



Table des Matières

Règles	2	Règles de base de la campagne
	3	Séquence du Tour
	6	Critique
	8	Incidents de tir
	9	fuir le combat
	10	Récompense du Seigneur des Ombres
	11	Cavalier
Règles optionnels	12	Évènement Aléatoirement
	20	Météo
	21	Renommé
	22	Le Feu des enfers
	23	Baril de poudre noire
	24	Le lancer d'objets
	25	Échelle
	26	Chirurgie
	27	Temple de Shalva
	28	Les Pierres Magique, Chaotique et la Malpierre
Équipement	40	Armes de mêle
	44	Armes de tir
	47	Arme à poudre noir
	49	Armes Racial
	50	Armures
	53	Armes Racial
	56	Équipement divers
	62	Équipement additionnel
	66	Prix et rareté
	69	Guerrier Monté
Après-Bataille	77	Blessures Grave
	81	Expérience
	83	Compétence
	87	Revenue
	99	Vente de Pierre
Scénarios	100	Scénario
	111	Scénario multijoueurs
	129	Scénario Spéciaux
Quartiers	172	Les Secteurs et Quartiers

Règles de base de la campagne :

Les différentes phases du jeu :

- Jet sur le tableau d'exploration
- Rencontre
- Jouez la partie
- Mouvement sur la carte
- Blessures
- Expérience
- Mise à jour de la valeur de bande et de sa renommé.
- Vente de la pierre magique 1 fois par séquence de jeu
- Recherche d'objet
- Recherche d'objet rare
- Recrutement

Pour les rencontres vous pouvez défier l'adversaire que vous voulez (par exemple en décidant d'attaquer le camps ennemi, si vous savez où il se trouve), certaines rencontres seront à la discrétion du MJ.

Chaque bande possède un camp qui est considéré comme secret, celui-ci représente tout votre magot non utilisé ainsi que les objets que vous n'utilisez pas. (Des règles optionnelles viendront expliquer plus tard comment attaquer, gérer, et piller les camps)

Au début de la campagne vous n'avez aucun quartier de Mordheim en votre possession.

Pour les règles nous utiliserons les règles du livre de règles et de l'empire en flamme.

Exceptions aux règles utilisées :

1. La déroute volontaire se fait après avoir perdu 25% des membres de la bande (franc-tireur inclus) et 2 membres comme indiqués dans le livre de règles. Les règles de déroute non volontaire ne changent pas.
2. Le recrutement des héros et des hommes de main est limité.
Si vos points de renommé sont négatifs alors le nombre de points de renommé négatif s'ajoute au prix de l'homme de main et/ou du héros. Le total de couronne d'or dépensé en recrutement ne peut pas dépasser votre valeur de bande divisé par 2. (Cette règle ne s'applique pas aux animaux et aux Zombies)
3. Si votre réputation est négative, un franc-tireur sera engagé pour un malus de 2*malus réputation, et sa solde sera augmentée du malus.
4. Vous pouvez équiper vos hommes de main avec de l'équipement, mais attention seule les objets qui ne sont pas strictement réservés au héros sont possibles.

Voici la liste des objets suivants qui n'est utilisable que par des héros :

- Relique sacrée (ou maudite)
- Livre de cuisine halfling
- Livre saint
- Destriers de tout types (cet équipement est susceptible de changer mais pour le moment, je n'ai pas résolu un point de règle important, donc seulement les héros.)
- Grimoire de magie
- Herbe de soin
- Carte de Mordheim
- Habits en soie de Cathay
- Tarot de l'empereur

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									
CC DE L' ATTAQUANT		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	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 Clit.

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

Fuir le combat

Les guerriers engagés au corps à corps au début de leur propre tour peuvent tenter de fuir le combat durant leur phase de mouvement. On considère que de tels guerriers ont réalisé qu'ils n'avaient aucune chance de vaincre et qu'il était simplement trop dangereux de persévérer.

Désignez vos guerriers qui vont tenter de fuir au début de votre phase de mouvement, en même temps que les déclarations de charge. Retournez les figurines concernées pour l'indiquer.

Faites un test de Commandement pour chaque guerrier qui tente de fuir le combat. Cela représente ses efforts pour trouver le moment adéquat. S'il réussit, un guerrier peut se déplacer du double de son mouvement normal pour s'éloigner du combat et de son adversaire, dans la direction de son choix.

Si le guerrier échoue, son adversaire peut lui infliger 1 touche automatique. Le fuyard (s'il survit) se sauve ensuite de 2D6ps dans la direction directement opposée au combat. Il devra faire un test de Commandement au début de son prochain tour.

S'il réussit ce dernier test, il s'arrêtera mais ne pourra rien faire d'autre durant ce tour. Si ce test est raté, il continuera à fuir de 2D6ps vers le bord de table le plus proche et devra encore tester au prochain tour s'il est encore sur le terrain de jeu.

Si un guerrier est chargé pendant qu'il fuit, l'assaillant est placé en contact avec lui comme d'habitude, mais le fuyard effectue alors immédiatement un nouveau mouvement de 2D6ps vers le bord de table, avant que son nouvel adversaire n'ait pu le frapper.

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 débilitante. 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.

Cavaliers

Les chevaux sont rares et chers à Mordheim, mais ils permettent aux guerriers de se déplacer rapidement, du moment que le cavalier reste dans la rue et ne s'aventure pas dans les bâtiments en ruines, où sa monture pourrait facilement glisser et tomber. Grâce aux règles qui suivent, vous pouvez inclure des héros montés dans vos parties.

Les cavaliers à Mordheim

Un cavalier et sa monture sont traités comme une seule figurine. Si le cavalier est mis hors de combat, la figurine entière est retirée du jeu.

Les figurines montées utilisent la caractéristique du cavalier pour tous les tests de Cd. En cas d'attaque, utilisez l'Endurance et les Points de Vie du cavalier.

Les cavaliers bénéficient automatiquement d'une sauvegarde de 6+, même sans porter d'armure. Cela représente la protection supplémentaire offerte par le cheval. Si le cavalier porte une armure, sa sauvegarde sera améliorée de +1.

Un destrier (et non un cheval normal) peut être doté d'un caparaçon (voir le Tableau des prix), qui ajoute +1 à la sauvegarde d'armure du cavalier, mais réduit de -1 son Mouvement.

Un destrier caparaçonné mis hors de combat ne sera tué que s'il obtient un 1 sur 1D6.

Au corps à corps, un destrier peut effectuer 1 attaque, mais un cheval normal n'a aucune caractéristique d'Attaques et ne peut donc pas frapper.

Un cheval augmente la valeur de bande de +3 points, et un cheval de guerre de +5 points.

Cavaliers et mouvement

Les figurines montées ne peuvent pas entrer dans des bâtiments et doivent rester sur des surfaces planes telles que les rues.

Une figurine montée peut sauter un obstacle de 2ps de haut au maximum sans pénalité de mouvement.

Tirer sur un cavalier

A cause de sa taille, un cavalier peut toujours être pris pour cible même s'il n'est pas le plus proche du tireur.

Monter/descendre de cheval

Un guerrier monté peut démonter durant sa phase de mouvement. Il perd la moitié de son mouvement et ne peut ni charger ni courir lors du même tour.

Lorsqu'un cavalier met pied à terre, on considère que sa monture le suit partout et qu'il peut remonter dessus lorsqu'il le désire, tant qu'il ne se trouve pas dans un bâtiment ou un autre endroit où un cheval ne pourrait pas aller (comme un toit). Le guerrier perd la moitié de son mouvement pour remonter, et ne peut ni charger ni courir lors du même tour.

Remplacez le cavalier par une figurine à pied lorsqu'il met pied à terre, et vice-versa.

Montures et campagnes

Si un cavalier est mis hors de combat, lancez 1D6 après la bataille. Sur un 1-2, la monture est tuée et doit être retirée de la feuille de bande.

Événement 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 Troubaille

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 replacez 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 se 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 cieus, 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 pillier 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 Rencontreure 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 Rencontreure 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 déréglé. 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+. |

Renommé

Chaque bande est sous les ordres d'un capitaine (ou d'un dirigeant de sa race au titre approprié), représentant le joueur. Au fil des événements, ce capitaine accumulera des Points de Renommée. A la fin de la campagne, est déclaré vainqueur celui dont le total de Points de Renommée est le plus élevé. Si leurs nombres de points de renommé sont égaux, alors on prend en compte les points d'expérience des bandes.

Le capitaine commence la campagne avec 1 Point de Renommée et la règle chef ou leader.

Quand celui-ci participe à une bataille, "vous"êtes là en personne, toute capacité spéciale de votre commandeur. Si vos points de renommé deviennent négatifs alors vous perdez la règles leader ou chef.

Au cas où votre capitaine serait tué, le nouveau capitaine divise les points de renommé par 2.

Si vous créez une nouvelle bande la renommé redémarre à 1.

Des points de renommée peuvent être gagnés pour les raisons suivantes :

Victoire lors d'une escarmouche comprenant plusieurs adversaires	+2
Victoire lors d'une escarmouche contre 1 adversaire	+1
Victoire alors que aucun membres de sa bande a été mis hors de combat	+1
Victoire contre une bande d'une valeur d'expérience supérieure	+1
Pour chaque résultat héros adverse capturé sur le tableau des blessures graves	+2
Élimination (mort) d'un héros adverse après bataille	+2
Élimination (mort) d'un homme de main adverse après bataille	+1
Défaite contre une bande d'une valeur d'expérience supérieure de 101 points	+1
Objectif secondaire:	Variable

Des points de renommée peuvent être perdus pour les raisons suivantes :

Défaite lors d'une escarmouche quelques soit le nombre d'adversaire	-1
Perte d'un héros	-2
Perte d'un homme de main	-1
Fuite de sa bande avec 25% de perte ou moins	-2
Fuite de sa bande avec 33% ou plus et moins de 66% de perte	-1
Objectif secondaire:	Variable

Duel :

- Le gagnant gagne +2 en réputation (+1 pour la victoire et +1 pour le duel)
- Le perdant gagne -2 en réputation (-1 pour la défaite, -1 pour le duel)

Tout Mordheim sera au courant du combat, contrairement aux escarmouche dont on entend des rumeurs, des badauds seront même peut être présent pour relater, commérer les faits . . .

La gloire et le prestige pour le vainqueur !
La honte et le déshonneur pour le perdant !

Le Feu Des Enfers

Il arrive parfois que les ruines de Mordheim prennent feu, voici comment gérer ce cas :

Mettre le feu à un bâtiment :

Vous devez posséder une torche ou tout autre objet qui permettrait de mettre le feu à un bâtiment ou une ruine (sort de flamme, bombe incendiaire, etc.).

Il vous faut être en contact avec le bâtiment ou la ruine, vous touchez automatique.

Si vous utilisez un système de tir, fait un jet de CT non modifier pour toucher.

(Il est possible que le MJ aussi sadique qu'il soit décide que un ou plusieurs bâtiment(s) soit déjà de véritable brasier, à tout moment de la partie.)

Jetez un D6 à chaque phase de mouvement ou de tir, sur un 6 le bâtiment ou la ruine prennent feu. Ajoutez +1 au des pour chaque tentative précédente de mettre le feu ou chaque autre figurine qui tente de mettre aussi le feu.

Ajoutez +1 si vous utilisez une gourde d'huile.

Bâtiment en feu :

Il est possible que le brasier devienne incontrôlable et s'étende à d'autres bâtiments.

A la fin du tour de chaque joueur jetez un D6 :

- 1 Le feu s'éteint de lui-même.
- 2 - 5 Le bâtiment continue de brûler
- 6 Un bâtiment ou un élément proche de celui en flamme prend feu.
L'élément doit se trouver à moins de 10 pas et ne pas être séparé par un autre décor qui n'est pas en feu.

Une fois le nouveau décor en feu il suit les mêmes règles que un bâtiment en feu.

Toute figurine désirant entrer dans un bâtiment en feu doit réussir un test de « peur », sinon il ne peut pas bouger pour le reste du tour.

Toute figurine désirant bouger dans un bâtiment en feu doit réussir un test d'initiative ou ne pas bouger (ceci représente les débris et les flammes qu'il faut éviter).

Aucune figurine ne peut grimper un mur en flamme.

A la fin du tour toutes figurines à l'intérieur d'un bâtiment en flamme doit réussir un test d'endurance (un 6 est toujours un échec).

Si le résultat égale son endurance, alors la fumée étouffe le personnage la figurine est automatiquement mise à terre (puis sonné si elle rate le test suivant). Si le test est un échec alors la figurine subit 1D3 touche de F3 sans sauvegarde d'armure (sauf sauvegarde magique).

Les figurines frénétiques n'ont pas de teste à faire pour pouvoir bouger autour et l'intérieur d'un bâtiment en feu (mais elles doivent faire un test d'endurance à la fin du tour comme les autres).

Baril de Poudre Noire

Des barils de poudre noire jonchent parfois ça et là les ruelles de la cité maudite ce qui en fait une arme parfaite lorsque des ennemis sont regroupés près de ces barils.

Mais certaines bandes pourraient être tentées de ramasser ces lourds barils de poudre noire supérieur afin de remplir leurs armes à feux.

REGLE DE TIR:

N'importe qu'elle tireur (Arc, Arbalète, pistolet etc..) peut tirer sur un baril de poudre noire. Il faut réussir un jet de CT contre le baril. (tout les malus de tir s'appliquent : couvert, distance, déplacement..).

Le baril dispose d'une **sauvegarde de 4+** modifiable suivant la Force de l'arme.

FOR 3 = 4+

FOR 4 = 5+

FOR 5 = 6+

Tout projectiles percutant un baril de poudre entraîne l'explosion de celui-ci.

(En percutant le baril, le projectile entraîne une friction sur le bois et un échauffement embrase la poudre et une explosion s'ensuit....)

REGLE DE L'EXPLOSION:

Afin de savoir ce que fait l'explosion (on ne sait jamais quelle quantité de poudre noire contient un baril) jetez 1D6 afin de connaître l'étendu de la déflagration :

1-2 : Explosion normal (3ps de rayon)

3-4 : Explosion majeur (6ps de rayon)

5-6 : La poudre étant mouillée, rien ne se passe !

L'explosion qui s'ensuit provoque 1D3 touches automatiques de force 4 aux personnages ce trouvant près du baril. (3 ou 6 ps suivant l'explosion.)

Le porteur d'un baril qui explose subit 3 touches automatiques de force 5 !

L'explosion peut altérer un bâtiment, lancer 1D6 pour savoir les conséquences :

1 : Enflamme le bâtiment ou souffle les flammes s'il est déjà en feu.

3-5 : +2(+3 si eplo. majeur) pour la règle de mise à feu des bâtiments (-1 / 2ps)

6 : Le bâtiment s'effondre.

RECUPERER UN BARIL

Tout personnage portant un baril ne peut plus courir, ni charger, ni escalader un bâtiment.

A la fin de la bataille ou si sa bande déroute, tout personnage portant un baril récupère son contenu.

Pour savoir ce que contient le baril, jetez 1D6 :

1-2 : 1 doses de poudre noire supérieur (Force 5)

3-4 : 2 doses de poudre noire supérieur (Force 5)

5-6 : poudre noire humide et donc inutilisable.

Le Lancer d'Objets

*Qui n'a pas rêvé de lancer une paverse sur un nain du haut d'une tour ?
Ou faire tomber une échelle sur une horde de gobelins ?*

Ramasser un objet:

Voici les objets pouvant être ramassés puis jetés d'un toit.

-Échelle*, pavé, brique, tuiles, tonneaux (Bière de Bugman & poudre noire).

Une figurine peut automatiquement ramasser un objet à la fin de son déplacement pour le lancer lors de la phase de tir uniquement s'il n'as pas couru.

Un personnage ayant couru ne peut donc pas lancer d'objet.

Exemple:

Un nain se trouve en haut d'un bâtiment...euuh non c'est pas possible comme exemple..

Un mercenaire se trouve en haut d'un bâtiment et souhaite lancer une brique sur un goblin.

Il se déplace de 4ps en direction du bord d'un balcon, ramasse une brique puis la lance.

Lancer un objet:

Pour pouvoir lancer un objet, il faut bien évidemment voir sa cible.(donc être sur le rebord d'un toit par exemple.)

Il n'y a pas de malus de distance ni de couvert mais le malus du au mouvement s'applique.

Le jet pour toucher est toujours de 5+ sur 1d6.

Une figurine ayant bougé pour lancer un objet devra donc toucher sur du 6.

On ne peut lancer un objet qu'a une distance égal à la FORCE de base de la figurine.

Ainsi un ogre lancera un objet à une distance de 4ps, un humain à 3ps etc..

La force de l'objet lorsqu'il touche la cible dépendra de la hauteur à laquelle il est lancé.

FORCE de l'objet = Hauteur en Ps

Il n'y a pas de coup critique sur le lancer d'objet.

Notes:

*Une échelle peut toucher plusieurs figurines si elle est lancée d'une hauteur.

Regardez combien de figurine elle peut toucher (utilisez la comme un gabarit, si une figurine est à moitié sous l'échelle, elle est touchée.)

Un tonneaux de poudre noire explosera automatiquement en touchant la cible. Faites les jets d'explosion, la personne touchée par le tonneaux est considéré comme porteur du baril.

Échelle

Toutes les échelles ne sont pas "fixe" à Mordheim. Bien au contraire. La plus part du temps, les guerriers les trouvent un peu partout dans la ville et les placent là où elles leurs sont utiles. C'est souvent que l'on voit un, ou plusieurs, guerriers avec cet attirail sur le dos.

Transport: Toutes figurines peuvent transporter une échelle. Sauf les animaux et les créatures stupides. Une seule figurine peut transporter une échelle de un à deux étages. Pour une échelle de trois étages et plus, il vous faudra une seconde figurine.
Les grandes créatures peuvent transporter une échelle seule. Quelque soit ça taille.

Mouvement: Une figurine portant une échelle ne peut courir à cause de l'encombrement de cette dernière.

Placer: On peut placer une échelle à la fin de son mouvement. On ne peut pas monter à l'échelle aussitôt après. Même s'il vous reste quelque ps. Vous devrez attendre le tour suivant pour grimper dessus.

Combat: Un guerriers portant une échelle ne peut pas charger, mais elle pourra se faire charger. Lors du premier tour de corps à corps, la figurine ne ripostera qu'avec une seule arme si elle en possède deux. Les guerriers portant une arme à deux mains ne peuvent riposter lors du premier tour. Ceci afin de simuler la dépose de l'échelle au sol. Ensuite, les figurines se battent normalement.

De temps en temps, certains guerriers, pour x raisons, s'arrêtent au milieu d'une échelle. Cela risque d'être à leur risque et péril.....

Charge: Si un guerrier s'arrête au milieu d'une échelle, et qu'un ennemi se trouve à l'étage où aboutit celle ci, l'ennemi peut charger l'échelle pour faire tomber le guerrier. Pour savoir si le guerrier tombe, faites un jet comme pour blesser. La Force de l'assaillant représentant sa....force, et l'Endurance de l'assailli, son poids. Si le guerrier bascule, résolvez sa chute comme indiquée dans le paragraphe "chute" du livre de règles. En sachant que tout étage entamé, compte comme entier.
Ex: si vous êtes entre le rez-de-chaussée et le premier, comptez comme si vous étiez au premier.

Nota Bene :

Lorsqu'on récupère une échelle lors d'un mouvement, on ne peut se déplacer avec que si on a pas courus.

On peut récupérer une échelle.

Une figurine en bas de l'échelle peut tenter de faire chuter celle qui grimpe : il faut réussir un test de Force, sur un 6 (raté obligatoirement), la figurine qui escalade reste accroché ou bien peut décider de tenter une charge plongeante sans test d'initiative.

Chirurgie

Si vous le désirez, vous pouvez envoyer un héros en consultation à la place de sa tentative pour trouver un objet rare lors de la phase commerce. Un héros ayant été mis hors de combat lors de la partie peut aller chez le médecin. Vous pouvez tenter un traitement pour une blessure par héros. Le coût des soins est de 20 CO par tentative.

- Les blessures suivantes ne peuvent pas être traitées :
 - blessure au torse, œil crevé, vieille blessure.
- Les blessures suivantes sont traitées sur le tableau Chirurgie des membres :
 - blessure à la jambe, jambe écrasée, blessure à la main.
- Les blessures suivantes sont traitées sur le tableau Chirurgie de la tête :
 - folie, traumatisme nerveux.

Les tableaux suivants sont valables pour toutes les bandes (même les skavens, les morts-vivants, ...).

Chirurgie des membres :

► Lancez 2D6 :

2-3	<i>Appelez un prêtre</i>	Le héros est mort et son équipement est gardé par sa bande.
4	<i>Il faut couper</i>	S'il s'agit d'une jambe, le mouvement du héros est réduit de moitié (arrondi au supérieur), s'il s'agit d'une main, il ne pourra plus qu'utiliser une arme à une main.
5-6	<i>Désolé</i>	il ne se passe rien et le héros ne participera pas à la prochaine bataille.
7-8	<i>Pas de chance</i>	il ne se passe rien.
9-10	<i>Avec un peu de repos, ça devrait aller...</i>	La blessure est annulée mais le patient ne participera pas à la prochaine bataille.
11-12	<i>Shallaya soit louée !</i>	La blessure est annulée.

Chirurgie de la tête :

► Lancez 2D6 :

2-3	<i>Appelez un prêtre</i>	Le héros est mort et son équipement est gardé par sa bande.
4-5	<i>Y'a un problème</i>	Le personnage est, en plus du reste, sujet à la stupidité.
6	<i>Oups...</i>	Le traitement a échoué et le patient sort fou furieux. Il perd 1 en initiative (jusqu'à un minimum de 1) mais cause désormais la peur.
7-8	<i>Pas de chance</i>	il ne se passe rien.
9-10	<i>Avec un peu de repos, ça devrait aller...</i>	La blessure est annulée mais le patient ne participera pas à la prochaine bataille.
11-12	<i>Shallaya soit louée !</i>	La blessure est annulée.

Temple de Shalya

Toutes bandes (à l'exception de la Kermesse du Chaos) peux, après une bataille, amener un blessé au Temple de Shalya pour que ses prêtres et prêtresses pansent ses plaies.

Soins :

Lancez 1D6 sur la table suivante,

- | | |
|-------|---|
| 1 | Malédiction |
| | Vous avez tripoté une prêtresse (vous n'auriez pas dû), Shalya vous maudit. Dorénavant vous guérissez moins facilement et diminuez de 2 vos résultats de blessures. |
| 2 - 3 | Le prêtre se s'intéresse pas à vous et c'est un chirurgien qui s'occupe de vous, lancez 2D6 sur la table du chirurgien. |
| 4 | C'est un prêtre chirurgien qui s'occupe de vous. Lancez 2D6 +2 sur la table du chirurgien |
| 5 | Les prières sont bénéfique et le patient soigné ne sera absent qu'une bataille. |
| 6 | Bénédiction |
| | En plus d'avoir pleinement récupérer, le guerrier reçoit la bénédiction de la déesse. Il recevra un bonus de +2 à ses trois prochains jets de blessures grave. |

Contrairement au chirurgien, les prêtresses de Shalya peuvent soigner les blessures au torse, œil crevé, vieille blessure et membre amputé. Pour ce faire ôtez 1 à votre jet sur la table ci-dessus. Les soins, payable d'avance, coutent 30 couronnes pour les bandes loyal, 40 pour les neutre et 50 pour les chaotique.

Résurrections :

Un héros qui ne participe pas à la recherche de pierre amène en urgence un guerriers décédé aux temple.

Une offrande à la déesse est la bienvenue pour s'assurer de son attention : 50 couronnes + 1 couronnes par point d'expérience du guerriers.

Lancez 1D6 :

- | | |
|-------|--|
| 1 - 2 | Shalya vous ignore, |
| 3 | Les blessures du guerrier ne se referme pas totalement, il est affaiblis et perd définitivement ne caractéristique. Lancez 2D6 : |
| | 2 Commandement |
| | 3 Capacité de Combat |
| | 4 Capacité de Tir |
| | 5-6 Force |
| | 7-8 Endurance |
| | 9-10 Initiative |
| | 11-12 Mouvement |
| | De plus le guerriers sera alité pour 1D3 batailles |
| 4 | Le guerrier reviens à lui et reste convalescent pour 1d2 batailles |
| | De plus, traumatisé par son décès le guerrier devient stupide. |
| 5 | Ressuscité, sa convalescence ne durera qu'une bataille |
| 6 | Résurrection parfaite, le guerrier reprend du service immédiatement. |
| | De plus, une de ses anciennes blessures est soigné définitivement. |

Shalya, bien que Déesse bonne n'accorde pas aisément ses faveurs aux bandes non loyal, aussi celles-ci diminue de 1 le résultat du D6.

En cas de non résurrection, seul les 50 couronnes sont payé.

Les Pierres Magique, Chaotique et la Malpierre

Note: Les Répurgateurs, les Sœurs de Sigmar, les Bretonniens, les Hauts Elf de l'ombre et les Nains ne sont que trop au courant du pouvoir de corruption des pierres, et ne les utiliseront sous aucun prétexte.

Évaluer les Pierres Magique

Au lieu de vendre ou stocker toutes les pierres magique d'une bande, un joueur peut choisir d'avoir une ou plusieurs de leurs pierres évaluées par un alchimiste afin d'en connaître les propriétés magiques.

Ceci est fait après la bataille pendant la phase de vente de pierre magique (par conséquent, cela signifie que si une pierre est choisi pour être évalué, elle ne peut pas ensuite être vendus jusqu'à la prochaine bataille).

Au lieu de chercher une pièce rare, un héros peut amener un fragment de la bande à un alchimiste. Nombreux alchimistes ont afflué à Mordheim pour étudier les pierres magique et ils exercent leur métier dans la tente et les wagons dans les campements autour de la ville.

Les alchimistes sont connus pour leur cupidité, toutefois, et ils ne fournissent pas leurs services gratuitement, pour chaque pierre évaluées, la bande doit payer 20 couronnes d'or.

Lorsque la pierre est évaluée, lancer 2D6 sur la liste suivante :

2 Pierre de Sort. Tout héros qui porte cette pierre dans la bataille peut jeter un tirer aléatoirement un sort pour la durée de la bataille, en utilisant les règles normales de lancement de sort. Le sort doit être déterminée au hasard dans la table de magie mineur et un sort différent doit être généré avant chaque match dans lequel la pierre est utilisée. Cela signifie que la pierre sera plus utile dans certaines batailles que d'autres.

3 Pierre de Régénération. Tout héros qui porte cette pierre dans la bataille sera régénérera les blessures à un rythme d'une blessure à chaque phase de récupération. Un héros portant cette pierre traite tous les résultats de blessure « sonné » comme « à terre » .

4 Pierre d'Attribut. Un héros qui porte cette pierre dans la bataille aura une caractéristique augmenté pour la durée de la bataille. Lancez un D6 pour voir quelle caractéristique est affecté avant chaque bataille:

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1 +1 Initiative | 4 + 1 Endurance |
| 2 +1 Mouvement | 5 +1 Attaque |
| 3 +1 Force | 6 +1 Point de Vie |

Notez que cette augmentation temporaire peut aller dessus du maximums racial.

5 Pierre d'anti-magie. Un héros qui porte cette pierre ne sera pas affectée par un sorts magiques hostiles sur un jet au D6 de 4 +.

6-8 Pas de pouvoirs bénéfiques.

9 pierres de Chance. Un héros qui porte cette pierre peut relancer n'importe quel jet qu'il fait une fois par match. Le deuxième jet doivent être accepté. Ce pouvoir ne peut être combinés avec des enchantement de chance pour relancer une relance, même si il peut être utilisée pour donner au héros bénéficiant de ces enchantement supplémentaires une relance pendant la bataille comme d'habitude.

10 Pierre de Caractéristique. Un héros qui porte cette pierre dans la bataille aura un capacité a augmenté pour la durée de la bataille. Lancez un 1D6 pour voir quelle capacité est affecté avant chaque bataille:

- | | | |
|--------|--------|------------------|
| 1-2 CC | 3-4 CT | 5-6 Commandement |
|--------|--------|------------------|

Notez que cette augmentation temporaire peut aller dessus du maximums racial.

11 Pierre de guérison. Un héros qui porte cette pierre peut guérir un personnage à 2" de lui (dont lui-même) au cours de chaque phase de ralliement. Le guerrier reprend un point de vie perdu.

Notez que cette guérison n'est bénéfique que pour ceux qui ont plus d'un point de vie.

12 Pierre de protection. Un héros qui porte cette pierre à leur sauvegarde d'armure améliorée de un point (soit une sav de 5 + devient une sav de 4 +).

Notez qu'un héros ne peut jamais avoir une sauvegarde meilleure que 1 +.

Si le héros n'a pas de sauvegarde d'armure, la pierre donne lui une sauvegarde de 6 +.

Utilisation des pierres

Les pierres ne peuvent être utilisés que par des héros, tout comme les autres équipements. Aucun héros ne pourra jamais porter plus d'une pierre à la fois (la magie chaotique qui en résulterait le transformerait immédiatement en rejets du Chaos).

L'utilisation des pierres magique est toujours une entreprise dangereuse et pour le représenter, après chaque bataille, chaque héros qui portait une pierre doit faire un jet pour voir si ils ont été affectés par l'utilisation du pouvoir de la pierre.

Lancer 2D6 pour chaque héros: un jet de **2, 3, 11 ou 12** indique qu'ils ont été touchés.

Les Skaven, ayant une tolérance naturelle pour la Malepierre, ne sont concernés que sur jet de 2 ou 12.

Lancez un D6 sur le tableau ci-dessous pour voir ce qu'il est arrivé au héros infecté.

1 Spawn!

Le héros a succombé à la force brute mutation du Chaos, et devient un terrible rejeton du Chaos. Voir «un Rejeton Chaos» plus bas.

2 Affaibli.

La vitalité du héros a été absorbé par la pierre. L'une de ses caractéristiques est réduite de 1 de façon permanente. Lancez 2D6 pour déterminer laquelle :

2 Commandement

3 Capacité de Combat

4 Capacité de Tir

5-6 Force

7-8 Résistance

9-10 Initiative

11-12 Mouvement

Si une caractéristique est réduit à 0 à la suite de l'affaiblissement, le héros devient un rejeton du chaos, voir plus bas.

3-4 Overdose.

L'exposition à la magie de la pierre a rendu le guerrier malade. Il doit manquer la prochaine bataille pour récupérer.

6-5 Mutation!

