



Règle de Bataille

Table des Matières

	Page	
Règles	2	Séquence du Tour
	5	Critique
	7	Incidents de tir
Règles optionnels	8	Évènement Aléatoirement
	16	Aléteo
Équipement	15	Prix et rareté
Après-Bataille	22	Blessures Grave
	25	Expérience
	27	Compétence
	31	Récompense du Seigneur des Ombres
	32	Revenue
	44	Vente de Pierre

Séquence du tour

1. RALLIEMENT 2. MOUVEMENT 3. TIR 4. CORPS À CORPS

Ralliement

Durant la phase de ralliement, vous pouvez tenter de rallier vos figurines en fuite. Pour faire un test de ralliement, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de la figurine, celle-ci arrête de fuir et s'est ralliée. Elle ne peut ni bouger ni tirer pour le reste du tour, mais peut lancer des sorts. Si le test est raté, la figurine continue à fuir vers le bord de table le plus proche.

Il est impossible de se rallier si la figurine la plus proche est un ennemi.

Durant la phase de ralliement, les guerriers qui étaient *sonnés* se retrouvent à terre à la place et ceux qui étaient à terre peuvent se relever.

Mouvement

Lors de votre phase de mouvement, vous pouvez déplacer vos guerriers selon l'ordre suivant :

1. Charges 2. Mouvements obligatoires 3. Autres mouvements

COURSE

Un guerrier qui court se déplace à deux fois sa vitesse normale. Il ne peut pas courir si des figurines ennemies sont à moins de 8ps au début de son tour.

Un guerrier qui court ne peut ni se cacher ni tirer lors du même tour, mais il peut lancer des sorts.

CHARGES

Sans mesurer la distance, désignez la figurine qui charge et l'ennemi attaqué. Les guerriers chargent au double de leur vitesse normale.

Une fois que les deux figurines sont en contact socle à socle, elles sont engagées au corps à corps.

Vous ne pouvez pas charger une figurine si un autre ennemi se trouve dans les 2ps de votre itinéraire de charge le plus direct.

GRIMPER

Un guerrier peut grimper d'une hauteur égale à son mouvement en une seule phase de mouvement. Faites un test d'Initiative. En cas d'échec lors d'une montée, le guerrier ne peut pas bouger du tour. En cas d'échec pour descendre, le guerrier tombe (voir Chute, plus loin).

DESCENDRE EN SAUTANT

Les guerriers peuvent se laisser tomber d'une hauteur maximum de 6ps. Faites un test d'Initiative pour chaque tranche complète de 2ps de hauteur sautée. Si un test rate, la figurine tombe et subit des dommages comme expliqué dans Chute.

CHARGE PLONGEANTE

Un guerrier peut effectuer une charge plongeante contre un ennemi qui est plus bas que lui et qui se trouve à moins de 2ps de son point de chute. Testez pour le saut vers le bas comme expliqué ci-dessus. Si le guerrier réussit, il gagne un bonus de +1 en Force et de +1 pour toucher lors de la phase de corps à corps.

SAUT EN LONGUEUR

Les figurines peuvent sauter au-dessus de crevasses d'une largeur maximum de 3ps (il est interdit de mesurer la distance avant). Une figurine qui n'a pas assez de mouvement chute automatiquement.

Si la figurine possède assez de mouvement, faites un test d'Initiative. Elle tombe en cas d'échec (voir plus bas).

GUERRIERS A TERRE OU SONNES

Un guerrier qui est mis à terre ou sonné à moins de 1ps du bord d'un toit ou d'une hauteur quelconque risque de tomber. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Initiative de la figurine, elle tombe en contrebas et subit des dommages (voir Chute ci-dessous).

CHUTE

Les figurines qui tombent subissent D3 touches d'une Force égale à la hauteur de leur chute en pas. Aucune sauvegarde d'armure n'est applicable.

Tir

TOUCHER LA CIBLE

Utilisez la CT du tireur pour déterminer le résultat à obtenir sur 1D6.

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICATEURS

-1	La cible est à couvert
-1	Le tireur s'est déplacé
-1	La cible est à longue portée
+1	La cible est de grande taille

JET POUR BLESSER

Comparez l'Endurance de la cible avec la Force de l'arme pour connaître le résultat requis sur 1D6 pour blesser.

Force de l'arme	Endurance de la cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

SAUVEGARDES D'ARMURE

Les figurines portant une armure peuvent tenter un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts d'une blessure. Appliquez les modificateurs appropriés.

Armure	Résultat minimum requis sur 1D6
Armure légère	6
Armure lourde	5
Armure en gromril	4
Bouclier	Ajoute +1 à la sauvegarde

COUPS CRITIQUES

Un jet de 6 pour blesser cause un coup critique. On ne peut causer qu'un seul coup critique par phase de corps à corps (voir règle des Coups Critiques).

DEGATS

Dès qu'une figurine perd son dernier PV, lancez 1D6 sur le tableau des dégâts.

TABLEAU DES DEGATS

1-2	A terre.	La force du coup jette le guerrier à terre. Couchez la figurine sur le dos.
3-4	Sonné.	La cible tombe au sol, à peine consciente. Couchez la figurine sur le ventre.
5-6	Hors de combat.	Retirez la figurine du jeu.

Corps à corps

QUI FRAPPE EN PREMIER

La figurine qui a chargé frappe en premier. Sinon, les figurines se battent par ordre décroissant d'Initiative.

TOUCHER L'ENNEMI

Lancez 1D6 pour chaque figurine au combat. Lancez 1D6 par attaque si une figurine en possède plus d'une.

Comparez la CC de l'attaquant avec celle de son adversaire puis consultez le tableau qui suit pour connaître le résultat minimum requis sur 1D6 pour toucher.

		CC DU DEFENSEUR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CC DE L' ATTAQUANT	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

JET POUR BLESSER

Comparez l'Endurance de la cible avec la Force de l'attaque pour connaître le résultat requis sur 1D6 pour blesser (voir le tableau des jets pour blesser dans la section Tir ci-dessus).

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDES D'ARMURE

Plus la Force d'une créature est grande, plus elle perce facilement les armures.

Le tableau ci-dessous indique la réduction de la sauvegarde adverse en fonction de la Force de l'attaquant

Force	1-3	4	5	6	7	8	9+
Malus svg.	Néant	-1	-2	-3	-4	-5	-6

GUERRIERS A TERRE

Si une figurine ennemie affronte un guerrier à terre, elle peut l'attaquer pour le mettre hors de combat.

Lancez pour blesser normalement. Si une attaque blesse, la victime peut tenter une sauvegarde éventuellement modifiée par la Force comme d'habitude. En cas d'échec, le guerrier est automatiquement mis hors de combat.

Coups critiques

Selon l'arme utilisée par votre guerrier, lancez sur l'une des tables de coups critique suivante. Par exemple, si votre guerrier utilise une épée, lancez sur le tableau des armes tranchantes. Toutes les règles concernant les coups critiques données dans les règles de base s'appliquent aussi à ces tableaux.

Armes de tir

(Arcs, arbalètes, armes à poudre noire, couteaux ou étoiles de jet, etc.)

1-2 Point vulnérable.

Le projectile traverse l'armure. Ignorez les sauvegardes d'armure.

3-4 Ricochet.

L'ennemi le plus proche de la cible est aussi touché s'il se trouve à moins de 6ps. Faites les jets pour blesser et les sauvegardes pour les deux cibles normalement.

5-6 Tir parfait.

Le projectile frappe un œil, la gorge, ou une autre partie vulnérable. La cible subit deux blessures au lieu d'une, sans sauvegarde d'armure.

Armes contondantes

(Gourdins, masses, marteaux, fléaux, marteaux à deux mains etc.)

1-2 Déséquilibré.

Déséquilibrée, votre adversaire ne peut pas combattre ce tour-ci s'il n'a pas déjà frappé.

3-4 Impact.

Le coup ignore les sauvegardes d'armure et les effets des casques.

5 Grand coup.

L'arme de votre adversaire est projetée à terre. S'il portait deux armes, lancez pour savoir laquelle il perd. Il doit se battre avec son arme de rechange pour le reste de ce combat (ou se battre à mains nues s'il n'a pas d'autre arme). Faites les jets pour blesser et les sauvegardes normalement.

6 Assommé net.

La victime est automatiquement mise hors de combat si elle rate sa sauvegarde, même s'il lui reste plusieurs Points de Vie.

Armes tranchantes

(Épées, haches, épées à deux mains etc.)

1-2 Point vulnérable.

Cette attaque frappe une partie non protégée et ignore les sauvegardes.

3-4 Tempête de lames.

Le guerrier assène une pluie de coups. L'attaque cause 2 blessures au lieu de 1. Faites des sauvegardes séparées pour chaque blessure. Comme pour les autres coups critiques, choisissez le plus grand nombre de blessures si une attaque cause déjà plusieurs blessures pour d'autres raisons.

5-6 Tranché !

Le coup ignore les sauvegardes d'armure, cause 2 blessures, et votre guerrier bénéficie d'un +2 aux jets de dégâts.

Armes naturelles

(Chiens de guerre, destriers zombies, possédés, animaux etc.)

1-2 **Bousculade.**

Votre adversaire titube et vous laissez le temps d'une nouvelle attaque. Lancez immédiatement pour toucher et pour blesser. Faites les sauvegardes normalement.

3-4 **Coup écrasant.**

L'impact est d'une force terrible. Vous bénéficiez d'un +1 au jet de dégâts si votre adversaire rate sa sauvegarde.

5-6 **Coup de maître.**

Vous jetez votre adversaire au sol d'un uppercut ou d'un coup de pied sauté. Les sauvegardes sont ignorées et vous bénéficiez d'un +2 au jet de dégât.

Armes d'estoc

(Lances, hallebardes, lances de cavalerie etc.)

1-2 **Coup rapide.**

D'un coup rapide, vous passez la garde adverse et bénéficiez d'un +1 au jet de dégât. Faites les sauvegardes normalement.

3-4 **Poussée.**

Le coup est porté avec puissance et la cible est mise à terre. Faites les sauvegardes normalement pour déterminer si elle subit une blessure ou non.

5-6 **Kebab !**

Le coup pousse la cible en arrière avec force, perçant armure et chairs. L'attaque ignore les sauvegardes d'armure et vous bénéficiez d'un +2 au jet de dégâts. La victime recule de D6ps, suivie par l'attaquant qui reste au contact. Toute autre figurine impliquée dans le combat est laissée sur place et seule la figurine qui a porté le coup et sa cible sont toujours considérées comme engagées au corps à corps. Si la cible recule sur une autre figurine, cette dernière subit une touche de Force 3.

Incidents de tir

L'époque de Mordheim, la technologie des armes à poudre noire est encore récente, et il arrive souvent que les pistolets, arquebuses, tromblons, etc. fassent long feu, s'enrayent ou même explosent.

Les règles suivantes n'ont pas été incluses dans le chapitre Tir, car elles peuvent ralentir le jeu, mais si vous aimez les parties plus réalistes, vous pouvez utiliser les règles d'incidents de tir ci-dessous.

Si vous utilisez ces règles, réduisez le coût des armes concernées (nous préconisons une réduction de 20%) pour que le jeu reste équilibré.

A chaque fois que vous obtenez un 1 pour toucher avec une arme à poudre noire (arquebuse, pistolet, tromblon, pistolet à malepierre, etc), lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous.

- 1 Krakrapet !**
L'arme explose dans une détonation assourdissante ! Le tireur subit une touche de Force 4 (qui ne cause pas de coup critique) et l'arme est détruite.
- 2 Enrayée.**
L'arme est enrayée et inutilisable pour le reste de la partie. Elle sera remise en état pour la prochaine bataille.
- 3 Pchit.**
Le tir ne part pas et vous devez remplacer la charge. Le tireur doit attendre un tour supplémentaire avant de pouvoir tirer à nouveau avec son arme.
- 4-5 Clic.**
Le coup refuse de partir mais il n'y a aucun autre effet.
- 6 Boum !**
L'arme crache un nuage de fumée noire et de flammes ! Le tir touche la cible visée et compte comme ayant +1 en Force.
Batailles individuelles

Évènement Aléatoires

Mordheim est une cité sombre et sinistre qui fourmille de dangers. On ne peut même pas s’y fier aux lois de la nature les plus élémentaires. Mark Havener et Tim Huckelbery expliquent comment ces dangers peuvent interagir avec vos batailles.

Ces règles représentent les choses étranges qui peuvent survenir à Mordheim et sur lesquelles les joueurs n’ont aucun contrôle. Elles sont optionnelles et ne doivent être utilisées que si tous les joueurs qui participent le désirent. Pour déterminer si un événement survient, lancez 1D6 au début du tour de chaque joueur. Un résultat de 1 indique une rencontre aléatoire :

lancez 1D66 pour sur le tableau qui suit afin de savoir exactement ce qui se passe, et suivez les instructions. Le joueur dont c’est le tour place les figurines rencontrées, qui agiront pendant ses tours (bien qu’il ne les contrôle pas, voyez les descriptions pour savoir comment elles agissent). Ce joueur est appelé le “Rencontreur”, même si les rencontres aléatoires peuvent aussi bien n’affecter que son adversaire, ou tout le monde en même temps. Les figurines rencontrées doivent être placées à moins de 6ps d’un bord de table déterminé au hasard, et devront toujours rester à moins de 2ps d’un autre membre de leur groupe. Elles doivent aussi être placées (sauf mention contraire) au niveau du sol et à découvert. Le Rencontreur les met en place, mais ces dernières ne peuvent pas apparaître à moins de 12ps d’une figurine de n’importe quelle bande impliquée dans la partie.

