Hashut, ou les Domaines du Feu, du Métal, de l'Ombre ou de la Mort. S'il est inclus dans votre armée, il en est automatiquement le général.

ÉQUIPEMENT

Le Nain Noir est armé de sa Lame du Chaos et de son Bâton de Pouvoir, il porte une Amulette de Malepierre ainsi que d'un Parchemin de Dissipation, et est toujours accompagné de son Enclume d'Adamantium.

Lame du Chaos : Cette lame démoniaque a été forgée par le Nain Noir et est liée à l'âme d'un démon vaincu par le Sorcier-Prophète dans sa jeunesse. Arme magique. Marquez le nombre de blessures non sauvegardées que le Nain Noir inflige avec la Lame du Chaos durant ses phases de corps à corps : il gagne autant de dés de pouvoir lors de sa prochaine phase de magie. Remettez le compte à zéro après chaque phase de magie du Nain Noir.

Bâton de Pouvoir : Cet antique bâton permet au Nain Noir d'attirer les vents de magie à lui pour en tirer plus de puissance magique. Objet enchanté. Le Nain Noir bénéficie d'un bonus de +1 pour toutes ses tentatives de lancements de sorts.

Parchemin de dissipation : Ce vieux parchemin fut trouvé par le Nain Noir durant ses années d'errances à la recherche du secret pour lier son essence à l'enclume. Objet cabalistique. Une seule utilisation. Le parchemin peut être utilisé pour dissiper automatiquement un sort ennemi sans aucun jet de dé. Le parchemin n'a aucun effet contre un sort lancé avec un *pouvoir irrésistible*.

L'Enclume d'Adamantium : Le Nain Noir utilisa jadis de sa sombre et puissante magique pour transférer son âme dans l'enclume et il ne pourra mourir tant que celle-ci existe... Forgée dans un métal unique en son genre, elle est à la fois une bénédiction et une malédiction pour le Nain Noir : elle doit toujours être transportée au combat parce qu'il ne peut s'éloigner trop loin d'elle avant d'être ramenée à elle par le sort qui maintient son âme liée à l'enclume.

Le Nain Noir bénéficie d'un profil particulier grâce à l'enclume. De plus, il ne peut être ni blessé ni tué au Corps à Corps, par un tir ou par un sort (même ceux qui retireraient normalement la figurine du jeu !). Le seul moyen de le tuer est de détruire l'enclume...

L'enclume et le Nain Noir sont déployés indépendamment l'un de l'autre : l'enclume peut être déployée n'importe où dans la zone de déploiement lors de la phase de mise en place des décors. Elle doit se trouver à moins de 3ps de tout autre élément de décors et ne pourra pas être déplacée pendant toute la durée de la bataille. Le Nain Noir, lui, se déploie (et peut rejoindre une unité) comme un personnage normal. Il peut se déplacer normalement sur le champ de bataille.

L'enclume bénéficie d'une *Sauvegarde Invulnérable* de 5+.

Si l'enclume est prise pour cible par des tirs et/ou des sorts, les règles normales de tir (jets pour toucher, etc.) et de lancement des sorts (s'ils ont besoin d'une ligne de vue, etc.) s'appliquent. Si elle est attaquée au corps à corps, elle est touchée automatiquement. Résolvez les blessures comme à la normale. Lorsque l'enclume perd son dernier PV, retirez le Nain Noir du jeu.

Si le Nain Noir fuit lors d'un Corps à Corps et est rattrapé par une unité ennemie, il est capturé par ses adversaires qui ne peuvent le tuer (placez-le par exemple à l'arrière ou au centre de cette unité !). Le Nain Noir ne peut rien faire s'il est capturé, ni même lancer des sorts. Il est libéré dès que l'unité le maintenant captif est détruite ou mise en fuite : ses ennemis sont bien trop occupés à prendre les jambes à leur cou !

RÈGLES SPÉCIALES

Obstiné, Implacable, Mépris, Forgeron Démoniaque, Ingénieur Infernal

Obstiné : Les Nains du Chaos rechignent toujours à abandonner leur position et préfèrent combattre jusqu'au bout. Le Nain Noir poursuit et fuit de 2D6-1ps au lieu des 2D6ps normaux.

Implacable : Rien ne peut arrêter un Nain du Chaos en marche, sauf peut-être Hashut lui-même. Le Nain Noir peut toujours effectuer une marche forcée, même à moins de 8ps d'un ennemi.

Mépris : Les Nains du Chaos méprisent toutes les autres formes de vie et les considèrent comme des objets bons à être exploités. Ils s'attendent à ce que ces « sous- créatures » exposent leur lâcheté, faiblesse et couardise sur le champ de bataille, ne pouvant qu'être maîtrisées par la peur. Pour représenter cela, le Nain Noir (et son unité éventuelle) ne subit pas de test de panique si une unité amie ou alliée fuit ou est détruite à moins de 6ps, sauf si cette unité est une unité de Nains du Chaos ou de Centaures Taureaux.

Forgeron Démoniaque : Le Nain Noir est *immunisé à la psychologie* et suit la règle *Ingénieur Infernal*. Il ne suit pas la règle *Malédiction du Sorcier* car son enclume le protège de ses effets !

Ingénieur Infernal : Si le Nain Noir est situé dans un rayon de 3ps d'une machine de guerre, il bénéficie de la règle « *Attention Messire !* » comme s'il était à moins de 3ps d'une unité de cinq figurines ou plus. De plus, une machine de guerre à moins de 3ps du Nain Noir peut relancer un dé de dispersion ou un dé d'artillerie par tour.