Le pouvoir corrupteur du Chaos a fait gagner au héros une mutation.

Lancer sur la table aléatoire de mutation (voir page suivante).

Devenir un rejeton du Chaos

Les rejeton du Chaos sont les tristes restes de ceux qui ont goûté à la puissance du Chaos et ont été incapable de résister aux mutations. Ravagées par les vagues de mutation et de changement, un guerrier est réduit à une monstrueuse bête de crocs, tentacules, yeux, et d'autres excroissances horribles. Leur esprit est à jamais brisées, et ils deviennent un stupide et incompréhensible serviteur du Chaos. Habituellement, quand un être subit ce destin, ses anciens camarades le sortiront de sa misère avec une mort rapide ... sauf si ça semble trop dangereux, dans ce cas, ils lâcheront tout simplement la bête dans l'une des ruelles tortueuses de Mordheim ou dans les égouts.

Il y en a, cependant, certains qui ont un désir pour ou une affinité avec les rejeton du Chaos, ce qui leurs permet de garder leur ami muté dans leurs rang comme une arme de compagnie et à utiliser contre leurs ennemis.

Si un de vos héros devient un rejeton du Chaos il est considéré comme perdu pour la bande, a moins que votre bande soit du culte des Possédés ou Skavens. Les adeptes du Chaos ont une sorte de semi-respect de ces bêtes insensés, et les skavens ont longtemps été adepte à la formation, l'utilisation et mutation induite par les produits de malpierre.

Lorsque le héros se transforme, **l' armure qu'il portait est perdu** dans la tempête de la violente mutation qui dépasse le malheureux guerrier. **Armes et équipements sont abandonnés par la créature**, cependant, elles peuvent être réclamé par la bande.

Le nouveau rejeton **conserve son profil de caractéristique précédente et toute mutations existantes, et gagne immédiatement un D6 mutations** supplémentaires qui devrait être généré sur le tableau de mutation au hasard. Si le héros était un lanceur de sorts, **toutes ses capacités de lanceur de sort sont perdue**. Si le héros est devenu un rejeton suite au résultat d'une caractéristique diminué à zéro, cette caractéristique passe à un 1 sur le profil du rejeton. Sa caractéristique de mouvement doit être supprimé, car le mouvement du rejeton est maintenant l'objet d'une règle spéciale .

Le rejeton est soumis aux règles spéciales suivantes:

Peur : Le rejeton causes maintenant la peur.

Psychologie: Il est immunisé aux règles de la psychologie.

Mouvement: Au lieu du mouvement normale, à chaque phase de mouvement, le rejeton **se déplace de 2D6 "** vers un ennemi. Le rejeton doit aller tout droit vers un ennemi, bien que ce ne doivent pas être l'ennemi le plus proche, et peut être un ennemi que le rejeton ne peut pas voir (les rejetons ont une pléthore de sens, magique et autres qui leurs disent où sont leurs ennemis).

Si ce mouvement amène le rejeton en contact avec n'importe quel héros, ami ou ennemi, le rejeton attaque immédiatement et continuera à se battre dans les tours suivants jusqu'à ce que l'autre héros a été mis hors de combat ou ait fui. Le rejeton peut monter sur les échelles, les escaliers et peut même tenter d'escalader les murs (Ils sont soumis aux règles normales d'escalade).

Le rejeton **ne gagnera plus d'expérience** durant les batailles futures, il est beaucoup trop con pour apprendre de ses actions.

Le rejeton devrait être représenté par une figurine approprié. Créé par vous où issus des figurines officiel.

Tableau des mutations aléatoire

Mordheim est une ville sous l'emprise du Chaos et avec le chaos vient le changement et les mutation.

Il existe de nombreuses façons par lesquelles des guerriers peuvent être infecté par une mutation, même si certain recherchent des mutations comme «Récompense» des puissances du Chaos.

Alors que les mutations ne sont pas toujours nuisibles, et même peuvent être utiles, elles sont une marque du Chaos et comme tels ceux qui les portent sont à craindre, sont évitées et persécutés à travers l'Empire.

Ce qui suit est un tableau utilisé pour générer la colorié, exotique, et parfois invalidante mutations auxquels seront soumis certains guerriers à certains moments .

Le tableau utilise un jet de D66, tout comme la table de blessures graves des héros dans le livret de règles. Si le mutant est affecté par une mutation qu'il possède déjà, retirez a nouveau jusqu'à obtenir une nouvelle mutation.

Note: Le grand danger de mutation, c'est qu'il finis par submerger la victime avec le pouvoir corrompus du Chaos, les réduisant à un monstrueux et stupide rejetons du Chaos.

Pour représenter ce danger : si un guerrier à une caractéristique réduit à zéro à la suite d'une mutation, il dégénère immédiatement en un répugnante rejeton du Chaos (voir les règles complètes pour les Rejeton du Chaos ci-dessus).

Tout membre d'une bande d'humain, de mercenaires (cela inclut à la fois les Ostlanders et les Averlanders) qui reçoit une mutation marquée d'un * est immédiatement expulsé avec fracas de la bande par ses pairs.

Retirez le héros de la liste, son équipement est perdu.

11 Jet Acid *.

Le mutant peut cracher de l'acide sur ces ennemis.

Le jet d'acide utilise la CT du mutant pour toucher, comme si le mutant était muni d'une arme de tir. Le jet a une portée de 8 " et une force de 4. Le mutant ne subit aucune pénalité pour tirer sur une cible à longue portée, ni pour avoir bougé durant le tour.

12 Atrophie.

Une partie du corps mutant a flétri et s'atrophie. Lancez un D6:

1 tête. Le mutant est désormais soumise à la stupidité.

2-4 bras. Le mutant perd l'usage d'un bras. Le mutant ne peut utiliser qu'une seule arme à présent. Si les deux bras sont perdus le mutant doit être retiré de la bande, à moins qu'il ne possède une attaque de queue ou de morsure.

5-6 jambe. Le mutant perd l'usage d'une jambe. Diviser son mouvement de moitié, arrondi au supérieur. Si les deux jambes sont perdus, il doit être retiré de la bande.

13 Bec *.

Le mutant a un bec semblable à celui d'un oiseau ou du poulpe, bien que le reste de son visage restent inchangées.

A moins qu'il ne possède déjà une attaque de morsure, il peut faire une attaque supplémentaire dans chaque phase de corps à corps en raison de sa vicieuse morsure.

14 Extrémités armées *.

Les mains du mutant se transforment en armes! Il ne peut plus utiliser d'autres armes ou équipements qui exigeraient l'utilisation de ses mains. Sur le plan positif, il n'a plus à s'inquiéter d'être désarmée! Il gagne l'attaque normale supplémentaire dans le corps à corps pour l'aide d'une arme supplémentaire et les extrémités armées suivent les règles normales pour les armes de leurs types (Les extrémités de type épée peuvent être utilisées pour la parade). Lancez un D6 pour chaque bras pour voir ce qu'il devient :

1-2 épée

3-4 massue

5-6 hache.

Si le mutant obtient deux extrémités épée, il peut relancer les parades pas comme si il avait une épée et une rondache.

15 Sang Acide.

Si le héros perd un point de vie en combat rapproché, tout le monde au contact avec lui souffre d'une touche de Force 3 (pas de critique) due à la giclée de sang corrosifs.

16 Peau bariolés *

La peau du mutant devient de couleurs vives avec des rayures contrastantes, des taches, ou d'autres motifs.

Aucun effet sur le jeu, mais un excellent prétexte pour peindre un modèle original.

21 Corps brûlant *.

Le corps du mutant est parcourus en permanence par de scintillantes langues de flamme infernale et produisant une lumière non-naturelle.

Le guerrier ne peut porter ni armes ou armures, a moins qu'elles ne soit magiques ou forgé en Gromril ou Ithilmar. Le mutant ne subira pas les malus habituelles pour se battre avec les poings (pas de -1 à la force, Pas de +1 à la SAV des ennemie). Le mutant compte toujours comme ayant une lanterne. Tout guerrier en contact avec le mutant souffre d'une touche automatique de Force 2 au début de chaque phase de corps à corps. Les flammes ne peuvent pas provoquer de coups critiques.

22 Nuée de mouches.

Le mutant est en permanence entouré par une grande masse de mouches volante.

Les opposants au corps à corps avec lui subissent un -1 sur tous les jets pour toucher, due au bourdonnement des mouches dans les yeux, le nez et la bouche.

23 Pieds fourchus *.

Le guerrier gagne + en Mouvement.

24 Corps cristallin *.

Le corps du mutant devient du cristal vivant, ce qui est dur, mais peut facilement être brisée.

Son endurance passe à 6 et ses point de vie à 1. Aucun de ces attributs ne peuvent par la suite être modifiées par l'expérience ou par des mutations. Si une progression due à l'expérience indique un changement dans une de ces caractéristiques, relancer jusqu'à obtenir un résultat différent.

25 Membres élastique *.

Les bars du mutant peuvent s'étirer, ce qui permet d'attaquer à distance.

Si le mutant n'est pas en contact avec un ennemi au début de la phase de combat au corps à corps, il peut faire une attaque de corps à corps contre un ennemi visible dans les 6 ".

L'ennemi n'a pas l'opportunité de contre attaquer.

26 Extrêmement gros.

Le mutant devient un amas de matières grasses et de ballonnements.

Divisez son Mouvement de moitié, arrondi au supérieur, ajouter +1 à son Endurance et de réduisez son initiative de 1.

31 Bras supplémentaire *.

Le mutant peut utiliser n'importe quelle armes à une main avec ce bras supplémentaires. Lui donnant une attaque supplémentaire lors des combats au corps à corps. Néanmoins, il peut porter un bouclier ou une rondache avec son bras supplémentaires. Si le mutant est dans l'incapacité d'utiliser des armes, alors cette mutation permet d'acquérir une attaque supplémentaire, ils ne sont toujours pas autorisés à utiliser des armes.

32 Extrêmement mince.

Le mutant devient aussi mince qu'un bâton d'allumette, maladif, maigre et osseux. Diviser son endurance par 2, arrondi au supérieur.

33 Pédoncules oculaires *.

Le mutant a les yeux sortit, semblable à un crabe.
Le mutant provoque maintenant la peur.

34 Crocs *.

Le, mutant a d'énorme crocs qui poussent.
Cela lui donne une attaque supplémentaire de morsure (à moins qu'il en ai déjà une) dans chaque phase de combat au corps à corps.
L'attaque de morsure utilise la force du mutant.

35 Fourrure *.

Le mutant est recouvert d'une couverture de long et dense fourrure.
La mutation modifie l'apparence seulement, et n'a pas d'effet sur son profil.

36 Grande griffes*.

L'un des bras du mutant se termine par une grande griffe comme celle des crabe.
Il ne peut pas porter d'armes avec ce bras, mais gagne une attaque supplémentaire au corps à corps avec un bonus de +1 en force.

41 Hideux.

Le mutant cause la peur, et est rarement invités à festoyer.

42 Cornes *.

Des cornes poussent sur la tête du mutant.

Il gagne une attaque gore supplémentaires au corps-à-corps basé sur sa force normale.

Le mutant ne peut plus porter de casque.

43 Peau de fer*.

La peau du mutant est recouverte de plaque de fer et d'acier.

Sa sav d'armure est augmenté de +1(à savoir une sav de 5 + devient un 4 +).

Notez que la sauvegarde d'armure d'un guerrier ne peut jamais faire mieux qu'un +. Si le mutant n'a pas d'armure, leur peau leur donne une sauvegarde d'armure de 6+.

44 Queue assommante *.

Le mutant développe une queue flexible avec une pointe osseuse ressemblant à une masse.

À moins qu'il ait déjà une queue, il gagne une attaque de queue supplémentaire dans chaque phase de combat au corps à corps avec un bonus de Force +1. Si le mutant a déjà une queue, il devra décider, au début de chaque phase de corps à corps laquelle il souhaite utiliser.

45 Débile.

L'esprit du mutant rétrécit.

Le mutant est désormais soumis à la stupidité.

46 Porteur de peste *.

Le mutant est porteur d'une hideuse maladie du Chaos.

Les membres du mutant sont couverts de plaies ouvertes, et il est considérablement affaibli par sa condition.

Réduisez son Mouvement et son Initiative de 1.

Chaque fois que le mutant touche un ennemi en combat au corps à corps, il y a une chance qu'ils l'aient infecté de cette maladie débilitante: ce dernier doit réussir un jet d'endurance pour éviter de contracter la maladie. S'il le rate, il souffre de -1 au Mouvement et à l'Initiative pour le reste de la bataille, (après laquelle il est supposé qu'il ira acquérir immédiatement des plantes médicinales et de nombreux remèdes pour empêcher la maladie de l'infecter de façon permanente!). Les porteurs de peste ne peuvent pas infecter le même adversaire plus d'une fois par bataille. En outre, l'horrible apparence du Porteur de peste apparence horrible signifie qu'il provoque aujourd'hui la peur.

51 Morsure toxiques.

Le mutant développe de petit crocs qui sécrètent un poison puissant.

A moins que le guerrier a déjà une attaque de morsure, il gagne une attaque supplémentaire dans chaque phase de corps à corps en raison de sa morsure mortelle. La morsure empoisonnée est une attaque de Force 5, mais elle est réduit à 2 si la victime de la morsure est immunisé aux poison. Si le mutant possède déjà une attaque de morsure, elle incluse dorénavant les effets venimeux décrit ci-dessus.

52 Queue préhensile *.

Le mutant développe une queue préhensile. A moins que le mutant ait déjà une attaque de queue, il gagne une attaque supplémentaire avec cette queue dans chaque phase de combat au corps à corps. Le mutant peut porter et utiliser toutes arme à une main de corps à corps avec sa queue ou bien il peut utiliser soit un bouclier soit une rondache à la place.

Si le mutant à déjà une queue, il devra décider, au début de chaque phase de corps à corps laquelle il souhaite utiliser. Si le mutant est dans l'incapacité d'utiliser des armes, alors cette mutation permet d'acquérir une attaque supplémentaire, ils ne sont toujours pas autorisés à utiliser des armes.

53 Régénération.

Le mutant peut souvent guérir instantanément de ses blessures subbit dans la bataille.

Lorsque le mutant perd un ou plusieurs point de vie, il peut essayer de les régénérer.

Lancez un D6: sur un résultat de 4 +, le mutant guéri instantanément lui-même et récupère l'intégralité de ses points de vie. Sur un résultat de moins de 4, le mutant est laminé, son pouvoir de régénération est temporairement épuisé, et il ne peut pas essayer d'autres régénérations pour le reste de la bataille.

54 Résistant.

La peau du mutant s'épaissit ou devient écailleuse ou autre, augmentant sa résistance aux dommages. Augmenter son endurance de +1.

55 Queue de Scorpion *.

Le mutant développe une longue queue de fer barbelé avec une pointe envenimée, lui permettant de faire une attaque supplémentaire de Force 5 dans chaque phase de corps à corps (à moins que le mutant ait déjà une attaque de queue, dans ce cas, il devra décider, au début de chaque phase de corps à corps laquelle il souhaite utiliser). Si la victime est immuniser aux empoisonnements, la force de la frappe est réduite à 2.

56 Crane d'os *.

La chair du visage du mutant se dissout, ne laissant que son crâne.

Le mutant provoque maintenant la peur.

61 Épines *.

Toutes figurines au contact avec le mutant est victime d'une touche automatique de Force 1 au début de chaque phase de corps à corps.

Les épines ne causeront jamais de coups critiques.

62 Rabougris.

Le mutant devient bossu et se raidit.

Réduisez son Mouvement et son Initiative de 1.

63 Adhésif *.

Les membres du mutant sécrètent un liquide adhésif.

Le mutant réussit automatiquement les tests d'Initiative pour grimper.

64 Tentacule *.

L'un des bars du mutants se termine par une tentacule. Il peut agripper à son adversaire au corps à corps pour réduire une de ses attaques par -1, avec un minimum de 1. Le mutant peut décider quelle attaque son adversaire perd.

65 Verrues.

Le mutant est couvert de verrues répugnante.

Néanmoins son profil n'en est pas affecté.

66 Ailes *.

Le mutant développe une paire d'aile en plumes ou des ailes de chauve-souris.

Les ailes ne sont pas suffisamment forte pour permettre au mutant de voler au sens propre, mais elles lui permettent de planer vers le bas à partir d'une position élevé.

Si le mutant est au-bord de la table-top du vide (sur un toit, passerelle, etc), il peut planer à une vitesse de 2 " à l'horizontale pour chaque 1" de hauteur depuis le sol.

Armes & armures

A Mordheim, la quantité et la qualité des armes d'un guerrier peuvent faire la différence entre la vie et la mort. Ce chapitre décrit diverses armes et pièces d'équipement telles qu'armures et boucliers.

Poing

Dans les cas les plus désespérés, lorsqu'on n'a même pas de couteau, il faut se battre à mains nues. Inutile de préciser que les chances de survie sont comparables à celles de halflings privés de nourriture pendant huit heures !

Note : La règle suivante ne s'applique qu'aux guerriers qui ont perdu leurs armes. Les créatures telles que zombies, animaux, et autres ne sont pas affectées. Les guerriers qui se battent à mains nues n'ont toujours qu'une seule attaque.

Portée : Corps à corps ; **Force :** Utilisateur -1 ; **Règle spéciale :** +1 sauvegarde ennemie

RÈGLE SPÉCIALE

+1 Sauvegarde ennemie : Un ennemi blessé par un coup de poing obtient +1 à sa sauvegarde d'armure, ou une sauvegarde de 6+ s'il n'en a pas.

Dague

Dagues et couteaux sont très répandus, et peuvent être portés là où les autres armes sont interdites. A Mordheim, plus d'un guerrier est mort un couteau entre les omoplates.

Portée : Corps à corps ; **Force :** Utilisateur ; **Règle spéciale :** +1 svg ennemie

RÈGLE SPÉCIALE

+1 Sauvegarde ennemie : Les dagues ne sont pas idéales pour percer les armures. Une figurine blessée par une dague obtient +1 à sa sauvegarde d'armure, ou une sauvegarde de 6+ si elle n'en a pas.

Marteau, bâton ou masse

Ces armes rudimentaires et contondantes vont des gourdins primitifs aux marteaux nains forgés dans le meilleur acier. Un coup de masse peut facilement briser un crâne ou assommer un homme.

Portée : Corps à corps ; **Force :** Utilisateur ; **Règle spéciale :** Contondant

RÈGLE SPÉCIALE

Contondant : Les marteaux et autres armes contondantes sont parfaites pour sonner vos ennemis. Lorsque vous utilisez un marteau, un gourdin ou une masse, un jet de 2-4 est traité comme le résultat sonné pour le jet qui détermine l'étendue des dégâts.

Hache

La hache est l'arme traditionnelle des bûcherons de l'Empire, mais elle est aussi utilisée comme arme dans les régions rurales les plus pauvres. Elle possède une lourde lame capable de causer beaucoup de dégâts, et perce facilement les armures si elle est maniée par un homme fort. De tous les armuriers, ce sont les nains qui forgent les meilleures haches. Les haches naines ont une grande valeur pour les guerriers du Vieux Monde et font partie des armes les plus recherchées.

Portée : Corps à corps ; **Force :** Utilisateur ; **Règle spéciale :** Tranchant

RÈGLE SPÉCIALE

Tranchant : Une hache bénéficie d'un modificateur de sauvegarde supplémentaire de -1, si bien qu'une figurine de Force 4 avec une hache réduira la sauvegarde adverse de -2 au corps à corps.

Épée

L'épée est souvent considérée comme la reine des armes. La plus commune des épées disponibles, l'épée longue impériale, est un chef-d'œuvre pour tout forgeron : quatre pieds d'acier brillant et deux tranchants coupants comme des rasoirs.

Les épées sont des armes bien plus efficaces que les grossiers gourdins ou les haches, bien qu'apprendre à s'en servir soit long et difficile. Il faut des années pour maîtriser le maniement de l'épée. La plupart des guerriers de Mordheim meurent bien avant d'y être parvenus !

Portée : Corps à corps ; **Force :** Utilisateur ; **Règle spéciale :** Parade

RÈGLE SPÉCIALE

Parade : Les épées offrent un excellent compromis de défense et d'attaque et permettent de parer les coups. Lorsque l'adversaire jette les dés pour toucher, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à son meilleur jet, votre figurine a paré le coup et l'attaque est annulée. Une figurine ne peut pas parer une attaque ayant le double ou plus de sa propre Force : elle est trop puissante pour être bloquée.

Fléau

Le fléau est une arme lourde qui se manie des deux mains. Il est habituellement constitué de lourdes boules, souvent hérissées de pointes, reliées à un manche par de robustes chaînes. Les fléaux sont très fatigants à manier, mais terriblement destructeurs dans les mains d'un guerrier talentueux.

Portée : Corps à corps ; **Force :** Utilisateur +2 ; **Règles spéciales :** Fatigue, Arme à deux mains

RÈGLES SPÉCIALES

Fatigue : Le maniement d'un fléau est très fatigant et le bonus de +2 en Force ne s'applique qu'au premier tour de chaque combat au corps à corps.

Arme à deux mains : Le fléau se manie à deux mains et interdit l'utilisation simultanée d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle. Si la figurine possède un bouclier, elle bénéficiera tout de même du bonus de +1 à la sauvegarde contre les tirs.

Morgenstern

Cette arme aussi dévastatrice que difficile à manier est un fléau à une main constitué d'un manche auquel se rattachent des chaînes dotées de boules d'acier à pointes.

Portée : Corps à corps ; **Force** : Util. +1 ; **Règles spéciales** : Fatigue, Difficile à manier

RÈGLES SPÉCIALES

Fatigue : Manier une morgenstern est très fatigant, et le bonus de +1 en Force ne s'applique qu'au premier tour de chaque corps à corps.

Difficile à manier : Une figurine armée d'une morgenstern peut porter un bouclier normalement, mais pas utiliser de deuxième arme ou de rondache dans l'autre main tant le maniement en est délicat.

Hallebarde

La lourde lame de la hallebarde, dotée d'une pointe de lance et d'un tranchant de hache, est fixée sur une robuste hampe de chêne ou d'acier. Cette arme, utilisable d'estoc et de taille, est polyvalente mais difficile à manier dans les lieux clos.

Portée : Corps à corps ; **Force** : Util.+1 ; **Règle spéciale** : Arme à deux mains

RÈGLE SPÉCIALE

Arme à deux mains : La hallebarde interdit l'utilisation d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps.

Une figurine portant un bouclier obtient toujours le +1 à la sauvegarde contre les tirs.

Lance

Les lances comprennent aussi bien les bâtons pointus des gobelins que les grandes lances utilisées par les cavaliers elfes.

Portée : Corps à corps ; **Force** : Utilisateur ; **Règles spéc.** : Frappe en 1er, Bonus de cavalerie

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en premier : Un guerrier armé d'une lance frappe en premier, lors du premier tour de corps à corps

Difficile à Manier : Un guerrier armé d'une lance ne peut tenir qu'un bouclier ou une rondache dans l'autre main, jamais une autre arme.

Bonus de cavalerie : Un cavalier armé d'une lance reçoit un bonus de +1 en Force lorsqu'il charge. Ce bonus ne s'applique que lors du tour de charge.

Lance de cavalerie

Cette longue lance est utilisée par la cavalerie lourde pour percer les armures et jeter l'ennemi au sol. C'est l'arme de prédilection des Chevaliers Templiers et autres riches guerriers. Son maniement demande beaucoup de talent et de force, et seuls les plus riches montent les chevaux de guerre qui donnent à cette arme toute son efficacité.

Portée : Corps à corps ; **Force :** Utilisateur +2 ; **Règles spéciales :** Arme/bonus de cavalerie

RÈGLES SPÉCIALES

Arme de cavalerie : Un guerrier doit posséder un destrier pour utiliser une lance de cavalerie, car il faut être monté pour manier cette dernière.

Bonus de cavalerie : Si les règles de cavalerie sont utilisées, la lance de cavalerie donne un bonus de +2 en Force en charge. Ce bonus ne s'applique que lors du tour de charge.

Épée, marteau ou hache à deux mains

Un coup d'épée ou de hache à deux mains peut couper un homme en deux et défoncer son armure. Il faut beaucoup de temps pour apprendre à utiliser ces armes, et seuls les plus forts sont capables de les manier efficacement.

Portée: Corps à corps; **Force :** Utilisateur +2; **Règles spéciales :** Arme à 2 mains, frappe en dernier

RÈGLES SPÉCIALES

Arme à deux mains : Le maniement d'une arme à deux mains ne permet pas d'utiliser un bouclier, une rondache ou une arme additionnelle au corps à corps. Un bouclier fournit cependant un bonus de +1 à la sauvegarde contre les tirs.

Frappe en dernier : Les armes à deux mains sont si lourdes que l'on frappe toujours en dernier avec, même en ayant chargé.

Arme en gromril

Seul un maître des runes nain peut forger une arme en gromril, un rare minerai météorique. Une lame faite de ce métal ne s'émoussera pas avant mille ans.

Une arme en gromril donne un modificateur de sauvegarde additionnel de -1, et coûte quatre fois le prix d'une arme normale du même type. Vous pouvez choisir le type d'arme de corps à corps proposé.

Arme en ithilmar

Les lames elfes sont forgées en précieux ithilmar, un métal dur mais très léger que l'on ne trouve que dans les royaumes elfiques. Quelques-unes de ces armes sont parfois disponibles dans le Vieux Monde, ramenées comme butin par les pillards nordiques qui attaquent les villes côtières des elfes.

Une arme d'ithilmar donne à son utilisateur +1 en Initiative au corps à corps, et coûte trois fois le prix d'une arme normale du même type. Vous pouvez choisir le type d'arme de corps à corps qui vous est proposé, comme l'indique le chapitre Commerce.

Armes de tir

Arc court

Ce sont de petits arcs à courte portée, bon marché et d'un maniement aisé. Certains cavaliers utilisent ces arcs car les autres modèles sont trop longs pour le tir à cheval. Les petites créatures, trop faibles pour utiliser des arcs plus puissants, doivent aussi se contenter d'arcs courts.

Portée maximum : 16ps ; **Force** : 3 ; **Règles spéciales** : Aucune

Arc

L'arc est utilisé par la plupart des races, surtout en temps de guerre. C'est une arme simple mais puissante, à la fabrication peu onéreuse et d'un entretien facile.

Portée maximum : 24ps ; **Force** : 3 ; **Règles spéciales** : Aucune

Arc long

Un arc long est fait de couches alternées de bois d'if ou d'orme. Un bon archer peut toucher la feuille de son choix sur un arbre à trois cents pas avec une telle arme.

L'arc long est l'arme de prédilection des archers expérimentés du fait de sa longue portée et de sa grande précision.

Portée maximum : 30ps ; **Force** : 3 ; **Règles spéciales** : Aucune

Arc elfique

Les arcs elfiques sont les meilleures armes du genre. Fabriqués en ithilmar ou en bois des forêts elfiques, avec des cordes tressées en cheveux de damoiselles elfes, les arcs elfiques sont de loin supérieurs aux armes de tir des autres races. Entre les mains d'un archer elfe, l'arc elfique est d'une redoutable efficacité grâce à sa longue portée et à son grand pouvoir de pénétration.

Portée maximum : 36ps ; **Force** : 3 ; **Règles spéciales** : modif. de svg de -1

RÈGLE SPÉCIALE

Modificateur de sauvegarde : Les sauvegardes ennemies sont réduites de -1 contre les touches infligées par un arc elfique.

Arbalète

Une arbalète est constituée d'un petit arc puissant monté sur une crosse de bois ou d'acier. Les arbalètes de l'Empire sont en acier et intègrent souvent un mécanisme de réarmement. Il faut du temps pour préparer une arbalète au tir, mais les carreaux qu'elle projette possèdent une portée énorme et percent les armures facilement.

Les arbalètes sont bien plus longues à fabriquer que les arcs, et sont donc chères et assez rares. Beaucoup les apprécient néanmoins à Mordheim pour leur puissance et leur portée.

Portée maximum : 30ps ; **Force** : 4; **Règles spéciales** : Mouvement ou tir

RÈGLE SPÉCIALE

Mouvement ou tir : On ne peut pas bouger et tirer avec une arbalète durant le même tour, sauf pour pivoter sur place ou se lever.

Fronde

Les frondes sont rarement utilisées, n'étant pas plus puissantes que les arcs tout en ayant une portée inférieure. Une fronde n'est rien de plus qu'une boucle de tissu ou de cuir dans laquelle on place une pierre. Le frondeur fait tournoyer son arme au-dessus de sa tête avant de lâcher la pierre vers sa cible.

Bien que de nombreux archers méprisent cette arme, un frondeur talentueux peut tuer un homme à une distance considérable, et les munitions sont gratuites : les pierres se trouvent partout !

Portée maximum : 18ps ; **Force** : 3 ; **Règles spéciales** : Double tir à demi portée

RÈGLE SPÉCIALE

Double tir à demi portée : Un frondeur peut tirer deux fois pendant sa phase de tir s'il ne se déplace pas durant la phase de mouvement.

Il ne peut cependant tirer qu'à demi portée (9ps) s'il tire deux fois, et chacun des tirs subit une pénalité de -1 pour toucher.

Étoile/couteau de jet

Les étoiles de jet sont surtout utilisées par les assassins de la sinistre Maison des Ombres ou les bandits qui se spécialisent dans l'attaque des imprudents. Un couteau bien équilibré lancé dans le dos a mis fin à la vie de bien des nobles et marchands de Mordheim. Les couteaux de jet ne conviennent pas au corps à corps car ils ne sont pas correctement équilibrés pour cela.

Portée : 6ps ; **Force** : Utilisateur ; **Règle spéciale** : Arme de jet

RÈGLE SPÉCIALE

Arme de jet : Les figurines qui utilisent des étoiles ou des couteaux de jet ne subissent pas de pénalités pour la longue portée ou pour avoir bougé, car ces armes sont parfaitement équilibrées pour le jet. Elles sont inutilisables au corps à corps.

Arbalète à répétition

Les arbalètes à répétition sont complexes, coûteuses et difficiles à fabriquer. Elles sont donc plutôt rares, mais pas dépourvues d'avantages : elles peuvent tirer des rafales de carreaux sur l'ennemi, et un guerrier peut s'en servir tout en se déplaçant à une bonne vitesse.

Portée maximum : 24ps ; **Force :** 3; **Règle spéciale :** Double tir

RÈGLE SPÉCIALE

Double tir : Une arbalète à répétition peut tirer deux fois par tour avec une pénalité supplémentaire de -1 pour toucher sur chaque tir.