Après avoir été placées, de nombreuses figurines rencontrées se déplacent le plus vite possible (sans courir) vers la figurine la plus proche de l’une des bandes. En l’occurrence, il s’agira de la figurine qui peut être atteinte le plus rapidement possible, sans savoir à escalader de murs pour atteindre un membre d’une bande. A partir de là, chaque rencontre peut se dérouler différemment selon sa description. Notez que les “Rencontrées” qui chargent engagent autant de figurines qu’elles le peuvent au corps à corps, et se mettent à plusieurs contre un seul si quelques-unes d’entre elles ne peuvent pas atteindre de figurines différentes. Une partie ne contient jamais plus d’une rencontre aléatoire, si bien qu’une fois qu’il en est survenu une, les joueurs n’ont plus besoin de lancer un dé au début de chacun de leurs tours.

Rencontres Aléatoires

D66 Résultat

11 Mercenaire Ogre

Un Mercenaire Ogre (voir la section des Franc-Tireurs dans les règles de Mordheim pour les détails concernant l’Ogre Mercenaire) surgit un peu plus loin dans la rue. Sentant la tension monter, il décide d’offrir ses services à la bande dont la valeur est la plus faible (en cas de valeurs de bande égales, lancez un dé pour savoir à qui il offre ses services). La bande qu’il décide d’aider doit ajouter le Franc-Tireur sur sa feuille pour cette partie. A la fin de la bataille, l’Ogre demande à être payé pour les services rendus. La bande à laquelle il s’est joint doit payer son coût de recrutement et sa solde. Si la bande ne peut (ou ne veut) pas le payer, il s’en va, mais pas avant de s’être calmé les nerfs sur un membre de la bande tiré au hasard (uniquement parmi ceux qui n’ont pas été mis hors de combat durant la partie). Déterminez les blessures du malheureux exactement comme s’il avait été mis hors de combat.

12 Nuée de Rats

Quelque chose dans les égouts a effrayé les rats qui y vivent. Ces derniers sont pressés de s’en aller et attaquent tout ce qui leur barre la route. Utilisez un gabarit de 80mm x 120mm pour représenter les rats. Six socles de monstres (utilisez des nuées de rats si vous en avez), placés en rectangle dont l’un des côtés courts représente l’avant, feront l’affaire. Les rats avancent de 2D6ps chaque tour. Ils dévaleront toujours la rue en plein milieu, et vous devrez déterminer aléatoirement leur direction s’ils parviennent à une intersection (exemple : pour un carrefour normal à en croix, lancez 1D6 : 1-2 droite, 3-4 tout droit, 5-6 gauche). Les rats ne s’engagent pas au corps à corps, et ils passeront sans s’arrêter sur toute figurine rencontrée. Cette dernière subit alors D3 touches de Force 2,

avec des sauvegardes normales.

13 Tremblement de Terre

De puissantes énergies magiques émanant du cratère au centre de la cité secouent le paysage. Le sol s'agite violemment et les figurines ont du mal à rester debout. Lancez 1D3 pour savoir combien de tours durent les secousses. Pendant toute leur durée, le mouvement est réduit de moitié, les tests d'Initiative (escalade, etc) subissent un malus de -2 et tous les jets pour toucher au tir ou au corps à corps sont effectués avec une pénalité de -1.

14 Grand Vent

Un vent violent se lève, faisant voler les débris et tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol. Les figurines subissent une pénalité de -1 sur tous leurs tests d'Initiative (escalade, saut, etc) et leurs jets pour toucher (corps à corps et tir) pour le reste de la partie.

15 Du Sang pour le Dieu du Sang !

Hélas pour les bandes impliquées, l'odeur du sang a attiré l'attention d'un serviteur de Khorne. La réalité se déchire tandis qu'un Sanguinaire maléfique surgit du Royaume du Chaos afin de répandre encore plus de sang pour son maître. Le Sanguinaire possède le profil et les règles spéciales suivantes :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	4	6	0	4	3	1	6	2+	10

Peur : Terrifiant et monstrueux, le Sanguinaire cause la Peur.

Sauvegarde : Sauvegarde démoniaque de 4+.

Psychologie : Immunisé à tous les tests de psychologie.

Lame d'Enfer : Le Sanguinaire est armé d'une Lame d'Enfer qui cause automatiquement un coup critique sur un 4+ pour toucher.

Le Sanguinaire cherche le corps à corps le plus proche pour s'y joindre, attiré par le fracas des armes. Le démon possède un nombre d'attaques égal au nombre de protagonistes impliqués dans le combat (avec un minimum de 2 attaques) et divise ses attaques entre eux. Peu importe combien de guerriers sont impliqués, il fera au moins un jet pour toucher chacun d'eux. Il empêchera aussi qu'un guerrier soit mis hors de combat par un autre, car sa présence ne laisse le temps à personne d'achever ses adversaires !

Si aucun corps à corps ne se déroule à portée, il chargera la figurine ayant la plus haute CC afin d'affronter un adversaire valable. Si personne n'est à portée de charge, le démon courra vers le guerrier le plus proche, avide d'en découdre et de faire couler le sang pour son dieu assoiffé.

16 Trouvaille

Une figurine au hasard, debout, ni engagée au corps à corps ni en train de fuir, trébuche sur un fragment de Pierre Magique ! Si elle n'est pas mise hors de combat, l'éclat est ajouté à ceux que la bande trouve après la partie. Si elle est mise hors de combat au corps à corps, la figurine ennemie lui vole le fragment ! notez que les animaux tels que les Loups Funestes, les Chiens de Guerre, etc. ne peuvent pas trouver ou voler un fragment.

21 Esprit Tourmenté

D'innombrables malheureux ont subi des morts plus atroces les unes que les autres depuis la chute de la comète. Tous n'acceptent pas si facilement leur nouvelle condition et ne trouvent pas le repos, à cause d'une dernière tâche à accomplir ou d'une vengeance à assouvir. Les bandes rencontrent justement l'un de ces fantômes. Tout membre d'une bande se trouvant à moins de 8ps de l'esprit au début de sa phase de mouvement doit effectuer un test de Commandement ou fuir (exactement comme s'il fuyait un combat). Les figurines immunisées à la psychologie réussissent automatiquement ce test. L'entité est incapable d'affecter (ou d'être affectée par) le monde matériel, mais reste malgré tout terrifiante. L'esprit se déplace de 4ps dans une direction aléatoire en traversant les murs, obstacles ou figurines comme s'ils n'existaient pas. Il ne chargera pas et ne pourra d'aucune manière être blessé par qui que ce soit. La seule exception survient lorsque l'esprit entre en contact avec une Matriarche Sigmarite ou un Prêtre-Guerrier de Sigmar. Ces figurines peuvent accorder le repos au mort si elles le désirent. Si le joueur contrôlant une telle figurine décide d'agir de la sorte, l'esprit est immédiatement banni (il disparaît et ne revient pas) et le prêtre ou la matriarche gagne un point d'expérience.

22 Bâtiment en Feu

Soudain, un bâtiment (tiré au hasard) s'embrase. Les restes d'un feu que l'on croyait éteint depuis longtemps ont repris vie et déclenché l'incendie. Toute figurine à l'intérieur subit une touche de F3 à moins de sortir lors de ce tour et toute figurine à moins de 2ps des murs subit une touche de F2 à cause de la fumée et de la chaleur à moins de s'éloigner aussi. Pour le reste de la partie, le bâtiment cause la Peur, et quiconque désire y entrer doit d'abord réussir un test de Peur comme pour charger un ennemi causant la Peur.

23 Mangeur d'Homme

Un arbre a été changé en prédateur vorace par la proximité de la magie Chaotique qui sature la région. Déterminez aléatoirement quel membre de la bande du Rencontre trouve le végétal. Cette figurine est attaquée tandis qu'une énorme gueule s'ouvre dans le tronc et que les branches tentent de l'y attirer. Placez un arbre à côté de la victime. Elle est à présent engagée au corps à corps contre l'arbre, qui possède le profil suivant :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbre	0	3	0	4	6	3	3	2	10

L'arbre réussit automatiquement tous ses tests de Commandement. Tout résultat sur le tableau des dégâts fera cesser l'attaque du mangeur d'homme, bien qu'il ne soit pas possible de réellement le mettre hors de combat ou à terre. Les adversaires bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher l'arbre, à cause du fait qu'il est enraciné sur place et ne peut pas se déplacer ! L'arbre est aussi une grande cible.

24 Squelettes

La magie qui sature la région réduit les squelettes en poussière rapidement, mais des hordes de ces derniers se relèvent au hasard pour sillonnent la ville et attaquer tout ce qui bouge avant de tomber en pièces. 2D6 Squelettes apparaissent avec le profil suivant :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	1	1	10

Peur : Les squelettes causent la Peur.

Psychologie : Les Squelettes sont immunisés à tous les tests basés sur le Commandement et aux résultats Sonné. Ils sont équipés d'armes rudimentaires ou de poings osseux (qui comptent comme des dagues au corps à corps). Les Squelettes se dirigent vers les figurines les plus proches le plus vite possible afin de les attaquer. Lancez 1D3 lorsqu'ils apparaissent, c'est le nombre de tours qui reste avant qu'ils ne redeviennent des ossements inanimés (comptez le tour actuel comme le premier).

25 Distorsion de l'Air

La réalité elle-même semble se déformer, faussant les perceptions au point que nul ne puisse se fier à ses sens. Lancez 1D6 au début du tour de chaque joueur. Pendant les D3 prochains tour, le résultat obtenu sera la distance à laquelle on peut utiliser le Commandement de son chef et celle à partir de laquelle on doit faire un test de Seul Contre Tous. Toutes les distances séparant les figurines sont aussi accrues de D6ps pour tout ce qui concerne les portées d'armes et les charges. Notez que les figurines ne sont pas vraiment déplacées, seule la notion de distance des figurines qui tirent est modifiée.

26 Rejeton

Les bandes tombent sur l'un des nombreux anciens habitants de la cité qui se sont trop approchés du cratère au centre de Mordheim et furent transformés en Rejetons décérébrés ayant le profil suivant :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rejeton	2D6	3	0	4	4	2	3	2D6	10

Peur : Les Rejetons sont de révoltants blasphèmes envers la nature et causent la Peur.

Psychologie : Les Rejetons sont des créatures décérébrées ignorant la souffrance comme la peur de mourir. On considère qu'ils réussissent automatiquement tous les tests de Commandement qu'ils ont à faire.

Mouvement : Le Rejeton avance de 2D6ps vers la figurine la plus proche à chacune de ses phases de mouvement. Il ne double pas son déplacement pour charger, mais engage tout adversaire rencontré et compte comme ayant chargé.

Attaques : Lancez au début de chaque phase de corps à corps pour déterminer le nombre d'attaques du Rejeton pour cette phase.

31 Effondrement de Bâtiment

Tirez un bâtiment au hasard. Toute figurine se trouvant à l'intérieur doit réussir un test d'Initiative ou subir une touche de F5, avec une sauvegarde normale, alors que le bâtiment s'effondre. Retirez ce dernier de la table (remplacez-le par des décombres si possible), puis remplacez les figurines concernées là où il se trouvait. Toute figurine se trouvant à l'étage ou sur le toit d'un bâtiment qui s'effondre tombe automatiquement de la hauteur où elle se trouvait.

32 Graffiti sur un Mur

Un membre de la bande tiré au hasard se trouvant à moins de 4ps d'un bâtiment (si aucune figurine n'est assez proche d'une construction, ignorez cette rencontre), voit des signes de sang apparaître sur le mur le plus proche. Lancez un dé pour savoir ce que disent les mystérieux signes :

D6 Résultat

- 1 Il s'agit de la carte du quartier. La bande de la figurine bénéficie d'un +1 sur le jet pour choisir le scénario lors de la prochaine partie à laquelle elle participe.
- 2 La lecture des signes afflige la figurine d'une malédiction mineure, et le guerrier subit une pénalité de -1 à tous ses jets de dés pour le reste de la partie.
- 3 Le guerrier apprend que les restes d'un butin se trouvent dans le bâtiment. Il entre et découvre 1D6 couronnes d'or.
- 4 Toutes les cachettes du quartier sont révélées par les signes, et la figurine peut se cacher partout, même à découvert, pour le reste de la partie.
- 5 Un passage secret est indiqué dans le bâtiment. Si le guerrier y entre, il pourra ressortir lors du prochain tour dans n'importe quelle autre construction.
- 6 C'est rigolo, mais rien ne se passe (Bolo ♥ Lambert !).

33 Epais Brouillard

Une purée de pois se lève. Les figurines ne peuvent voir que jusqu'à 2D6ps (lancez une fois pour savoir à quelle distance tout le monde voit, pas pour chaque figurine). Relancez au début de chaque tour du Rencontreur pour savoir quelle est la visibilité. Le brouillard dure jusqu'à la fin de la partie.

34 Mains de Pierre

Des mains de terre et de roc surgissent du sol dans une zone du champ de bataille. Le Rencontreur doit choisir un point n'importe où sur la table, et tout ce qui se trouve dans un rayon de 3ps est affecté. La zone est devenue un terrain très difficile car les mains tentent d'attraper tout ce qui passe. Cette rencontre dure un tour, au terme duquel les mains se renfoncent dans le sol.

35 Meute de Chiens

De nombreux chiens de la cité se sont retrouvés sans foyer. Ils sont redevenus sauvages et se rassemblent en meutes pour chasser. Les bandes ont été trouvées par une telle meute (affamée) qui comporte 2D3 chiens sauvages (utilisez le profil des Chiens de Guerre Répurgateurs). Les chiens chargent le plus vite possible les figurines les plus proches, se répartissant aussi équitablement que possible entre plusieurs cibles s'ils peuvent. Si des chiens mettent un guerrier hors de combat, il est dévoré à moins d'être secouru. Si aucune figurine amie ne s'approche à moins de 6ps de l'endroit où il est tombé avant la fin de son prochain tour, le malheureux est perdu (pâtée pour chiens). Si la meute rate un test de Déroute, elle fuit sans emporter son "gibier" avec elle. Les guerriers mis hors de combat lors du dernier tour de jeu ne sont pas mangés et suivent les règles de blessure habituelles.

