

Doyen de la citadelle

Le doyen de la citadelle est le nain le plus sage et le plus âgé de toute la forteresse. Il préside le conseil des Ancien, qui porte conseil aux rois, et, en temps de grand péril, peut accompagner le trong quand il part en guerre. Ses litanies galvanisent alors ses compagnons, qui redoublent d'effort pour se montrer dignes aux yeux du vénérable ancêtre. Le doyen porte généralement le livre des rancunes de sa forteresse au combat.

Un Doyen de la citadelle est un choix de héros dans une armée de Nain, qui coûte 90pts sans option. Vous ne pouvez en sélectionner qu'un seul, et uniquement si votre armée comprend déjà une unité de longues-barbes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Doyen de la citadelle	3	6	4	4	5	2	2	3	10	Infanterie

Equipement : arme de base et armure de gromril

Options :

- Peut porter une arme lourde + 4pts
- Peut porter un bouclier + 2pts
- Peut porter un livre des rancunes + 15pts
- Peut faire apporter un Cor de guerre ancestral +125pts
- Peut recevoir des runes de la liste d'armes, d'armure et de talisman pour une valeur maximum de + 75pts

Règles spéciales

Rancune ancestrale, obstiné, implacables, immunisé a la panique, grommeleurs, Litanies de guerre.

Litanies de guerres

Au combat, le doyen récite des chants ancestraux, que ses aïeux se sont transmis de pères en fils depuis des temps immémoriaux, dont il est l'un des rares à se souvenir. Ces restes des anciennes coutumes naines galvanisent les plus jeunes comme les plus anciens, leur rappelant leur devoirs envers leurs ancêtres. A chaque phase de début de tour où le doyen n'est pas en fuite, déclarez quelle litanie vous allez utiliser à ce tour (vous ne pouvez en choisir qu'une seule). Lancer 1D6. Sur un résultat de 1, le pauvre nain à oublier l'antique chanson, ou à un trou de mémoire, mais sur 2+, la litanie est lancée. A moins que le contraire ne soit précisé, ses effets ne s'appliquent qu'au doyen et à l'unité qui l'accompagne. Voici la liste de litanie du Doyen :

Litanie de la vengeance

Ce chant raconte comment Snorri trois doigts fut tué par le vil roi phénix Caledor II, et comment il fut vengé par son père, le Haut roi Gotrek brise étoile en personne, et par son cousin Morgrim, qui devint par la suite l'Elgidum, le fléau des elfes.

A la phase de corps à corps suivante, pour chaque nain retiré comme perte, l'unité de nain effectue une attaque

supplémentaire contre l'unité responsable. Les éventuelles pertes infligées comptent dans le résultat de combat.

Litanie du devoir

Ce chant conte la digne histoire de Landin le brave, qui combattit seul face à deux cents orques enragée, pour donner le temps nécessaires aux renforts pour arriver, et sauva ainsi Karak Izor de la destruction.

Jusqu'à la fin du tour de joueur, l'unité est tenace. Si celle-ci est déjà tenace, elle devient indémoralisable jusqu'à la fin du tour de joueur

Litanie du désespoir

Cette complainte raconte le massacre des nains au col flamboyant, et l'arrivée majestueuse du nain blanc, Grobrindal, qui raffermie le cœur des nains et leurs apporta la victoire

Viser une unité amie en fuite dans un rayon de 12ps. Celle-ci compte comme ayant Cd 12 pour ce rallié à ce tour.

Livre des rancunes

Si le doyen est équipé d'un livre des rancunes, sur votre liste d'armée, choisissez trois armées de Warhammers. Le doyen, et toute unité qui l'accompagne, est sujet à la haine de ces trois armées. Si le doyen a un cor de guerre, cette haine s'applique à toutes les unités naines dans un rayon de 10ps.

Cor de guerre ancestral

La plupart des forteresses majeures possèdent d'énormes cors de guerres dont l'écho résonne à travers toute la montagne. Ils servaient autrefois de moyen de communication, les différentes sonorités correspondant à différents ordres, mais depuis l'invention du sémaphore runique, leur utilisation est moindre. Toutefois, un doyen de la citadelle peut en faire porter un à la bataille, l'utilisant alors pour amplifier le son de sa voix et chanter ses litanies à travers tout le champ de bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Cor de guerre ancestral	-	-	-	-	10	5	-	-	-	Machine de guerre
Gardes ancestraux	3	5	3	4	5	1	2	1	9	-

Equipement : arme de base et armure de gromril

Servants : Un doyen de la citadelle et deux gardes ancestraux

Retirez un garde ancestral quand l'enclume perd son premier PV, l'autre garde ancestral quand l'enclume perd son deuxième PV, et le doyen quand elle perd son cinquième et dernier PV.

Règles spéciales

Faire sonner le cor, Cor de guerre

Cor de guerre

Le cor ne peut pas être déplacé. Il peut effectuer une attaque par gardes et trois attaques pour le doyen, au lieu d'une attaque par servant. Utilisez la meilleur CC, sauvegarde armure et invulnérable pour sauvegarder toutes les attaques subies par l'enclume.

Faire sonner le cor

Au début de chaque phase de début de tour ou le doyen n'est pas en fuite, au lieu de réciter une litanie, le doyen *fait sonner le cor*. Choisissez une litanie puis lancez 1D6. La litanie affecte toutes les unités dans un rayon déterminé par le résultat de votre jet (voir dans le tableau).

Tableau des portés du cor de guerre

Résultat du dé	portée
1	0ps (la litanie ne fonctionne pas)
2	6ps
3	12ps
4	18ps
5	24ps
6	30ps