Arbalète de poing

Les arbalètes de poing sont des chefs-d'œuvre de maîtres armuriers : des arbalètes miniatures dotées de la puissance et de la précision de vraies arbalètes. Elles peuvent être facilement dissimulées sous des vêtements et sont très appréciées des assassins.

Portée maximum : 10ps ; **Force :** 4; **Règle spéciale :** Tir au corps à corps

RÈGLE SPÉCIALE

Tir au corps à corps : Une figurine armée d'une arbalète de poing peut tirer avec lors du premier tour de corps à corps. Ce tir est toujours résolu en premier, avant les attaques, et subit un malus de -2 pour toucher. Utilisez la Capacité de Tir de la figurine pour savoir si elle touche ou non. Cette attaque s'ajoute aux attaques normales de corps à corps du guerrier.

Armes à poudre noire

Les armes à poudre noire ne sont apparues que très récemment dans le Vieux Monde. Elles sont aussi capricieuses que puissantes, et leurs balles de plomb peuvent percer le plastron ou le bouclier le plus robuste, si bien que les armures n'offrent presque aucune protection contre elles. La plupart des armes à poudre noire sont achetées à prix d'or aux nains, bien que quelques forges de Nuln et d'Altdorf aient commencé à se lancer dans la fabrication d'arquebuses.

Pistolet

Un pistolet est une arme à poudre noire simple, dotée d'un mécanisme à ressort pour la mise à feu. La plupart des pistolets sont coûteux, peu fiables et de mauvaise qualité.

Portée max : 6ps ; **Force :** 4 ; **Règles spéciales :** Rechargement, Modif. de svg, Corps à corps

RÈGLES SPÉCIALES

Rechargement : Il faut un tour entier pour recharger un pistolet, qui ne peut donc tirer qu'un tour sur deux. Si vous avez une paire de pistolets, vous pouvez tirer à chaque tour.

Modificateur de sauvegarde : Les pistolets percent encore mieux les armures que leur Force de 4 ne le suggère. Une figurine blessée par un pistolet effectue sa sauvegarde avec un malus de -2.

Corps à corps : Les pistolets peuvent être utilisés au corps à corps comme au tir. Une figurine armée d'un pistolet et d'une autre arme de corps à corps gagne +1 Attaque, résolue avec une Force de 4 et un modificateur de sauvegarde de -2. Cette attaque supplémentaire n'est utilisable qu'une fois par combat. Une paire de pistolets permet de se battre avec 2 Attaques au premier tour de chaque corps à corps. Les touches sont de Force de 4 avec un modificateur de sauvegarde de -2 quelle que soit la Force du tireur, sont résolues avec sa CC et peuvent être parées.

Pistolet de duel

Un pistolet de duel est une véritable œuvre d'art, et un armurier doit fournir un travail long et méticuleux pour en réaliser un. Les pistolets de duel sont souvent portés par les nobles impériaux, qui les utilisent pour résoudre de manière définitive leurs différents en matière d'amour et d'honneur.

Ce sont des armes au coût exorbitant que le simple guerrier a rarement la chance de posséder : même si l'on parvient à en voler ou à en acheter une, le prix des munitions reste astronomique. Certains des guerriers les plus riches de Mordheim portent des pistolets de duel pour indiquer leur rang et inspirer respect, admiration et envie.

Portée maximum : 10ps ; **Force** : 4; **Règles spéciales** : Précision, Rechargement, Modif. de svg, Corps à corps

RÈGLES SPÉCIALES

Précision : Un pistolet de duel est conçu pour la précision, et permet à un duelliste accompli de toucher une pièce à vingt pas. Tout tir ou attaque au corps à corps d'un pistolet de duel bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher.

Rechargement : Il faut un tour complet pour recharger un pistolet de duel, qui ne peut donc tirer qu'un tour sur deux. Une paire de pistolets de duel permet de tirer à chaque tour.

Modificateur de sauvegarde : Les pistolets de duel percent encore mieux les armures que leur Force de 4 ne le suggère. Un pistolet de duel inflige un malus de -2 à la sauvegarde adverse.

Corps à corps : Les pistolets de duel peuvent être utilisés au corps à corps comme au tir. Une figurine armée d'un pistolet de duel et d'une autre arme de corps à corps gagne +1 Attaque, résolue avec une Force de 4 et un modificateur de sauvegarde de -2. Cette attaque supplémentaire n'est utilisable qu'une fois par combat. Une paire de pistolets de duel permet de se battre avec 2 Attaques au premier tour de chaque corps à corps. Les touches sont de Force de 4 avec un modificateur de sauvegarde de -2 quelle que soit la Force du tireur, sont résolues avec sa CC et peuvent être parées.

Tromblon

Un tromblon est une arme à poudre noire rudimentaire qui tire une grêle de plombs, de rivets rouillés, de clous tordus et autre mitraille. Cette arme puissante bien que hasardeuse prend énormément de temps à recharger, si bien que la plupart des guerriers la laissent de côté après le premier tir.

Portée maximum : Spéciale ; **Force** : 3; **Règles spéciales** : Décharge, Tir unique

RÈGLES SPÉCIALES

Décharge : Lorsqu'un tromblon fait feu, tracez **une ligne de 16ps de long et de 1ps de large** à partir du tireur (la ligne doit être droite). Toute figurine (à l'exception des figurines cachées ou hors de vue du tireur) se trouvant dans le couloir subit automatiquement une touche de Force 3.

Tir unique : Il faut du temps pour recharger un tromblon et ce dernier n'est utilisable qu'une seule fois par partie.

Arquebuse

L'arquebuse est une arme à feu rudimentaire dont la qualité de fabrication va des grossières haquebutes en bois de l'école d'artillerie de Nuln aux armes à feu sophistiquées des nains. Ces dernières sont dotées de leviers et de ressorts qui maintiennent la mèche enflammée, et de gâchettes qui actionnent le mécanisme de mise à feu.

Les arquebuses ne sont pas des armes très fiables : le canon explose de temps à autre, et la poudre refuse parfois de s'enflammer. Mais leur portée est extraordinaire et leur puissance de pénétration ridiculise les armures les plus épaisses.

A Mordheim, les arquebuses sont rares et coûteuses, mais une bande qui dispose de telles armes forcera le respect de toutes ses rivales.

Portée max : 24ps ; **Force :** 4; **Règles spéciales :** Rechargement, Mouvement ou tir, Modif. de svg

RÈGLES SPÉCIALES

Rechargement : Il faut un tour complet pour recharger une arquebuse, qui ne peut donc tirer qu'un tour sur deux.

Mouvement ou tir : On ne peut pas bouger et tirer à l'arquebuse dans le même tour, à part pour pivoter sur place ou se lever.

Modificateur de sauvegarde : Les arquebuses percent encore mieux les armures que leur Force de 4 le suggère. Une figurine blessée par une arquebuse effectue sa sauvegarde avec un malus de -2.

Long fusil d'Hochland

Hochland est une province célèbre pour ses chasseurs, et l'arme préférée de sa noblesse pour aller à la chasse est un fusil à longue portée. C'est une arme rare et précieuse, que seul l'armurier le plus talentueux peut réussir à fabriquer.

Portée maximum : 48ps ; **Force :** 4; **Règles spéciales :** Mouvement ou tir, Rechargement, Choix de la cible, Modificateur de sauvegarde

RÈGLES SPÉCIALES

Mouvement ou tir : On ne peut pas bouger et tirer avec un long fusil d'Hochland dans le même tour, sauf pour pivoter sur place et se relever après une mise à terre.

Rechargement : Il faut un tour complet pour recharger un long fusil d'Hochland, qui ne peut donc tirer qu'un tour sur deux.

Choix de la cible : Le long fusil d'Hochland permet de viser n'importe quelle figurine en vue, pas seulement la plus proche.

Modificateur de sauvegarde : Les longs fusils d'Hochland percent encore mieux les armures que leur Force de 4 le suggère. Une figurine blessée par un long fusil d'Hochland effectue sa sauvegarde avec un malus de -2.

Armures

Au corps à corps, une bonne armure peut éviter la mort. Les chasseurs d'Osterland portent souvent des vestes en cuir bouilli, tandis que les soldats préfèrent les hauberts et les cuirasses d'acier. Les meilleures armures du monde connu sont cependant fabriquées dans les forges naines, où l'acier et le feu n'ont plus de secrets. Les forges impériales contiennent aussi moult talentueux artisans capables de fabriquer d'excellentes armures, car les humains ont appris cet art des maîtres artisans nains alors que l'Empire était encore jeune.

A Mordheim, seuls les plus riches et les plus puissants peuvent s'offrir le luxe de porter une armure complète (les moins fortunés doivent se contenter de tuniques de cuir, avec parfois des casques et des boucliers en bois). Les chefs fortunés des bandes qui ont le plus de succès portent des armures de la plus belle qualité, qui sont autant des symboles de richesse et de pouvoir qu'une protection contre les coups.

Armure légère

Une grande variété de matériaux est utilisée pour fabriquer les armures légères, qui vont de la tunique en cuir bouilli à la chemise de mailles. Elles n'offrent pas une protection totale contre les flèches ou les épées, mais restent préférables à rien du tout. L'armure légère ne gêne pas le mouvement.

SAUVEGARDE D'ARMURE

Sauvegarde : Un guerrier qui porte une armure légère bénéficie d'une sauvegarde de base de 6 sur 1D6.

Armure lourde

L'armure lourde typique est faite d'anneaux de métal et s'appelle cotte de mailles. Forger une cotte de mailles est très long et fastidieux, car l'armurier doit assembler des milliers d'anneaux de métal. Le coût s'en ressent, mais ce type d'armure fournit une excellente protection à qui peut se l'offrir.

Il existe également d'autres types d'armures, la plus connue étant la cuirasse et les tassettes d'acier portées par les chevaliers fantassins des ordres des Templiers.

RÈGLES SPÉCIALES

Sauvegarde : Un guerrier revêtu d'une armure lourde bénéficie d'une sauvegarde de base de 5+ sur 1D6.

Mouvement : Un guerrier portant à la fois une armure lourde et un bouclier subit une pénalité de mouvement de -1.

Bouclier

Il existe deux types de boucliers en usage à Mordheim : le premier est en bois, parfois renforcé de plaques de métal. Ce type de bouclier basique, bien que relativement robuste, a tendance à se fendre, mais cela peut parfois sauver la vie de son porteur car il arrive que l'arme de l'adversaire s'y coince. Ce dernier est alors une proie facile pendant qu'il lutte pour libérer son arme.

Les boucliers métalliques sont lourds et encombrants, mais résistent bien plus longtemps aux coups. Un bouclier impérial typique est rond ou triangulaire, et porte l'emblème de la province ou de la ville de son propriétaire.

SAUVEGARDE D'ARMURE

Sauvegarde : Une figurine portant un bouclier bénéficie d'une sauvegarde de 6 sur 1D6.

Rondache

Les rondaches sont de petits boucliers ronds conçus pour parer et dévier les coups. Elles sont souvent en acier car elles doivent être très robustes pour résister aux coups furieux des corps à corps. Leur maniement demande beaucoup de talent, mais un guerrier agile peut se protéger de coups qui le mutileraient à coup sûr sans cela.

RÈGLE SPÉCIALE

Parade : Une figurine équipée d'une rondache peut parer l'un des premiers coups de chaque phase de corps à corps. Lorsqu'un adversaire obtient une touche, le porteur de la rondache lance 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur score de son adversaire, le coup est paré et la touche annulée. Une figurine ne peut pas parer une attaque réalisée avec le double de sa propre Force ou plus : elle est bien trop puissante pour être bloquée.

Casque

Des chevaliers bretonniens avec leurs heaumes scintillants aux skavens coiffés de capuches en cuir, tous les guerriers sensés tentent de protéger la partie la plus vulnérable de leur corps : leur tête. Même les plus narcissiques portent des casques car ceux-ci peuvent être garnis de plumes, de cornes et autres décorations.

La forme et la taille d'un casque sont variables, mais sa fonction reste toujours la même.

RÈGLE SPÉCIALE

Protection : Une figurine coiffée d'un casque bénéficie d'une sauvegarde spéciale de 4+ pour éviter d'être sonnée. Si la sauvegarde est réussie, transformez le résultat sonné en à terre à la place. Cette sauvegarde n'est pas modifiée par la Force de l'adversaire.

Armure en ithilmar

L'ithilmar est un métal argenté aussi léger que la soie et plus dur que l'acier. Les elfes sont des experts pour fabriquer armes et armures en ithilmar, et le royaume elfe de Caledor est le seul endroit au monde où ce métal peut être trouvé.

Une armure en ithilmar donne une sauvegarde de base de 5+, et ne ralentit pas son porteur s'il porte aussi un bouclier.

Armure en gromril

Le gromril est le métal le plus rare et le plus dur du Vieux Monde. Seuls quelques rares artisans nains savent travailler le gromril, et les armures qu'ils forgent atteignent des prix astronomiques.

Une armure en gromril donne une sauvegarde de base de 4+ à son porteur et ne le ralentit pas s'il porte aussi un bouclier.

Armes Racial

Sœurs de Sigmar uniquement

Marteau de guerre sigmarite

15 Couronnes d'Or

Disponibilité : Commune
(Sœurs de Sigmar uniquement).

Une des armes traditionnelles de l'Ordre, en souvenir de Ghal-Maraz, le marteau de Sigmar.

Portée : Corps à corps; **Force** : Utilisateur+1; **Règles spéciales** : Contondant, Sacré

RÈGLES SPÉCIALES

Contondant : Les marteaux de guerre sont parfaits pour assommer les adversaires. Lorsque vous l'utilisez au corps à corps, un résultat de 2 à 4 compte comme sonné sur le tableau des dégâts.

Arme Sacrée : Chaque marteau a été béni par une matriarche avant d'être remis à une sœur. Le marteau donne un bonus de +1 sur tous les jets pour blesser infligés au corps à corps contre les possédés et les morts vivants. Notez qu'il vous faudra tout de même un 6 avant modificateurs pour infliger une touche critique. Seules les matriarches et les sœurs supérieures de l'ordre peuvent porter deux marteaux de guerre sigmarites.

Fouet d'acier

10 Couronnes d'Or

Disponibilité : Commune
(Sœurs de Sigmar uniquement).

Une autre arme unique de l'ordre, faite de chaînes d'acier barbelées.

Portée : Corps à corps; **Force** : Utilisateur; **Règles spéciales** : Parade Imp., Claquement

RÈGLES SPÉCIALES

Parade Impossible : Le fouet d'acier est une arme polyvalente que les sœurs utilisent avec une grande dextérité. Les tentatives de parades contre cette arme sont inutiles. Une figurine attaquée par le fouet d'acier ne peut pas faire de parades ni avec une épée ni avec une rondache.

Claquement : Une figurine armée du fouet d'acier gagne +1 Attaque lorsqu'elle charge, en plus de tout autre bonus. Lorsqu'elle est chargée, elle gagne aussi +1 A, qu'elle ne peut utiliser que contre la figurine qui la charge. Cette attaque supplémentaire frappe en premier. Si le porteur est chargé par 2 ennemis ou plus, ce bonus reste de +1A. Si le porteur se bat avec deux fouets, il reçoit +1A pour son arme de base additionnelle, mais seul son premier fouet bénéficie du +1A dû au Claquement.

Skaven Uniquement

Cet équipement n'est disponible qu'aux skavens et aucune autre bande ne peut l'acquérir. Voir la section Commerce pour les règles complètes sur l'acquisition des objets rares.

Sarbacane

25 Couronnes d'Or

Disponibilité : Rare 7, skavens uniquement.

La sarbacane est un tube utilisé pour envoyer des dards empoisonnés. Si les dards sont trop petits en eux-mêmes pour provoquer de réels dommages, les poisons skavens sont très douloureux et entraînent même parfois la mort.

Le grand avantage d'une sarbacane, c'est qu'elle est silencieuse ; un utilisateur bien caché peut tirer ses dards empoisonnés sans être repérés.

Portée : 8ps; Force : 1; Modif. de svg : +1 . Règles Spéciales : Poison, Furtivité

RÈGLES SPÉCIALES

Poison : Les aiguilles expédiées par la sarbacane sont enduites d'un venin dont les effets sont similaires à ceux du Lotus Noir (si vous faites un 6 pour toucher la cible est blessée automatiquement). Une sarbacane ne peut pas infliger de coups critiques. Cette arme est dotée d'un modificateur de sauvegarde positif, une figurine avec une sauvegarde de 5+ aura 4+ de sauvegarde contre les tirs de sarbacane et les figurines qui n'ont habituellement pas de sauvegarde obtiendront une sauvegarde de 6+.

Furtivité : Un skaven armé d'une sarbacane peut tirer en étant caché sans révéler sa position. La cible peut faire un test d'Initiative afin de repérer le skaven qui a tiré. Si le test est réussi le skaven n'est plus caché.

Pistolet à malepierre

35 Couronnes d'or (70 la paire)

Disponibilité : Rare 11, skavens uniquement

Les pistolets à malepierre sont des armes redoutables, témoignages du génie malsain du clan Skryre. Ces pistolets tirent des munitions faites à partir de fragments de malepierre ensorcelés. Ces balles provoquent d'horribles blessures qui dégénèrent souvent en terribles infections.

Portée : 8ps; Force : 5; Modif. de svg. : -3; Règles Spéciales : Tire 1 tour sur 2

Griffes de combat

35 Couronnes d'Or

Disponibilité : Rare 7, skavens uniquement.

Les arts martiaux du clan Eshin nécessitent des armes exotiques. Les plus célèbres sont les griffes de combat : des lames acérées fixées aux pattes du guerrier. Il faut être un expert pour bien les utiliser mais les membres du clan Eshin le sont.

Portée : C à C; **Force** : Utilisateur; **Règles Spéciales** : Paire, Grimpeur, Parade, Encombrant

RÈGLES SPÉCIALES

Paire : Les griffes de combat sont traditionnellement utilisées par paire, une dans chaque main. Un guerrier avec des griffes gagne +1 Attaque.

Grimpeur : Un skaven équipé d'une paire de griffes gagne +1 en Initiative pour les tests d'escalade.

Parade : Un skaven armé d'une paire de griffes peut parer les coups et faire une relance, comme s'il était équipé d'une épée et d'une rondache.

Encombrant : Une figurine équipée de griffes ne peut pas utiliser d'autres armes durant toute la partie.

Lames suintantes

50 Couronne d'Or (la paire)

Disponibilité: Rare 9, skavens uniquement

Les adeptes du clan Eshin utilisent des lames suintantes : des épées forgées avec une petite quantité de malepierre mélangée à leur acier. Les lames suintantes ont la particularité de diffuser du poison en permanence.

Portée : C à C; **Force** : Utilisateur; **Règles Spéciales** : Paire, Venin, Parade

RÈGLES SPÉCIALES

Paire : Les lames suintantes sont traditionnellement utilisées par paires. Un guerrier équipé d'une paire de lames suintantes gagne +1 Attaque.

Venin : Le venin des lames suintantes pénètre dans la blessure de la victime, ravageant les organes et les muscles. Ces armes sont équivalentes à celles enduites de Lotus Noir (voir la section Équipement), aucun autre poison ne peut y être ajouté.

Parade : Les lames suintantes sont des épées et peuvent servir à effectuer des parades.

Équipement divers

Ce chapitre regroupe tout le matériel étrange et inhabituel que vos guerriers peuvent trouver dans les ruines ou acheter auprès des marchands et autres colporteurs, qui pullulent autour de Mordheim.

Seuls les héros peuvent acheter et porter l'équipement décrit dans ce chapitre. Vous ne pouvez pas le fournir à vos hommes de main sauf si les règles le spécifient.

Corde & grappin

Corde et grappin permettent de se déplacer plus aisément dans les ruines de Mordheim.

Un guerrier équipé d'une corde et d'un grappin peut relancer les tests d'Initiative ratés pour grimper ou descendre.

Poisons et drogues

L'utilisation du poison est presque universellement méprisée, mais lors des batailles brutales et sans merci de Mordheim, les bandes désespérées utilisent souvent des lames empoisonnées. Le poison ne peut pas être utilisé avec des armes à poudre noire. Lorsque vous achetez une fiole de poison, vous en avez toujours assez pour la durée d'une bataille. Vous ne pouvez empoisonner qu'une seule arme avec une fiole de poison.

Lotus noir

Au plus profond des forêts des Terres du Sud pousse une plante extrêmement vénéneuse. Le lotus noir, tel est son nom, est très recherché par les alchimistes, les assassins, les sorciers et les épouses lasses.

Une arme enduite de suc de lotus noir blesse automatiquement si vous obtenez un 6 pour toucher. Lancez tout de même un dé pour chaque blessure ainsi infligée. Sur un 6, vous causez un coup critique. Si vous n'obtenez pas de 6, la blessure est normale. Faites les sauvegardes d'armure comme d'habitude.

Venin Fuligineux

Ce poison est tiré des dragons de feu, les serpents de mer géants qui infestent l'océan occidental et la côte de Naggaroth. La moindre égratignure infectée par du venin fuligineux cause une douleur insoutenable qui neutralise même le plus brave des hommes.

Toute touche causée par une arme enduite de venin fuligineux bénéficie de +1 en Force. Par exemple, si un guerrier de Force 3 maniant une épée empoisonnée touche son adversaire, son coup sera de Force 4. Les sauvegardes d'armures sont modifiées pour prendre en compte la Force accrue de l'attaque.

Champignons Bonnets de Fou

Le redouté culte des gobelins fanatiques des Montagnes du Bord du Monde utilise ces champignons hallucinogènes pour entrer dans un état de frénésie.

Effet : Un guerrier consommant des bonnets de fou avant une bataille sera sujet à la frénésie. Ces champignons n'ont aucun effet sur les morts-vivants ni sur les possédés.

Effets secondaires : Après la bataille, lancez 1D6. Sur un 1, la figurine devient stupide de manière définitive.

Ombre pourpre

L'ombre pourpre est le nom donné aux feuilles du chêne sanglant d'Estalie par les habitants du Vieux Monde. Cette drogue crée une forte dépendance, mais donne une rapidité et une force surhumaines.

Effet : Une figurine qui prend de l'ombre pourpre voit augmenter son Initiative de +D3 points, et son Mouvement et sa Force de +1 (pour la durée de la partie). Elle n'a aucun effet sur les morts-vivants tels que les vampires et les zombies, ni sur les possédés.

Effets secondaires : Lancez 2D6 après la bataille. Sur un jet de 2-3, la figurine devient dépendante et vous devez dorénavant acheter une dose d'ombre pourpre avant chaque bataille. Si vous n'y parvenez pas, elle quitte votre bande. Sur un jet de 12, l'Initiative de la figurine est accrue de +1 de manière permanente.

Racine de mandragore

Cette racine de forme humaine pousse dans les marais putrides de Sylvania. Très toxique, elle crée une forte dépendance et tue ses utilisateurs à petit feu, mais leur permet aussi d'ignorer la souffrance.

Effet : Cette racine rend presque insensible à la douleur. Elle augmente l'Endurance de +1 pour la durée de la bataille et transforme les résultats sonnés en à terre. Elle n'a aucun effet sur les morts-vivants ni sur les possédés.

Effets secondaires : La racine de mandragore est extrêmement vénéneuse. Lancez 2D6 à la fin de la bataille. Sur un résultat de 2-3 la figurine perd 1 point d'Endurance de manière définitive.

Porte-bonheur

Il en existe beaucoup, mais les plus communs sont les médaillons en forme de marteaux bénis par un prêtre sigmarite, ou les effigies d'anciens dieux nains.

La première fois qu'une figurine possédant un porte-bonheur est touchée, elle jette un dé : sur un résultat de 4+, la touche est annulée et aucun dommage n'est subi. Posséder plusieurs porte-bonheur n'apporte rien de plus, la figurine ne peut toujours annuler que la première touche.

Eau bénite

Les prêtres d'Ulric, de Sigmar, de Mórr et de Manann possèdent un grand pouvoir contre le mal. On dit que de l'eau pure tirée d'une claire fontaine et bénie par l'un de ces prêtres brûle les créatures des ténèbres.

Une fiole d'eau bénite contient assez de liquide pour une seule utilisation, et peut être jetée jusqu'à deux fois la Force du lanceur en pas. Lancez pour toucher en utilisant sa CT, sans malus pour la portée ni pour s'être déplacé. L'eau bénite cause 1 blessure automatique aux morts-vivants (à l'exception des nécromanciens, des goules et des parias), aux démons et aux possédés (à l'exception des initiés et des hommes-bêtes) sans sauvegarde d'armure. Les morts-vivants et les possédés ne peuvent pas utiliser d'eau bénite.

Cape elfique

Tissées de cheveux de jeunes filles elfes entrelacés avec des feuilles d'arbre vivantes, les capes elfiques sont de pures merveilles. Un guerrier qui en porte une se fondra dans les ombres et sera très difficile à viser avec des armes de tir. Ces capes sont rarement à vendre, mais sont parfois prises sur des guerriers morts ou offertes par les elfes pour récompenser des humains qui leur ont apporté une aide quelconque.

Une cape elfique inflige un malus de -1 pour toucher à quiconque désire tirer sur son porteur.

Flèches de chasse

Les meilleures flèches de chasse sont fabriquées par les chasseurs de la forêt de Drakwald. Leurs pointes aiguisées et barbelées provoquent des blessures très douloureuses, et permettent à un archer accompli de provoquer de gros dégâts d'une seule flèche.

Elles s'utilisent avec les arcs courts, simples, longs ou elfiques et ajoutent +1 à tous les jets de dégâts.

Ail

L'ail, réputé pour éloigner les vampires et autres créatures de la nuit, pousse dans la plupart des potagers de l'Empire. Un vampire doit réussir un test de Cd pour pouvoir charger une figurine portant un chapelet d'ail. L'ail dure le temps d'une bataille seulement, qu'il soit utilisé ou non.

Filet

Les filets d'acier, tels que ceux des gladiateurs, peuvent être utilisés au combat. Une fois par partie, le filet peut être jeté pendant la phase de tir au lieu d'utiliser une arme. Traitez le filet comme une arme de tir avec une portée de 8ps. Utilisez la CT du lanceur pour toucher, sans malus pour la portée ou pour s'être déplacé. Si elle est touchée, la cible doit lancer 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à sa Force, le filet est déchiré. Si le résultat est supérieur, elle ne pourra pas bouger, tirer, ni lancer de sorts lors de son prochain tour, sans autre effet. Dans les deux cas, le filet est perdu.

Bière de Bugman

De tous les maîtres brasseurs nains, Josef Bugman est le plus célèbre. Sa bière, connue dans tout le Vieux Monde, est généralement considérée comme la meilleure de toutes.

Une bande qui boit un tonneau de bière de Bugman avant une bataille est immunisée à la peur pour toute la durée de la partie. Les elfes ne peuvent pas en boire car ils sont trop délicats pour en supporter les effets. Le tonneau contient assez de bière pour une utilisation.

Grimoire de magie

Des ouvrages contenant un savoir interdit sont parfois proposés à la vente dans les marchés et les sombres ruelles des campements qui entourent Mordheim.

Si une bande comporte des sorciers, l'un d'eux gagne un nouveau sort de manière permanente. Tirez-le aléatoirement sur sa propre liste ou dans celle de la Magie Mineure. Référez-vous au chapitre Magie.

Libre saint

Des livres contenant prières et descriptions de miracles accomplis par de saints hommes comme Sigmar Heldenhammer sont copiés à la main dans les scriptoriums de Sigmar et d'Ulric, puis donnés ou vendus aux fidèles. De ces ouvrages, le Deus Sigmar est le plus connu et le plus répandu, mais d'autres textes, comme les Écritures de Sigmar, sont aussi vendus aux croyants. Un homme pieux peut réciter les prières d'un tel livre pour renforcer sa foi.

Un prêtre guerrier ou une sœur de Sigmar portant un livre sacré ajoute +1 au résultat pour déterminer s'il (ou elle) réussit à lancer un sort ou non.

Herbes de soin

Certaines plantes qui poussent sur les rives de la rivière Stir ont des propriétés curatives. Les apothicaires en ramassent les racines et les feuilles pour traiter les malades et les blessés.

Un héros avec des herbes de soin peut utiliser celles-ci au début de n'importe laquelle de ses phases de ralliement tant qu'il n'est pas engagé au corps à corps. Il récupère alors tous les Points de Vie perdus au cours de la partie.

Relique sacrée (ou maudite)

En cet âge de superstition et de fanatisme religieux, les objets saints occupent une place importante. Les reliques abondent dans le Vieux Monde : cheveux de Sigmar, morceaux du marteau d'Ulric, dents de princes démons... Elles réconfortent avant la bataille et protègent de la sorcellerie.

Une figurine avec une relique sacrée réussira automatiquement le premier test de Commandement de la partie. S'il s'agit du chef, il pourra réussir automatiquement le premier test de déroute s'il n'a pas eu à faire de test de Cd avant.

Vous ne pouvez ignorer que le premier test de Cd dans une partie : la possession de plusieurs reliques ne vous permettra pas d'ignorer les tests suivants.

Libre de cuisine halfling

Tous les chefs halflings ont leurs propres recettes secrètes, compilées dans des grimoires copiés à la main dans le Mootland, leur pays natal.

La nourriture préparée selon ces recettes attire les guerriers durant les périodes difficiles.

Le nombre maximum de guerriers autorisé dans votre bande est accru de +1, quel que soit le nombre de livres de cuisine en votre possession (les bandes de morts-vivants et la Kermesse du Chaos ne peuvent pas utiliser cet objet).

Animaux

Les animaux ne sont pas souvent proposés à la vente à Mordheim. L'herbe polluée et l'eau impure font mourir rapidement la plupart, et comme la nourriture est rare, beaucoup sont abattus pour leur viande. Cependant, certains chevaux, et même des pur-sang d'Estalie et d'Arabie, sont parfois proposés aux chefs fortunés qui aiment donner des ordres du haut d'une fière monture.

Chevaux & Destriers

L'un de vos héros peut monter un cheval ou un destrier au combat. Ces derniers ne peuvent être utilisés qu'avec les règles optionnelles de cavalerie de la fin du livre.

Seuls les humains peuvent acheter et utiliser des chevaux et des destriers.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cheval	8	0	0	3	3	1	3	0	5
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Chiens de guerre

Les hommes de l'Empire ont toujours excellé au dressage de féroces molosses pour garder bétail et propriétés contre les gobelins et les hommes-bêtes. Un chien de guerre bien dressé est un redoutable adversaire qui vaut son pesant d'or à Mordheim.