36 Possédé !

Un guerrier aléatoire de la bande du Rencontreur est soudain possédé par un esprit mineur. L'entité est bien trop faible pour pouvoir contrôler le corps entier, mais peut tout de même prendre possession d'un membre (souvent un bras). La figurine subit une touche automatique de sa propre Force à chacune de ses phases de corps à corps sans rien pouvoir faire d'autre. La possession dure 1D3 tours. Notez que les Matriarches Sigmarites et les Prêtres-Guerriers sont immunisés à cette possession, ainsi que les figurines non vivantes. Si un tel membre de la bande est choisi par l'esprit, déterminez aléatoirement une autre victime.

41 Fontaine de Sang

La cité elle-même semble pleurer le sang versé dans ses rues. Pour le reste de la partie, chaque fois qu'une figurine est mise hors de combat au corps à corps, le guerrier qui a donné le coup fatal doit réussir un test de Force ou être mis à terre par un torrent de sang qui jaillit du sol. Les éventuels autres protagonistes du combat ne sont pas affectés car le liquide ne semble viser que ceux qui l'ont suscité par leurs actions sanguinaires.

42-44 Tempête du Chaos

Des nuages verdâtres se massent rapidement au-dessus de la cité et une foudre chaotique commence à zébrer le ciel. Le tonnerre ébranle l'horizon en hurlant presque intelligiblement. Les nuages eux-mêmes semblent prendre la forme de créatures monstrueuses et les deux bandes se regardent les uns les autres avec terreur. Lancez 1D6 pour savoir ce que la tempête va déclencher :

D6 Résultat

- 1 Une foudre chaotique commence à frapper le sol en quête d'une victime ! Elle touche le guerrier ayant la meilleure sauvegarde, attirée par la grande quantité de métal. La victime subit une touche de F5 sans sauvegarde possible. Si plusieurs guerriers partagent la sauvegarde la plus haute, tirez lequel est foudroyé au hasard. La foudre continue à frapper pendant D3 tours avant de s'éloigner du quartier.
- 2 Des poissons tombent du ciel et recouvrent le quartier ! Les mouvements sont réduits de moitié pour un tour (à cause des poissons mouillés et glissants qui s'agitent sous les pieds), il n'y a pas d'autre effet.
- 3 De l'eau contenant de la poussière de Pierre Magique s'est évaporée pour produire d'étranges nuages, desquels tombe une pluie nocive qui brûle la chair et entame la pierre comme le métal. Tout guerrier n'étant pas à l'abri subit une touche de F2 (avec sauvegarde normale) à chaque tour tant que la pluie dure et qu'il ne s'est pas abrité. La pluie dure 1D3 tours.
- 4 Une concentration magique de foudre se forme près du sol, nimbant les environs d'une étrange lueur verdâtre. Elle commence à se déplacer dans les environs, attirée par les pouvoirs magiques dont elle se nourrit. Placez un pion conformément aux règles de rencontres pour représenter la concentration, et déplacez-le à chaque tour de 2D6ps vers le jeteur de sort du plus haut niveau (celui qui possède le plus de sorts : départagez aléatoirement les ex aequo). Si aucun jeteur de sorts ne participe à la bataille, la concentration se dirige vers le bord de table opposé, sans rien faire à part bloquer les lignes de vue. Si la figurine visée par la concentration lance un sort, déplacez immédiatement cette dernière d'1D6ps supplémentaires. Si le jeteur de sort est touché, il est placé en stase temporelle et ne peut rien faire du tout. Il ne peut pas être attaqué ou blessé d'aucune manière, la concentration protège sa proie ! Une fois sa victime immobilisée, la concentration ne bouge plus et se nourrit de ses énergies magiques pendant 1D3 tours avant de retourner vers les nuages en relâchant le jeteur de sorts. Si la partie se termine avant que la concentration soit repue, la victime est immédiatement libérée. Le jeteur de sort ne garde aucune séquelle des on exposition à la foudre.
- 5 Un grondement émane des cieux, et la foudre jaillit de nuages étranges. Le tonnerre est si puissant qu'une onde de choc jette les guerriers à terre comme s'ils avaient été giflés par un géant. D6 figurines sélectionnées aléatoirement sont mises à terre par l'onde de choc. Si l'une de ces figurines se trouvait au corps à corps, tous les autres protagonistes du combat sont mis à terre aussi.
- 6 Des vrilles de fumée s'échappent des nuages et s'enroulent autour des têtes de guerriers de chaque bande. Sélectionnez aléatoirement un héros de chaque camp : ils ont été choisis comme champions par des dieux des tempêtes rivaux. Les élus doivent se diriger l'un vers l'autre à chaque tour et engager le corps à corps aussi vite que possible. Une fois en contact, ils réussiront automatiquement tous leurs tests de Commandement et se battront jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un (le combat se termine lorsque l'un des champions met son rival hors de combat). Si une bande ne dispose d'aucun héros en jeu lorsque les dieux des tempêtes choisissent leurs champions, un homme de main de la bande est sélectionné aléatoirement à la place.

45 Gladiateur

Cette rencontre est identique à celle du Mercenaire Ogre décrite auparavant, sauf que le Franc-Tireur rencontré est un Gladiateur.

46 Nuage de Mouches

Un énorme nuage de mouches apparaît dans le ciel et s'abat sur les bandes en contrebas. Toutes les figurines subissent un malus supplémentaire de -1 pour toucher au tir et au corps à corps car des millions de mouches bourdonnent autour d'eux et pénètrent dans tous les orifices ouverts. Les mouches restent pendant D3 tours puis s'en vont.

51 Siphon

Une énorme bouche s'ouvre sous les pieds d'un guerrier déterminé aléatoirement. Faites un test d'Initiative pour la figurine. En cas d'échec, la figurine tombe dedans. Si un 6 est obtenu pour le test, la figurine est avalée dans le sol et mise hors de combat. Tout autre échec permet à la figurine d'attraper le rebord qui se referme sur elle. Elle est considérée comme étant à terre pour le reste de la partie, bien qu'il ne puisse pas bouger du tout.

52 Poltergeist

Sélectionnez aléatoirement un guerrier se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment (s'il n'y en a pas, ignorez ce résultat et relancez sur ce tableau). Malheureusement pour lui, il n'est pas aussi seul qu'il le croyait. Il perçoit un léger bruit de déchirure comme si l'air lui-même se scindait en deux et quelque chose se manifeste derrière lui. Le guerrier doit passer un test de Peur pour ne pas hurler et courir de 2D6ps vers le bord de table le plus proche lors de sa prochaine phase de mouvement, sans rien pouvoir faire d'autre pendant ce tour. Si le test est réussi, la présence surnaturelle le pousse quand même à D6ps à l'extérieur, mais il ne subit aucun autre effet. Au début du tour suivant, une figurine en fuite peut tenter de se calmer en passant un test de Commandement avec une pénalité de -1. Il s'arrête en cas de réussite mais ne peut rien faire d'autre que reprendre son souffle lors du même tour. Si le test est raté, il continue de courir de 2D6ps en essayant d'oublier l'horreur qu'il a vu. Pour le reste de la partie, la maison cause la Peur, et ceux qui veulent entrer doivent faire un test comme pour charger un ennemi causant la Peur.

53 Pestiférés

La maladie est courante chez les quelques malheureux qui survivent dans la cité. Les D6 membres de ce groupe ont contracté une peste particulièrement redoutable appelée Pourriture de Nurgle. Ils se déplacent à vitesse normale (4ps) vers les guerriers les plus proches en demandant de l'aide. S'ils entrent en contact avec une figurine, ils n'attaquent pas mais s'agrippent à elle en la suppliant, occasionnant ainsi une gêne considérable. Un guerrier ayant des pestiférés en contact agira comme s'il venait de se relever après une mise à terre (demi-mouvement, ni charge ni course, etc. Voir les règles pour plus de détails). Si un ou plusieurs pestiférés sont chargés, visés, ou attaqués de quelque manière, les malheureux fuiront immédiatement. A la fin de la partie, lancez 1D6 pour chaque guerrier en jeu lorsque les pestiférés sont apparus : sur un résultat de 1, la figurine a été contaminée par la Pourriture de Nurgle. Lancez à nouveau un dé pour connaître les effets de la maladie :

D6 Résultat

- 1 Symptômes sérieux : la peste se répand dans l'organisme de la victime, produisant d'horribles lésions avant de la tuer. S'il s'agit d'un homme de main, il meurt. S'il s'agit d'un héros, lancez 1D3 fois sur le tableau des blessures graves (ignorez les résultats Dépouillé, Rancune, Capturé et Vendu aux Arènes) pour déterminer les effets à long terme de la maladie.
- 2-5 Symptômes mineurs : la peste ravage le corps de la victime avant d'être repoussée par l'organisme, mais un long repos est nécessaire. Le guerrier doit rater la prochaine bataille.
- 6 Guérison totale ! La victime est dotée d'une solide constitution ou n'a contracté qu'une variété faible de la maladie, et ne subit aucun effet.

54 Dernière Survivante

Les horreurs de Mordheim peuvent briser les esprits les plus forts. Cette Matriarche Sigmarite (voir la section Sœurs de Sigmar des règles de Mordheim pour son profil) a vu toute sa bande se faire massacrer et en a perdu la raison. Elle cherche à présent à se venger et peu lui importe sur qui ! Elle porte une épée, un fouet d'acier, une armure lourde, un casque, de l'Eau Bénite et une Relique Sacrée. Elle connaît les prières Le Marteau de Sigmar et l'Armure du Juste (voir la section Magie dans les règles de Mordheim pour les détails). Déterminez aléatoirement quelle prière la Matriarche utilise sur elle-même à chaque tour. Elle possède les compétences Foi Inébranlable, Rétablissement et Saut de Côté. La Matriarche se dirigera le plus vite possible vers la figurine la plus proche pour l'engager au corps à corps. Elle ne déroutera pas et devra être mise hors de combat pour être arrêtée. Si quelqu'un y parvient, laissez sa dépouille là où elle est tombée : toute figurine non-animale pourra lui faire les poches en se plaçant en contact avec elle lors de sa phase de mouvement. Si le guerrier pilleur est plus tard mis hors de combat lui aussi, placez un pion là où il est tombé pour représenter l'équipement de la Matriarche, qui pourra à nouveau être récupéré par une figurine différente de la même manière.

55 Pièges

Quelque vil personnage a piégé toute la zone que les bandes prospectent. Il peut s'agir de fosses à pieux, de puits, de planches à clous sur ressorts, etc. Le Rencontreur doit déterminer qui dans sa bande a découvert le premier piège. Le malheureux déclenche immédiatement un traquenard. Si le piège n'est pas évité grâce à un test d'Initiative réussi, la figurine subit une touche de F3, avec une sauvegarde d'armure normale. A partir de ce moment et jusqu'à la fin de la partie, chaque joueur lance 1D6 au début de sa phase de mouvement. Un résultat de 1 signifie qu'un membre de la bande a déclenché un piège et doit faire un test d'Initiative pour l'éviter, ou encaisser une touche de F3 comme mentionné plus haut. Appliquez les dégâts éventuels avant de déplacer la figurine.

56 Catacombes

Le sol se dérobe sous un guerrier sélectionné aléatoirement, qui tombe dans les catacombes sous la cité. Il subit une touche de F3 due à la chute à moins de réussir un test d'Initiative, et se retrouve près des restes de ceux qui sont tombés avant lui. S'il n'est pas mis hors de combat par sa chute, il découvre l'un des objets suivants après une fouille rapide (lancez 1D6) :

D6 Résultat

- | | |
|---|--|
| 1 | Un casque |
| 2 | Une petite bourse contenant 2D6 couronnes d'or |
| 3 | Une lanterne |
| 4 | Un filet |
| 5 | Une fiole de Lotus Noir |
| 6 | Une épée |

A moins de disposer d'une corde et d'un grappin, le guerrier est coincé dans les catacombes et ne peut pas remonter à temps pour participer à la partie. Il compte comme étant hors de combat pour tout ce qui concerne les tests de déroute, mais rejoindra sa bande sans problème après la bataille. S'il possède une corde et un grappin, il peut remonter D3 tours plus tard et apparaître dans un bâtiment déterminé au hasard.

61 Fruit Interdit

Des fleurs blanches s'ouvrent soudain sur un arbre proche et émettent un puissant parfum capiteux. Déterminez aléatoirement le membre de la bande du Rencontreur qui se trouve près de l'arbre au moment où ce dernier se réveille. Placez l'arbre à 2ps de lui. Toute autre figurine située à moins de 8ps de l'arbre doit réussir un test de Commandement au début de chacun de ses tours ou aller vers l'arbre le plus vite possible. A 1ps de l'arbre, les figurines envoûtées cueillent l'un des gros fruits rouge sang offerts par les branches tentatrices. Quiconque mange l'un de ces fruits est automatiquement mise hors de combat par le puissant poison qu'ils contiennent. Une figurine non-envoûtée peut se mettre au contact d'un camarade envoûté pour retenir ce dernier et l'empêcher de s'approcher de l'arbre, mais aucune des deux figurines ne peut alors faire quoi que ce soit. Elles restent ainsi tant que la figurine envoûtée tente de se rapprocher de l'arbre et que celle qui résiste à l'odeur tente de l'en éloigner. Elles réagissent cependant toutes deux normalement si elles sont attaquées au corps à corps, et la figurine non-envoûtée peut à tout moment cesser de retenir son camarade. Cette rencontre dure jusqu'à la fin de la partie. Une inspection plus minutieuse après la bataille révèle divers ossements d'animaux recouverts d'herbes et de feuilles au pied de l'arbre. L'arbre est une grande cible.

62 Les Damnés

Beaucoup considèrent que la destruction de Mordheim n'est que le prélude à la fin du monde. Des groupes de ces fous furieux sont souvent attirés par la cité, et ils attaquent sans discernement tous ceux qu'ils y croisent, croyant que de tels agissements vont aider à éviter le cataclysme. Ce groupe de D3 Flagellants (voir la section des Répurgateurs dans le livre des règles de Mordheim pour le profil et les règles spéciales des Flagellants) se déplacera aussi rapidement que possible vers les figurines les plus proches pour les engager au corps à corps. Ces Flagellants sont armés de fléaux.

63 Bassin Réfléchissant

Un guerrier de la bande du Rencontre, déterminé au hasard parmi ceux qui se trouvent au niveau du sol, remarque un petit bassin. Ce dernier est rempli d'une sorte de métal liquide ou d'une eau étrangement scintillante, dont la surface ne se plisse presque pas sous la brise. Le guerrier peut ignorer sa découverte, ou se pencher pour en fouiller le fond. S'il est assez brave pour regarder le liquide, lancez 1D6 :

D6 Résultat

- 1 L'eau reflète des images cauchemardesques de la mort du guerrier et ce dernier en devient paranoïaque. Pour le reste de la partie, il comptera toujours comme étant Seul Contre Tous au corps à corps, même si une figurine amie est à proximité.
- 2 Le guerrier aperçoit une image du futur. Pour le reste de ce tour, il peut relancer (une fois !) tout jet pour toucher au tir ou au corps à corps.
- 3 Une image du dieu du guerrier apparaît, qu'il s'agisse de Sigmar ou même du Seigneur des Ombres. Son courage renouvelé par l'apparition, le guerrier peut ignorer tout test basé sur le Commandement pour le reste de la partie.
- 4 Le guerrier plonge le regard dans les profondeurs de son propre esprit, se découvrant des aptitudes inconnues. Il peut détecter les figurines cachées lors de ce tour, même s'il ne peut pas les voir, et communique ces informations à ses camarades. Tous les ennemis perdent leur statut caché.
- 5 Un bras gracile émerge du bassin, sans en agiter l'eau, et un doigt pâle touche la poitrine du guerrier. La caresse diffuse une lueur dans tout le corps du guerrier, qui conserve une sensation de force et de vitalité. Il peut ignorer la prochaine blessure qu'il subira, même s'il s'agit d'un coup critique.
- 6 La cité choisit de révéler son vrai visage au guerrier, dévoilant l'intelligence monstrueuse qui se cache derrière l'apparence de simples ruines. Le guerrier est traumatisé par la révélation et titube en arrière sous l'effet de la terreur. Pour le reste de la partie, toutes les figurines ennemies lui causent la Peur et il refusera d'entrer dans un bâtiment ou de s'approcher à moins de 2ps d'un mur ou de ruines. Les effets s'estompent après la bataille, mais le guerrier hésitera désormais avant d'entrer dans une salle obscure...

Note : Seuls les guerriers pouvant gagner de l'expérience peuvent regarder dans le bassin.
Les autres manquent simplement de curiosité pour s'y intéresser !

64 Murs Hurlants

Des visages apparaissent dans les murs d'un bâtiment déterminé au hasard et commencent à émettre des hurlements perçants. Tout guerrier à moins de 8ps du bâtiment subit une touche de F1 (sans aucune sauvegarde) ainsi qu'un malus de -1 pour toucher au tir et au corps à corps tant que les cris durent. Les jeteurs de sorts sont encore plus sensibles au bruit et ne peuvent lancer aucun sort dans ce périmètre. Lancez 1D3 pour savoir combien pendant de tours vont continuer les hurlements.

65 Camelot

Peu importe à quel tour cette rencontre survient, elle ne prendra effet qu'à la fin de la partie. La bande victorieuse aperçoit un camelot déambulant dans les ruines. Ce marchand itinérant porte tout son stock sur son dos et propose ses marchandises à la bande. Les objets suivants sont disponibles pour la moitié du prix normal : masse, marteau, épée, dague, hache, casque, arbalète, pistolet, pistolet de duel, corde & grappin, n'importe quel poison, porte bonheur, eau bénite, flèches de chasse, ail, herbes de soin, relique sacrée (ou maudite), lanterne et carte de Mordheim. Lancez 1D3 pour chaque objet afin de connaître la quantité disponible.

66 Araignée de Grenier

L'exposition à la Pierre Magique a transformé cette petite araignée de grenier en gigantesque monstre ! Cette araignée géante possède les caractéristiques suivantes :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Araignée	5	3	0	5	4	4	1	2	10

Bête Monstrueuse : L'araignée géante cause la Peur et c'est une grande cible.

Exosquelette : L'araignée bénéficie d'une sauvegarde de 4+.

Morsure Venimeuse : Les jets pour blesser de 5 ou 6 (au lieu de juste 6) provoquent des coups critiques.

L'araignée géante se déplace du bord de table où elle apparaît vers le bord de table opposé, et attaque tout guerrier se mettant en travers de son chemin.

Météo

Depuis l'apparition de la zone ténébreuse, le climat s'est profondément dérégulé. Avant une bataille, un jet de D66 est tiré pour déterminer si des conditions climatiques particulières sont présentes.

Résultat du D66

- 11-26. **Rien de spécial.**
- 31-32. **Fortes pluies.** Visibilité 16". Glissant: Les guerriers qui courent ou chargent doivent réussir un jet d'Initiative sinon ils restent sur place. Armes à distance ont -1 pour toucher.
- 33-34. **Bruine.** Visibilité 24".
- 35-36. **Surfaces mouillées.** La pluie récente rend les surfaces glissantes. Les guerriers qui courent ou chargent doivent réussir un jet d'Initiative sinon ils restent sur place.
41. **Vents violents.** Tous les déplacements sont restreints au niveau du sol seulement. Pas de vol possible. Les combats à distance souffrent d'un -1 additionnel pour toucher.
- 42-43. **Rafales.** Il vente dehors. Les combats à distance souffrent d'un -1 additionnel pour toucher à longue distance. Les habiletés de Tir ne peuvent être utilisées.
- 44-45. **Tourbillons.** Le vent soulève la poussière et les débris, rendant la visibilité difficile. Portée des armes à distance limitée à 24". Attaques à distance sont à -1 à courte portée et -2 à longue.
46. **Brouillard épais.** Visibilité 10". Les habiletés de Tir ne peuvent être utilisées.
- 51-52. **Brouillard léger.** Visibilité 20".
53. **Nuit avec nouvelle lune.** Obscurité complète. Visibilité limitée à 8". Torche/Lumière ajoute 6".
- 54-61. **Nuit.** Il fait noir dehors. Visibilité limitée à 16". Torche/Lumière ajoute 6".
62. **Aube:** Le soleil vient de se coucher à l'horizon. Il y a beaucoup de jeux d'ombres. Les guerriers peuvent se cacher après avoir couru.
63. **Aurore.** Le soleil vient de se lever à l'horizon. Les attaques à distance qui font face au soleil souffrent d'un -1 additionnel pour toucher. La position du soleil est déterminée aléatoirement.
- 64-65. **Vague de chaleur.** Cela rend les efforts physiques et la respiration difficiles. Les guerriers ne peuvent pas courir mais peuvent charger comme d'habitude.
66. **Orage électrique intense.** Les éclairs déchirent le ciel. Tirer 1D6. Sur un "1", un membre aléatoire de votre bande est frappé par la foudre (mis Hors d'action) et doit tirer sur la charte des Blessures sur un jet de D6 de 4+.

Prix et Rareté

Armes de Mêlée

Le Nom	Le Cout	La Rareté	Spécial
Arme à deux mains	15 Co	Commune	
Arme en Gromril	4 x le prix	Rare 11	
Arme en Ithilmar	3 x le prix	Rare 9	
Bâton Ardent	35 Co	Rare 8	Répurgateurs / C
Brise-Lame	30 Co	Rare 8	C
Coup-de-poings	20 CO pour la paire	Rare 6	C
Dague 1ère gratuite	2 Co	Commune	
Épée	10 Co	Commune	
Fléau	15 Co	Commune	
Fouet d'acier	10 Co	Commune	Soeurs de sigmar
Griffes de combat	35 Co pour la paire	Rare 7	skaven
Hache	5 Co	Commune	
Hallebarde	10 Co	Commune	
Lames suintantes	50 Co pour la paire	Rare 9	skaven
Lance	10 Co	Commune	
Lance de cavalerie	40 Co	Rare 8	
Marteau de cavalerie	12 Co	Rare 10	C
Marteau de guerre sigmarite	15 Co	Commune	Soeurs de sigmar
Masse ou Marteau	3 CO	Commune	
Rapière	15 Co	Rare 5	Reiklaanders et Marienburgers/ C

C: seul un personnage avec la compétence de combat **Connaissance des Armes** peut les manier



Armes de Tir

Le Nom	Le Cout	La Rareté	La Portée	La Force	Spécial
Arc cout	5 Co	Commun	16 Ps	3	
Arc	10 Co	Commun	12 Ps	3	
Arc log	15 Co	Commun	30 Ps	3	
Arc elfique	35+3d6 Co	Rare 12	36 Ps	3	
Arbalète	25 Co	Commun	30 Ps	4	
Arbalète a répétitions	40 Co	Rare 8	24 Ps	3	
Arbalète de poing	35 Co	Rare 9	10 Ps	4	
Arquebuse	35 Co	Rare 8	24 Ps	4	
Couteaux de jet /Étoiles	15 Co	Rare 5	6 Ps	Utilisateur	
Fronde	2 Co	Commun	18 Ps	3	
Long fusil d'Hochland	160 Co	Rare 11	48 Ps	4	
Pistolet de duel/ paire	24 Co/48 Co	Rare 10	10 Ps	4	
Pistolet / paire	12 Co/24 Co	Rare 8	6 Ps	4	
Pistolet a malepierre / paire	28 Co/56 Co	Rare 11	8 ps	5	skaven
Tronblon	24 Co	Rare 9	16 Ps	3	
Sarbacane	25 Co	Rare 7	8 Ps	1	skaven



Équipement divers

Le Nom	Cout	Rareté	Spécial
Bannière	10 Co	Rare 5	
Bière de Bugman	50+3d6 Co	Rare 9	
Bombe	35+2d6 Co	Rare 9	
Bottes elfiques	75+1d6x10 Co	Rare 12	
Bottes ferrées	20+3d6 Co	Rare 8	
Cape elfique	100+1d6x10 Co	Rare 12	
Cape en peau de loup	10 Co	Spécial	Middenheimers uniquement
Carte de Mordheim	20+4d6 Co	Rare 9	
Cartes de tarot	50 co	Rare 7	
Carrosse opulent	250 Co	Rare 10	
Champignon bonnets de fou	30+3d6 Co	Rare 9	
Chien de guerre	25+2d6 Co	Rare 10	Indisponible aux skavens
Clous	15+2d6 Co	Rare 6	
Cor de guerre	30+2d6 Co	Rare 8	
Corde et grappin	5 Co	Commun	
Eau bénite	10+3d6 Co	Rare 6	Commun pour les prêtres-guerriers et les sœurs de sigmar / Indisponible aux morts-vivants
Filet	5 Co	Commun	
Échelle (petite/grande)	5/10 Co	Commun	
Flèches de chasse	25+1d6 Co	Rare 8	
Flèches enflammées	30+1d6 Co	Rare 9	
Gousse d'ail	1 Co	Commun	Inisponible aux morts-vivants
Grimoire de magie	200+1d6x25 Co	Rare 12	Indisponible aux répurgateurs et sœurs de sigmar
Habits en soie de Cathay	50+2d6 Co	Rare 9	
Herbes de soin	20+2d6 Co	Rare 8	
Lanterne	10 Co	Commun	
Larmes de Shallaya	10+2d6 Co	Rare 7	Indisponible aux possédés et aux morts-vivants
Livre saint	100+1d6x10 Co	Rare 8	Uniquement pour répurgateurs et sœurs de sigmar
Livre de cuisine halfling	30+3d6 Co	Rare 7	

Livre des damné	100Co	Rare 10	Répurgateurs uniquement
Longue-vue	75+3d6 Co	Rare 10	
Outils de crochetage	15 Co	Rare 8	
Patte de lapin	10 Co	Rare 5	
Pendule en pierre magique	25+3d6 Co	Rare 9	
Poison : Lotus noir	10+1d6 Co	Rare 9	Indisponible aux répurgateurs et sœurs de sigmar/ rare 7 pour les skavens
Poison : Ombre pourpre	35+1d6 Co	Rare 8	
Poison : venin fuligineux	30+2d6 Co	Rare 8	Indisponible aux répurgateurs et sœurs de sigmar
Porte-bonheur	10 Co	Rare 6	
Poudre noire supérieure	30 Co	Rare 11	
Poudre-éclair	25+2d6 Co	Rare 8	
Racine de mandragore	25+1d6 Co	Rare 8	
Relique sacrée/maudite	15+3d6 Co	Rare 8	Rare 6 pour les prêtres-guerriers et les sœurs de sigmar
Torche	2 Co	Commun	



Les Monture	Cout	Rareté	Race
Cheval	40	8	Humains
Destrier	80	11	Humains
Mule	30	7	tout les race
Sanglier de Guerre	90	11	Orques
Loup Géant	85	10	Gobelins
Araignée Géante	100	11	Gobelins
coursier Elfique	90	10	Elfes
Cauchemar	95	11	Vanmpires et Nécromant
destrier du Chaos	90	11	Possédés
Sang-froid	100	11	Elfes noir et Skinks
Tapis volant	50+4d6	12	tout les race

Les Véhicules	Cout	Rareté
Carosse (Diligence)	100	7
Bateau de rivière	100	8
Bateau plat (Barge)	200	9
Bateau à rames (Chaloupe)	40	7

Blessures graves

Lors d'une partie, des guerriers seront mis hors de combat et retirés du jeu. Pendant le jeu, il importe peu de savoir si le guerrier est mort, inconscient, blessé ou en train de faire le mort : il ne participe plus aux combats et c'est tout ce qui compte.