Un chien de guerre se bat exactement comme un membre de votre bande bien qu'il fasse partie de l'équipement du héros qui l'a acheté. Une figurine est nécessaire pour le représenter sur le champ de bataille.

Les chiens de guerre ne gagnent jamais d'expérience, et ont les mêmes chances de rétablissement que les hommes de main (1-2 : Mort ; 3-6 : Vivant) s'ils sont mis hors de combat. Ils ne comptent pas dans le nombre maximum de guerriers autorisés pour une bande.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de guerre	6	4	0	4	3	1	4	1	5

Ce profil est aussi utilisable pour représenter des animaux plus exotiques, comme des ours dressés, des familiers du Chaos ou même des singes de combat des lointaines Terres du Sud !

Lanterne

Une figurine portant une lanterne peut ajouter +4ps à sa distance de repérage des ennemis cachés.

Poudre noire supérieure

La figurine a acheté de la poudre noire d'une meilleure qualité que celle qui est vendue d'habitude. Elle ajoute +1 à la Force de toutes les armes à poudre noire de la figurine. Il y en a assez pour durer le temps d'une partie.

Carte de Mordheim

Quelques survivants du cataclysme se trouvent encore dans les campements autour de Mordheim, et gagnent leur vie en dessinant des cartes de la cité de mémoire. Beaucoup de ces cartes sont fausses, et même les vraies sont souvent grossières et imprécises.

Une carte peut aider une bande à se diriger dans le labyrinthe de ruelles vers les endroits où se trouvent les riches bâtiments regorgeant de butin.

Lancez 1D6 lorsque vous achetez une carte :

D6 Résultat :

1 Fausse. La carte est fausse et sans valeur. Elle vous fait tourner en rond et votre adversaire pourra automatiquement choisir le prochain scénario que vous jouerez.

2-3 Vague. Bien que grossière, cette carte est relativement précise (enfin... en partie... peut-être !). Vous pouvez relancer un dé de votre choix lors de la prochaine phase d'exploration si vous le désirez, mais vous devez accepter le résultat du second jet.

4 Carte des catacombes. La carte indique un accès à la cité par les catacombes. Vous choisissez automatiquement le scénario lors de votre prochaine bataille.

5 Précise. La carte est récente et très détaillée. Vous pouvez relancer jusqu'à trois dés durant la prochaine phase d'exploration si vous le désirez. Vous devez accepter les résultats des seconds jets.

6 Carte originale. C'est l'une des douze cartes de Mordheim dessinées pour le comte von Steinhardt d'Ostermark. Vous pouvez dorénavant toujours relancer un dé lors des jets sur le tableau d'exploration tant que votre héros possède la carte et qu'il n'est pas mis hors de combat au cours d'une bataille.

Habits en soie de Cathay

Certains chefs de bande fortunés aiment étaler leur richesse et s'achètent des habits en soie de Cathay. C'est le tissu le plus cher du monde connu, et porter de tels vêtements est un moyen infaillible d'attirer l'attention, surtout des voleurs et des assassins !

Toute bande de Mercenaires dont le chef porte des vêtements de soie peut relancer le premier test de déroute raté. Lancez cependant 1D6 après chaque bataille où le chef est mis hors de combat. Sur un jet de 1-3 les vêtements sont déchirés et détruits.

Larmes de Shallya

Les larmes de Shallya sont des fioles d'eau de la source sainte de Couronne. Shallya est la déesse de la guérison et de la miséricorde, et on dit que cette eau soigne et protège du poison.

Une figurine qui en boit au début de la bataille sera complètement immunisée à tous les poisons pour la durée de la partie. Les morts-vivants et les possédés ne peuvent pas utiliser les Larmes de Shallya.

Il y a assez de liquide dans une fiole de larmes de Shallya pour durer le temps d'une partie.

Équipement additionnel

La vieille échoppe

Armes

Toutes ces nouvelles armes sont des objets spécialisés assez rares, forgées par des maîtres armuriers, et ne sont pas disponibles lors de la création d'une bande. De plus, seul un personnage avec la compétence de combat Connaissance des Armes peut les manier.

Rapier

La rapière est un type d'épée, longue et effilée, couramment employé par les duellistes. Elle n'a pas la puissance d'une épée large, mais en revanche, elle permet de porter rapidement de nombreux coups.

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur -1, **Règles Spéciales :** Parade, Barrage

RÈGLES SPÉCIALES

Parade : Comme avec toute autre épée, vous pouvez parer normalement les coups avec une rapière. Jetez 1D6 : si vous obtenez un score strictement supérieur au meilleur jet pour toucher de votre adversaire, la parade fonctionne et annule cette attaque.

Barrage : Une rapière occasionne moins de dégâts qu'une hache ou une épée lourde, cependant, sa légèreté et sa flexibilité accrues permettent d'enchaîner rapidement les attaques avant que l'adversaire ne puisse réagir. Un épéiste confirmé peut mettre en place un véritable barrage de petites estocades provoquant des blessures certes légères, mais assez nombreuses pour mettre hors de combat le plus redoutable des adversaires. Un guerrier armé d'une rapière effectue ses jets pour toucher normalement, néanmoins, s'il parvient à toucher mais pas à blesser son adversaire, il peut attaquer à nouveau avec un malus de -1 à son jet pour toucher, avec un maximum requis de 6. Vous pouvez ainsi continuer à attaquer tant que vous touchez sans blesser. Cette règle s'applique bien sûr pour chaque Attaque que le combattant possède sur son profil.

Brise-lame

Un Brise-lame est une longue dague spécialisée que seuls les plus habiles armuriers peuvent forger. Elle sert à piéger la lame de l'adversaire pour la briser d'un vif mouvement de torsion. Le dispositif de blocage peut être soit des crénelures sur la lame, soit deux pointes dissimulées près de la garde et libérées par un mécanisme à ressort.

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur, **Règles Spéciales :** Parade, Brise-lame

RÈGLES SPÉCIALES

Parade : Comme avec toute autre épée, vous pouvez parer normalement les coups avec un Brise-lame. Jetez 1D6, si vous obtenez un score strictement supérieur au meilleur jet pour toucher de votre adversaire la parade fonctionne et annule cette attaque.

Brise-lame : Cette technique peut être employée lors d'une parade réussie, jetez alors 1D6, sur un résultat de 4+, l'arme adverse est brisée. Elle devient inutilisable et doit être remplacée. Si le guerrier n'a pas d'autre arme, il combat alors à mains nues.

Bâton Ardent

Cette arme est fréquemment employée par les répurateurs, elle est constituée d'un long manche surmonté d'un petit brasero couvert en fer. Au combat, ce dernier est rempli de braises qui illuminent l'obscurité des ruelles de Mordheim dans des arcs flamboyants et peuvent enflammer l'ennemi lors de l'impact.

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur +1, **Règles Spéciales :** Arme à deux mains, Feu

RÈGLES SPÉCIALES

Arme à deux mains : Un guerrier a besoin de ses deux mains pour manier un bâton ardent et ne peut donc pas utiliser simultanément au corps à corps une seconde arme, un bouclier, ou une rondache. Un bouclier peut toutefois être employé pour se protéger des tirs.

Feu : Le bâton ardent est une arme redoutable, car en raison de la combinaison des braises brûlantes et de l'allonge de son manche, il peut enflammer un adversaire au moindre contact. Lorsque vous obtenez une touche, jetez 1D6, sur 4+ la victime prend feu. Si elle survit à l'attaque, elle doit obtenir un 4+ sur 1D6 durant sa phase de Ralliement pour éteindre les flammes, ou elle subit une touche de F4. Une figurine en flammes ne peut que se déplacer, les autres membres de la bande peuvent essayer de les éteindre de façon similaire en se déplaçant au contact socle à socle et en obtenant un 4+ sur 1D6 durant la phase de Ralliement.

Coups-de-poing de Bronze

Cette arme de poing est très répandue parmi les voleurs et la racaille qui infestent les cités de l'Empire. Ce succès est dû à son faible coût et à la facilité avec laquelle elle peut être dissimulée. Cependant, même si elle reste capable de provoquer des blessures incapacitantes, elle est d'un usage difficile dans un vrai combat armé.

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur +1, **Règles Spéciales :** Paire, Arme de rixe

RÈGLES SPÉCIALES

Paire : Les coups-de-poing sont employés par paires et le combattant gagne donc une attaque supplémentaire et ne peut pas utiliser d'autres objets requérant ses mains. Il est libre de remplacer les coups-de-poing par tout autre équipement pourvu qu'il ne soit pas en combat.

Armes de Rixe : Les coups-de-poing sont très difficiles à employer dans un combat armé, il faut en effet s'approcher au plus près de l'adversaire pour le frapper, ils imposent donc un malus de -2 à l'Initiative de leur porteur durant les corps à corps.

Armures

Pavois

Un pavois et un immense bouclier plutôt utilisé par les soldats dans de grandes batailles ou des sièges. Cet équipement est lourd et encombrant au corps à corps, mais il offre une excellente protection vis-à-vis des tirs.

RÈGLES SPÉCIALES

Sauvegarde : Un pavois ajoute +2 à la sauvegarde d'armure contre les tirs ainsi qu'au corps à corps. En contrepartie, le porteur ne se déplace qu'à demi-vitesse.

Équipements divers

Bottes Ferrées

Si un combattant se donne la peine de chercher, il peut trouver un cordonnier apte à lui confectionner une paire de bottes ferrées. Plus résistantes que les chausses du Reikland, elles peuvent servir à donner de puissants coups de pied.

Un guerrier qui les porte obtient une attaque supplémentaire, sous la forme d'un coup de pied résolu avec un malus de -1 pour toucher, à chaque tour de combat.

Longue-vue

Le télescope, incontournable instrument des astronomes et astrologues Nulnois est plutôt rare dans la Cité des Damnés. Cependant sa version miniature est bien utile aux tireurs et à ceux qui veulent pouvoir surveiller à distance leur environnement.

Un héros possédant une longue-vue peut, à chaque tour, augmenter de 1D6 ps la portée normale de ses armes de tir. Il triple également la distance à laquelle il peut repérer des figurines cachées.

Clous

Il s'agit de clous tripodes ou de petites sphères hérissées de pointes, conçus à l'origine pour gêner les charges de cavalerie. Dans les ruelles de Mordheim, une bourse pleine suffit à ralentir les charges, qu'il s'agisse d'un cavalier ou d'un piéton, tant le risque de blessure est grand.

Une bourse contient juste assez de clous pour une seule utilisation lors d'une déclaration de charge. Le défenseur en jette le contenu sur le trajet de la charge, ce qui a pour conséquence d'en réduire la distance de 1D6 ps, ce qui peut la faire échouer.

Bombe

Fruit du génie des ingénieurs nains, ce dispositif est aussi rare qu'il est dangereux. Il est constitué d'une dose de poudre à canon emprisonnée dans une sphère de fer et reliée à l'extérieur par une mèche courte. Une fois cette dernière allumée, il reste quelques secondes pour lancer la bombe avant qu'elle n'explose. Si la mèche est trop courte ou brûle trop vite, c'est le lanceur qui se retrouve involontairement au centre de l'aire d'effet de la détonation !

Une bombe incendiaire peut être lancée lors de la phase de Tir, à l'instar de l'eau bénite (voir page 53 du livre de règles de Mordheim). Si elle atteint sa cible, elle lui occasionne 1D3 touches de Force 4, sans sauvegarde d'armure. Tout combattant, ami ou ennemi, à moins d'un ps d'elle subit une touche de Force 3 autorisant les sauvegardes. Si le lanceur de la bombe obtient un 1 sur son jet pour toucher, alors la bombe lui explose dans les mains et il subit ses effets à la place de la cible visée.

Poudre-éclair

Cette autre création naine, préparation phosphorée, est employée dans les mines pour illuminer des fissures sombres lors de la recherche de filons de minerais précieux. À Mordheim, des sachets de cette poudre peuvent servir à éblouir des ennemis et les prendre au dépourvu au moment de l'attaque.

La poudre est mise à feu durant la phase de tir et est traitée exactement comme de l'eau bénite (voir page 53 du livre de règles de Mordheim). Si la cible est atteinte, elle doit réussir un test d'Initiative avec un modificateur de +1 au jet de dé, ou être aveuglée. Si tel est le cas, au prochain tour, elle ne peut que se déplacer. Il n'y a assez de poudre que pour une seule utilisation.

Bottes Elfiques

Ces brodequins délicats sont confectionnés avec les matériaux les plus nobles et provoquent l'envie partout où ils laissent leur empreinte. Mais il n'est pas aisé d'en déposséder le porteur car ils sont si légers qu'ils lui octroient une vitesse presque aussi importante que celle de leur créateur.

L'heureux combattant ainsi botté voit sa caractéristique Mouvement augmentée d'un point (+1), il peut ainsi dépasser le maximum normalement autorisé.

Flèches Enflammées

Il s'agit de flèches ordinaires dont la pointe est garnie de chiffons imprégnés d'huile formant une poche qui répand son contenu igné à l'impact, enflammant la cible du tir.

Lorsque vous atteignez votre cible avec une telle flèche, en plus des dégâts normaux jetez 1D6, un résultat de 4+ indique qu'elle l'a enflammé. S'il s'agit d'un combattant, pour éteindre les flammes, il doit obtenir un 4+ sur 1D6 au début de sa phase de Ralliement. Dans le cas contraire, il subit une touche de Force 4 et ne pourra que se déplacer durant le tour. Les autres membres de la bande peuvent essayer de les éteindre en se déplaçant au contact socle à socle et en obtenant un 4+ sur 1D6 durant la phase de Ralliement. Une provision de flèches enflammées ne suffit que pour la durée d'une seule bataille.

Cor de Guerre

Le son puissant d'une corne de bataille suffit souvent à insuffler du courage dans le cour des combattants. Sa vibration belliqueuse pousse les guerriers à des actes de courage inouïs et leur donne la volonté de continuer à se battre malgré l'adversité.

Le cor de guerre peut être sonné une fois par bataille, au début de n'importe quel tour. Il augmente le Commandement de la bande d'un point, l'effet prenant fin au début du tour suivant. Le cor peut également être employé juste avant un test de déroute.

Patte de Lapin

Ce porte-bonheur est souvent porté autour du cou sur un lacet de cuir par les combattants les plus superstitieux.

Une patte de lapin permet à son porteur de relancer un dé durant la bataille. Si cette capacité n'a pas été utilisée au cours de celle-ci, elle peut l'être pour le jet d'exploration pourvu que le héros soit en état de fouiller les ruines.

Outils de Crochetage

Un incontournable pour les personnes sans scrupules. Ces outils permettent d'user de finesse plutôt que de force brute pour ouvrir une porte fermée. Une figurine équipée d'outils de crochetage peut effectuer un test sous son Initiative au lieu de sa Force pour ouvrir une porte. Effectuez le jet à la fin de sa phase de mouvement comme si la figurine tentait de défoncer la porte, mais sans malus de Force. De plus, une porte ouverte de cette façon ne sera pas endommagée et pourra toujours être refermée ultérieurement.

Torche

Les guerriers qui n'ont pas les moyens de s'offrir une lanterne peuvent se servir de torches. Une torche fonctionne exactement comme une lanterne : elle ajoute 4 ps à la distance à laquelle la figurine peut repérer les figurines cachées, mais suit également d'autres règles spéciales. Une torche ne dure que le temps d'une partie. Une figurine armée d'une torche cause la peur aux animaux (chiens, chevaux, destriers, loups, ours, etc.) et peut l'utiliser comme une arme.

Lorsqu'elle est utilisée en combat, une torche fonctionne comme une massue, mais avec un malus de -1 pour toucher. Les figurines ayant la compétence régénération (comme les trolls) ne peuvent pas régénérer des blessures causées par une torche. Les torches peuvent également servir à enflammer les bâtiments.

Caparaçon

(Destriers, coursiers elfiques, destriers du Chaos et cauchemars seulement)

Le caparaçon est une armure pour cheval, similaire à l'armure légère que portent les humains. Elle recouvre le corps de l'animal et parfois aussi la tête. Une figurine montée sur un animal caparaçonné reçoit un bonus de sauvegarde supplémentaire de +1 (donc +2 au total). De plus, une monture avec un caparaçon ne sera tuée que sur un résultat de 1 sur 1D6 à la fin de la partie si elle a été mise Hors de Combat.

Marteau de Cavalerie

C'est un grand marteau tel que ceux utilisés par les Chevaliers du Loup Blanc. Il est trop encombrant pour être utilisé d'une seule main et s'adapte mieux au combat monté, car l'élan de l'animal s'ajoute à la puissance de l'arme.

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur +1, **Règles Spé. :** À deux mains, Charge de cavalerie

Règles Spéciales

À deux mains : Une figurine armée d'un marteau de cavalerie ne peut pas utiliser de bouclier ou d'arme de corps à corps additionnelle. Si la figurine est équipée d'un bouclier, elle recevra néanmoins un bonus de sauvegarde d'armure de +1 contre les tirs.

Charge de cavalerie : Une figurine armée d'un marteau de cavalerie peut utiliser la vitesse de sa monture pour donner plus d'impact à son arme. Une figurine montée armée d'un marteau de cavalerie peut ajouter un bonus supplémentaire de +1 à sa Force lorsqu'elle charge (pour un total de +2). Ce bonus supplémentaire ne s'applique que lors du tour où elle charge.

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	



Guerriers Montés

Bien que peuplé par de nombreuses races humanoïdes, le monde de Warhammer abrite également énormément d'espèces animales, certaines ayant été apprivoisées afin de remplir un rôle spécifique. Ces animaux peuvent être divisés en deux groupes : ceux pouvant être montés (chevaux, loups géants, sang-froid, etc.) et ceux qui ne le peuvent pas (chiens de guerre, rats géants, etc.) Ces règles sont prévues pour venir s'ajouter à celles données du livre de règles de Mordheim.

Beaucoup de bandes emploient des animaux au combat. L'un de ses membres se spécialise alors dans leur dressage et les soins à leur apporter.

Dresseur (ex : Dresseur de Chiens)

Cette compétence est très utile si la bande comprend des animaux de combat. Elle doit être prise pour une race d'animal spécifique et peut être prise plusieurs fois, à chaque fois pour une race d'animal différente. Cette compétence représente la connaissance des besoins des animaux et des techniques adaptées à leur dressage.

Un guerrier avec cette compétence en fait profiter les animaux à sa charge. Tout animal à moins de 6 ps d'une figurine ayant la compétence Dresseur qui lui correspond peut utiliser le Commandement de cette dernière au lieu du sien. Si le chef de bande est également à portée, le joueur choisit quel Cd est utilisé, à moins que l'animal ne soit Stupide, auquel cas il ne peut utiliser que le Cd du dresseur. De plus, les animaux Têtus en contact avec le dresseur ignorent les effets de cette règle. Cette compétence compte comme une compétence d'Érudition.

Monter un Animal

La plupart des guerriers de Mordheim ne peuvent que rêver de posséder une monture. Elles sont onéreuses, chères à entretenir et demandent de l'adresse pour les monter, c'est pourquoi elles restent inaccessibles aux hommes de main et sont une marque de statut social élevé. Pour ceux qui en ont les moyens et la capacité, elles se révèlent inestimables car elles permettent de se déplacer rapidement et ajoutent leur poids et leur force aux talents martiaux de leur cavalier.

Monter un Animal : Monter ou descendre d'un animal coûte la moitié du Mouvement du cavalier. Une monture ou son cavalier ne peuvent pas courir ou charger lors du tour où le cavalier monte ou démonte à moins que celui-ci n'ait une compétence spéciale qui le permette.

Compagnon d'Extérieur : Les montures ne peuvent pas être chevauchées à l'intérieur d'un bâtiment, dans des cavernes, etc. à moins que le scénario joué ne précise le contraire.

Terrain Dense : Les montures sont rares, aussi bien dans l'environnement claustrophobique de Mordheim que dans les jungles étouffantes de Lustrie. Le terrain accidenté rend inutile la présence de nombreux cavaliers : dans ces environnements, une bande ne peut avoir que deux montures maximum (sans compter celles des francs-tireurs). Dans des espaces plus ouverts, comme la campagne autour de Mordheim ou les déserts de Khemri, la bande peut avoir autant de montures qu'elle le désire, dans la limite de son budget !

Contrôler une monture : Les compétences spéciales d'équitation peuvent être utilisées par les figurines qui ont une monture, mais seulement après avoir préalablement acquis la

compétence Équitation. Les guerriers qui ont comme dotation de base une monture sont considérés comme ayant déjà la compétence Équitation. Les guerriers sans cette compétence peuvent chevaucher une monture mais doivent effectuer un test de Commandement s'ils sont touchés par un tir, ainsi qu'au début de chaque phase de corps à corps lorsqu'un ennemi est debout au contact socle à socle. Si le test est raté, le guerrier perd le contrôle de sa monture et doit effectuer un jet sur le tableau Holà ! Tout doux ! Notez que si un ennemi est en contact socle à socle mais qu'il n'est pas debout, la figurine montée n'est pas considérée comme étant en combat et n'a pas à tester pour voir si elle garde le contrôle de sa monture.

Sauvegarde : Les montures ajoutent +1 à la sauvegarde d'armure de leur cavalier.

Monture Incontrôlable : Dans certaines circonstances, une monture peut devenir incontrôlable. Une monture incontrôlable doit effectuer un test de Commandement au début du tour du joueur qui la possède. En cas de succès, elle cesse d'être paniquée, sinon elle reste incontrôlable. La façon la plus aisée de déterminer la direction vers laquelle une monture se dirige quand elle est incontrôlable est d'utiliser un dé de dispersion. Si vous n'en avez pas, utilisez un système horaire en lançant 1D12 : à 12 heures, la monture part droit devant, à 6h elle part vers l'arrière.

Grandes Cibles : Toute figurine montant l'une des créatures décrites dans cette section compte comme une grande cible, comme décrit dans les règles de tir. Les montures sans cavalier ne comptent pas comme des grandes cibles.

Mener une monture par la Bride : Il peut arriver qu'un guerrier préfère mener un animal par la bride plutôt que le chevaucher. Un guerrier ne peut mener qu'un seul animal par la bride à la fois, à moins qu'il n'ait la compétence Dresseur pour cet animal, auquel cas il peut en mener autant qu'il le veut. Les groupes d'animaux ainsi menés sont rassemblés et doivent rester en contact socle à socle. Au moins l'un d'entre eux doit rester en contact socle à socle avec le dresseur. Les animaux qui sont menés n'effectuent pas de jet pour voir s'ils sont incontrôlables. S'ils doivent effectuer un test de Commandement (comme par exemple quand ils sont chargés par un ennemi causant la peur), ils peuvent utiliser celui de la figurine qui les mène. Un guerrier qui mène des animaux peut se déplacer et se battre normalement, mais doit toujours maintenir le contact socle à socle avec au moins un animal.

Montures Isolées : Les montures qui ne sont ni menées ni montées restent immobiles mais doivent effectuer un test de Commandement au début de leur tour. Si le test est raté, elles deviennent incontrôlables comme décrit plus haut.

Compétences d'Équitation

On ne peut utiliser qu'une seule compétence à la fois. Si deux compétences peuvent être utilisées lors d'une situation donnée, le joueur qui contrôle la figurine choisit laquelle utiliser. Tous les bonus se cumulent à ceux gagnés grâce à la monture, à moins que le contraire ne soit précisé.

Équitation (Chevaux ET autres montures !) Cette compétence est vitale pour chevaucher une monture au combat. Elle est spécifique à un animal donné et doit être de nouveau apprise si la figurine souhaite pouvoir monter un autre type d'animal. Par exemple, une figurine avec la compétence Équitation – Cheval devra apprendre la compétence Équitation – Destrier si elle souhaite chevaucher une monture au caractère aussi trempé.

Commandeur : La vue d'un chef juché sur sa monture est motivante pour les troupes. De ce point de vue surélevé, le héros peut voir (et être vu) bien plus facilement. Si le chef de bande possède cette compétence et qu'il est monté, il peut ajouter 6 ps à la distance à laquelle les autres membres de sa bande peuvent utiliser son Commandement. Ceci est en plus de tout bonus dont la figurine bénéficie déjà.

Voltige : Le guerrier peut se pendre à sa selle et se pencher sur le flanc de sa monture, ce qui le rend difficile à toucher. Tous les tirs subissent un malus de -1 pour toucher quand il utilise cette compétence. Il doit déclarer qu'il l'utilise avant de se déplacer et doit alors effectuer un test d'Initiative. S'il réussit, il peut se déplacer normalement. S'il échoue, il doit effectuer un jet sur le tableau Holà ! Tout doux ! Cette compétence ne peut pas être utilisée avec une armure lourde. De plus, la figurine ne peut donc pas utiliser un bouclier ou une arme de tir lorsqu'elle utilise cette compétence. Les figurines n'ayant pas la compétence Équitation ne peuvent pas avoir cette compétence.

Piétinement : Le cavalier a entraîné sa monture à piétiner ses adversaires. Une figurine avec cette compétence peut effectuer un Attaque de Force 4 supplémentaire quand elle charge un ennemi à pied. Lors des rounds de combat suivants ou si c'est elle qui est chargée, elle combat normalement.

Feinte : Le cavalier a entraîné sa monture à se déplacer en combat. Une figurine avec cette compétence frappe toujours en premier face à des adversaires à pied. Lorsqu'elle est chargée ou affronte un ennemi ayant la capacité de frapper toujours en premier, les Attaques sont résolues selon l'Initiative. En cas d'égalité, celui avec le plus d'Expérience frappe en premier. Les figurines n'ayant pas la compétence Équitation ne peuvent pas avoir celle-ci.

Saut au Trot : Le cavalier est capable de sauter de sa monture tandis qu'elle avance à une allure modérée. Il peut se déplacer de la distance de Mouvement normale de sa monture et mettre pied à terre. Aucun déplacement ou tir ultérieur n'est autorisé. Cette compétence peut être utilisée pour arriver au contact de l'ennemi, cela compte alors comme une Charge Plongeante d'une hauteur de 2 ps, toutes les règles pour les Charges Plongeantes s'appliquent. Notez que le cavalier compte ensuite comme étant à pied et ne gagne donc pas de bonus grâce à sa monture. Les figurines n'ayant pas la compétence Équitation ne peuvent pas avoir cette compétence.

Sauter en Selle : Sans s'arrêter, le guerrier est capable de sauter sur la selle de sa monture avant de la lancer immédiatement au triple galop ! Une fois que le guerrier est en selle, il peut effectuer une charge ou une course avec sa monture de la façon normale. La figurine doit se trouver à moins de la moitié de son Mouvement normal de sa monture pour utiliser cette compétence. Les figurines n'ayant pas la compétence Équitation ne peuvent pas avoir cette compétence.

Cavalier Archer : Le cavalier a appris à tirer en selle auprès des nomades des steppes et peut le faire depuis une monture lancée au galop. Le cavalier a un arc de tir de 360° quand il est monté, et peut tirer même si sa monture s'est déplacée du double de son Mouvement normal. Toutefois, ce tir subit un malus de -1 pour toucher en plus de tout modificateur. Les figurines n'ayant pas la compétence Équitation ne peuvent pas avoir celle-ci.

Expert du Combat Monté : La figurine est redoutable contre les cavaliers ennemis. Si la figurine est montée et se bat contre un adversaire lui aussi monté et qu'elle parvient à le blesser, son adversaire devra ajouter +1 à son jet de dé sur le tableau Holà ! Tout Doux ! Les figurines n'ayant pas la compétence Équitation ne peuvent pas avoir cette compétence.

Perdre le Contrôle : Si un guerrier monté perd son dernier Point de Vie, le joueur doit effectuer un jet dans le tableau Holà ! Tout doux ! Ce jet remplace celui effectué dans le tableau des blessures normal. Si la figurine subit des blessures critiques, lancez les dés autant de fois que nécessaire et gardez le résultat le plus élevé.

Holà ! Tout Doux !

1D6 Résultat

- 1-2** Le cavalier est désorienté et sa monture se cabre. Il reste en selle mais doit passer son prochain tour à reprendre le contrôle : il ne peut pas se déplacer ou tirer. S'il est attaqué, il compte comme étant tombé à terre.
- 3-4** Le cavalier est désarçonné et assommé, subissant une touche de Force 2. De plus, lancez 1D6. De 1 à 3, la monture incontrôlable se déplace de 3D6 ps dans une direction aléatoire et continuera de le faire jusqu'à ce qu'elle ait quitté la table (elle pourra être récupérée normalement après la fin de la bataille. De 4 à 6, la monture reste immobile et le guerrier pourra se remettre en selle après qu'il ait récupéré. Note : dans ce cas précis, la monture ne compte ni comme n'étant pas montée, ni comme n'étant pas menée.
- 5-6** Le cavalier et sa monture chutent au sol. Ils sont automatiquement mis hors de combat. De plus, lancez 1D6 : de 1 à 2, la monture écrase le cavalier qui devra alors lancer deux fois le dé sur le tableau des blessures graves à la fin de la bataille. Enfin, lancez 1D6 à la fin de la bataille : de 1 à 2, la monture a été estropiée ou tuée, elle est donc perdue pour la bande.

Bestiaire

Le cheval est la plus belle conquête de l'homme, le sanglier partage l'hygiène de l'orque, et le loup mange régulièrement son cavalier gobelin. Mais tous s'accordent à dire que quatre pattes valent mieux que deux.

Sanglier de Guerre

Énormes, féroces et soupe au lait : quoi de mieux pour un chef orque ? Les bandes d'orques utilisent parfois ces animaux dans les ruines de Mordheim ou pour parcourir la campagne alentour. Ils restent toutefois peu communs car les orques les plus gros se réservent immanquablement le droit de les chevaucher.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	7	3	0	3	4	1	3	1	3

RÈGLES SPÉCIALES

Charge Furieuse : Grâce à leur masse, les sangliers de guerre gagnent un bonus de +2 en Force lorsqu'ils chargent. Notez que ce bonus ne s'applique qu'au sanglier, pas à son cavalier.

Peau Épaisse : La peau épaisse et le pelage du sanglier le rendent difficile à blesser. Les sangliers ajoutent +2 au lieu de +1 à la sauvegarde d'armure du cavalier.

Loup Géant

Le loup géant est courant dans la plupart des montagnes du Monde Connu. Cependant, capturer un chiot pour le dresser est loin d'être évident, surtout quand on est un frêle goblin.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	3	0	3	3	1	4	1	4

Note : Les loups géants ne peuvent pas être pris par une bande qui a des araignées géantes.