Dans une campagne, ce qui arrive aux guerriers hors de combat est très important ! Ils peuvent être complètement remis pour la prochaine bataille, mais peuvent aussi garder des séquelles. Pire, ils peuvent mourir ou être si gravement blessés qu'ils doivent prendre leur retraite.

Les choses se passent différemment selon que c'est un homme de main ou un héros qui subit une blessure grave (cela représente l'impact que peut avoir la perte d'un héros pour votre bande). Déterminer l'étendue des blessures d'un homme de main est très simple, mais vous devrez utiliser le tableau ci-contre pour savoir ce qui arrive à un héros. Diverses blessures et autres choses aléatoires peuvent arriver à votre guerrier. N'oubliez pas que seuls les héros mis hors de combat sont obligés de lancer sur ce tableau.

Blessure grave d'un homme de main

Les hommes de main hors de combat à la fin d'une bataille sont retirés définitivement de la feuille de bande sur un jet de 1-2 sur 1D6. Ils ont subi des blessures trop graves, sont morts ou préfèrent quitter la bande. Sur un jet de 3-6, ils pourront se battre normalement lors de la prochaine bataille.

Blessure grave d'un héros

Après une bataille, certains de vos héros peuvent être mis hors de combat. Vous devez déterminer l'étendue de leurs blessures avant la prochaine partie.

Pour utiliser le tableau des Blessures Graves ci-contre, lancez deux D6.

Le premier jet représente les dizaines, et le second les unités, si bien qu'un jet de 1 et 5 donne un résultat de 15, un jet de 3 et 6 donne 36, etc.

Ce type de jet de dés est appelé un D66.

Blessures graves des héros (lancez un D66)

11-15 MORT

Le guerrier est mort et son corps est abandonné dans les sombres ruelles de Mordheim. Toutes les armes et l'équipement qu'il portait sont perdus. Effacez le guerrier de la feuille de bande.

16-21 BLESSURES MULTIPLES

Le guerrier n'est pas mort mais a subi de nombreuses blessures. Lancez D6 fois sur ce tableau. Relancez tout résultat "Mort", "Capturé", ainsi que tout nouveau résultat "Blessures Multiples".

22 BLESSURE À LA JAMBE

La jambe du guerrier est brisée. Il subit dorénavant une pénalité de -1 à sa caractéristique Mouvement.

23 BLESSURE AU BRAS

Lancez 1D6 : 1 = Blessure majeure. Le bras doit être amputé et le guerrier ne peut dorénavant utiliser que des armes à une main. 2-6 = Blessure légère. Le guerrier ne participera pas à la prochaine bataille.

24 FOLIE

Lancez 1D6. Sur un 1-3 le guerrier devient stupide ; sur un 4-6 le guerrier devient frénétique. Ces effets sont permanents (voir le chapitre Psychologie).

25 JAMBE ECRASEE

Lancez 1D6 :

- 1 = Le guerrier ne peut dorénavant plus courir mais est tout de même capable de charger.
- 2-6 = Le guerrier rate la prochaine bataille.

26 BLESSURE AU TORSE

Le guerrier est gravement touché au torse. Il finit par guérir mais reste très affaibli et son Endurance est définitivement réduite de -1.

31 ŒIL CREVÉ

Le guerrier survit mais perd un œil. Déterminez aléatoirement lequel. Sa Capacité de Tir est définitivement réduite de -1. Si le guerrier se fait par la suite crever l'œil restant, il doit quitter la bande.

32 VIEILLE BLESSURE

Le guerrier survit, mais sa vieille blessure l'empêchera de se battre si vous obtenez un 1 sur 1D6 au début d'une bataille. Lancez au début de chaque partie à partir de maintenant.

33 TRAUMATISME NERVEUX

Le système nerveux du guerrier a été touché. Il perd définitivement -1 en Initiative.

34 BLESSURE À LA MAIN

La main du guerrier est très abîmée. Sa Capacité de Combat est définitivement réduite de -1.

35 BLESSURE PROFONDE

Le guerrier a subi une blessure très grave et doit passer les D3 prochaines parties à se soigner. Il ne peut rien faire du tout pendant ce temps.

36 DÉPOUILLÉ

Le guerrier parvient à s'échapper mais toutes ses armes, armure et équipement sont perdus.

41-55 RÉCUPÉRATION TOTALE

Le guerrier a été assommé, ou n'a subi qu'une blessure légère dont il se remet vite.

56 RANCUNE

Le guerrier se rétablit complètement, mais est mentalement traumatisé par l'expérience. Il hait dorénavant les personnes suivantes (lancez 1D6) :

D6 Résultat

- 1-3** Le héros qui a causé la blessure. S'il s'agissait d'un homme de main, il hait le chef de la bande ennemie à la place.
- 4** Le chef de la bande qui a causé la blessure.
- 5** La bande tout entière qui est responsable de sa blessure.
- 6** Toutes les bandes du même type.

61 CAPTURÉ

Le guerrier reprend conscience et se rend compte qu'il a été capturé par l'autre bande.

Il peut être échangé contre une rançon fixée par ses ravisseurs ou contre l'un des leurs qui a été capturé.

Les captifs peuvent être vendus comme esclaves pour un prix de D6x5 CO.

Les morts vivants peuvent tuer leur captif pour gagner un zombie supplémentaire.

Les possédés peuvent sacrifier le prisonnier. Leur chef gagne alors +1 point d'expérience.

Les captifs qui sont échangés ou revendus gardent la totalité de leurs armes, armures et équipement ; s'ils sont vendus, tués ou transformés en zombies, tout leur matériel est gardé par les ravisseurs.

62-63 ENDURCI

Le guerrier survit et devient insensible aux horreurs de Mordheim. Il est dorénavant immunisé à la peur.

64 HORRIBLES BALAFRES

Le guerrier cause dorénavant la peur.

65 VENDU AUX ARÈNES

Le guerrier se réveille dans les célèbres arènes du Bourg des Coupe-gorge et doit se battre contre un gladiateur. Voir le chapitre des Francs-tireurs pour les règles complètes des gladiateurs.

Lancez pour savoir qui charge, et résolvez le combat normalement. Si le guerrier perd, lancez pour savoir s'il est mort ou blessé (sur un jet de 11 à 35 sur 1D66). S'il n'est pas mort, il est jeté hors des arènes sans son armure ni ses armes et peut ensuite rejoindre sa bande.

Si le guerrier parvient à vaincre le gladiateur, il gagne 50 couronnes d'or et +2 points d'expérience. Il est ensuite libre de rejoindre sa bande avec ses armes et tout son équipement.

66 SURVIE MIRACULEUSE

Le guerrier parvient à survivre et à rejoindre sa bande. Il gagne +1 point d'expérience.

Expérience

Les guerriers participent aux batailles, et ceux qui y survivent gagnent de l'expérience et de nouveaux talents. Ceci est représenté en campagne par les points d'expérience.

Différence de Valeur de Bande	Bonus d'Expérience
0-50	Néant
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5

Challengers

Lorsqu'une bande en affronte une autre dotée d'une plus grande valeur, ses guerriers gagnent davantage de points d'expérience comme indiqué sur le tableau suivant. Plus la valeur de la bande adverse est grande, plus le challenger gagne de points.

Jets de progression

Faites les jets de progression juste après la bataille afin que les deux joueurs voient le résultat. Lancez 2D6 et consultez le tableau approprié ci-dessous.

2D6	Héros	2D6	Hommes de main
2 3 4 5	Compétence. Choisissez une liste de compétences disponible au héros et faites-y un choix. Si c'est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place.	2 3 4	Progression. +1 Initiative.
6	Augmentation de caractéristique. Lancez 1D6 : 1-3 = +1 F ; 4-6 = +1 A.	5	Progression. +1 Force
7	Augmentation de caractéristique. Choisissez +1 CC ou +1 CT.	6 7	Progression. Choisissez +1 CT ou +1 CC
8	Augmentation de caractéristique. Lancez 1D6 : 1-3 = +1 Initiative ; 4-6 = +1 Commandement.	8	Progression. +1 Attaque.
9	Augmentation de caractéristique. Lancez 1D6 : 1-3 = +1 PV ; 4-6 = +1 E.	9	Progression. +1 Commandement
10 11 12	Compétence. Choisissez une liste de compétences disponible au héros et faites-y un choix. Si c'est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place.	10 11 12	Ce gars est doué. L'une des figurines du groupe devient un héros. Relancez si vous avez déjà le nombre maximum de héros*.

*Le nouveau héros reste du même type que son groupe (une goule reste une goule, etc.) et débute avec l'expérience et le profil qu'il possédait en tant qu'homme de main. Choisissez deux tableaux de compétences disponibles aux héros de votre bande. Ce sont les types de compétences que votre nouveau héros pourra acquérir. Il peut immédiatement faire un jet sur le tableau de progression des héros. Si vous devez encore lancer pour les autres hommes de main du groupe, ignorez tout nouveau résultat de 10-12.

Accroissement de caractéristique

Les caractéristiques ne peuvent pas dépasser les limites indiquées sur les profils suivants. Si une caractéristique est au maximum, prenez l'autre option ou relancez si vous ne pouvez en augmenter qu'une seule. Si les deux sont déjà au maximum, augmenter n'importe quelle autre (n'étant pas au maximum) de +1 à la place. Notez que certaines races peuvent ainsi augmenter le Mouvement. N'oubliez pas que les hommes de main ne peuvent pas dépasser +1 par caractéristique.

HUMAIN (répurgateurs, mercenaires, parias, mages, gladiateurs, magisters, damnés, mutants, sœurs, etc.)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Humain	4	6	6	4	4	3	6	4	9

ELFE (éclaireur elfe)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Elfe	5	7	7	4	4	3	9	4	10

NAIN (tueur de trolls)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nain	3	7	6	4	5	3	5	4	10

HOMME-BÊTE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gor	4	7	6	4	5	4	6	4	9

POSSÉDÉ

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Possédé	6	8	0	6	6	4	7	5	10

VAMPIRE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vampire	6	8	6	7	6	4	9	4	10

SKAVEN

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skaven	6	6	6	4	4	3	7	4	7

GOULE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Goule	5	5	2	4	5	3	5	5	7

OGRE (garde du corps ogre)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	6	5	5	5	5	6	5	9

HALFLING (éclaireur halfling, etc.)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Halfling	4	5	7	3	3	3	9	4	10

Listes de compétences

Les listes de compétences servent à choisir les compétences gagnées lors des progressions. Un guerrier ne peut utiliser que certaines listes selon son type de bande et de héros. Chaque description de bande comporte un tableau des compétences disponibles aux héros.

Toutes les bandes possèdent leurs propres faiblesses et points forts, en relation avec les compétences qui leur sont disponibles. Par exemple, les possédés sont de très bons combattants, très puissants, mais peu portés sur l'érudition.

Certaines bandes n'ont accès qu'à une seule liste de compétence, ce qui est alors clairement précisé.

Compétences de combat

Coup Précis. Le guerrier porte ses coups avec une grande précision. Ajoutez +1 à tous les jets de dégâts causés par la figurine au corps à corps.

Maître Combattant. Le guerrier est capable de tenir tête à plusieurs adversaires en même temps. Il bénéficie d'une attaque supplémentaire dans chaque phase de corps à corps tant qu'il se bat contre deux ennemis ou plus. Le guerrier est également immunisé aux tests de "Seul Contre Tous".

Connaissance des Armes. Le guerrier sait manier parfaitement de nombreuses armes différentes. Il peut utiliser n'importe quelle arme de corps à corps, pas seulement celles de ses options d'équipement.

Mur d'Acier. Ce guerrier a peu d'égaux. Il manie son arme avec talent et s'entoure d'un véritable mur d'acier. La figurine bénéficie de +1 à tous ses jets sur les Tableaux de Coups Critiques au corps à corps.

Maître Escrimeur. Ce guerrier a reçu l'enseignement d'un grand maître dans l'art de l'escrime. S'il utilise une épée, il peut relancer ses attaques ratées lors de la phase de corps à corps du tour où il charge. Notez qu'il ne jouit de ce bonus que lorsqu'il utilise une épée ordinaire ou une lame suintante, mais pas une épée à deux mains ou un autre type d'arme.

Saut de Côté. Le guerrier sait éviter les coups au combat. A chaque fois qu'il subit une blessure, il peut tenter une sauvegarde supplémentaire de 5+. Cette sauvegarde n'est jamais modifiée et s'effectue après toutes les autres sauvegardes d'armure.

Compétences de tir

Tir Rapide. Le guerrier peut tirer deux fois par tour avec un arc ou une arbalète (mais pas avec une arbalète de poing).

Pistolier. Le guerrier est un expert en pistolets de toutes sortes, y compris les arbalètes de poing. S'il est équipé d'une paire de pistolets de n'importe quel type (y compris des arbalètes de poing), il peut tirer deux fois lors de la phase de tir (notez que les règles habituelles de rechargement s'appliquent). S'il n'a qu'un seul pistolet, il peut tirer avec même lors du tour où il l'a rechargé.

Œil de Faucon. Le guerrier possède une vue exceptionnellement perçante. Il ajoute +6ps à la portée de toute arme de tir (sauf s'il s'agit d'un tromblon) qu'il utilise.

Expert en Armes. Le guerrier a appris à utiliser certaines des armes les plus étranges du Vieux Monde. Il peut utiliser n'importe quelle arme de tir, pas seulement celles de ses options d'équipement.

Tir en Mouvement. Le guerrier peut bouger et tirer avec des armes qui ne peuvent normalement être utilisées que si le tireur est immobile. Notez que cette compétence ne peut pas être combinée avec Tir Rapide.

Tireur d'Élite. Le guerrier peut tirer à travers les plus petits trous sans que cela affecte son tir. Il ignore tous les malus de couvert lorsqu'il utilise une arme de tir.

Chasseur. Le guerrier est parfaitement entraîné à charger et à apprêter son arme. Il peut tirer à chaque tour même avec une arquebuse ou un long fusil du Hochland.

Lanceur de Couteaux. Le guerrier est un expert sans égal du lancer d'étoiles et de couteaux de jet. Il peut en lancer jusqu'à un maximum de trois par phase de tir, et peut répartir ses tirs entre plusieurs cibles à portée de son choix. Notez que cette compétence ne peut pas être combinée avec Tir Rapide.

Compétences d'érudition

Langue de Bataille. Seul un chef peut choisir cette compétence. Il donne ses ordres par des cris brefs que sa bande comprend. Cela augmente la portée de sa capacité de chef (prêter son Cd) de 6ps. Les morts-vivants ne peuvent pas utiliser cette compétence.

Pouvoir. Cette compétence ne peut être choisie que par un héros capable de lancer des sorts, qui gagne alors +1 à ses jets pour voir s'il parvient à en lancer un. Les sœurs de Sigmar et les prêtres-guerriers ne peuvent pas choisir cette compétence.

Connaissance de la Rue. Le guerrier possède de bons contacts et sait où acheter des objets rares. Il peut ajouter +2 au jet qui détermine s'il parvient à en trouver (voir le chapitre Commerce).

Baratin. Le guerrier sait tout du marchandage et du baratin. Il peut déduire 2D6 couronnes d'or du prix d'un seul objet une fois par séquence d'après bataille (jusqu'à un minimum de 1 couronne d'or).

Sorcellerie. Les Répurgateurs, les Sœurs de Sigmar et les prêtres-guerriers ne peuvent pas choisir cette compétence. Celui qui en est doté peut apprendre la magie mineure s'il possède un grimoire de magie.

Prospection. Le guerrier possède un don pour trouver des fragments de pierre magique, et vous permet de relancer un dé lors du jet sur le Tableau d'Exploration s'il fouille les ruines après la partie. Vous devez accepter le second résultat.

Mage-guerrier. Seul un lanceur de sorts peut choisir cette compétence, qui lui permet de lancer des sorts tout en portant une armure.

Scribe : Le combattant est également lettré et apte à écrire et à préparer ses parchemins. Tout guerrier capable de lancer des sorts ou d'utiliser des prières peut choisir cette compétence. Elle lui

permet de rédiger un parchemin avant la bataille et d'y inscrire un seul sort ou prière qu'il connaît. Le parchemin peut être employé avant de lancer ce dernier ou cette dernière et confère un bonus de +2 au jet de dé.

Le parchemin est à usage unique et tombe en poussière après emploi, de plus il n'est pas possible de le conserver pour plus tard, il n'est utilisable qu'au cours de la bataille suivante.

Concentration : Le combattant possède une puissance intellectuelle (bac+2 les enfants !) qui lui permet de se concentrer au-delà des limites mortelles. Cette compétence ne peut être acquise que par un combattant pouvant lancer des sorts ou utiliser des prières. Lorsque c'est le cas, il peut relancer l'un des deux dés de ses jets d'incantation ou de prière.

Tacticien : Seul le chef de bande peut posséder cette compétence. Si c'est le cas, il se trouve doté d'un sens tactique aigu et repère rapidement les emplacements de choix où placer ses hommes pour contrer au mieux les attaques ennemies. Quel que soit le scénario, il peut repositionner ses hommes à la fin du déploiement adverse et peut même les avancer jusqu'à 12 ps du bord de table au lieu de 8 ps.

Intuition : Seul le chef de bande peut posséder cette compétence. Si c'est le cas, il a le don de placer ses combattants où il faut et quand il faut, car il sent instinctivement le danger. Quel que soit le scénario, il peut repositionner 3 de ses hommes capables de gagner de l'expérience dans un élément de décors (bâtiment en ruines, bois.) situé à plus de 12 ps de toute figurine adverse et hors de la zone de déploiement initiale de l'ennemi.

Aptitude à la Magie : Cette compétence ne peut être prise que par un combattant capable de lancer des sorts. Elle n'est pas accessible aux clercs comme les Soeurs et les Prêtres-guerriers de Sigmar. Le sorcier qui la possède a une affinité naturelle pour la magie et peut déchaîner ses pouvoirs dans une avalanche de sorts. Il peut essayer d'en lancer deux par tour à condition de ne pas être engagé au corps à corps. Néanmoins, après le premier essai il doit réussir un test d'Endurance pour pouvoir faire sa seconde tentative (avec un autre sort ou le même). En cas d'échec du test d'Endurance, effectuez immédiatement un jet sur le tableau des dégâts, sans sauvegarde d'armure, en considérant tout résultat hors de combat comme sonné.

Compétences de force

Coup Puissant. Le guerrier sait mettre ses muscles à profit et bénéficie d'un bonus de +1 en Force au corps à corps (sauf avec les pistolets). Ce bonus s'applique donc aussi à la Force des armes de corps à corps, qui dépend de celle de leur utilisateur.

Gladiateur. Le guerrier a appris à se battre dans des espaces confinés alors qu'il luttait dans les arènes de l'Empire. Il bénéficie de +1 en CC et de +1 Attaque s'il se bat dans un bâtiment ou des ruines. Nous vous conseillons de définir clairement avant la bataille quels éléments de décor entrent dans cette catégorie.

Dur à Cuire. Le guerrier est couvert de cicatrices. La Force de toutes les touches reçues au corps à corps est réduite de -1, sans toutefois affecter le modificateur de sauvegarde d'armure.

Effrayant. La réputation et l'apparence du guerrier sont telles qu'il cause la peur à ses ennemis.

Homme Fort. Le guerrier possède une grande force physique et peut manier une arme à deux mains sans avoir à frapper en dernier. Déterminez l'ordre de frappe comme avec les autres armes.

Charge Furieuse. Les charges du guerrier sont presque impossibles à stopper. Il bénéficie de +1 en Capacité de Combat lorsqu'il charge.

Compétences de vitesse

Saut. Le guerrier peut sauter de D6ps lors de sa phase de mouvement en plus de son déplacement normal. Il peut bouger et sauter, courir et sauter, ou charger et sauter, mais dans tous les cas, il ne peut sauter qu'une fois par tour.

Le guerrier peut sauter sans pénalité au-dessus d'obstacles de 1ps de haut au maximum et de figurines de taille humaine, même ennemies.

Le saut peut aussi permettre de franchir des trous, mais vous devez dans ce cas déclarer que votre guerrier tente le saut avant de lancer le dé pour savoir jusqu'où il bondit. S'il ne parvient pas à atteindre l'autre côté, il chute.

Coureur. Le guerrier est un excellent coureur. Il peut tripler son Mouvement lorsqu'il court ou charge au lieu de le doubler.

Acrobate. Le guerrier est incroyablement souple et agile. Il peut tomber ou sauter sans dommage d'une hauteur maximum de 12ps s'il réussit un seul test d'Initiative, et peut relancer les jets de charges plongeantes ratés. Il ne peut toujours faire une charge plongeante que d'une hauteur maximum de 6ps.

Réflexes Foudroyants. Si le guerrier se fait charger, il frappera en premier contre les ennemis qui l'ont chargé. Vu que ces derniers frappent en premier eux aussi (en raison de leur charge), l'ordre d'attaque des chargeurs et du chargé est déterminé par les Initiatives respectives.

Rétablissement. Le guerrier peut se remettre debout en un instant s'il est mis à terre. Le guerrier peut ignorer tout résultat à terre lors des jets de dégâts, à moins qu'il ne s'agisse de la conséquence d'une sauvegarde due au port d'un casque ou qu'il ait la règle spéciale Insensible.

Esquive. Le guerrier est agile et rapide comme du vif-argent. Il est capable d'éviter tout tir sur un 5+ sur 1D6. Notez que ce jet est effectué dès qu'une touche est obtenue, avant d'effectuer les jets pour blesser et avant de déterminer les effets d'autres compétences ou équipements (comme les Porte-bonheur).

Grimpeur. Le guerrier peut escalader grilles et murs avec une grande aisance. Il peut grimper, vers le haut comme vers le bas, d'une distance faisant jusqu'à deux fois son Mouvement normal, sans avoir besoin d'effectuer de test d'Initiative.

Récompenses du seigneur des ombres

Lorsqu'un magister ou un mutant a accumulé suffisamment d'expérience, il peut lancer les dés sur le tableau des récompenses ci-dessous au lieu de choisir une compétence. Ceci représente le pèlerinage du mutant ou du magister à la Fosse, où il peut tenter d'obtenir une faveur du Seigneur des Ombres en personne. Lancez 2D6.

2 Colère du Seigneur des Ombres !

Le guerrier subit tant de mutations qu'il perd toute trace d'humanité. Il disparaît dans les ruines pour rejoindre les nombreuses autres horreurs qui peuplent Mordheim.

3-6 Rien ne se passe.

Le capricieux Seigneur des Ombres décide d'ignorer les supplications de son serviteur.

7-8 Mutation.

Le guerrier développe une mutation importante. Lancez 1D6. Sur un jet de 1 vous perdez un point dans l'une des caractéristiques de votre guerrier (au choix) à cause d'une atrophie ou autre mutation débilante. Sur un jet de 2 ou plus, choisissez la mutation reçue parmi celles de la liste des bandes de Possédés.

9-10 Armure du Chaos.

Le guerrier développe une armure ésotérique qui le recouvre entièrement. Elle confère une sauvegarde de base de 4+ sans affecter le mouvement ni empêcher de lancer des sorts.

11 Arme démon.

Le guerrier reçoit une arme contenant un démon lié. Cette arme ajoute +1 à la Force au corps à corps, et +1 à tous les jets pour toucher avec. L'utilisateur peut en choisir la forme (épée, hache, etc), bien qu'elle ne conserve aucune des capacités spéciales habituellement associées aux armes du même type. Une hache démon ne donnera par exemple aucun modificateur de sauvegarde supplémentaire.

12 Possédé !

Un démon prend possession de l'âme et du corps du guerrier. Il gagne immédiatement +1 en Capacité de Combat, +1 en Force, +1 Attaque et +1 Point de Vie. Ces augmentations ne comptent pas vis-à-vis des caractéristiques maximales. Le guerrier perd D3 compétences (au choix du joueur) et ne peut plus utiliser ni arme ni armure, à l'exception de l'armure du Chaos ou des armes démons.

Revenus

A la fin de chaque bataille, les bandes effectuent un jet sur le Tableau d'exploration. Cela doit être fait tout de suite après la partie afin que les deux joueurs puissent voir les résultats. Comme vous pouvez le constater sur le tableau, une bande débutante a peu de chances de découvrir les endroits les plus secrets de Mordheim. Elle fera cependant de plus en plus de découvertes avec le temps grâce à un meilleur équipement et des cumuls de compétences.

Pour représenter les fouilles de la bande en quête de pierre magique, lancez 1D6 pour chaque héros de votre bande qui a survécu sans être mis hors de combat. Ceux qui l'ont été durant la bataille ne jettent pas de dé car ils ont été ramenés au campement pour y être soignés. Donc, si votre bande compte par exemple quatre héros qui ont tous survécu à la dernière bataille, vous pouvez lancer quatre dés. Si vous avez gagné cette bataille, vous bénéficiez également d'un dé supplémentaire. Faites le total des résultats obtenus et consultez le Tableau d'Exploration pour savoir combien de fragments de pierre magique ont été découverts.

Ne faites pas de jet pour les hommes de main. Bien sûr, ils participent aux fouilles, mais ce sont plutôt les héros qui coordonnent les opérations. De plus, certains hommes de main comme les zombies ou les chiens de guerre ne servent pas à grand-chose pour chercher de la pierre magique.

Doubles, triples, etc.

Tout en récoltant de la pierre magique, la bande peut découvrir des lieux inhabituels ou rencontrer des habitants de la cité en ruines. Si vous obtenez deux fois ou plus le même chiffre lors des fouilles, vous trouvez un bâtiment spécial ou faites une rencontre peu ordinaire. Consultez le tableau pour savoir à quoi correspond le résultat obtenu.

Par exemple, si vous obtenez deux 3 ou trois 5, vous devez consulter le tableau. Choisissez la combinaison la plus nombreuse si vous obtenez plusieurs paires ou triples. Ainsi, sur une paire de 3 et un triple 5, ne prenez en compte que le triple 5. En cas de double paire ou de double triple, prenez le résultat le plus haut. Par exemple, si vous avez obtenu une paire de 1 et une paire de 3, prenez le double 3.

L'argent ou le butin que vous trouvez en ces lieux est directement ajouté au magot de la bande. Les fragments de pierre magique peuvent être vendus normalement.

Procédure d'exploration

1. Lancez 1D6 pour chaque héros ayant survécu à la bataille, avec un dé supplémentaire si vous avez gagné, plus les dés dû aux compétences ou à l'équipement. Vous devez néanmoins choisir un maximum de six dés parmi ceux que vous jetez, même si vous pouvez en lancer davantage.
2. Certaines compétences et équipement (une Carte de Mordheim par exemple) vous permettent de relancer des dés. Si vous avez un éclaireur elfe, vous pouvez modifier un dé de +1 ou -1.
3. Si vous obtenez des doubles, des triples, etc. vous avez trouvé un lieu spécial de Mordheim. Consultez le Tableau d'exploration ci-contre pour savoir lequel, puis référez-vous aux pages suivantes et suivez les indications.
4. Cumulez les résultats et consultez le tableau ci-dessous pour savoir combien de fragments de pierre magique ont été trouvés. Notez la quantité sur votre feuille de bande.