Araignée Géante

Les araignées géantes sont des monstruosité velues de 10 à 12 pieds de long qui peuplent les forêts du Vieux Monde. Elles sont très prisées comme montures par les gobelins des forêts. J'ai la chair de poule rien qu'en d'y penser...

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	7	3	0	3/4	3	1	4	1	4

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées : Les Attaques d'une araignée géante sont de Force 4 mais n'infligent pas de modificateur de sauvegarde d'armure.

Grimpe aux Murs : Les araignées géantes et leur cavalier peuvent se déplacer sur les murs sans passer de test d'Initiative. Ils ne peuvent sauter que de 2 ps verticalement ou horizontalement, mais cela compte comme une Charge plongeante. Lorsqu'une araignée saute, son cavalier doit passer un test d'Initiative. S'il est raté, il doit alors effectuer un jet dans le tableau Holà ! Tout doux ! Notez que si le cavalier possède la compétence Saut au trot, sa distance maximale de Charge plongeante reste de 2 ps.

Note : Les araignées géantes ne peuvent pas être prises par une bande ayant des loups géants.

Mule

Leur entêtement est légendaire, pourtant cela n'empêche pas les halflings, les nains et les clercs ventripotents de s'en servir comme monture !

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

RÈGLES SPÉCIALES

Lente : Une mule ne se déplace que de 2D6 cm lorsqu'elle est incontrôlable.

Tête de Mule ! Si un guerrier chevauche une mule, ou est en contact socle à socle avec une mule, il doit réussir un test de Commandement à chaque tour ou l'animal refusera d'avancer.

Tête de Cochon ! Si elle n'a pas de cavalier ou de meneur, une mule se déplace dans une direction déterminée aléatoirement. Si un combat a lieu dans un rayon de 6 ps, la mule s'éloigne dans la direction opposée.

Pacifique : Les mules ne combattent pas et ne peuvent pas charger au corps à corps : elles refusent d'avancer. Si un guerrier ennemi charge une mule montée, effectuez immédiatement un jet sur le tableau Holà ! Tout doux ! Si une mule qui n'est pas montée est chargée, elle devient incontrôlable et s'éloigne directement à l'opposé de l'adversaire.

Cheval

Les chevaux ne sont pas entraînés pour la guerre et n'attaquent pas l'ennemi. Ils restent malgré tout très utiles pour se déplacer rapidement sur le champ de bataille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	1	0	3	3	1	3	0	5

Destrier

Les destriers sont des chevaux puissamment bâtis et entraînés au combat. Ils sont surtout utilisés par les bandes humaines.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	3	0	3	3	1	3	1	5

RÈGLES SPÉCIALES

Entraîné : L'animal est entraîné à se battre. Le cavalier peut relancer tout test de contrôle raté. Une seule relance peut être effectuée par test.

Coursier Elfique

Les coursiers elfiques sont des animaux gracieux qui cachent un tempérament très agressif au combat. Les elfes noirs élèvent leur propre race de coursiers. Ceux des hauts elfes sont généralement gris pommelé, ceux des elfes sylvestres sont alezans, tandis que ceux des Druchii sont d'un noir de jais.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	3	0	3	3	1	4	1	5

RÈGLES SPÉCIALES

Entraîné : L'animal est entraîné à se battre. Le cavalier peut relancer tout test de contrôle raté. Une seule relance peut être effectuée par test.

Cauchemar

Les Comtes Vampires ont parfois besoin d'une monture pour se déplacer rapidement. Après tout, même mort, un cheval garde ses quatre pattes non ?

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	2	0	3	3	1	2	1	5

RÈGLES SPÉCIALES

Ne peut pas Courir : En tant que mort-vivant, un Cauchemar ne peut pas courir mais peut charger normalement.

Immunité aux Poisons : Les Cauchemars sont immunisés aux poisons.

Immunité à la Psychologie : En tant que mort-vivant, les Cauchemars sont immunisés à la psychologie, n'ont jamais à passer de test de Commandement, et resteront toujours immobiles s'ils n'ont pas de meneur. Cependant, si le cavalier perd son dernier Point de Vie, il devra effectuer normalement un test dans le tableau Holà ! Tout doux !

Destrier du Chaos

Les destriers du Chaos sont des parodies déformées des magnifiques coursiers de l'Empire. Ils sont montés au combat pas les Possédés et les bandes du Chaos.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	3	0	4	3	1	3	1	5

RÈGLES SPÉCIALES

Ne peuvent pas être montés par les Possédés : Même les destriers du Chaos refusent d'être montés par des abominations telles que les Possédés.

Entraîné : L'animal est entraîné à se battre. Le cavalier peut relancer tout test de contrôle raté. Une seule relance peut être effectuée par test.

Sang-froid

Ces créatures écailleuses originaires du Nouveau Monde sont stupides et agressives mais font d'excellentes montures de combat.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	7	3	0	4	4	1	3	1	3

RÈGLES SPÉCIALES

Peur : Les sang-froid causent la peur.

Stupide : Effectuez un test sous le Cd du cavalier à chaque tour. Si le test est raté, appliquez les règles de stupidité, sinon la figurine peut agir normalement.

Peau Écailleuse : Les sang-froid ajoutent +2 au lieu de +1 à la sauvegarde d'armure de leur cavalier.

Véhicules de l'Empire

Il existe trois modes de transport différents dans l'Empire : le bateau, le chariot ou la diligence, et l'animal comme la mule ou le cheval. Les animaux montés sont traités dans les règles des Guerriers Montés, en page 24 de ce livre. Les règles qui suivent couvrent les voyages par chariot et par bateau.

Chariots

Cela comprend les chariots eux-mêmes, les diligences et généralement tout transport à quatre roues commun aux routes de l'Empire.

Mouvement

Le Mouvement d'un chariot est déterminé par son chargement : il peut donc varier au gré de la partie s'il est plus ou moins chargé en passagers et en bagages. Consultez le tableau ci-dessous pour déterminer son Mouvement. Les chariots ne peuvent pas escalader, charger, se cacher, courir ou effectuer de mouvement de fuite.

Virages

Les chariots, quelle que soit leur taille, peuvent effectuer un seul virage de 45°degrés maximum à la fin de leur déplacement. Le cocher peut ensuite donner du fouet s'il le désire. Pour effectuer un virage, faites pivoter le véhicule autour de son point central.

Donner du fouet !

Le cocher peut vouloir accélérer pour plusieurs raisons, par exemple s'il est poursuivi par des bandits ou des mutants ! Le cocher peut tenter d'aller plus vite en donnant du fouet. Une fois que le chariot s'est déplacé normalement, le joueur peut lancer 1D6. Tout résultat autre que 1 indique le nombre de ps supplémentaires parcourus en ligne droite. Sur un résultat de 1, quelque chose d'anormal s'est produit. Faites un jet dans le tableau ci-dessous :

Donner du Fouet

1D6 Résultat

1-2 Animaux Exténués : Les animaux sont à bout de forces. Si le cocher donne du fouet au prochain tour, il devra diviser le résultat du D6 par deux (en arrondissant au supérieur).

3-4 Secoué Comme un Prunier ! Le cocher est ballotté en tous sens à cause de la vitesse et ne pourra pas donner du fouet au prochain tour, le temps qu'il retrouve son équilibre.

5-6 Hors de Contrôle : Faites un jet dans le tableau des Pertes de Contrôle.

Mouvement des Chariots

Nombre de passagers ou de bagages	Mouvement Standard	Donner du Fouet !
1 (cocher obligatoire)	10 ps	+1D6 ps
2-3	8 ps	+1D6 ps
4-6	6 ps	+1D6 ps

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.

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.

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

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.

Rebennus

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

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

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 a 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 moisis. 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 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 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 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 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 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 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.

Scénarios Classique

Bien que vous puissiez simplement vous mettre d'accord avec votre adversaire pour choisir un scénario, la plupart des joueurs préfèrent s'en remettre au hasard. Pour ce faire, suivez les étapes de la séquence suivante avant la bataille.

1 Le joueur ayant la plus faible valeur de bande lance 2D6 sur le tableau des scénarios pour déterminer la bataille jouée. Dans le cas où un attaquant et un défenseur sont impliqués, ce joueur peut choisir d'être l'un ou l'autre.

2 Testez pour les guerriers souffrant de vieilles blessures afin de savoir s'ils peuvent participer ou non.

3 Mettez le décor et les bandes en place selon les règles du scénario joué. Plus il y a de bâtiments, plus le jeu est intéressant, alors n'hésitez pas à placez tous les décors que vous avez.

Tableau des scénarios

2D6	Résultat
2	Le joueur ayant la plus faible valeur de bande choisit le scénario joué.
3	Jouez le Scénario 5 : Combat de Rue.
4	Jouez le Scénario 7 : Chasse au Trésor.
5	Jouez le Scénario 3 : Prospection.
6	Jouez le Scénario 8 : Occupation.
7	Jouez le Scénario 2 : Escarmouche.
8	Jouez le Scénario 4 : Percée.
9	Jouez le Scénario 9 : Attaque Surprise.
10	Jouez le Scénario 6 : Rencontre Fortuite.
11	Jouez le Scénario 1 : Défense du Butin.
12	Le joueur ayant la plus faible valeur de bande choisit le scénario joué.

Scénario 1 : Défense du butin

Il n'est pas rare qu'une bande découvre un bâtiment contenant un tas de fragments de pierre magique ou un quelconque autre trésor, et qu'une bande rivale lui en conteste la propriété. Un conflit éclot inévitablement car aucune des deux ne va abandonner aussi facilement le butin.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m. Le premier bâtiment doit être placé au centre de la table, et l'objectif du scénario est d'en prendre le contrôle.

Bandes

La bande ayant le plus petit nombre de guerriers est automatiquement en défense. Si les deux camps disposent des mêmes effectifs, lancez un dé.

Le défenseur se déploie en premier dans le bâtiment ou à moins de 6ps de celui-ci. La bande attaquante est déployée à moins de 6ps de n'importe quel bord de table. Notez que vous pouvez diviser la bande si vous désirez entrer par plusieurs bords de table.

Début de la partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la partie

Si à la fin du tour du défenseur, l'attaquant possède davantage de figurines debout à moins de 6ps de l'objectif que le défenseur, l'attaquant gagne. Sinon, la partie prend fin lorsque l'une des bandes rate son test de déroute.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Pierre magique

Un fragment de pierre magique pour chaque héros des deux bandes se trouvant à l'intérieur du bâtiment-objectif lors de la fin de la partie (jusqu'à un maximum de trois fragments par bande).

Scénario 2 : Escarmouche

Au cœur des ruines de Mordheim, on risque toujours de rencontrer une bande rivale. Bien qu'il arrive que deux groupes puissent se croiser sans combat, il est plus courant qu'une bataille éclate. Si une bande parvient à repousser ses rivaux, elle disposera d'une plus grande zone pour chercher de la pierre magique.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m.

Bandes

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné déploie alors sa bande à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire doit ensuite se déployer à moins de 8ps du bord de table opposé.

Début de la partie

Les deux joueurs lancent un D6. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque l'une des bandes rate son test de déroute. La bande qui a dérouté perd la partie et son adversaire gagne automatiquement.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Scénario 3 : Prospection

D'innombrables fragments de pierre magique sont éparpillés dans les ruines de Mordheim. Il n'est pas rare que deux bandes prospectent dans la même zone et qu'un combat décide de qui pourra ramasser le butin.

Dans ce scénario, les bandes se rencontrent en explorant les mêmes ruines d'entrepôt, de caveau, de temple ou d'un autre bâtiment intéressant.

Terrain

Une fois le terrain en place, disposez D3+1 pions de pierre magique sur la table pour représenter l'emplacement des fragments.

Chaque joueur place un pion tour à tour. Lancez 1D6 pour savoir qui commence. Les pions doivent être placés à plus de 10ps des bords de table et de 6ps les uns des autres. Notez qu'ils sont placés avant de savoir par où vont entrer les bandes, il est donc préférable de les placer vers le centre. Les guerriers peuvent ramasser les pions en se plaçant à leur contact, et ne subissent aucune pénalité pour le transport, quelle que soit la quantité ramassée. Les guerriers ne peuvent pas se transmettre les fragments entre eux. Si un guerrier portant un pion est mis hors de combat, laissez le pion sur la table là où il est tombé.

Bandes

Les deux joueurs lancent 1D6 pour savoir qui se déploie en premier. Celui qui obtient le résultat le plus élevé se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord opposé.

Début de la partie

Les deux joueurs lancent 1D6. Le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une bande rate son test de déroute et perd automatiquement.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 par pion de pierre magique.

Si un héros ou un homme de main porte un pion de pierre magique lors de la fin de la partie, il gagne +1pt d'expérience.

Pierre magiques

Vos guerriers gagnent un fragment de pierre magique pour chaque pion encore en leur possession à la fin de la bataille.

Scénario 4 : Percée

Lorsque les nouvelles de grands gisements de pierre magique commencent à se répandre, les bandes montent des expéditions pour aller creuser. Leurs rivaux tentent néanmoins de les en empêcher afin de tout garder pour elles-mêmes.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m.

Bandes

Chaque joueur lance un dé. Le plus haut résultat choisit le bord de table où se déploie l'attaquant.

L'attaquant se déploie en premier à moins de 8ps de son bord de table. Le défenseur se déploie ensuite où il le désire, mais à plus de 14ps de tout attaquant.

Début de la partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin si l'une des bandes rate un test de déroute, perdant ainsi automatiquement.

Si l'attaquant parvient à amener deux ou plus de ses guerriers debout à moins de 2ps du bord de table du défenseur, il a réussi sa percée et remporte la victoire.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Percée.

Tout guerrier gagne +1pt d'expérience pour avoir traversé les lignes ennemies. Si le guerrier est un homme de main, le groupe entier gagne +1pt d'expérience.

Scénario 5 : Combat de rue

Souvent, deux bandes se retrouvent face à face dans les rues étroites de Mordheim. Parfois, elles suivent leur chemin sans incident, mais la plupart du temps, ces rencontres se terminent dans un bain de sang.

Terrain

Formez une seule rue sans passages sur les côtés avec tous les bâtiments. Des ruines infranchissables s'étendent derrière bien qu'eux-mêmes restent accessibles. Les seules issues sont les extrémités de la rue, qui peut être tortueuse mais pas trop étroite pour permettre les combats. Il peut cependant y avoir des étranglements. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m.

Déploiement

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit celui qui se déploie en premier. Les bandes sont déployées à moins de 6ps des extrémités opposées de la rue.

Règles spéciales

Les bandes ne peuvent pas quitter la zone de combat par leur propre bord de table.

Début de la partie

Lancez 1D6 pour savoir qui joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque l'une des bandes parvient à faire sortir tous les guerriers qui lui restent par le bord de table opposé, remportant ainsi la victoire.

Sinon, une bande qui rate son test de déroute perd automatiquement la partie.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Sortie.

Le premier héros parmi ceux des deux bandes (pas le premier de chaque bande !) qui parvient à quitter la table par le bord opposé gagne un bonus de +1pt d'expérience.

Scénario 6 : Rencontre fortuite

Les deux bandes ont terminé leur fouille quotidienne des ruines et reviennent à leur campement lorsqu'elles se rencontrent. Aucun des deux camps n'est prêt au combat, et celui qui réagit le plus vite prend l'avantage.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m.

Déploiement

1. Chaque joueur lance 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit s'il se déploie en premier ou non.
2. Le premier déploie toute sa bande dans n'importe quel quart de table, au choix du joueur.
3. La seconde bande se déploie dans le quart de table diamétralement opposé mais aucune figurine ne doit être à moins de 14ps d'un ennemi.

Début de la partie

Chaque joueur lance 1D6 et ajoute l'Initiative normale de son chef. Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier.

Règles spéciales

Chaque bande porte D3 fragments de pierre magique au début de la bataille. Notez la quantité transportée par chaque bande.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une bande rate son test de déroute et perd automatiquement.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Pierre magique

Les deux bandes gagnent toute la pierre magique transportée au début de la bataille, moins le nombre de leurs propres héros mis hors de combat durant la partie, jusqu'à un minimum de zéro. De plus, elles gagnent un fragment de pierre magique supplémentaire pour chaque héros ennemi mis hors de combat, à concurrence de la quantité de fragments transportée par la bande adverse au début de la partie.

Scénario 7 : Chasse au trésor

Une rumeur parle d'un trésor caché dans une cave secrète sous un bâtiment en ruine. Deux bandes rivales ont entendu parler de la cave et fouillent les environs. Qui sait ce qu'elles trouveront ?

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m.

Déploiement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord opposé.

Règles spéciales

Tous les guerriers (pas les animaux !) de chaque bande savent à peu près ce qu'il faut chercher et doivent inspecter les bâtiments pour trouver le trésor. A chaque fois qu'un guerrier entre dans un bâtiment qui n'a pas déjà été fouillé par l'un des deux camps, lancez 2D6. Sur un 12, il a trouvé le trésor. Les bâtiments des zones de déploiement ne sont pas fouillés (ils ont déjà été pillés) et chaque maison ne peut être inspectée qu'une fois.

Si aucun jet n'a donné de 12 et qu'il ne reste plus qu'un seul bâtiment à fouiller, le trésor y sera automatiquement. Après avoir trouvé le coffre au trésor, le guerrier doit le mettre en lieu sûr en l'emmenant par son bord de table. Le transport du coffre ralentit le guerrier à demi-vitesse. Deux figurines ou plus peuvent porter le coffre sans pénalité. Utilisez la figurine de coffre au trésor pour le représenter. Si le porteur est mis hors de combat, laissez le trésor là où il est tombé. Toute figurine de taille humaine ou plus peut le ramasser en se mettant en contact avec.

Quiconque récupère le trésor fait un jet sur le tableau suivant après la partie pour déterminer le contenu du coffre. Notez que vous devez lancer séparément pour chaque élément, à part pour les couronnes d'or qui sont automatiquement trouvées. Par exemple, lancez pour voir si vous trouvez de la pierre magique : vous devez obtenir un 5+ pour en trouver. Lancez ensuite pour voir si vous trouvez une armure, et ainsi de suite. Le coffre peut potentiellement rapporter beaucoup, mais il est également possible que votre bande risque la mort pour trois misérables couronnes !

ELEMENT

RESULTAT REQUIS SUR 1D6

3D6 CO	Automatique
D3 fragments de pierre magique	5+
Armure légère	4+
Épée	3+
D3 gemmes de 10 CO chacune	5+

Début de la partie

Lancez 1D6. le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une bande met le trésor en lieu sûr ou rate un test de déroute. La bande victorieuse gagne le coffre au trésor.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+2 Pour la découverte du coffre.

Si un héros trouve le coffre, il gagne +2pts d'expérience.

Scénario 8 : Occupation

Ce scénario se déroule dans une partie de Mordheim où les bâtiments débordent de pierre magique et autres richesses. Occuper ces bâtiments permet à une bande de s'assurer des profits juteux. Hélas, votre adversaire a eu la même idée.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m.

Bandes

Chaque joueur lance 1D6, le joueur qui obtient le plus haut résultat décide quelle bande se déploie en premier. La première bande se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. L'adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord de table opposé.

Début de la partie

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Règles spéciales L'objectif est de capturer D3+2 des bâtiments du terrain. Marquez-les en commençant par le plus proche du centre de la table, et en continuant par le deuxième plus proche et ainsi de suite. Un bâtiment est occupé si au moins une de vos figurines est debout à l'intérieur sans aucun ennemi avec elle.

Fin de la partie

Les tests de déroute ne sont pas nécessaires car la partie dure un maximum de huit tours. Si une bande déroute volontairement, la partie prend fin et on considère que le gagnant occupe la totalité des bâtiments de la table de jeu.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

Si les deux camps occupent le même nombre de bâtiments, personne ne remporte la victoire et aucun chef ne gagne ce bonus.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Scénario 9 : Attaque surprise

L'une des bandes fouille les ruines de Mordheim et se fait attaquer par une bande ennemie. Les défenseurs sont dispersés et doivent rapidement organiser leur défense pour repousser les assaillants.

Terrain

En commençant par l'attaquant, chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre.

Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20m.

Déploiement

1. Le défenseur lance 1D6 pour chaque héros et groupe d'hommes de main de sa bande, dans l'ordre de son choix. Sur un 1-3, ils se trouvent ailleurs dans les ruines et arriveront plus tard en renfort. Sur un 4-6 ils sont déployés au début de la partie. Si tous les jets donnent 1-3, le dernier héros ou groupe d'homme de main est automatiquement déployé au début de la bataille.
2. Le défenseur déploie ses héros et hommes de main disponibles sur la table. Aucune figurine ne doit être à moins de 8ps d'une autre, car la bande s'est dispersée pour fouiller les ruines. Aucune figurine ne peut être déployée à moins de 8ps d'un bord de table.
3. L'attaquant déploie toute sa bande à moins de 8ps d'un bord de table aléatoire, . Il peut choisir à quel bord de table correspond le "1" avant de lancer le dé.

Début de la part

L'attaquant joue en premier.

Règles spéciales

Au début de son deuxième tour et des suivants, le défenseur lance 1D6 pour chaque héros et groupe d'hommes de main encore absent. Sur un 4+, ils entrent lors de la phase de mouvement par un bord de table aléatoire, comme indiqué ci-dessous. Tous les renforts d'un même tour arrivent par le même côté et peuvent charger immédiatement.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'une bande rate un test de déroute et perd ainsi la partie.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Partie Multijoueurs

Chaos dans les Rues

Attaquants et Défenseurs : Dans les scénarios impliquant des attaquants et un défenseur, ce dernier est toujours la bande possédant la plus haute valeur. Si plusieurs bandes sont ex aequo, le défenseur sera celui dont la bande compte le plus de membres. Si cela ne suffit pas à les départager, lancez un dé pour désigner le défenseur. Il n'y a toujours qu'un seul défenseur, toutes les autres bandes sont les attaquants.

Déploiement des bandes : Dans les scénarios impliquant un défenseur, ce dernier déploie sa bande en premier. Pour déterminer quel attaquant se déploie ensuite (ou qui se déploie en premier dans un scénario sans attaquant ni défenseur), chaque joueur lance 1D6. Ils se déploient alors par ordre décroissant de résultat obtenu sur le dé.

Lors qu'arrive son tour de déployer sa bande, chaque joueur choisit un segment de bord de table (voir les diagrammes ci-dessous pour savoir ce qu'est un "segment") et effectue son déploiement à moins de 6ps de celui-ci. Aucun joueur ne peut commencer la partie avec l'un des membres de sa bande à moins de 6ps d'une figurine d'une autre bande.

Tirer dans un corps à corps : A l'inverse des règles normales de Mordheim, il est possible de tirer dans un corps à corps lors des parties multi-joueurs, tant que le tireur n'appartient pas à la même bande que l'un des protagonistes de la mêlée.

Comme d'habitude, les tireurs doivent tirer sur l'ennemi le plus proche, à moins d'être en position de hauteur. Si le tireur vise une figurine engagée au corps à corps, n'importe quel protagoniste de la mêlée peut être touché. Répartissez aléatoirement les touches entre la cible du tir et toutes les figurines engagées au corps à corps contre elle.

Corps à corps impliquant plus de deux bandes : Lors des parties multi-joueurs, il arrive qu'un guerrier soit chargé par des figurines de deux bandes adverses ou plus. Dans ce cas, la figurine se bat lors de la phase de corps à corps de chaque adversaire qu'elle affronte. Cela donne à une figurine un grand nombre d'attaques lors d'un tour global de jeu, mais il est peu probable que cela lui permette de s'en tirer !

Ordre de jeu : Une fois toutes les bandes déployées, les joueurs doivent déterminer l'ordre de jeu. Chacun se place derrière son segment de déploiement (voir plus haut) et lance 1D6. Le joueur ayant obtenu le plus haut résultat joue

Challengers : Dans une partie multi-joueurs, les challengers ne sont pas aisés à identifier. N'importe quelle bande peut le devenir en étant attaquée par deux bandes rivales ou plus ! Pourtant, une petite bande peut jouer dans la cour des grands. Pour déterminer si une bande est challenger dans une partie de Mordheim multi-joueurs, comparez la valeur de la bande la plus faible avec celle de la deuxième bande la plus faible. Utilisez la différence entre ces deux valeurs et le tableau de la section Expérience des règles de Mordheim pour déterminer si un bonus se justifie pour la bande la plus faible, comme vous le feriez pour la plus faible des deux bandes d'une partie normale.

Déroutes : A l'inverse des parties normales de Mordheim, si l'une des bandes rate un test de déroute (ou si tous ses membres sont hors de combat), la partie n'est pas forcément terminée. A moins que des conditions de victoire spéciales ne soient stipulées dans le scénario, une partie

multi-joueurs continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule bande sur la table. La bande qui reste le plus longtemps en jeu est normalement la gagnante, mais un scénario peut indiquer que la bande qui quitte la table la première gagne car elle a atteint son objectif et mit les voiles !

Alliés : Les parties de Mordheim n'impliquent habituellement que deux bandes, ce qui est peu propice aux alliances. Mais dans les parties multi-joueurs, les alliances sont possibles, et même souhaitables pour survivre à certains scénarios ! Une bande seule essayant d'affronter un dragon aura bien peu de chance de remporter la victoire, et peut subir de lourdes pertes sans atteindre son objectif ! Les alliances peuvent durer jusqu'à la fin de la partie (par exemple, deux bandes peuvent décider de se liguer contre une troisième, et de partager le butin à la fin), ou être très éphémères (souvent brisées assez soudainement et violemment !).

Pour former une alliance, un joueur doit le déclarer au début de son tour. Il doit annoncer (à tous les joueurs) à quelle bande(s) il désire s'allier, et si celle-ci accepte, l'alliance est validée. Il n'y a aucune limite au nombre d'alliés d'un joueur.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux bandes et à leurs alliés :

Les membres des bandes alliées ne comptent pas comme des ennemis. Les courses sont autorisées à moins de 8ps des membres des bandes alliées. Les figurines obligées de charger des guerriers ennemis à cause d'une règle spéciale (la frénésie ou l'animosité des Orques & Gobelins) ne sont pas tenues de charger des alliés. Notez cependant qu'un Orque ou un Gobelins ratant un test d'Animosité considère les figurines alliées de la même manière que les francs-tireurs amis. S'il obtient un 1 pour déterminer les effets de l'Animosité, il les chargera ou leur tirera dessus si elles sont les figurines amies les plus proches.

Les membres des bandes alliées au corps à corps les uns contre les autres au moment de l'annonce de l'alliance arrêtent immédiatement le combat et se séparent de 1ps. Ils peuvent ensuite se déplacer normalement lors de leur prochaine phase de mouvement (donc les figurines à terre ou sonnées sont soumises aux règles normales concernant le fait d'être à terre ou sonné, etc).

Attaquer une figurine alliée au corps à corps, lui tirer dessus ou lui lancer un sort non-bénéfique met automatiquement fin à l'alliance avec sa bande. Cela inclut les attaques dues à un test d'Animosité raté. Vos alliés ne sont pas aussi compréhensifs que les membres de votre propre bande !

Déterminer le scénario : Pour déterminer quel scénario est utilisé lors d'une partie multi-joueurs, les participants peuvent en choisir un ou lancer deux dés sur ce tableau :

2D6	Résultat
2	Le joueur dont la valeur de bande est la plus faible choisit le scénario joué.
3	Scénario 7 : Chasse au Monstre.
4	Scénario 4 : Le Manoir du Sorcier.
5-6	Scénario 1 : Chasse au Trésor.
7	Scénario 2: Échauffourée.
8-9	Scénario 6: Embuscade !
10	Scénario 5: Le Bassin.
11	Scénario 3: Le Petit Prince.
12	Le joueur dont la valeur de bande est la plus faible choisit le scénario joué.

Scénario 1 : Chasse au trésor

Souvent, plusieurs bandes entendent la même rumeur concernant un gisement de Pierre Magique et décident d'explorer la même zone de la cité au même moment. Une bataille éclate souvent entre elles, et les vainqueurs se taillent la part du lion.

terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment en ruines, une tour ou autre. Nous conseillons une surface de jeu d'environ 1,20m x 1,80m.

règles spéciales

Une fois le terrain installé, placez-y D3 fragments de Pierre Magique pour chaque bande impliquée dans la bataille.

Chaque joueur place tour à tour un pion de Pierre Magique.

Chacun lance 1D6 pour déterminer qui place le premier, second, troisième, etc. Les pions doivent être placés à plus de 10ps des bords de table, et à au moins 6ps les uns des autres.

Notez que les pions sont placés avant d'allouer les zones de déploiement. Les guerriers peuvent ramasser les pions en se plaçant à leur contact. Ils peuvent en porter autant qu'ils veulent sans pénalité. Les guerriers ne peuvent pas transférer leur Pierre Magique à un autre guerrier. Si un guerrier portant un pion est mis hors de combat, laissez le pion sur la table de jeu là où il est tombé.

bandes

Les joueurs utilisent les règles normales de déploiement des bandes (voir "Déploiement des Bandes").

début de partie

Les joueurs lancent chacun 1D6 pour savoir qui joue en premier. Les tours se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre (selon les zones où les joueurs ont déployé leurs bandes).

fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de Déroute. Les bandes qui déroulent volontairement ou non perdent automatiquement. Si deux bandes ou plus se sont alliées, elles peuvent choisir de partager la victoire et de mettre un terme à la partie.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Pierre magique

Vos guerriers gagnent un fragment de Pierre Magique pour chaque pion en leur possession à la fin de la bataille.

Scénario 2 : Echauffourée

Les disputes de territoires sont fréquentes à Mordheim. Dans la bataille qui s'ensuit généralement, les alliances se forment aussi vite qu'elles sont brisées et que les corps s'amoncellent dans la rue. Les vainqueurs disposeront d'un territoire plus vaste pour rechercher la précieuse Pierre Magique.

terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment en ruines, une tour ou autre. Nous conseillons une surface de jeu d'environ 1,20m x 1,80m.

bandes

Les joueurs utilisent les règles normales de déploiement des bandes.

début de partie

Les joueurs lancent chacun 1D6 pour savoir qui joue en premier. Les tours se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre (selon les zones où les joueurs ont déployé leurs bandes).

fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de Déroute. Les bandes qui déroutent volontairement ou non perdent automatiquement. Si deux bandes ou plus se sont alliées, elles peuvent choisir de partager la victoire et de mettre un terme à la partie.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Scénario 3 : Le petit prince

La cité des damnés est le théâtre de bien des contes de baladins, et les fils des classes privilégiées croient souvent qu'elle est un lieu d'aventures romanesques. Parfois, l'un d'eux fugue pour rejoindre une bande de mercenaire et se couvrir de gloire. Ces individus se font généralement tuer avant même d'arriver à la cité, mais ils réussissent parfois à l'atteindre par chance. Certaines familles sont heureuses d'être débarrassées du jeune idiot, mais de temps en temps, un père fortuné paie qui sauvera son fils d'une mort certaine.

Les bandes ont eu vent de la présence du fils d'un riche marchand dans les ruines et de la prime offerte pour son retour.

terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment en ruines, une tour ou autre. Nous conseillons une surface de jeu d'environ 1,20m x 1,80m.

règles spéciales

Le fils du marchand est placé au centre de la table au début de la partie. Il erre ensuite de D6ps dans une direction aléatoire au début de chacun des tours du premier joueur, jusqu'à ce qu'il soit "secouru". Si un guerrier arrive au contact du fils du marchand (grâce à un mouvement normal, PAS FORCLEMENT en chargeant : il s'agit là d'une exception aux règles normales car ce n'est pas un ennemi et il n'est pas sensé être attaqué), le garçon reste avec lui et le suit partout. Si le "sauveteur" est mis hors de combat, fuit ou déroute, le fils du marchand suivra le prochain guerrier qui viendra à se placer à son contact. Si quelqu'un désire attaquer le garçon, ce dernier possède le même profil qu'une Recrue (voir les bandes de mercenaires dans le livre de règles de Mordheim) et est armé d'une épée et d'une dague. S'il est tué, aucune récompense ne sera remise à la bande gagnante.

bandes

Les joueurs utilisent les règles normales de déploiement des bandes (voir "Déploiement des Bandes").

début de partie

Les joueurs lancent chacun 1D6 pour savoir qui joue en premier. Les tours se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre (selon les zones où les joueurs ont déployé leurs bandes).

fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de Déroute. Les bandes qui déroutent volontairement ou non perdent automatiquement. Si deux bandes ou plus se sont alliées, elles peuvent choisir de partager la victoire et de mettre un terme à la partie.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

récompense

La gratitude du père prend la forme de la récompense suivante. Notez que vous devez lancer les dés séparément pour chaque élément, sauf pour les couronnes d'or qui sont toujours reçues.

Elément	Résultat Requis sur 1D6
5D6 couronnes d'or	Automatique
D3 épées	4+
Armure lourde	5+
Armure légère	4+
Bouclier	4+
Casque	4+
D3 gemmes valant 10 Co chacune	5+

Scénario 4 : Le manoir du sorcier

Tous les bâtiments en ruine de la cité ne sont pas des maisons ordinaires. Certains abritaient d'importants notables ou riches marchands, et on parle souvent des trésors qui s'y cachent. Les bandes ont localisé un tel bâtiment, dont le propriétaire, selon la rumeur, s'adonnait aux arts magiques, ce qui explique peut-être pourquoi son manoir n'a presque pas été touché par le cataclysme.

terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment en ruines, une tour ou autre. Nous conseillons une surface de jeu d'environ 1,20m x 1,80m. Le premier bâtiment doit être placé au centre de la table, et l'objectif de la partie est d'en prendre le contrôle.

bandes

Un joueur déterminé normalement (voir "Attaquants et Défenseurs" au début de cet article) est le défenseur : c'est la première bande qui a atteint le manoir. Il est déployé en premier dans le bâtiment ou à moins de 6ps. Les bandes attaquantes sont ensuite déployées comme d'habitude.

De plus, pour chaque bande attaquante en plus de la première, le défenseur effectue un jet de dés sur le tableau ci-dessous pour déterminer l'équipement supplémentaire dont dispose sa bande au début de la partie. Chaque élément ne peut être trouvé qu'une seule fois. Si un résultat est obtenu plusieurs fois, relancez.

D6

Objet trouvé

1	Homme de Bois
2	1D3 Racines de Mandragore
3	1D3 doses d'Ombre Pourpre
4	Porte-Bonheur
5	Relique Sacrée (ou Maudite)
6	Habits en Soie de Cathay

Les règles de tous ces objets sont dans le livre de Mordheim, sauf celles l'homme de bois qui sont un peu plus loin.

début de partie

Les joueurs lancent chacun 1D6 pour savoir qui joue en premier. Les tours se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre (selon les zones où les joueurs ont déployé leurs bandes).

fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de Déroute. Les bandes qui déroutent volontairement ou non perdent automatiquement. Si deux bandes ou plus se sont alliées, elles peuvent choisir de partager la victoire et de finir la partie.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

le trésor du sorcier

A la fin de la partie, la bande gagnante trouve tous les objets du tableau précédent qui n'ont pas été trouvés. De plus, lancez sur le tableau suivant pour savoir ce que la bande trouve encore dans le manoir. Notez que vous devez lancer les dés séparément pour chaque élément, sauf pour les couronnes d'or qui sont toujours reçues. Par exemple, un 4+ est requis pour trouver un Grimoire de Magie. Lancez ensuite un autre dé pour tenter de trouver l'épée en gromril et ainsi de suite.

D6	Résultat Requis
3D6 Couronnes d'or	Automatique
D3 gemmes valant 10 Co chacune	5+
Grimoire de Magie	4+
Epée en Gromril	5+
Athame	4+
D3 doses d'Herbes de Soin	4+
Parchemin d'Anti-Magie	5+

Nouveaux objets

Homme de Bois : Utilisez le profil et les règles spéciales d'un Zombie avec +1 en Force et +1 en Endurance. Il s'agit d'un mannequin en bois de forme humaine qui obéit aux ordres du défenseur mais sans quitter le manoir pour quelque raison que ce soit, même après la partie. De toute évidence, l'homme de bois ne peut pas être vendu.

Athame : L'Athame est une dague de cérémonie en argent, qui s'émousse vite si elle est utilisée au combat. Elle compte comme une dague normale lors de la première attaque de la partie. Elle frappe ensuite comme un poing pour le reste de la partie. L'Athame vaut 10 Co à la vente.

Parchemin d'Anti-Magie : Ce parchemin contient un puissant contre-sort. Il peut être lu à haute voix juste après qu'un adversaire ait jeté un sort avec succès (mais avant que ses résultats ne soient déterminés) pour en annuler les effets. Lancez 1D6.

Le sort ennemi est annulé sur un jet de 4+.

Le parchemin s'auto-détruit après utilisation.

Il peut être revendu pour 25+2D6 Co.

Scénario 5 : Le bassin

Les rumeurs abondent à propos d'un bassin dans la cité dont l'eau aurait des propriétés magiques curatives. Les commanditaires des bandes pensent que cela est dû à un important dépôt de Pierre Magique au fond du bassin, ont envoyé les bandes pour en ramasser autant que possible.

terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment en ruines, une tour ou autre. Nous conseillons une surface de jeu d'environ 1,20m x 1,80m. Le premier élément doit être un bassin d'eau d'environ 6ps de diamètre. L'objectif du scénario est de ramasser la Pierre Magique qui s'y trouve.

règles spéciales

Le bassin contient D3+3 fragments de Pierre Magique. Il n'est pas profond et on peut y entrer. Tout héros passant un tour entier à moins de 1ps du bassin sans rien faire d'autre que chercher de la Pierre Magique effectue un jet à la fin de son tour : sur un jet de 1-2 sur 1D6, il a trouvé un fragment. Une figurine ne peut pas effectuer des recherches à moins de 1ps d'une autre (amie ou ennemie), car les remous provoqués les empêchent toutes deux de voir le fond. Il n'est pas possible de trouver davantage de fragments que le nombre déterminé au début de la partie, si bien que toute fouille additionnelle ne sert à rien. Les héros peuvent en porter autant qu'ils veulent sans pénalité. Ils ne peuvent pas transférer leur Pierre Magique à un autre guerrier. Si un héros portant un pion est mis hors de combat, laissez le pion sur la table de jeu là où il est tombé. Un autre guerrier peut ensuite le ramasser en se mettant simplement en contact avec.

Bandes

Les joueurs utilisent les règles normales de déploiement des bandes

début de partie

Les joueurs lancent chacun 1D6 pour savoir qui joue en premier. Les tours se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre (selon les zones où les joueurs ont déployé leurs bandes).

fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de Déroute. Les bandes qui déroutent volontairement ou non perdent automatiquement. Si deux bandes ou plus se sont alliées, elles peuvent choisir de partager la victoire et de mettre un terme à la partie.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Par Pion de Pierre Magique.

Si un héros ou un homme de main porte un pion de Pierre Magique à la fin de la bataille, il reçoit +1 pt d'expérience.

Scénario 6 : Embuscade !

La bande du défenseur a récemment découvert un bon filon de Pierre Magique. Hélas, la nouvelle de leur trouvaille s'est répandue, et des bandes de toute la cité les traquent pour s'approprier leur trésor.

terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment en ruines, une tour ou autre. Nous conseillons une surface de jeu d'environ 1,20m x 1,80m.

règles spéciales

Un joueur déterminé normalement (voir "Attaquants et Défenseurs" au début de cet article) est le défenseur. Chacun des héros du défenseur porte D3 fragments de Pierre Magique sur lui. Si l'un d'eux est mis hors de combat, placez sur le sol, à l'endroit où il est tombé, un nombre de pions de Pierre Magique équivalent à la quantité de fragments qu'il transportait. Tout autre héros venant se mettre en contact avec ces fragments de Pierre Magique peut les ramasser.

bandes

Les joueurs utilisent les règles normales de déploiement des bandes

début de partie

Les joueurs lancent chacun 1D6 pour savoir qui joue en premier. Les tours se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre (selon les zones où les joueurs ont déployé leurs bandes).

fin de partie

N'effectuez aucun test de déroute pour cette partie. A la place, le jeu dure 10 tours ou jusqu'à ce que tous les fragments aient été emportés hors de la table, selon ce qui survient en premier. La bande qui emporte le plus de Pierre Magique hors de la table (ou dont les héros en détiennent le plus lors de la fin de la partie) est déclarée vainqueur.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Par Pion de Pierre Magique.

Si un héros porte un pion de Pierre Magique à la fin de la bataille, il reçoit +1 pt d'expérience.

Scénario 7 : Chasse au monstre

Les bandes ont entendu des rumeurs sur un terrible monstre qui aurait été chassé de sa tanière souterraine par le cataclysme, et qui aurait élu domicile dans les ruines. Les histoires concernant de telles créatures et les trésors qu'elles accumulent sont matière à légendes. Vous avez décidé d'aller vérifier vous-même la véracité de ces rumeurs.

terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment en ruines, une tour ou autre. Nous conseillons une surface de jeu d'environ 1,20m x 1,80m. Le premier bâtiment doit être assez grand (au moins 6ps x 6ps) et découvert, de préférence en ruines. Ce bâtiment doit être placé au centre de la table : c'est là que se trouve le repaire du monstre.

bandes

Les joueurs utilisent les règles normales de déploiement des bandes.

règles spéciales

L'antre du monstre est localisée dans le bâtiment central et c'est là que le monstre sera. Le monstre est un bébé, et son profil s'en ressent. De plus une vie passée dans des cavernes souterraines fait que le monstre ne sait pas se servir de ses ailes. Donc, comme beaucoup de monstres, cette créature ne sait pas voler. Le monstre ne quittera jamais son antre, mais il utilisera éventuellement son souffle contre n'importe quelle créature qui pénètre dans son repaire. Il chargera également toute créature rentrant dans la caverne si cela est possible. Jouez son "tour" avant que les deux joueurs ne déterminent qui commence et il ne fera rien tant que personne ne pénètre dans son antre.

début de partie

Les joueurs lancent chacun 1D6 pour savoir qui joue en premier. Les tours se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre

fin de partie

Lorsqu'une (ou plusieurs si les joueurs se sont mis d'accord pour partager le trésor) bande est la seule à avoir des figurines à moins de 6ps du repaire du monstre, et que celui-ci a été mis hors de combat, elle remporte la victoire et le trésor. Si deux joueurs ou plus ont décidé de partager le trésor, ils doivent décider de la répartition. S'ils ne peuvent pas se mettre d'accord pacifiquement, les bandes vont devoir se mettre d'accord autrement !

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Par blessure infligée au monstre.

Tout héros ou homme de main gagne +1pt d'expérience pour chaque blessure infligée au monstre.

+2 Pour avoir mis le monstre hors de combat.

Le héros qui met le monstre hors de combat gagne un bonus de +2 pts d'expérience.

trésor

Le jeune monstre a emporté son trésor avec lui dans son nouveau repaire. A cause de son jeune âge, il n'a pas encore amassé autant de richesses qu'une créature plus vieille du même type. Son trésor est cependant respectable. La bande qui contrôle le repaire du monstre à la fin de la partie peut le fouiller pour voir ce qu'il contient. Notez que vous devez lancer les dés séparément pour chaque élément, sauf pour les couronnes d'or qui sont toujours reçues.

Élément	Résultat Requis sur 1D6
5D6 Co	Automatique
Artefact (cf tableau des artefacts)	6+
D3+1 fragments de Pierre Magique	4+
Hache en Gromril	5+
Armure lourde	5+
Armure légère	4+
Armure légère	4+
Bouclier	4+
Casque	4+
D3 épées	4+
D3 gemmes valant 10 Co chacune	5+
Bijoux valant D6*10 Co	5+

Les grands monstres à Mordheim

Les parties de Mordheim normales ne se prêtent pas vraiment à l'introduction des grands monstres qui dévastent le monde de Warhammer. Même un petit dragon par exemple pourrait avaler une bande moyenne comme petit-déjeuner ! Les parties multi-joueurs, avec leurs alliances et leur échelle un peu plus grande, rendent cependant la chose possible sans trop dénaturer le jeu. Les monstres de Mordheim sont un peu moins forts que leurs cousins de Warhammer : ils représentent des créatures qui étaient terrées dans des cavernes sous la ville, des anciens pensionnaires du célèbre zoo impérial, ou de jeunes spécimens qui ont été jetés hors du nid et qui ont décidé de s'installer dans la cité en ruines.

Malgré cela, tous sont quand même des grandes cibles. Les joueurs qui désirent inclure des monstres dans leurs parties de Mordheim peuvent le faire grâce au scénario 7 : Chasse au Monstre, ou en créant leur propre scénario en utilisant ces règles. Si un monstre est nécessaire, les joueurs doivent soit choisir le type de créature qu'ils chassent soit lancer un dé sur le tableau suivant :

D6	Résultat
1	Jeune Hydre
2	Jeune Dragon
3	Jeune Wyvern
4	Jeune Griffon
5	Jeune Hippogriffe
6	Jeune Chimère

Jeune Hydre

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	3	0	4	4	5	3	5	8

Peur : Malgré sa taille modeste, la jeune hydre reste un adversaire effrayant. Elle cause la Peur.

Sauvegarde : Les écailles de la jeune hydre ne sont pas aussi résistantes que celles d'une adulte, mais sont déjà dures comme du métal. Elle bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 6+ qui n'est pas modifiée par la Force des attaques dirigées contre elle (ni par d'autres modificateurs).

Souffle : La jeune hydre peut souffler des flammes par ses gueules lors de la phase de tir, même si elle est engagée au corps à corps. Placez le petit gabarit de souffle avec le bout pointu en contact avec l'une des gueules du monstre : toute figurine recouverte par le gabarit est touchée par les flammes sur un jet de 4+ et subit une touche de F3. Les sauvegardes d'armure normales s'appliquent. Ne vous souciez pas des bâtiments touchés par le gabarit, les flammes sont trop faibles pour y mettre le feu sans un souffle prolongé.

Perte de tête : Chaque blessure subie par une hydre représente l'une de ses nombreuses têtes mise hors de combat. Chaque blessure réussie (non sauvegardée et non régénérée) infligée à l'hydre réduit sa caractéristique Attaques de 1. De plus, la perte de têtes l'empêche de cracher autant de flammes, si bien que pour chaque tranche de 2 blessures réussies, la Force du souffle de l'hydre est diminuée de un (jusqu'à un minimum de 1). Ainsi, par exemple, si une hydre a subi 3 blessures (non sauvegardée et non régénérée), il ne lui reste que 2 Attaques et la Force de son souffle tombe à 2.

Régénération : Toutes les hydres peuvent faire repousser leurs têtes. Certaines peuvent le faire immédiatement tandis que d'autres peuvent mettre des heures, voire des jours à en remplacer une. A la fin de chaque round de corps à corps, lancez 1D6 pour chaque blessure que l'hydre vient juste de subir. Chaque résultat de 4 ou plus indique qu'une blessure a été régénérée et un Point de Vie récupéré. Si une hydre perd son dernier Point de Vie, faites un jet de régénération avant de faire un jet de dégâts : une régénération réussie signifie qu'aucun jet de dégâts n'est effectué.

Pas de Déroute : L'hydre est bien trop cupide pour abandonner son trésor. Elle réussit automatiquement tout test de déroute ou autre qui lui ferait quitter son repaire, ce qu'elle ne fera pour aucune raison.

Crâne très épais : Le crâne de l'hydre est bien trop épais pour être affecté par des coups normaux. Elle ne peut pas être sonnée. Traitez tout résultat sonné comme un résultat à terre à la place (voir ci-dessous).

Secouée, mais toujours debout : Des coups puissants secouent l'hydre mais la plupart des créatures sont incapables de la jeter à terre. Tout résultat à terre subit par l'hydre lui fait juste perdre 1 Attaque jusqu'à ce qu'elle se ressaisisse (durant la phase de ralliement de son prochain tour). Plusieurs résultats à terre lui feront perdre plusieurs attaques de cette manière (si elle tombe à 0 attaque ou moins, l'hydre ne peut pas attaquer avant de s'être ressaisie).

Jeune Dragon

Profil

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	0	5	5	5	6	4	7

Peur : Malgré sa taille modeste et ses ailes inutilisables, le jeune dragon reste un adversaire effrayant. Il cause la Peur.

Sauvegarde : Les écailles du jeune dragon ne sont pas aussi résistantes que celles d'un adulte, mais sont déjà dures comme du métal. Il bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 5+ qui n'est pas modifiée par la Force des attaques dirigées contre lui (ni par d'autres modificateurs).

Souffle : Le jeune dragon peut souffler des flammes par la gueule lors de la phase de tir, même s'il est engagé au corps à corps. Placez le petit gabarit de souffle avec le bout pointu en contact avec la gueule du monstre : toute figurine recouverte par le gabarit est touchée par les flammes sur un jet de 4+ et subit une touche de F3. Les sauvegardes d'armure normales s'appliquent. Ne vous souciez pas des bâtiments touchés par le gabarit, les flammes sont trop faibles pour y mettre le feu sans un souffle prolongé.

Pas de Déroute : Le dragon est bien trop cupide pour abandonner son trésor. Il réussit automatiquement tout test de déroute ou autre qui lui ferait quitter son repaire, ce qu'il ne fera pour aucune raison.

Crâne très épais : Le crâne du dragon est bien trop épais pour être affecté par des coups normaux. Il ne peut pas être sonné. Traitez tout résultat sonné comme un résultat à terre à la place (voir ci-dessous).

Secoué, mais toujours debout : Des coups puissants secouent le dragon mais la plupart des créatures sont incapables de le jeter à terre. Tout résultat à terre subit par le dragon lui fait juste perdre 1 Attaque jusqu'à ce qu'il se ressaisisse (durant la phase de ralliement de son prochain tour). Plusieurs résultats à terre lui feront perdre plusieurs attaques de cette manière (s'il tombe à 0 attaque ou moins, le dragon ne peut pas attaquer avant de s'être ressaisi).

Jeune Wyvern

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	4	0	4	5	3	4	2	5

Peur : Malgré sa taille modeste, la jeune Wyvern reste un adversaire effrayant. Elle cause la Peur.

Sauvegarde : Les écailles de la jeune Wyvern ne sont pas aussi résistantes que celles d'une adulte, mais sont déjà dures comme du métal. Elle bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 6+ qui n'est pas modifiée par la Force des attaques dirigées contre elle (ni par d'autres modificateurs).

Queue empoisonnée : La Wyvern possède une queue surmontée d'un dard qu'elle utilise comme un fouet. En combat, elle la projette en avant pour les empoisonner espérant les tuer ou les dominer. En termes de jeu, cela se traduit par une attaque réalisée par la Wyvern avant toute attaque de corps à corps normale. Lancez 1D6. toute figurine ennemie en contact socle à socle et qui peut attaquer durant la phase de corps à corps. (c.a.d. qu'il s'agisse du tour de la Wyvern ou de la figurine); se retrouve avec une initiative inférieure au résultat du D6 sont automatiquement touchées par la queue de la Wyvern. Les figurines avec une Initiative égale ou supérieure au résultat du D6 ont esquivé le coup et ne sont pas affectées. Les figurines touchées subissent une touche de Force 4.

Pas de Déroute : La Wyvern est bien trop cupide pour abandonner son trésor. Elle réussit automatiquement tout test de déroute ou autre qui lui ferait quitter son repaire, ce qu'elle ne fera pour aucune raison.

Crâne très épais : Le crâne de la Wyvern est bien trop épais pour être affecté par des coups normaux. Elle ne peut pas être sonnée.
Traitez tout résultat sonné comme un résultat à terre à la place (voir ci-dessous).

Secouée, mais toujours debout : Des coups puissants secouent la Wyvern mais la plupart des créatures sont incapables de la jeter à terre. Tout résultat à terre subit par la Wyvern lui fait juste perdre 1 Attaque jusqu'à ce qu'elle se ressaisisse (durant la phase de ralliement de son prochain tour).

Plusieurs résultats à terre lui feront perdre plusieurs attaques de cette manière (si elle tombe à 0 attaque ou moins, la Wyvern ne peut pas attaquer avant de s'être ressaisie).

Jeune Griffon

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	4	0	5	4	4	4	3	8

Peur : Malgré sa taille modeste, le jeune griffon reste un adversaire effrayant. Il cause la Peur.

Bec Massif : Une des attaques du griffon est une morsure. Son bec énorme et tranchant déchire une armure comme du papier. Un adversaire atteint par cette attaque doit effectuer sa sauvegarde avec un modificateur supplémentaire de -1, la pénalité de sauvegarde totale est donc de -3 (-2 pour la Force et -1 pour l'attaque avec le bec).

Pas de Déroute : Le griffon est bien trop cupide pour abandonner son trésor. Il réussit automatiquement tout test de déroute ou autre qui lui ferait quitter son repaire, ce qu'il ne fera pour aucune raison.

Crâne très épais : Le crâne du griffon est bien trop épais pour être affecté par des coups normaux. Il ne peut pas être sonné. Traitez tout résultat sonné comme un résultat à terre à la place (voir ci-dessous).

Secoué, mais toujours debout : Des coups puissants secouent le griffon mais peu sont capables de le jeter à terre. Tout résultat à terre subit par le griffon lui fait juste perdre 1 Attaque jusqu'à ce qu'il se ressaisisse (durant la phase de ralliement de son prochain tour). Plusieurs résultats à terre lui feront perdre plusieurs attaques de cette manière (s'il tombe à 0 attaque ou moins, le griffon ne peut pas attaquer avant de s'être ressaisi).

Jeune Hippogriffe

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	4	0	5	4	4	4	2	8

Peur : Malgré sa taille modeste, le jeune hippogriffe reste un adversaire effrayant. Il cause la Peur.

Bec Massif : Une des attaques de l'hippogriffe est une morsure. Son bec énorme et tranchant déchire une armure comme du papier. Un adversaire atteint par cette attaque doit effectuer sa sauvegarde avec un modificateur supplémentaire de -1, la pénalité de sauvegarde totale est donc de -3 (-2 pour la Force et -1 pour l'attaque avec le bec).

Pas de Déroute : L'hippogriffe est bien trop cupide pour abandonner son trésor. Il réussit automatiquement tout test de déroute ou autre qui lui ferait quitter son repaire.

Crâne très épais : Le crâne de l'hippogriffe est bien trop épais pour être affecté par des coups normaux. Il ne peut pas être sonné. Traitez tout résultat sonné comme un résultat à terre à la place (voir ci-dessous).

Secoué, mais toujours debout : Des coups puissants secouent l'hippogriffe mais peu sont capables de le jeter à terre.

Tout résultat à terre subi par l'hippogriffe lui fait juste perdre 1 Attaque jusqu'à ce qu'il se ressaisisse (durant la phase de ralliement de son prochain tour).

Plusieurs résultats à terre lui feront perdre plusieurs attaques ainsi (s'il tombe à 0 attaque ou moins, l'hippogriffe ne peut pas attaquer avant d'être ressaisi).

Jeune Chimère

Profil

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	0	5	5	4	4	4	8

Peur : Malgré sa taille modeste et ses ailes atrophiées, la jeune chimère reste un adversaire effrayant. Elle cause la Peur.

Tête de Dragon : Une des trois têtes de la chimère est celle d'un dragon. Comme tous les dragons cette tête possède un souffle enflammé qu'elle peut utiliser comme arme. Cette attaque se fait lors de la phase de tir. Placez le petit gabarit de souffle avec la pointe vers la tête du dragon. Les figurines sous le gabarit sont touchées par les flammes sur 4+. Les flammes occasionnent des touches de Force 3. Les sauvegardes s'appliquent. Ne vous inquiétez pas pour les bâtiments le souffle n'est pas assez puissant pour les enflammer.

Tête de béliet : La deuxième tête est une massive tête de béliet aux yeux injectés de sang. Une des attaques est un coup de tête de béliet. Si cette attaque touche sans blesser, la cible doit réussir un test d'Initiative ou être à terre.

Tête de Lion : La dernière tête de la chimère est celle d'un lion féroce avec une gueule bardée de dents acérées. Une des attaques de la chimère est une morsure de la tête de lion. L'adversaire subit doit alors effectuer sa sauvegarde avec un modificateur supplémentaire de -1, la pénalité de sauvegarde totale est donc de -3 (-2 pour la Force et -1 pour la morsure).

Pas de Déroute : La jeune chimère est bien trop cupide pour abandonner son trésor. Elle réussit automatiquement tout test de déroute ou autre qui lui ferait quitter son repaire.

Crâne très épais : Le crâne de la jeune chimère est bien trop épais pour être affecté par des coups normaux. Elle ne peut pas être sonnée. Traitez tout résultat sonné comme un résultat à terre à la place (voir ci-dessous).

Secouée, mais toujours debout : Des coups puissants secouent la jeune chimère mais la plupart des créatures sont incapables de la jeter à terre.

Tout résultat à terre subit par la chimère lui fait juste perdre 1 Attaque jusqu'à ce qu'elle se ressaisisse (durant la phase de ralliement de son prochain tour).

Plusieurs résultats à terre lui feront perdre plusieurs attaques de cette manière (si elle tombe à 0 attaque ou moins, l'hydre ne peut pas attaquer avant de s'être ressaisie).

Scénarios Spéciaux

Attaque Furtive	130
Train de Mules	133
La bête au fond des bois	135
La maison hantée	137
Trilogie de la Sorcière	
Après les Flammes	139
Les Restes du Bucher	140
Chasse au Fantôme	141
L'invocateur	143
Des Mutants!!	145
Vol	146
La Voix des Damnés	147
La poudrière	149
Une promenade dans le jardin	150
Le complot de la poudre a canon	151
La chasse aux Furbiz's	154
Le convoi des squelettes	157
I'm singin' in ze Rain !	159
L'ombre de l'effroi	160
La tour de l'horloge	162
Le génie	164
Le convoi	165
La Pierre Elfique	167
Une nuit mortelle	168
Il faut sauver le soldat Ryan	171

Attaque Furtive

Une, où plusieurs bande décide de s'attaquer à un lieu défendue par des troupes officiels. Cette dernière étant trop forte, une attaque de front serait suicidaire aussi les bandes tentent d'attaquer sans ce faire remarquer.

P.S :Si une bande dispose de + de 100 point d'expérience par rapport à l'attaquant alors elle peut jouer le rôle de la bande officiel.

Terrain :

Chaque joueur prend, à tour de rôle, un élément de terrain. Que ce soit un bâtiment en ruine, une tour, etc. Il est suggéré que la table de jeu fasse 4"*4" soit, 1.20m*1.20m.

Le premier bâtiment doit être placé au centre de la table. Il représente l'objectif du scénario.

Bandes :

La bande officiel est automatiquement la défenseuse, et doit se déployer comme suit :

1) Le défenseur lance 1d6 pour chaque héros et groupe d'hommes de main qu'il possède dans sa bande et ce, dans l'ordre qu'il désire. Sur un résultat de 1 à 3 (sur le d6), ils sont ailleurs (patrouillant un périmètre plus étendu). Ils pourront revenir en jeu, une fois l'alarme donnée (voir plus loin). Sur un résultat de 4 à 6 (sur le d6), ils sont déployés dès le début de la partie. Notez qu'au moins un héros ou groupe d'hommes de main doit être présent sur la table en début de partie. Si vous n'obtenez que des résultats de 1 à 3, le dernier héros ou groupe d'hommes de main sera déployé sur la table en début de partie.

2) Le joueur qui défend déploie donc toutes ses troupes disponibles sur le terrain. Aucune figurine ne peut être déployée à moins de 6" d'une autre, étant donné que la bande est déployée de manière à couvrir le maximum de terrain. Aucune figurine ne peut être déployée à moins de 8" d'un bord de table. Le défenseur doit placer son chef dans le bâtiment au centre du terrain. Le défenseur ne peut pas utiliser de règles spéciales de déploiement telle que "infiltration".

3) L'attaquant déploie l'intégralité de sa bande à 8" maximum d'un des bords de table, déterminé au hasard. L'attaquant, lui, peut utiliser les règles spéciales de déploiement comme "infiltration". Toutefois, il ne peut utiliser aucune figurine montée, étant donné qu'elles sont bien trop bruyantes. Les montures doivent être laissées au camps.

Début du jeu :

L'attaquant débute toujours, dans ce scénario.

Règles spéciales :

1) Sentinelle : Jusqu'à ce que l'alarme soit donnée (voir plus loin), les figurines du défenseur se déplacent dans des directions aléatoires. Chaque sentinelle se déplace de $d6 - 3$ pas par tour. Lancer un dé par modèle. Si la distance obtenue est négative alors, l'attaquant déplace la figurine du nombre de pas obtenus (en valeur absolue !). Après avoir déplacé chaque sentinelle, lancez le dé de dispersion et tournez la figurine de manière à ce qu'elle fasse face à la direction indiquée par le dé. Les figurines obéissant à la règle stupidité se déplacent de cette manière, jusqu'à ce que l'alarme soit donnée. (Elles ignorent la stupidité en quelque sorte).