Quantité de pierre magique trouvée

Résultat des dés	Fragments trouvés
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Exemple : La bande des Épées à Louer, des Reiklanders, vient juste de gagner une bataille. Trois de ses héros y ont survécu et la bande a découvert l'Entrée des Catacombes lors d'une partie précédente. Elle a donc la possibilité de jeter quatre dés et d'en relancer un. Le joueur obtient 5, 5, 1 et 3. Il choisit alors de relancer l'un des dés (le 1) qui donne cette fois un 4. La bande comporte également un éclaireur elfe, qui l'autorise à modifier l'un des jets de dés de +1/-1. Le 4 est ainsi modifié en 5, pour obtenir un résultat final de 5, 5, 5 et 3. Ceci signifie que la bande a trouvé quatre fragments de pierre magique (5+5+5+3=18 ce qui équivaut à quatre fragments selon le tableau ci-dessus) et le triple 5 donne le résultat "Marché couvert" sur le Tableau d'exploration.

Tableau d'exploration

<p>DOUBLES</p> <p>1 1Puits</p> <p>2 2Échoppe</p> <p>3 3Cadavre</p> <p>4 4Vagabond</p> <p>5 5Carrosse retourné</p> <p>6 6Masures délabrées</p>	<p>QUADRUPLES</p> <p>1 1 1 1Fabrique d'armes à feu</p> <p>2 2 2 2Temple</p> <p>3 3 3 3Hôtel particulier</p> <p>4 4 4 4Armurerie</p> <p>5 5 5 5Cimetière</p> <p>6 6 6 6Catacombes</p>
<p>TRIPLES</p> <p>1 1 1Taverne</p> <p>2 2 2Forge</p> <p>3 3 3Prisonniers</p> <p>4 4 4Atelier de facteur d'arc</p> <p>5 5 5.....Marché couvert</p> <p>6 6 6.....Débiteur reconnaissant</p>	<p>QUINTUPLES</p> <p>1 1 1 1 1 Maison d'usurier</p> <p>2 2 2 2 2Laboratoire d'alchimiste</p> <p>3 3 3 3 3Joaillerie</p> <p>4 4 4 4 4Maison de marchand</p> <p>5 5 5 5 5Bâtiment écroulé</p> <p>6 6 6 6 6Entrée des Catacombes</p>
<p>SEXTUPLES</p> <p>1 1 1 1 1 1 La Fosse</p> <p>2 2 2 2 2 2 Trésor caché</p> <p>3 3 3 3 3 3 Forge naine</p> <p>4 4 4 4 4 4 Bande massacrée</p> <p>5 5 5 5 5 5 Arène</p> <p>6 6 6 6 6 6 Villa de noble</p>	

Doubles

(1 1) Puits

Les puits publics - Mordheim en comptait plusieurs - étaient surmontés de toits soutenus par des piliers décorés de sculptures et de fontaines. La cité était fière de son magnifique réseau de distribution d'eau. Hélas, comme tous les autres puits, celui-ci est délabré et sans nul doute pollué par la pierre magique.

Choisissez un de vos héros et lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à son Endurance, il trouve un fragment de pierre magique au fond du puits. Sinon, le héros avale de l'eau impure, tombe malade et doit manquer la prochaine partie.

(2 2) Échoppe

Cette échoppe de la guilde des marchands à déjà été pillée. Malgré tout, quelques objets traînent encore ici et là dans les débris. Certains sont utiles comme des pots de fer et des rouleaux de tissu. Des petits bibelots de toutes sortes sont également éparpillés dans la pièce, mais leur utilité est limitée dans une cité dévastée et presque déserte.

Après une fouille minutieuse, vous trouvez D6 CO de butin. Sur un 1 vous trouvez aussi un Porte-bonheur.

(3 3) Cadavre

Vous trouvez un cadavre encore chaud, une dague ébréchée plantée dans le dos. Étonnamment, ses biens n'ont pas été dérobés.

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez sur le cadavre lorsque vous le fouillez :

D6	Résultat
1-2	D6 CO
3	Dague
4	Hache
5	Épée
6	Armure légère

(4 4) Vagabond

Votre bande rencontre l'un des survivants de Mordheim, qui a depuis longtemps perdu la raison en même temps que tous ses biens.

Les bandes de skavens peuvent vendre le vagabond pour 2D6 CO aux agents du clan Eshin (qui le mangeront ou en feront un esclave).

Les bandes de Possédés peuvent sacrifier le malheureux à la gloire des dieux du Chaos. Le chef de la bande gagne +1pt d'expérience.

Les bandes de morts-vivants peuvent le tuer et en faire gratuitement un zombie.

Les autres bandes peuvent interroger le vagabond sur la ville. Au prochain jet sur le Tableau d'Exploration, lancez un dé en plus, et annulez l'un des résultats de votre choix. (Par exemple, si vous avez trois héros, lancez quatre dés et gardez les trois résultats de votre choix).

(5 5) Carrosse retourné

Un carrosse retourné est coincé dans un portail écroulé. Il s'agit d'un carrosse couvert, du genre de ceux qu'utilisent les nobles pour aller de la cité à leur propriété à la campagne. Que fait-il ici, puisque tous les gens importants sont partis depuis bien longtemps ?

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

D6 Résultat

- 1-2** Carte de Mordheim
- 3-4** Une bourse contenant 2D6 CO
- 5-6** Une épée et une dague incrustées de bijoux. Vous pouvez les garder ou les vendre. Vous tirerez 10 CO de l'épée et 2 CO de la dague. Notez qu'il s'agit du double du prix de vente habituel (consultez le chapitre Commerce pour les règles sur la vente d'objets).

(6 6) Masures délabrées

La rue est bordée de mesures délabrées à l'allure plutôt instable. Il n'y a pas grand-chose à piller dans les environs.

Vous trouvez D6 CO de butin dans les ruines.

Triplex

(1 1 1) Taverne

Les autres bandes peuvent escorter les prisonniers

Vous identifiez les ruines d'une taverne grâce à l'enseigne qui n'est pas encore tombée du mur. La partie supérieure est effondrée, mais les caves taillées à même la roche contiennent encore des tonneaux intacts.

Vous pourriez aisément vendre les tonneaux et leur contenu pour un bon prix, hélas vos hommes sont des soiffards ! Le chef de la bande doit effectuer un test de Commandement. S'il le réussit, la bande gagne immédiatement 4D6 CO en vendant les breuvages alcoolisés.

En cas d'échec, les hommes vident la plupart des tonneaux malgré les menaces et les malédictions du chef. Le peu d'alcool qui vous reste rapporte D6 CO lorsque la bande rejoint son campement.

Les morts-vivants, les Répurgateurs et les Sœurs de Sigmar réussissent automatiquement le test car un vulgaire breuvage alcoolisé ne les intéresse pas.

(2 2 2) Forge

Le fourneau et l'enclume renversée indiquent clairement la fonction passée de ce lieu. Le fer et les outils ont été volés depuis longtemps, du charbon et des scories jonchent le sol, mais il reste peut-être des armes parmi les décombres.

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

D6 Résultat

- 1** Épée
- 2** Arme à deux mains
- 3** Fléau
- 4** D3 Hallebardes
- 5** Lance de cavalerie
- 6** 2D6 CO de métal

(ajoutez la valeur à votre magot).

(3 3 3) Prisonniers

Un bruit étouffé provient d'un bâtiment proche, à l'intérieur duquel vous découvrez un groupe d'individus bien habillés enfermés dans une cave. Il s'agit peut-être de captifs des sectateurs qui attendaient là d'être sacrifiés lors de la Geheimnisnacht.

Les bandes de Possédés peuvent sacrifier les victimes (finissant sans doute ainsi le travail des ravisseurs). Ils gagnent D3 points d'expérience répartis entre les héros de la bande.

Les bandes de morts-vivants peuvent tuer les prisonniers et gagner D3 zombies gratuitement. Les skavens peuvent vendre les prisonniers comme esclaves pour 3D6 CO.

hors de la cité et recevoir une récompense de 2D6 CO. De plus, l'un des captifs décide de se joindre à la bande. Si vous avez de quoi acheter le matériel nécessaire pour équiper la recrue, vous pouvez ajouter un nouvel homme de main dans n'importe quel groupe humain de votre bande (avec le même profil que le reste du groupe, même s'ils ont déjà progressé).

(4 4 4) Atelier de facteur d'arc

Cette mesure était jadis l'atelier d'un facteur d'arc, un fabricant d'arcs et de flèches. Le sol est jonché de fagots de bois d'if et de saule.

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

D6	Résultat
1-2	D3 Arcs courts
3	D3 Arcs
4	D3 Arcs longs
5	Carquois de flèches de chasse
6	D3 Arbalètes

(5 5 5) Marché couvert

La halle où se faisaient les échanges de grain a été construite sur des piliers, au-dessus de la place du marché. L'étage supérieur est très endommagé mais constitue encore un bon abri. Ce qui reste du dernier jour de marché, surtout des pots cassés et des récipients de fer, recouvre encore les étals.

Vous découvrez plusieurs objets ayant une valeur totale de 2D6 CO.

(6 6 6) Débiteur reconnaissant

Alors que vous retournez vers votre campement, vous croisez une vieille connaissance. L'homme est venu vous rembourser une vieille faveur ou dette.

Vous gagnez les services gratuits de n'importe quel Franc-tireur (choisissez parmi ceux qui sont accessibles à votre bande) pour la durée de la prochaine bataille. Ensuite, il repart à moins que vous ne vouliez continuer à payer son salaire comme d'habitude.

Quadruples

(1 1 1 1) Fabrique d'armes à feu

Vous trouvez l'atelier d'un nain fabricant d'armes à poudre noire. Les portes ont été défoncées et les chambres pillées, mais quelques coffres métalliques sont intacts.

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

D6	Résultat
1	Tromblon
2	Paire de pistolets
3	Paire de pistolets de duel
4	D3 Arquebuses
5	D3 Poires de poudre noire supérieure
6	Long fusil d'Hochland

(2 2 2 2) Temple

Votre bande découvre un temple en si mauvais état qu'il est difficile de dire quel dieu y était adoré. Quelques parcelles de fresques sont encore visibles sur les murs, mais elles ont été dégradées par des hérétiques. Des fragments de statues brisées gisent parmi les décombres, et certains objets semblent avoir été jadis recouverts de feuilles d'or qui ont en grande partie été grattées depuis.

Votre bande peut piller le temple et gagner pour 3D6 CO de butin.

Les Sœurs de Sigmar ou les Répurgateurs peuvent récupérer quelques reliques saintes du temple. Ils gagnent alors 3D6 CO ainsi qu'une bénédiction des dieux. Une de leurs armes (au choix du joueur) est à présent bénie et blesse toujours toutes les figurines de morts-vivants (hormis les goules, les nécromanciens et les parias) et de possédés (hormis les initiés et les hommes-bêtes) sur un jet pour blesser de 2+.

(3 3 3 3) Hôtel particulier

Cette maison de trois étages faisait jadis partie d'un pâté de maisons surplombant une ruelle étroite. La rue est à présent dévastée mais cette maison reste en grande partie intacte. En l'explorant, vous découvrez que la mansarde s'avance tellement au-dessus de la ruelle que vous pouvez sortir par la fenêtre pour pénétrer dans la maison d'en face.

Votre bande trouve pour 3D6 CO de butin.

(4 4 4 4) Armurerie

Une cuirasse pendue à une perche attire votre attention sur ce lieu. L'atelier est en ruine et la forge a été dévastée. En fouillant les décombres, vous trouvez divers éléments d'armure à moitié finis.

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

D6	Résultat
1-2	D3 Boucliers ou rondaches (au choix)
3	D3 Casques
4	D3 Armures légères
5	D3 Armures lourdes
6	Armure en ithilmar

(5 5 5 5) Cimetière

Vous trouvez un vieux cimetière dont les nombreuses sépultures, aux monuments sinistres et décorés de gargouilles, sont recouvertes de végétation. Le fer forgé a été arraché de certaines tombes et les pierres ont été renversées. Il semble que certaines cryptes ont déjà reçu la visite de profanateurs.

Toute bande sauf les Répurgateurs et les Sœurs de Sigmar peut piller les cryptes et les tombes pour gagner D6x10 CO de butin.

Si vous décidez de piller le cimetière, la bande ennemie entière haïra toutes vos figurines lors de la prochaine partie que vous jouerez contre des Sœurs de Sigmar ou des Répurgateurs. Notez cela sur votre feuille de bande.

Les Sœurs de Sigmar et les Répurgateurs peuvent refermer les tombes. Ils seront récompensés de leur piété par D6 points d'expérience répartis entre les héros de la bande.

(6 6 6 6) Catacombes

Vous trouvez une entrée vers les catacombes et les tunnels qui s'étendent sous Mordheim.

Vous pouvez utiliser les nouveaux tunnels que vous venez de découvrir lors de la prochaine bataille que vous jouez. Déployez jusqu'à trois guerriers au niveau du sol (ni rats-ogres ni possédés), n'importe où sur le champ de bataille. Ils sont placés à la fin du premier tour du joueur et ne peuvent pas se trouver dès le début à moins de 8ps d'une figurine ennemie.

Ceci représente les guerriers qui s'infiltrèrent à travers les lignes ennemies en empruntant les tunnels et qui surgissent des souterrains pour surprendre leurs ennemis.

Quintuples

(1 1 1 1 1) Maison d'usurier

Un grand manoir bâti en pierre de taille a plutôt bien résisté au cataclysme. Des armoiries ornent le portail, mais elles ont été vandalisées et ne sont plus identifiables. La porte a été défoncée à coups de hache et ce qu'il en reste est encore suspendu aux charnières.

A l'intérieur, vous trouvez D6x10 CO à ajouter à votre magot parmi les décombres.

(2 2 2 2 2) Laboratoire d'alchimiste

Un escalier étroit mène à une sorte de crypte qui fut autrefois un laboratoire d'alchimiste. L'enseigne ne tient plus que par une de ses attaches au-dessus de l'entrée. Le bâtiment semble avoir été utilisé pendant des siècles mais n'a pas très bien résisté au cataclysme. Les dalles du sol sont gravées d'étranges symboles et des cartes et des symboles astrologiques sont peints sur les murs.