2) L'alarme : Jusqu'à ce que l'alarme soit donnée, les sentinelles se déplacent comme indiqué ci-dessus. En plus leur capacité de combat est divisée par 2 (arrondir au supérieur), elles ne peuvent de plus ni tirer, ni lancer de sorts. Une fois l'alarme donnée les sentinelles peuvent bouger et attaquer librement. En plus, le défenseur a la possibilité de faire intervenir ses renforts comme décrit plus bas. L'alarme peut-être donnée de plusieurs manières :

- **Repérage :** Lancez $2d6$ à la fin du tour du défenseur, vous rajoutez le rayon de détection individuel de la figurine (généralement sa valeur d'initiative), vous obtenez ainsi la distance à laquelle votre figurine peut tenter de repérer l'ennemi. Celui-ci doit se trouver dans l'arc de 90° vers l'avant de votre figurine (sa ligne de vue). Ce jet de dé représente la difficulté à repérer un adversaire tentant de se camoufler dans un environnement empli de tourbillons de brouillard et de fumées persistantes.

- Les attaquants en terrain découvert seront repérés sur un jet de $2+$ sur un $d6$.
- Les attaquants à couvert seront repérés sur un jet de $4+$ sur un $d6$.
- Les attaquants, hors de vue d'une sentinelle ou hors de sa ligne de vue mais à l'intérieur du rayon détection, seront repérés (entendus) sur un résultat de 6 sur un $d6$.
- Les attaquants sont aussi repérés lorsque durant leur tour, ils passent dans la ligne de vue d'un défenseur. La distance de détection est la même que celle calculée durant le tour précédent et les mêmes lancers de dés sont nécessaires.

Si une sentinelle repère un attaquant, elle sonne l'alarme. Bien sur, elle ne pourra sonner l'alarme que si elle survit au tour de l'attaquant.

- **Tirs :** Si un attaquant tire à l'aide d'une arme à poudre noire, lancez un $d6$ et ajoutez la force de l'arme au résultat. Si on obtient un résultat au moins égal à 8 , l'alarme est donnée. Notez que le fait de tirer avec ce type d'arme peut donner l'alarme même si il ne reste plus de sentinelles.

- **Combats :** Une sentinelle qui est attaquée au corps-à-corps donne l'alarme à la fin du tour si elle survit au combat (même si elle est à terre ou sonnée). Souvenez-vous que la cc des sentinelles est divisée par deux jusqu'à ce que l'alarme soit donnée. Si l'attaquant tire avec une arme à poudre noire durant le corps-à-corps (pistolet, par exemple), vous devez alors lancer le $d6$ tel que décrit plus haut pour vérifier si le coup de feu a été entendu et ce, même si l'ennemi a été tué.

De plus, le bruit du combat peut suffire à déclencher l'alarme même si la sentinelle ne survit pas assez longtemps pour le faire elle-même. L'attaquant lance un $d6$. Si le résultat obtenu est inférieur au nombre de figurines attaquantes ayant participé au combat le bruit de l'échauffourée a été entendu et l'alarme est donnée. Par exemple, si trois attaquants massacrent une seule sentinelle, alors l'assaillant doit obtenir $4+$ sur un $d6$ pour que le bruit du combat ne soit pas remarqué.

Renforts :

Une fois l'alarme donnée, le défenseur peut essayer de faire intervenir le reste de sa bande. Pour chaque héros et groupe d'hommes de main, pas encore sur la table, lancez un d6 et sur 4+, les figurines concernées arrivent durant la phase de mouvement. Par un bord de table déterminé au hasard. Tous les renforts de ce tour arriveront par le même côté et peuvent charger durant le tour ou ils arrivent.

Fin du jeu :

Le jeu prend fin lorsque :

- Le prisonnier réussi à s'échapper par un bord de table quelconque.
- Si tous les défenseurs sont mis hors de combat.
- Dû au stress intense présidant à cette mission, aucune bande n'est tenue de faire un test de déroute avant d'avoir perdu 50% de ses effectifs (au lieu des 25% habituels).

Expérience**+1 Survie.**

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux Attaquant.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+2 Chef victorieux défenseur**+1 Par ennemi hors de combat.**

Train de Mules

Venus de tous horizons, les trains de mules restent le moyen le plus économique d'amener des marchandises à Mordheim. Les mules traversent facilement les collines couvertes d'ajoncs qui entourent la cité. De plus, cette route avait l'avantage de ne pas grouiller de bandits, contrairement aux autres qui mènent à la ville, tout au moins jusqu'à récemment...

Les marchands ont besoin d'engager des bandes pour les défendre et repousser les bandits qui se font de plus en plus hardis.

Terrain

Ce scénario se joue sur une table de 1,20m par 1,20m. Placez des ruines à moins de 12ps le long d'un bord de table. Les joueurs alternent ensuite le placement des décors: la table devrait être recouverte de collines, de bois et de haies, avec une route la traversant en son centre.

Bandes

La bande ayant la plus petite valeur défend le train de mules. Si les deux bandes ont la même valeur, la bande ayant le moins de guerriers assume le rôle du défenseur. Le train comprend entre trois et six mules, avec une limite d'une mule par tranche de deux guerriers de la bande du défenseur (utilisez des chevaux si vous n'avez pas de mules). Les mules doivent être placées à moins de 4ps de la route et à moins de 12ps d'un des bords de table. Les attaquants peuvent être déployés n'importe où à plus de 24ps de toute figurine ennemie.

Début de la Partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la Partie

La partie se termine lorsque les mules sont sorties par le bord de table opposé à celui où elles se sont déployées, ou si l'une des deux bandes déroute. Note: toute figurine qui sort de la table ne peut pas revenir en jeu.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 pour des Mules Menées Hors de la Table:

Si un héros mène une ou plusieurs mules hors de la table, il gagne +1point d'expérience.

Règles Spéciales Monture

Les mules sont chargées de marchandises et ne peuvent pas être montées. Il n'y a sinon aucune restriction pour chevaucher un animal.

Récompense

Si les attaquants volent une ou plusieurs mules, ils peuvent les garder ou les vendre.

De plus, les marchandises transportées par la mule doivent être déterminées comme si la bande avait trouvé une Bande Massacrée (444444) lors de la phase d'exploration.

Ajoutez +1 aux jets effectués pour chaque mule volée en plus de la première. Les mules volées sont celles menées hors de la table par un membre de la bande des attaquants.

Les défenseurs gagnent 2D6 couronnes par mule que leur bande mène hors de la table.

Déroute

Si une bande déroute, elle abandonne toutes ses mules. La bande adverse ne peut mener hors de la table que les mules qu'elle a en sa possession au moment où l'adversaire déroute : les mules qui ne sont pas menées à ce moment-là se perdent dans la cité et finissent dévorées !

Exploration

À la fin de ce scénario, les deux bandes peuvent effectuer comme d'habitude leur phase d'exploration.

La bête au fond des bois

Votre bande voyage a travers les bois lorsque des sons étranges se font entendre. Des ombres glissent furtivement entre les arbres et vous repensez soudain a ces légendes parlant de forets hantées par des créatures horribles et des esprits malveillants. Vous chassez immédiatement cette pensée quand soudain, un long hurlement retentit

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
La Chose au Fond des Bois	5	4	0	5	5	3	4	2(3)	7

Grande Cible : Le Loup-garou est un monstre énorme et compte comme une Grande Cible pour les tirs. Il peut toujours être pris pour cible même s'il n'est pas la figurine la plus proche.

Peur : Le Loup-garou est un monstre terrifiant qui provoque la Peur.

Créature du Chaos : Le Loup-garou est une créature du Chaos d'origine inconnue. Sa puissance lui permet de survivre aux blessures les plus graves. Au début de chacun de ses tours lancez 1D6 si le Loup-garou est blessé. Sur un résultat de 5+ il regagne un Point de Vie tandis que ses plaies se referment.

Cuir Épais : La peau du Loup-garou est très résistante et peut détourner les coups et les flèches. Il possède une sauvegarde d'armure de 4+ réduite normalement par la Force des attaques.

Mâchoire Hypertrophiées : Les mâchoires du Loup-garou peuvent facilement couper un homme en deux. Il possède un Attaque supplémentaire (notée entre parenthèses sur son profil) qui sera toujours la première qu'il effectuera. Si elle touche, elle causera un coup critique sur un jet de 5+.

Lycanthrope : Le Loup-garou porte en lui une malédiction terrible. Toute figurine mise Hors de Combat par une attaque du Loup-garou risque d'en être la victime (cela ne peut affecter que les créatures de taille humaine et les non-mutants). Après la bataille, si la figurine a survécu, lancez 1D6. Sur un résultat de 6 toutes les blessures subies sont guéries mais la victime est désormais sujette a la Lycanthropie.

Lors de chaque bataille suivante, quand la figurine est blessée, elle doit passer un test de Commandement. Si elle le rate elle se transforme en Loup-garou ! La figurine possède alors le même profil que donne ci-dessus. Tout équipement ou armure qu'elle portait est détruit et ses armes tombent a terre (mais peuvent être récupérées a la fin de la bataille). s'il le peut, le Loup-garou chargera toujours la figurine la plus proche, amie ou ennemie. Il se dirigera sinon vers elle aussi vite que possible. Il peut tenter de ne pas attaquer un ami en réussissant un test de Commandement (il ne peut pas utiliser celui du chef de la bande). s'il le réussit, il pourra choisir d'ignorer les figurines amies lors de ce tour.

Lancez 1D6 après la bataille. Sur un résultat de 2-6 la figurine retrouve son état normal mais reste sujette a la Lycanthropie. Sur un résultat de 1, sa nature animale prend le dessus et la figurine disparaît au plus profond des bois pour ne jamais réapparaître (retirez la figurine de votre bande).

Terrain

Chaque joueur place tour a tour un élément de décor : un bâtiment, une haie, un bois ou tout élément pouvant représenter une zone sauvage de l'Empire. Au moins la moitié des éléments de décor doivent être des bois.

Règles Spéciales

Peur du Noir : Ces bois sombres mettent les nerfs de vos hommes a rude épreuve. Toute figurine d'une bande a l'intérieur d'un bois doit réussir un test de Seul Contre Tous a chaque tour (même si des figurines amies sont pressentes). En cas d'échec, le guerrier fuit de 2D6 ps vers le bord de table le plus proche. Les figurines sortant ainsi de la table de jeu ne prennent plus part a la bataille mais n'auront pas a faire de jet sur le tableau des blessures après la partie.

La Chose dans les Bois : Il y a un Loup-garou par bande participant au scenario (si deux bandes sont présentes il y aura deux Loups-garous, trois pour trois bandes, etc.) Les Loups-garous sont places dans un bois sélectionné aléatoirement et commencent la partie Caches. A la fin de chaque tour de jeu (après que toutes les bandes aient joué), les Loup-garous peuvent agir.

Un Loup-garou chargera automatiquement toute figurine d'une bande s'il le peut. Il se déplacera sinon de 2D6 ps dans une direction aléatoire, a moins que ce mouvement puisse l'amener dans un autre bois, auquel cas il s'y rendra. Les Loups-garous ont leur propre phase de corps a corps et un guerrier engage contre l'un d'eux combattra durant son tour et celui des Loups-garous, comme s'il affrontait un guerrier d'une autre bande.

Mise en Place

Les joueurs lancent 1D6 pour voir qui se déploie en premier, celui réalisant le meilleur score choisit son bord de table et se déploie le premier. A deux joueurs, l'autre se déploie sur le bord de table oppose. A plus de deux joueurs, les joueurs restants peuvent choisir leur bord de table et se déployer selon leur score sur 1D6, du plus haut au plus bas. Un joueur doit se déployer a moins de 8 ps de son bord de table et a plus de 10 ps d'une figurine d'une autre bande. A plus de 4 joueurs, il vaut mieux jouer sur une table plus grande.

Commencer la Partie

Les joueurs lancent 1d6 pour voir qui joue en premier. Ils jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre (en se basant sur la position des bandes).

Fin de la Partie

La partie se termine quand toutes la bandes sauf une ont rate leur test de Déroute. Les bandes déroute automatiquement ont perdu. Si une ou plusieurs bandes sont alliées quand toutes les autres bandes ont déroute, elles peuvent décider de partager la victoire et d'arrêter la partie ou peuvent s'affronter jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul vainqueur.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Pour mettre Hors de Combat un Loup-garou

Chaque Héros mettant Hors de Combat un Loup-garou gagne +1 Point d'Expérience cumulable avec le bonus ci-dessus.

La maison hantée

Autrefois, bien avant que la cité ne disparaisse dans un déluge de feu, un magicien nommé Keravar vint s'installer en ville et se fit construire une maison. A l'abri derrière les murs de sa demeure, il procéda à de secrètes expériences de sorcellerie et créa un grand nombre d'objets enchantés. Quand vint le jour du cataclysme, il périt comme la plupart des habitants de Mordheim et ses secrets furent à jamais perdus. Or, sa demeure, réputée hantée, serait restée en partie intacte et cacherait de fabuleux trésors. De nombreuses bandes de mercenaires sont à sa recherche...

Terrain

Le décor doit être placé sur une surface de 1,20m sur 1,20m. Le bâtiment qui représente la maison du magicien est placé au centre de la table de jeu. Ensuite, chaque joueur place tour à tour un élément de décor : maison en ruines, tour, ou autre.

Déploiement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord opposé.

Règles spéciales

Le fantôme est placé à l'intérieur du bâtiment au centre de la table. Au début de chaque tour, il se déplace de 1D6 pas dans une direction aléatoire (utiliser le dé de dispersion de warhammer). Le fantôme ne s'éloignera pas à plus de 10 pas de sa maison. Toute figurine (même celles qui causent la peur) se trouvant à moins de 10 pas du fantôme devra réussir un test de commandement ou s'enfuir en courant de 2D6 pas dans la direction opposée (voir les règles de seul contre tous). Ce test s'effectue au début de chaque tour tant qu'une figurine est à moins de 10 pas du fantôme qu'elle soit engagée au corps à corps ou pas. Le trésor se trouve à l'intérieur de la maison. Pour s'en emparer, il suffit qu'un guerrier (sauf les animaux et les créatures stupides) la fouille pendant un tour entier. Au début du tour suivant la figurine peut quitter la demeure et emporter le trésor. Elle se déplacera alors à demi vitesse. En cas d'échec à un test de commandement, le guerrier laisse le trésor sur place et prend la fuite comme explique plus haut.

Profil du Fantôme :

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
2d6	2	0	3	3	3	3	1	5

Immatérialité : Les Fantômes peuvent se mouvoir à travers les objets solides et ne subissent aucune pénalité pour se déplacer en terrain difficile. Ils peuvent passer à travers les constructions mais pas à travers les créatures vivantes.

Combat : Les fantômes ne peuvent être affectés que par les armes magiques et les sorts.

Immunité aux effets psychologiques : Les fantômes ne sont pas affectés par la psychologie.

Trésor du magicien :

Éléments	Résultat requis
2D6 + 60 CO	automatique
Baume de Régénération	4 +
Herbe se soin	3 +
Venin Fuligineux	4 +
Grimoire de magie	3 +



Début de la partie

Lancez 1D6. Le joueur qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une bande conduit le trésor en lieu sûr en atteignant son bord de table ou bien rate un test de déroute. La bande victorieuse disposera du trésor à condition qu'elle l'ait déjà en sa possession ou qu'il se trouve à 12 pas au moins du fantôme si ce dernier n'a pas été mis hors de combat.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Pour avoir récupéré le trésor.

Tous les héros et hommes de main de la bande gagnent +1 point d'expérience, si ils ont récupéré le trésor.



Nouvel Objet :

Baume de Régénération (50 CO, Rare 9)

Cette pommade enchantée composée de plantes et d'herbes médicinales régénère les blessures graves et annule leurs effets négatifs. Créé il y a bien longtemps par les elfes, ce baume miraculeux est très recherché par les bandes de guerriers.

Une dose de cette pommade permet de guérir définitivement un héros qui souffre d'une blessure grave. Les effets négatifs comme la baisse d'une caractéristique sont annulés. Le héros retrouve le score qu'il avait juste avant de subir la blessure. Une figurine souffrant de blessures multiples doit utiliser une dose pour chaque blessure qu'elle a subi.

Après les Flammes

1^{ère} Partie :

Depuis quelques temps, une rumeur circule dans les tavernes du Havre de Sigmar. La demeure de Brita Bucker, la célèbre sorcière aurait été découverte par un éclaireur elfe. Bien que discret, ce dernier aurait donné des indications en échange de quelques couronnes d'or. On raconte que juste avant d'être conduite au bûcher, Brita eu le temps de dissimuler le livre quelques part dans sa demeure. Il s'y trouverait encore aujourd'hui. Un mage de passage au Havre de Sigmar a entendu parler de cette histoire et offre 100 CO à ceux qui lui ramèneront le grimoire en état. Bien que tout le monde sachent dans quel quartier chercher, personne ne sait précisément où se trouve la sinistre demeure. Deux bandes rivales fouillent les environs dans l'espoir de découvrir le livre de magie.

Terrain

Le décor doit être placé sur une surface de 1,20m sur 1,20m. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruines, tour, ou autre.

Déploiement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord opposé.

Règles Spéciales

Tous les guerriers (sauf les créatures stupides et les animaux) de chaque bande savent ce qu'il faut chercher et doivent fouiller les bâtiments pour trouver le grimoire. A chaque fois qu'un guerrier rentre dans un bâtiment qui n'a pas déjà été fouillé, lancez 2D6. Sur un résultat de 10+, il a trouvé le grimoire. Les bâtiments des zones de déploiement ne peuvent pas contenir le grimoire, ils ont déjà été visités avant le début de la partie. Chaque bâtiment ne peut être fouillé qu'une seule fois. Si aucun jet n'a donné de 10+ et qu'il ne reste qu'un bâtiment à fouiller, le grimoire y sera automatiquement. Après avoir trouvé le grimoire, le guerrier devra le mettre en lieu sûr en l'emmenant par son bord de table. Le transport du grimoire ne ralentit pas le guerrier. Utilisez un pion *pierre magique* ou *caché* pour représenter le grimoire. Si le porteur du grimoire est mis *hors de combat*, laissez le grimoire sur place. Toute figurine peut le ramasser en se mettant en contact avec lui.

Début de la partie

Lancez 1D6. Le joueur qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prends fin lorsqu'une bande met le grimoire en lieu sûr. Il n'est pas nécessaire de faire des tests de déroute dans ce scénario, chaque bande désirant obtenir la récompense. Toutefois, une bande peut dérouter volontairement.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Pour la découverte du grimoire.

Si un héros trouve le grimoire, il gagne +1 point d'expérience.

Les Restes du Bucher

2^{ème} Partie :

Le Mage Raglor détient le grimoire de la célèbre sorcière Brita Bucker et compte l'utiliser pour accomplir de vils desseins. Malheureusement pour lui, un sortilège puissant protège le grimoire et l'empêche de s'ouvrir. Pour rompre l'enchantement, il faut prononcer une formule magique en tenant le crâne de la sorcière. Raglor a fait apposer des affiches dans toutes les tavernes du Havre de Sigmar, mentionnant qu'il offre 50 CO à tous ceux capables de lui rapporter la précieuse relique. Suivant les indications du mage, deux bandes rivales se mettent en quête des restes du bûcher. Impatient et avide, le mage décide de les suivre...

Terrain

Le décor doit être placé sur une surface de 1,20m sur 1,20m. Une zone de 8ps sur 8ps au centre de la table doit rester inoccupée. Un tas de gravats ou d'ossements doit être placé au centre de cette zone. Ensuite, chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour, etc...

Déploiement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord opposé. Chaque joueur lance 1D6, celui qui obtient le plus haut résultat place la figurine représentant le mage à moins de 6ps d'un des deux bords restants à égale distance des bords opposés (au centre).

Règles Spéciales

Chaque fois qu'un guerrier (pas les animaux) se trouve près des gravats, lancez 2D6. Sur un résultat de 8+, il trouve un crâne. Il doit alors le ramener au mage qui attend à proximité. Quand les deux figurines se trouvent socle à socle, lancez 1D6. Sur un résultat de 5+, le mage identifie le crâne comme étant celui de la sorcière. Dans le cas contraire, il s'agit d'un crâne sans aucune valeur appartenant à un autre supplicier. Tant que le bon crâne n'a pas été découvert, les guerriers peuvent continuer à fouiller les gravats. Après que 2 crânes aient été présentés au mage, le crâne est identifié sur un 4+ pour les 2 suivants, puis 3+ et ainsi de suite. Une fois que le bon crâne a été ramené au mage la partie se termine. Une figurine portant un crâne se déplace normalement. Si elle est mise hors de combat, le crâne est laissé sur place. Il peut alors être récupéré par une autre figurine.

La figurine du mage se déplace à chaque tour d'une distance de 1D6ps dans une direction aléatoire mais ne peut s'éloigner à plus de 6ps de son bord de table.

Début de la partie

Lancez 1D6. Le joueur qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une bande rapporte le véritable crâne au mage. Il n'est pas nécessaire de faire des tests de dérouté dans ce scénario. Toutefois, une bande peut dérouter volontairement.

Expérience

+1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1 point d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat. Chaque héros gagne +1 point d'expérience par ennemi qu'il a mis *hors de combat*.

+1 Pour la découverte du crâne. Si un héros trouve le bon crâne, il gagne +1 point d'expérience.

Chasse au Fantôme

3eme Partie :

Raglor n'avait été que l'instrument qui libéra une terrible malédiction. La sorcière s'était jouée de lui. Sa soif de pouvoir et son orgueil l'avaient entraîné vers sa perte. En possession du crâne, le mage lança un sortilège afin d'accéder au grimoire. Une puissante magie s'échappa du vieux livre et vint frapper le crâne, tuant l'infortuné Raglor et libérant l'esprit de la sorcière. Celui-ci prit la forme d'une terrible banshee. Chaque nuit, l'esprit vient terroriser les habitants du Havre de Sigmar avant de prendre la direction de Mordheim et de disparaître.

Face à ces événements, le bourgmestre du Havre de Sigmar a décidé de réagir. Il offre 100 CO pour être débarrassé de la banshee. La rumeur c'est répandue dans tous les villages et les campements autour de Mordheim. Intéressées par la forte récompense, de nombreuses bandes se sont lancées à la recherche du fantôme.

Deux bandes rivales ont suivi la banshee jusqu'à proximité de son repaire quelque part dans Mordheim, avant de perdre sa trace. Les deux bandes décident de fouiller les environs.

Terrain

Le décor doit être placé sur une surface de 1,20m sur 1,20m. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour ou autre.

Deploiement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord opposé.

Regles speciales

Au début de la partie, chaque joueur lance un 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus haut place la banshee où il le désire à au moins 12 ps de n'importe quel bord de table. Elle peut être placée à découvert, dans un bâtiment au choix du joueur. Au début de chaque tour de jeu, la banshee se déplace de 6ps dans une direction aléatoire ou bien pousse un hurlement (utiliser le dé de dispersion de Warhammer, le symbole "touche" indique qu'elle reste sur place pour hurler). La banshee ne chargera pas et se défendra simplement. Si son mouvement la conduit hors de la table de jeu, la banshee parvient à semer ses poursuivants et la partie se termine sans vainqueur. Brita Bucker est une banshee mineure, n'ayant qu'un seul point de vie et ne dispose que de facultés éthérées mineures.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Banshee	6	3	0	3	4	1	2	1	8

Règles spéciales :

Facultés éthérées mineures, la banshee traverse sans pénalité les terrains difficiles, les obstacles et même les terrains infranchissables, mais ne peut pas voir ce qui bloque les lignes de vue. Elle peut être blessée par des armes en argent (coût x 2), magiques ou des sorts.

Hurlement : Toute figurine à 8 ps ou moins de la banshee est automatiquement touchée et subit une touche de F4 sans sauvegarde. Les créatures immunisés à la psychologie ne sont pas affectées.

Provoque la peur : La banshee est une créature terrifiante qui provoque la peur.

Immunité à la psychologie : La banshee n'est pas affectée par la psychologie.

Immunité aux poisons : La banshee n'est affectée par aucun poison.



Debut de la partie

Lancez 1D6. Le joueur qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque la banshee est mise hors de combat, parvient à se mettre à l'abri ou bien qu'une bande rate un test de déroute. Si la banshee est vaincue, la campagne est finie. Dans les deux autres cas, le scénario devra être rejoué pour que la campagne se termine.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Tuer la banshee.

Si un héros met la banshee hors de combat, il gagne +1 point d'expérience.

L'invocateur

Une place lugubre, un temple profané désormais voué a des cultes chaotiques. Nombre de sorcières et magisters ont coutume d'y célébrer d'odieuses messes impies a toute heure du jour et de la nuit, se moquant d'être vus ou non en cette ville où la corruption est devenue monnaie courante.

En ce jour, quelques bandes ont ouï dire qu'un puissant adepte du Chaos était en train d'y accomplir un rituel nécessitant l'utilisation d'une grande quantité de Malepierre.

Appâtées par le gain, elles se mettent en route vers le temple profané et comptent bien profiter de la situation ignorant toutefois que d'autres bandes ont eu échos des activités de ce sorcier.

Les bandes participant a la campagne participent toutes a ce scénario.

Le décor est disposé par le MdJ qui doit veiller à bien placer au centre de la table un décors assimilable à un temple (comme la ruine du temple du Chaos).

Le reste de la table est occupé par autant de décors que l'ont veux, si possible avec une densité assez importante jusqu'au bord de la table.

Après le placement des décors, une figurine représentant l'invocateur (profil ci-après) est placée dans le temple avant même le déploiement des bandes. Il est accompagné de deux démonettes qu'il a invoquées avant l'arrivée des bandes.

Aux pieds de ces figurines, disposer 4 fragments de Malepierre et un coffre contenant quant a lui un nombre inconnu de ces mêmes fragments

Les guerriers peuvent ramasser les pierres en se plaçant a leur contact et les transporter sans pénalité de mouvement, mais ne peuvent pas les confier a une autre figurine. A la mort de la figurine en possession d'une pierre, elle roule a terre et peut être récupérée par une autre figurine. Le coffre quant a lui ne peut être déplacé par une créature de taille humaine qu'a la vitesse de la marche, (impossible de courir en le portant) bien sur, les créatures de taille ogresque ne sont pas affectées par le poids du coffre.

Règle spécial

Après le placement des décors, l'invocateur est placé dans le temple avant même le déploiement des bandes. Il est accompagné de 2 démonettes qu'il a invoqué tantôt.

Aux pieds de ces figurines, disposer 4 fragments de Malepierre et un coffre contenant un nombre inconnus de ces même fragments.

Les guerriers peuvent ramasser les pierres en se plaçant à leurs contacte

Le premier a se déployer le fait sur le bord de table de son choix. Les autres se déploient sur les bords de table suivant, à au moins 12ps de toute figurine ennemie, dans l'ordre décroissant des valeurs de bande (bien évidemment, si moins de six bandes participent, il restera des bord sde table vacants).

Fin de Partie

La partie se termine lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de déroute (mais la déroute volontaire est interdite!) ou que l'une d'entre elles est parvenue a s'accaparer le coffre et a le sortir de table en compagnie de toute sa bande!

La bande victorieuse remporte automatiquement le coffre car elle a alors, en l'absence des autres bandes, le temps de récupérer le coffre et de l'emmener avec elle.

Contenu du coffre: 1D6+2 fragments de Malepierre

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

Profils

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
L'Invocateur	4	3	3	3	3	1	4	1	8

Équipement:

L'invocateur est armé du Sceptre de Tentahs et porte une armure légère et un casque.

Le Sceptre de Tentahs: Artefact ancestral utilisable comme un baton permettant l'invocation de démons. Tout être mis hors combat au corps a corps par cette arme, mais survivant à ses blessures sera dorénavant en proie à des visions d'horreur se traduisant, dans son comportement, par un état identique aux règles de stupidité à part que le test se fait avec 3D6 et non 2!

Règle spéciale :

Sorcier: L'invocateur connaît les rituels du Chaos 1 et 2 (Vision d'Horreur et Eil Divin).

Mage-guerrier : L'invocateur sait lancer des sorts même revêtu d'une armure.

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

Règle spéciale

Aura démoniaque: Toute Démonette est entourée d'une aura de séduction quasi tangible qui détourne l'attention de ses ennemis, diminuant leur habileté au combat. Toute figurine au contact socle a socle avec une Démonette perd 2 points de CC dans ce corps a corps.

Sauvegarde: Sauvegarde démoniaque de 6+.

Psychologie: Immunisée à tout test de psychologie.

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

Équipement:

Lame d'Enfer: le Sanguinaire cause automatiquement un coup critique sur un 4+ pour toucher.

Règle spéciale

Peur: Le Sanguinaire cause la peur. Sauvegarde: Sauvegarde démoniaque de 4+.

Psychologie: Immunisé à tout test de psychologie.

Soif de sang: Le Sanguinaire possède un nombre d'attaques égal au nombre de protagonistes dans le combat. Il fera au moins un jet pour toucher chaque adversaire au corps a corps.

Il empêche aussi qu'une figurine au contact avec lui soit mise hors combat par une autre que lui car sa présence ne laisse le temps à personne d'achever ses adversaires!

Des Mutants!!

Des mutants a Mordheim? Normal, direz-vous! Mais la c'est un envahissement!! Des mutants dégénérés, plus forts que des mutants normaux mais moins forts que des possédés, sont apparus suite a un rituel du chaos mis en œuvre par un magister!

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor: bâtiments en ruines, tour, ou autre. Nous conseillons de mettre le décor en place sur un carré de 1,20m sur 1,20m.

Déploiement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit s'il se déploie en premier ou non. Le joueur qui se déploie en premier se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie à moins de 8ps du bord opposé.

Début de la partie

Lancez 1D6. Le plus haut résultat joue en premier.

Règles spéciales

Au début de la bataille, placez 2D6+1 mutants dégénérés sur la table.

Chacun devant être placé à plus de 8ps des autres et à plus de 16ps de chaque bande.

La partie dure 1D6+3 tours (pour chacune des bandes).

Voici les caractéristiques des mutants dégénérés:

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mutant dégénéré	2D6	3	0	3	4	2	2	D6	8

Règles spéciales: Chaque mutant dégénéré possède ces règles: *Peur* et *Immunisé à la psychologie*.