Vous trouvez 3D6 CO dans les ruines ainsi qu'un vieux calepin. L'un de vos héros peut l'étudier : le savoir qu'il y trouve lui permet de choisir dans la liste de compétences d'érudition en plus de ses listes habituelles lorsqu'un jet de progression lui fait gagner une nouvelle compétence.

(3 3 3 3) Joaillerie

Les demeures du quartier des joailliers ont été pillées de fond en comble depuis longtemps. Même les décombres ont été retournés de nombreuses fois pour trouver des fragments d'or et des gemmes. Malgré tout, quelques petits objets de valeur ont été oubliés.

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

D6	Résultat
1-2	Quartz d'une valeur de D6x5 CO
3-4	Améthyste d'une valeur de 20 CO
5	Collier d'une valeur de 50 CO
6	Rubis d'une valeur de D6x15 CO

Si votre bande ne vend pas les gemmes, l'un de vos héros peut les garder et les arborer fièrement. Il gagne alors +1 à ses jets pour trouver des objets rares car les marchands se pressent autour d'un guerrier qui semble si riche.

(4 4 4 4) Maison de marchand

La maison du marchand se trouve à côté des quais. Un entrepôt sous une voûte de pierre contient des tonneaux et des ballots de tissu. Les produits alimentaires ont été pillés ou mangés depuis longtemps, et d'énormes rats infestent les ballots moisies. Des escaliers montent jusqu'aux quartiers d'habitation solidement bâtis en poutres épaisses. Malgré les dégâts, vous pensez pouvoir les atteindre, bien que la prudence s'impose !

A l'intérieur, vous trouvez plusieurs objets de valeur que vous pouvez vendre pour 2D6x5 CO. Si vous obtenez un double, au lieu de trouver de l'or, vous dénicher un symbole de l'Ordre des Libres Marchands. Un héros en possession de ce médaillon gagne la compétence Baratin.

(5 5 5 5) Bâtiment écroulé

La comète a presque entièrement détruit ce bâtiment, le rendant très dangereux à explorer. De tels endroits sont cependant ceux où l'on a le plus de chances de découvrir des fragments de pierre magique.

Vous trouvez D3 fragments de pierre magique parmi les décombres. De plus, faites un test sous le Commandement de votre chef de bande. En cas de réussite, un chien de guerre qui gardait le bâtiment est adopté par votre bande.

(6 6 6 6) Entrée des Catacombes

Vous trouvez une entrée bien dissimulée menant aux sombres catacombes qui s'étendent sous Mordheim. Malgré l'air peu engageant de l'entrée, les tunnels vous feront gagner des heures lors de vos fouilles.

Vous pouvez utiliser ces tunnels pour explorer Mordheim plus efficacement. Vous pouvez dorénavant relancer un dé lors des jets sur le Tableau d'exploration. Notez-le sur votre feuille de bande. Si vous trouvez encore une entrée de catacombes, vous n'obtenez pas de relance supplémentaire, mais vous pouvez tout de même en obtenir par d'autres moyens.

Sextuples

(1 1 1 1 1) La Fosse

Vous arrivez en vue de la Fosse, l'énorme cratère creusé par la comète. Un nuage noir s'en élève toujours mais vous pouvez voir de la pierre magique partout. C'est le domaine du Seigneur des Ombres, le Maître des Possédés, et personne n'y est le bienvenu, pas même ses propres serviteurs !

Si vous le souhaitez, vous pouvez y envoyer l'un de vos héros en quête de pierre magique. Lancez 1D6. Sur un jet de 1 le héros est dévoré par les gardiens de la Fosse et ne revient pas. Sur un 2 ou plus, il revient avec D6+1 fragments de pierre magique.

(2 2 2 2 2) Trésor caché

Dans les profondeurs de Mordheim, vous découvrez un coffre caché portant les armoiries de l'une des familles nobles de la cité.

Vous trouvez les objets qui suivent en ouvrant le coffre. Lancez séparément pour chaque élément de la liste (sauf pour les couronnes d'or) afin de savoir si vous l'avez trouvé. Par exemple, vous trouvez de la Pierre Magique sur un jet de 4+.

Éléments	Résultat requis
D3 Fragments de pierre magique	4+
5D6x5 CO	Auto
Relique sacrée	5+
Armure lourde	5+
D3 Gemmes valant 10 CO chacune	4+
Cape elfique	5+
Livre saint	5+
Artefact magique	5+

(3 3 3 3 3) Forge naine

Vous trouvez un atelier solidement bâti en pierre. Une inscription runique indique qu'il s'agit d'une ancienne forge naine.

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

D6	Résultat
1	D3 Haches à deux mains
2	D3 Armures lourdes
3	Hache en gromril
4	Marteau en gromril
5	Hache à deux mains en gromril
6	Armure en gromril

(4 4 4 4 4) Bande massacrée

Vous trouvez les cadavres de toute une bande. Les corps démembrés par quelque monstrueuse créature jonchent les ruines. Une immense silhouette, qui semble être une énorme bête possédée, disparaît dans l'obscurité.

Après les avoir enterrés (Sœurs de Sigmar ou Répurgateurs), mangés (skavens ou morts-vivants) ou volés (tous les autres !) vous trouvez les objets suivants. Lancez un D6 séparément pour chaque élément (sauf l'or et les dagues) pour savoir si vous le trouvez. Par exemple, vous trouvez les armures légères sur un jet de 4+.

Élément	Résultat requis
3D6x5 CO	Auto
D3 Armures légères	4+
Armure lourde	5+
D6 Dagues	Auto
Carte de Mordheim	4+
D3 Hallebarde	5+
D3 Épées	3+
D3 Boucliers	2+
D3 Arcs	4+
D3 Casques	2+

(5 5 5 5 5) Arène

Il fut un temps où Mordheim était célèbre pour ses duellistes et ses gladiateurs. Vous venez de trouver l'un des endroits où étaient formés ces guerriers. L'endroit est plein d'équipement et d'armes d'entraînement.

Vous trouvez un manuel d'entraînement, que vous pouvez vendre pour 100 CO ou donner à l'un de vos héros. Le savoir qu'il y trouve lui permet de choisir dans la liste de compétences de combat en plus de ses listes habituelles lorsqu'un jet de progression lui fait gagner une nouvelle compétence, et sa CC peut dorénavant progresser d'un point de plus que le maximum normal (par exemple, la CC d'un humain doté du livre peut à présent progresser jusqu'à un maximum de 7).

(6 6 6 6 6) Villa de noble

Vous trouvez une belle maison partiellement détruite. Elle a déjà été pillée et le mobilier a été dépouillé de ses pièces de valeur. Des poteries de grande qualité gisent en morceaux partout sur le sol.

Lancez 1D6. Sur un jet de 1-2, vous trouvez pour D6x10 CO d'objets et d'or à ajouter à votre magot. Sur un 3-4, vous trouvez D6 fioles d'ombre pourpre. Sur un 5-6 vous trouvez un artefact magique dissimulé dans une alcôve secrète. Lancez sur le Tableau des artefacts magiques.

Tableau des artefacts magiques

Lancez sur ce tableau pour déterminer ce que vous trouvez lorsqu'un résultat du Tableau d'Exploration indique la découverte d'un artefact magique. Aucun de ces objets ne peut apparaître plus d'une fois dans une campagne, si bien que vous devez relancer si vous trouvez un artefact déjà possédé par quelqu'un, même si ce dernier a été tué.

1 Les Bottes et la Corde de Pieter

Pieter, le maître voleur de la Guilde des Ombres, était le plus célèbre monte-en-l'air de Mordheim, et ses cambriolages audacieux lui ont valu le surnom de "l'araignée". Le secret de son succès résidait dans ses bottes enchantées et sa corde magique qu'il avait acquises dans la lointaine Arabie.

Une figurine portant ces bottes peut se déplacer normalement (et donc charger, courir, etc.) sur n'importe quel terrain, y compris les surfaces verticales. Lors des déplacements, cumulez les distances parcourues horizontalement et verticalement sans faire de tests d'Initiative (sauf pour les sauts).

2 La Miséricorde du Comte de Ventimiglia

Cette dague était utilisée par le célèbre gentilhomme pirate connu sous le nom du Corsaire Noir. On dit qu'elle fut trouvée dans d'anciennes ruines elfes et que sa lame est indestructible. La dague compte comme une épée. Les adversaires qu'elle blesse sont sonnés sur un résultat de 1-3 (Les morts vivants sont mis à terre normalement) et mis hors de combat sur un jet de 4-6.

3 L'Armure d'Att'la

Cette armure en gromril fut offerte en cadeau par le seigneur nain Kurgan au chef de guerre Att'la, du temps de Sigmar Heldenhammer.

L'armure d'Att'la est une armure en gromril gravée des trois runes suivantes :

Rune Mange-sort : Le héros portant cette armure est immunisé à tous les sorts.

Rune de Passage : Le héros peut traverser les objets solides tels que les murs (cela ne signifie pas qu'il peut voir au travers pour autant).

Rune de Vigueur : Le héros gagne un point de Vie supplémentaire. Notez que son total de PV peut ainsi dépasser le maximum de sa race.

4 Arc Traqueur

Cet arc fut offert au Comte Steinhardt par les seigneurs elfes de la Forêt des Ombres.

Toute flèche tirée par cet arc magique poursuivra sa cible et la touchera même derrière un couvert. Considérez l'Arc Traqueur comme un arc elfique qui touche toujours sur 2+ quels que soient les malus. Sa précision est si redoutable que les flèches tirées comptent comme des flèches de chasse (+1 sur tous les jets de dégâts).

Choisissez n'importe quel ennemi à portée, pas seulement le plus proche, mais le tireur doit le voir (même le bout d'une arme est suffisant, il suffit que le tireur connaisse la position de la cible). De plus, si un nain constitue une cible possible, les flèches dévieront toujours de leur cible initiale pour tenter de toucher le nain à la place. Cet arc ne peut évidemment pas être utilisé pour tirer sur des elfes.

5 Cagoule d'Exécuteur

Trouvée sur un vaisseau elfe noir naufragé, cette cagoule porte des runes maléfiques et luisantes qui mettent son porteur dans un état de rage démentielle.

Un guerrier coiffé de cette cagoule devient frénétique et le restera même s'il est mis à terre ou sonné. Il gagne également +1 en Force au corps à corps tant sa fureur est intense. Le porteur ne quitte jamais le combat quoi qu'il arrive et attaque toujours les adversaires au contact jusqu'à ce qu'ils soient hors de combat.

Si des figurines sonnées ou à terre se trouvent à portée de charge du porteur au début de son tour, il chargera et attaquera la plus proche, même si elle fait partie de sa propre bande ! Le corps à corps dure alors jusqu'à ce que l'un des guerriers soit mis hors de combat.

6 L'Œil Omniscient de Numas

Ce joyau fut trouvé au cœur des ruines de Numas, très loin au sud. Il donne à son porteur d'horribles cauchemars prémonitoires.

Le porteur de l'Œil Omniscient peut voir toutes les figurines sur la table, même si elles sont cachées ou hors de vue. Il peut guider ses camarades à travers les ruines (cela vous permet de lancer deux dés pour le porteur après la bataille lors de la phase d'exploration). Il bénéficie en plus d'une sauvegarde additionnelle de 6+ (qui n'est jamais modifiée) contre toutes les attaques de tir et de corps à corps, car il peut les sentir venir avant même qu'elles ne soient portées.

Tous les animaux (comme les chiens de guerre, les chevaux, etc.) sont frénétiques en affrontant le porteur de l'Œil Omniscient de Numas.

Vente de pierre magique

La valeur de la pierre magique est immense et les nobles impériaux n'en ont jamais assez. Trouver des acheteurs pour la pierre magique n'est donc pas difficile. Vous n'êtes pas obligé de tout vendre immédiatement après la bataille, vous pouvez en garder et la vendre plus tard, car la fournir en petite quantité accroît la demande et les prix. Hélas, le coût d'entretien d'une bande oblige souvent à vendre aussitôt la plus grande partie des fragments.

La bande doit dilapider une grande partie de ses revenus en dépenses de base telles que nourriture, boisson, réparation des armes, flèches et autres munitions, sans oublier les beuveries ! Le chef de bande doit aussi répartir les profits de la vente de la pierre magique entre ses hommes, ce qui signifie que plus la bande gagne d'argent, plus la part des hommes est importante.

Plus la bande est nombreuse, plus elle est coûteuse à entretenir et plus la part qui revient aux hommes est importante. Le nombre indiqué par le tableau suivant correspond aux profits en couronnes d'or après déduction de tous les coûts d'entretien. Le profit est ajouté au magot de la bande.

Nombre de guerriers de la bande	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	30	25
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	100	90
8+	155	140	130	120	110	100

Revenus des Soeurs de Sigmar Les sœurs dédaignent les possessions matérielles, mais leur mission sacrée de purifier Mordheim de l'influence du Chaos nécessite provisions et armes, qui sont très demandées. Les bandes de sœurs rivalisent entre elles pour obtenir le meilleur matériel de l'armurerie du temple.

Pour mesurer leur succès, plus les sœurs rapportent de pierre magique afin de la mettre sous clef dans la Voûte de Justification du Roc de Sigmar, plus elles reçoivent d'aide de la part du temple.

Les couronnes d'or que possède une bande de sœurs de Sigmar représentent les ressources que la Haute Matriarche met à leur disposition. Il ne s'agit pas d'or au sens propre, mais vous pouvez considérer cela comme de la foi, de la piété, du dévouement, etc.

Skavens et morts-vivants Aucune de ces bandes n'attache beaucoup d'importance à l'or, mais elles envoient la pierre magique à leurs supérieurs et reçoivent aide et ressources en échange. Les skavens ont leur propre monnaie, tandis que les morts vivants sont au-delà de l'insignifiant concept de richesse. Pour les skavens, les couronnes d'or représentent donc les morceaux de malepierre qui constituent leur monnaie, tandis que pour les morts vivants, elles reflètent la faveur dont ils jouissent aux yeux de leur maître, Vlad von Carstein de Sylvanie.