Chaque mutant dégénéré bouge durant chaque phase de mouvement de chaque joueur vers le guerrier le plus proche. S'il arrive en contact avec celui-ci, ils sont alors au corps à corps.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les mutants dégénérés ont été tué, ou lorsqu'une bande rate son test de déroute.

Experience

+1 survie: Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne 1pt d'expérience.

+1 chef victorieux: Le chef de la bande victorieuse gagne 1pt d'expérience supplémentaire.

+1 par ennemi hors de combat: Tout héros gagne 1pt d'expérience par ennemi qu'il a mis hors de combat (les mutants dégénérés ne comptent pas).

+1 par mutant dégénéré mis hors de combat: Tout héros ou groupe d'hommes de main gagne 1pt d'expérience par mutant dégénéré qu'il a mis hors de combat.

Vol

Une bande décide lors d'une nuit sombre et sans lune de dérober le matériel d'une bande adverse, mais au moment de prendre la poudre d'escampette, les victimes s'aperçoivent du littige et donne l'alerte.

Chaque joueur lance 1d6, celui qui à la plus petite valeur d'équipement (en Co) ajoute +1 au résultat ; le joueur obtenant le plus haut résultat joue le rôle de l'attaquant. (c'est en effet plus probable que les plus pauvres volent les mieux équipés, mais l'inverse n'est pas impossible)

L'attaquant détermine 3 figurines (si possible des héros) qui portent chacune une partie du butin, le mouvement des porteurs est réduit de 1ps.

L'attaquant joue en premier.

si un porteur de butin est mis hors combat : laissez un pion à cet endroit, un de ses alliés pourra le récupérer, si c'est un ennemi, il est définitivement perdu.

fin de la partie :

La partie se termine si l'attaquant à fait sortir les 3 porteurs vers le bord de la table opposé avec le butin transporté, tout test de déroute raté clos normalement la partie.

pour chaque partie du butin sortie de la table, l'attaquant peut prendre aléatoirement 20Co de l'équipement de son adversaire, les objets coutant plus de 20co et les artéfacts magiques ne peuvent être dérobés car leurs propriétaires y font trop attention pour les laisser à la portée du premier venu.

règles spéciales :

détermination : les défenseurs sont déterminés à récupérer leurs bien, c'est pourquoi il ajoutent +1 à la valeur de leur Cd lors d'un test de déroute.

Déploiement :

L'attaquant se déploie en premier dans un rayon de 6ps autour d'un angle de la table.

Le défenseur se déploie dans un rayon de 10ps autour de l'angle de la table le plus proche de celui de l'attaquant, il peut également placer jusqu'à 3 figurines au niveau du point de sortie de l'attaquant (le défenseur à juste eu le temps d'anticiper le vol)

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 pour être sorti de la table avec le butin

+1 pour avoir récupéré le butin (défenseurs)

La Voix des Damnés

Depuis quelque temps, tout était normal à Mordheim, enfin aussi normal que cette ville puisse être. Mais cette fausse sérénité fut bouleversée par une étrange rumeur qui circulait de camp en camp jusqu'à vos oreilles.

Un des quartier de la ville où l'on trouve le plus de fragments de Malepierre serait occupé par des zombies ou autres goules. Les rumeurs les plus folles vont jusqu'à dire que des nécromanciens occuperaient ce quartier dans un but encore plus néfaste.

De toute évidence, il se passe bien quelque chose là bas. La seule façon d'en avoir le cœur net est de s'y rendre, d'une part pour grossir les caisses grâce à la Malepierre, mais aussi parce que si des nécromanciens sont dans la place, ça ne peut que promettre quelques belles compensations....

Terrain :

Les décors doivent être placés sur une surface de 1,20m de coté. Chaque joueur place tour à tour un élément de décors : bâtiment en ruine, tour...

Déploiement :

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut score désigne la bande se déployant en premier. Le joueur désigné, se déploie à moins de 4ps du bord de table de son choix. Son adversaire doit faire de même sur le bord opposé.

Règles Spéciales :

•**Malepierre** : Suivant le nombre de joueurs, procédez comme suit ; 2/3 joueurs D6+2 pions de pierres magiques. A partir de quatre D6+4 pions. Les disposer sur la table aléatoirement mais équitablement.

Des zombies gardent les fragments de Malepierre, ceci servant d'amplificateur au sort du Nécromancien. Afin de connaître le nombre de zombies, lancer 1d3 dès qu'une figurine se trouve à moins de 4ps du fragment

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zombie :	4	2	0	3	3	1	1	1	5

Règle spéciale : Provoque la peur = Les zombies provoquent la peur

Apathie : Les zombies ne savent pas courir mais peuvent charger normalement

Immunité à la Psychologie : Ils ne sont pas affectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux Poisons : Ils ne sont pas affectés par les poisons

Insensible : Les zombies remplacent les résultats sonné par à terre.

Pour les déplacements, utiliser un dé d'artillerie

•**Patrouilles** : 4 patrouilles de deux goules arpentent les rues de Mordheim. Disposez aux quatre points cardinaux et à plus de 8ps du bord de table.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Goules :	4	2	2	3	4	1	3.	2	5

Equipement : juste un os qu'elles utilisent comme objet contondant

Règle spéciale :

Provoque la peur = Les goules sont des créatures répugnantes qui provoquent la peur

Pour les déplacements, utiliser un dé d'artillerie. Si une figurine ennemie entre dans le champ de vision des goules, celles-ci les prennent en chasse.

•**Nécromanciens** : Au nombre de 2 (un pour le rituel, l'autre pour animer les zombies) se terrent dans une maison. A chaque fois qu'une figurine pénètre dans une demeure, lancer 2d6. Sur 12 c'est le bâtiment dans lequel œuvre les mages noirs. Pour tout autre résultat mettre un marqueur pour indiquer que cette ruine a été fouillée. S'il ne reste qu'un seul bâtiment c'est dans celui-ci qu'ils se trouvent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nécro :	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes : Épée et dague pour les deux nécromanciens.

Sorcier : Tirer leur sort aléatoirement suivant l'ordre du tableau de Nécromancie.

•**L'Innommable** : Si à la fin du troisième tour les nécromanciens sont toujours vivants, lancer 1d6. Sur un 6 il apparaît dans le cas contraire, relancer au prochain tour en diminuant la difficulté de 1 à chaque fois que l'on refait le test.

L'Innommable est un mélange de cadavres et de détritux en tout genre.

L'Innommable apparaît au milieu de la table, sauf si cette dernière possède un cimetière il apparaît à cet endroit. Pour le déplacer, utiliser un dé d'artillerie afin de définir la direction. Dès qu'une figurine ennemie est dans son champ de vision, elle se dirige sur elle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Innommable :	4	5	0	5	5	4	2	3	2

Il est soumis aux règles des zombies :

Apathie : Ne peut pas courir

Immunité à la Psychologie

Immunité aux Poisons

Insensible : Il remplace les résultats sonnés en à terre

Fin de partie :

La partie prend fin lorsque les deux Nécromanciens sont morts ou que l'Innommable ne soit plus qu'un tas de chair purulente.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

+1 Gloire

Si un Héros met hors de combat les Nécromanciens ou l'Innommable, il gagne +1pt d'expérience.

La poudrière

Un fou vient de prendre en otage l'armurier le plus renommé de Mordheim, il menace de faire exploser l'armurerie qui est bien sûr rempli de baril de poudre noire.

La femme de l'armurier propose une récompense de 150co à la bande qui réussira à éliminer le fou et à sauver son mari.

Les bandes vont devoir éliminer l'individu par n'importe quel moyen, mais le fou possède une torche et n'hésitera pas à la lancer dans les dizaines de baril de poudre s'il se sent menacé !

Terrain:

Les décors doivent être placés sur une surface de 1.20m de côté. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour, ... Puis disposent les fragments de pierres de la même façon.

Déploiement:

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à 2ps du bord de table de son choix.

Les adversaires se déploient ensuite suivant le résultat des dés.

Début de la partie:

Chaque joueur lance 1d6 et ajoute l'initiative normale de son chef. Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier.

Règles Spéciales:

Lorsqu'une ou plusieurs figurines se trouvent à moins de 8ps de l'armurerie, voyant que des bandes s'approchent de l'armurerie, le fou peut décider de se suicider en faisant exploser l'armurerie avec sa torche, tuant dans le même temps l'armurier.

Lancez 2d6 à chaque fin de tour complet si une figurine ou plus se trouve à moins de 8ps du bâtiment, sur un 12 l'armurerie explose !

Sinon utilisez les règles du feu des enfers et si elle prends feu : elle explose sur du 10+

Toutes les figurines à 8ps du bâtiment subissent 3 touches de force 6 ! (on considère que les débris de bois et des métaux partent dans tous les sens.)

La récompense de l'armurier est de 150Co ou la possibilité d'acheter pour 150Co d'armes et d'armures dans sa boutique. (sans faire de jet de rareté.)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fou :	4	3	3	4	4	2	3	2	7

Équipement : épée, une hache, et une arquebuse et de la poudre noire.

Règle spéciale : **frénésie**, **caché** dans le bâtiment.

Fin de la partie:

La partie prend fin lorsque le fou a été tué, par les bandes ou bien par l'explosion.

Si le fou meurt par l'explosion, aucun chef n'est victorieux.

Expérience:

+1 Survie Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pts d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1pts d'expérience.

+1 par ennemi hors de combat. Tout héros gagne +1pts d'expérience par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 pour avoir tué le fou Le héros qui arrive à tuer le fou gagne +1 pts d'expérience.

Une promenade dans le jardin

Votre bande a entendu parler d'une histoire fantastique a propos du Jardin mémorial Steinhart au nord ouest de la cité.

Pourtant, même si vos guerriers ont cru aux histoires d'énorme plantes carnivores, d'autre histoires parlent de tas de pierres magiques et de caches secrètes remplies des trésors ! Bref, suffisamment d'histoires pour attirer votre bande à cet endroit !

Votre bande se rend donc au jardin en marchant lentement , en regardant attentivement les moindres faits et gestes des plantes et autres arbres.

C'est alors que vous remarquez que vous n'êtes pas les seules à avoir franchit la porte du jardin.

Terrain

Les décors doivent être placés sur une surface de 1,20m sur 1,20m. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour, ou autre.

Au centre de la table doit ce trouver toutes sorte de plantes, arbres, buissons, haies etc..

Puis disposent les fragments de pierres parmi les plantes carnivores.

Placement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à moins de 4ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 4ps du bord opposé.

Début de la partie

Lancer 1D6. Le joueur ayant obtenus le plus haut résultat joue en premier.

Règles spéciales

1. Les plantes du jardin attaquent n'importe quels guerriers qui sont à leurs portées.
A la fin de chaque phase de mouvement, regardez si les guerriers sont attaqués.
Chaque guerrier qui a fini son mouvement à moins de 2 PS d'un arbre reçoit D3-1 touche automatique de FORCE 3.
2. Chaque guerrier qui a fini son mouvement à moins de 2 PS d'une plante, buisson, hais etc.. reçoit D6-2 touche automatique de FORCE 1.
Un guerrier qui termine son mouvement à plus de 2 PS d'une plante ou d'un arbre à le temps d'esquiver les branches et ne subit aucune touche.
A noter que les plantes attaquent même si des figurines sont au corps à corps.
3. A la fin de la partie, chaque joueur reçoit un dés supplémentaire pour la phase d'exploration.
Après avoir lancé les dés, chaque joueur à le choix de relancer TOUT ses dés d'exploration !

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'il ne reste qu'une bande sur la table.

Si deux ou plusieurs bandes ont fait une alliance, elle doivent briser celle-ci et se combattre.

Expérience

+1 survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne 1pt d'expérience.

+1 chef victorieux :

Le chef de la bande victorieuse gagne 1pt d'expérience supplémentaire.

+1 par ennemi hors de combat.

Chaque héros gagne 1pt d'expérience par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Attaqué par les plantes.

Chaque héros qui a été attaqué par une plante gagne +1 pt d'expérience.

Le complot de la poudre a canon

Des rumeurs circulent à propos d'une cargaison de poudre anormalement destructrice, qui aurait été "confisqué" à des Skavens par une bande de répurgateurs. Ceux-ci ont caché le fruit de leur larcin et on les soupçonne de vouloir s'en servir afin de raser le couvent des soeurs de Sigmar. Au moment où ils mettent leur plan à exécution, des bandes rivales surgissent de l'obscurité afin de leur "emprunter" leur précieux et mortel chargement.

Terrain :

Chacun leur tour, les joueurs placent 1 élément de terrain. Le jeu se déroule sur une zone de 1,20 m * 1,20 m, (ou 1,20 m * 1,80 m en cas de partis multi-joueurs). Le plateau de jeu doit représenter un quartier en ruine typique de la ville de Mordheim. Pour ajouter du piquant, il s'avèrerait utile qu'il y est plein de passages avec des échelles, des échaffaudages, etc (vous allez bientôt comprendre pourquoi). Une fois tout ceci installé, Il faut disposer sur la table **3 barils de poudre par bandes présentes**. Ceux-ci peuvent être installés n'importe où sur la table, à plus de 10" d'un bord et, à plus de 8" les uns des autres.

N.B. Vous pouvez trouver des barils dans n'importe quelle boutique de modélisme ferroviaire.

Bandes :

Le jeu est prévu pour deux ou plus bandes de Mordheim.

Chaque joueur lance un dé celui qui réalise le plus grand chiffre se place en premier, comme d'habitude. Les bandes se déploient à au plus 8" d'un bord de table.

Début du jeu :

Chaque joueur lance un dé, celui qui réalise le plus haut score débute, puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les barils de poudre :

Durant le jeu, une figurine peut s'emparer d'un baril en étant en contact avec celui-ci. Elle peut continuer son mouvement sous réserve qu'il lui en reste et qu'elle ne coure pas.

Vous pouvez vous déplacer à vitesse normale, courrir (sauf le tour où vous le récupérez) avec un baril, mais vous ne pouvez en aucun cas charger.

A n'importe quel moment durant son mouvement, une figurine peut poser son baril. Elle peut continuer à se déplacer après l'avoir posé, pour peu qu'il lui reste du mouvement. Mais, en ce cas, on considère que le baril a été lâché plutôt que posé (et c'est là que les ennuis commencent...).

Si une figurine portant un baril est chargée, elle doit poser celui-ci de manière à pouvoir se défendre.

Si une figurine, à l'issue d'un round de combat se retrouve entourée d'avversaires assomés ou à terre, vous pouvez choisir de récupérer le baril et de l'éloigner au début de votre prochain tour, au lieu de continuer le combat.

Les animaux ne peuvent pas récupérer les barils.

Il est impossible d'escalader en transportant un baril, ceux-ci sont trop lourds.

Il est possible de grimper à l'échelle en transportant un baril, celle-ci est alors considérée comme terrain difficile. Les déplacements s'effectuent donc à mi vitesse.

Règles spéciales (ou comment tout faire pèter, mon colonel ?) :

Instable :

La poudre noire contenue dans les barils a subi des transformations et autres améliorations destinées à augmenter son pouvoir destructeur. Malheureusement, toutes ces manipulations ayant été réalisées par les ingénieurs skavens, le produit obtenu est hautement instable. Si un baril est lâché, plutôt que posé il explosera sur un jet de 5+ sur un d6. Le combattant qui le transportait subira alors une touche de force 6 causant 1d3 blessures (blessures critiques possibles), et toute figurine dans un rayon de 3" subira une seule touche de force 4. De plus, tout baril de poudre à moins de 3" d'une explosion sera considéré comme ayant été lâché !

Gare au baril :

Porter cette poudre est vraiment très risqué. A la fin de chaque mouvement, lancez 1d6 pour chaque combattant transportant un baril. Si il s'est déplacé normalement, sur un résultat de 1 le baril lui a échappé. Si il s'est mis à courir un résultat de 1 & 2 indique que le précieux chargement est tombé... Oops !

Banzaï !

Un combattant transportant un baril peut choisir délibérément de charger un adversaire ou sa planque. Pour ce faire il doit tout d'abord effectuer un test de commandement, à moins qu'il ne soit immunisé à la psychologie. Lorsqu'il arrive sur sa cible, il balance le baril ajoutant +1 au résultat nécessaire pour le faire exploser. Autrement dit, le baril explosera sur un résultat de 4+, et si il n'explose pas vous venez d'en faire cadeau à votre adversaire ! Si le baril explose le combattant l'ayant balancé doit faire un test d'initiative pour éviter le souffle de l'explosion. Mais, même si le test est réussi il prendra les dommages comme si il se trouvait à 3" de la déflagration (ça tombe bien parce que c'est le cas). Les survivants peuvent continuer le combat normalement.

Larguez les bombes :

Si un baril de poudre est largué d'une certaine hauteur les chances d'explosion s'accroissent de +1 par tranches de 2" de hauteur. Exemple, si il est largué à 4" du sol il explosera sur du 3+. Un résultat de 1 est toujours un échec.

Argh !

Si un combattant transportant un baril est victime d'un tir qui l'assomme ou le met à terre, il doit réussir un test d'initiative ou il lâche son chargement. Si il est mis hors de combat, il le lâche automatiquement. Si on lui tire dessus avec une arme à poudre il n'y a pas nécessité qu'il lâche le baril pour que celui-ci explose. Il faut faire un test et sur 4+ Baoum ! (Test 5+ comme si le baril était tombé +1 pour avoir subi un tir d'arme à feu).

Planque :

Une bande peut préférer rassembler tous ses barils à un endroit plutôt que les promener autour du champ-de-bataille. Les barils dans une planque doivent se situer à moins de 1" les uns des autres. Pour en être les propriétaires, au moins un combattant doit être en contact de base avec un baril ou se situer à moins de 1" de ceux-ci. Les animaux peuvent garder une planque même si ils ne peuvent pas transporter les barils. Bien sûr si quelqu'un laisse tomber un baril à moins de 3" d'une planque...

Ce soir, on vous met le feu :

Si un combattant passe sa phase de combat en contact avec un baril sans combattre, il peut allumer la mèche. Le baril explosera immédiatement sur un 6 sur 1d6. Si il n'explose pas de suite, il faut relancer le dé à la fin de chaque tour réduisant de 1 le score nécessaire à chaque fois (6+,5+,4+,3+,2+, Baoum !!!) Si le combattant est toujours en contact avec le baril au moment ou celui-ci explose il doit faire un test d'initiative comme indiqué précédemment.

Fin du jeu :

La bande qui possède le plus grand nombre de barils, à l'issue de 12 tours est déclarée gagnante. Pour être considéré comme possesseur d'un ou des barils, il faut soit le porter soit être à moins de 1" d'une planque et qu'il n'y ait aucun ennemi à moins de 1" de cette même planque. Les tests de déroute sont effectués normalement. Chaque bande ayant déroulé emporte ses barils avec elle (pas plus d'un baril par combattant restant).

Expérience**+1 Survie.**

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.**+1 pour chaque héros transportant ou gardant un ou des barils.****Gagnant :**

Chaque bande quitte le terrain avec ses barils comme indiqué. Mais étant donné que le mélange concocté par les Skavens est très instable le voyage de retour à la base s'avère très dangereux. Lancez 1d6 pour chaque baril possédé, sur un résultat de 4+ celui-ci explose avant d'être entreposé. Finalement cette poudre est vraiment trop instable pour être utilisée en combat mais, en la raffinant avec soin vous pouvez extraire l'équivalent d'un éclat de malepierre supplémentaire par baril.

La chasse aux Furbiz's

« Les Furbiz's sont de petits êtres féériques qui se rassemblent en grand nombre autour de centres énergétiques qu'ils soient magiques, magnétiques, ou de toutes autres formes.

Au premier abord, on pourrait les prendre pour une quelconque sorte de papillon ou de luciole, mais en y regardant de plus près on aperçoit une forme vaguement humanoïde avec de grandes ailes translucides. Généralement de couleur bleutée, le corps mesure entre 5 et 10 cm., mais l'envergure peut aller jusqu'à une vingtaine de centimètres ailes déployées. L'habitude qu'ils ont de toujours se trouver dans des lieux de confluences énergétiques a amené un petit nombre de mage à les étudier de plus près. Il semblerait que les Furbiz's possèdent l'aptitude d'absorber l'énergie qui les entoure et de se « gonfler » de celle-ci jusqu'à scissiparité de l'être initial en deux êtres plus petit. Cette caractéristique les a rendu célèbre dans le Monde des Arcanes, et tout Mage qui se respecte possède un Furbiz à ses côtés pour canaliser les flux magiques, ils sont même devenus indispensables dans la préparation de certaines décoctions magiques.

Mordheim, depuis la chute de la météorite, est devenu l'un des plus puissant point de confluence d'énergie magique, il est donc normal de retrouver nos petits amis ça et là dans les ruines de la ville. »

Un Mage encapuchonné vous aborde à la Taverne du Cochon Pendu, il serait à la recherche de Furbiz's afin poursuivre ses études magiques. Mais vue la dangerosité des rues de la Cité Maudite, il vous demande à vous et votre bande d'aventurier si une chasse aux Furbiz's vous intéresserez, en précisant qu'il paiera grassement tout Furbiz ramené vivant.

Il vous fourni un dessin représentant un Furbiz, quelques conseils concernant leur capture ainsi que le nom d'un quartier reculé de Mordheim où aurait été aperçu ces petits êtres bleus.

Ce que le Mage n'a pas précisé par contre, c'est qu'il a déjà mandaté une autre bande pour le même travail...

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiments en ruines, tour, ou autres. Nous vous conseillons de mettre le décor en place sur un carré d'environ 1,20m x 1,20 m.

Placement :

Une fois le terrain en place, disposez 1D6 Furbiz's (peuvent être représenté par des pions bleus, des fées sylvaines... ou des snotling avec des ailes) sur la table.

Chaque joueur place un Furbiz tour à tour. Lancez 1D6 pour savoir qui commence. Les Furbiz's doivent être placés à plus de 10 pas des bords de table et de 6 pas les uns des autres. Notez qu'ils sont placés avant de savoir par où vont entrer les bandes, il est donc préférable de les placer vers le centre de la table.

Furbiz's :

Les furbiz's sont particulièrement insouciant, virevoltant au grés de leurs envies dans les ruines de Mordheim.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Furbiz	12 spé.	0	0	1	1	1	9	0	1

Mouvement spécial :

Le mouvement de base d'un Furbiz est de 12 pas, il est par contre aléatoire; jetez 2 dés, 1 d'artillerie et 1 de dispersion afin de connaître la direction prise par le Furbiz et suivre les indication du tableau suivant :

- **Flèches** = direction du mouvement (si le mouvement amène un furbiz contre un obstacle, il s'arrête devant jusqu'à la prochaine phase de mouvement)
- **Miss Fire** = le Furbiz ne bouge pas, son attention étant accaparée par un quelconque objet.
- **Hit** = le Furbiz gonflé d'énergie magique se divise en deux nouveaux Furbiz's indépendants, ils apparaissent socle à socle, et gagnent un mouvement supplémentaire de 12 pas à effectuer immédiatement.

Le groupe de Furbiz's en vadrouille est dirigé soit par le MJ, soit par les joueurs successivement (joueur 1 actionne ses figurines, joueur 2 les Furbiz's, et inversement au tour suivant).

Esquive extraordinaire:

Les Furbiz's sont des êtres pacifique qui chercheront toujours à fuir plutôt que de se battre... d'ailleurs, même s'ils le voulaient, ils en seraient bien incapables !

Par contre, leur petite taille et leur dextérité en vol leur permet d'esquiver la plupart des coups portés par un assaillant.

Pour refléter ceci, au début du combat, si le Furbiz prend l'initiative, il peut tenter une Esquive extraordinaire. Jetez 1D6, sur 5/6, le Furbiz virevolte et revire volte subitement, et effectue un mouvement de retrait de 1D6 pas dans la direction opposée à la figurine assaillante.

Si le Furbiz ne réussit pas sa manœuvre d'Esquive extraordinaire, le combat à lieu normalement.

Faibles créatures :

Les Furbiz's sont de petites créatures faibles et sans défense, un Furbiz touché lancera sur le tableau suivant pour déterminer les dégâts :

1-4 : Sonné, le furbiz peut être récupéré une fois socle à socle avec la figurine.

5-6 : Mort instantanée, le furbiz explose sous l'impact du coup en un nuage de poussière magique...

le Furbiz est retiré du jeu.

Les guerriers peuvent ramasser les Furbiz's sonnés en se plaçant à leur contact, et ne subissent aucune pénalité pour le transport, quelle que soit la quantité de Furbiz's récupérée. Les guerriers ne peuvent se transmettre les furbiz's entre eux. Si un guerrier portant un furbiz est mis HdC, laissez le Furbiz sur la table de jeu là où il est tombé.

Conseils avisés du Mage mandataire :

Le Mage vous l'avait bien dit, les Furbiz's ne l'intéresse que vivant... Et vu la fragilité de ces petites bestioles, mieux vaut prendre quelques précautions lors de leurs captures !

Frappez avec le plat de vos lames Mercenaires, martelez gentiment Maître Nain, remplacez vos plomb par du gros sel Arquebusier, limer les pointes de vos flèche Messire Elfe...

Ces recommandations ont pour but d'éviter de tuer le Furbiz.

Un Furbiz chassé dans ces conditions sera toujours Sonné par l'impact, cependant ce type de techniques non létales ne sont pas coutumes chez les Guerriers qui sillonnent Mordheim, un malus de -1 en CC et -1 en CT sera donc appliqué.

Afin d'éviter tout litiges et discussions interminables sur le fait que si oui ou non, la figurine était en mode « normal » ou en mode « atténué », tout joueur voulant utiliser les conseils du Mage se doit d'énoncer à voix claire et distincte avant l'action (charge ou tir) :

« *Ki, Ki, Ki sont les Furbiz's, Kirikiki-kiki !* »

Le retour en mode « normal » se fait automatiquement après l'échange avec le Furbiz, quel qu'en

soit le résultat, et n'a pas besoin d'être énoncé... l'instinct du guerrier reprend naturellement le dessus !

Il existe cependant quelques exceptions, les guerriers/créatures frénétiques ou stupides ainsi que les animaux (chiens, loups, rats géants, squig, singes de combats...) ne peuvent appliquer les concepts indiqués par le Mage, et lanceront donc toujours sur la table des dégâts Furbiz's.

Bandes

Les deux joueurs lancent 1D6 pour déterminer celui qui se déploie en premier. Celui qui obtient le résultat le plus élevé se déploie à moins de 8 pas du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8 pas du bord opposé.

Debut de partie

Les deux joueurs lancent 1D6, le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une bande rate son test de déroute, ou quand tous les Furbiz's ont été récupéré.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

+1 pt par Furbiz's récupéré vivant.

Si un héros ou un homme de main porte un Furbiz lors de la fin de la partie, il gagne +1pt d'expérience.

Gain

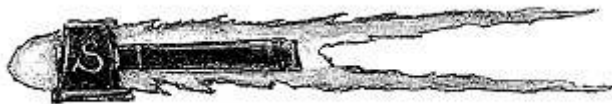
Le Mage qui vous a mandaté vous attend comme prévu à l'auberge du Cochon Pendu, il semble satisfait des Furbiz's captif que vous lui rapportez.

Après les avoir vérifié l'état de la « marchandise », il vous offre 1 morceau de pierre magique par Furbiz rapporté. Après les avoir rangés minutieusement dans une petite cage aux barreaux scintillants, le Mage vous remercie encore pour le fruit de votre chasse et s'excuse, prétextant qu'il a maintenant bien mieux à faire que de trainer dans une auberge... Le sourire malsain qui affiche à ce moment ne vous laisse rien présager de bon, mais après tout, il a payé...

Que votre bande se détende un instant et profite de la cervoise tiède et de la charcutaille de l'auberge, il se pourrait que vous croisie à nouveau cet étrange personnage.

Le convoi des squelettes

Le Comte Steinhardt maintenant un mort vivant a envoyé des guerriers squelettes, récupérer une quantité importante de pierres magiques dissimulées quelque part dans les ruines. Deux bandes informées de la nouvelle décident d'attaquer le convoi pour s'emparer du précieux chargement.



Terrain

Le décor doit être placé sur une surface de 1,20m sur 1,20m. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour ou autre.

Déploiement

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à moins de 8ps du bord de table de son choix. Son adversaire se déploie ensuite à moins de 8ps du bord opposé.

Regles speciales :

Le convoi se compose de huit guerriers squelettes et de deux coffres. Au début de la partie, le convoi est placé sur l'un des deux bords de table restés libres. Chaque joueur lance 1D6, celui qui obtient le plus haut résultat choisit le bord de table où est placé le convoi. Les coffres sont portés chacun par deux squelettes. Deux guerriers squelettes sont disposés à l'avant du convoi et les deux derniers à l'arrière près du bord de la table. Les groupes de squelettes sont placés à intervalle régulier à 2ps les uns des autres. Le convoi traversera la table de jeu en passant par le chemin le plus direct. S'il rencontre un bâtiment, il le contournera en prenant toujours la distance la plus courte. S'il parvient au bord de table opposé sans que les coffres aient été dérobés, la partie prend fin. Tant que l'un des deux coffres est encore en jeu, la partie continue à moins qu'une des deux bandes ne déroute volontairement. Les squelettes n'attaqueront pas, ils se défendront simplement s'ils sont attaqués. Pour s'emparer d'un coffre il faut que les deux squelettes qui le transportent soient mis hors de combat. Tant qu'un squelette est en possession du coffre il continuera d'avancer (à demi vitesse). Les squelettes ne peuvent pas courir.

Profil du squelettes :

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
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.

Insensible : Les squelettes remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Trésor

Consulter le tableau suivant et Lancer pour les deux coffres séparément.

Éléments

Résultat requis

3D6 CO
D3 Pierres Magiques
D6 gemmes de 10 CO

automatique
automatique
4+



Début de la partie

Lancez 1D6. Le joueur qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque les deux coffres ont quitté la table de jeu ou bien qu'une bande rate un test de déroute.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

+1 Par coffre récupéré.

Si un héros s'est emparé d'un coffre il gagne +1 pts d'expérience.

I'm singin' in ze Rain !

Une violent pluie sur la ville à fait déborder le canal qui traverse Mordheim. Des tonnes d'eau se sont répandus dans la cité. Les mendiants fuit, les créatures qui craignent l'eau se réfugie dans les hauteurs et les bandes de pillards....continuent à piller !

Partie standard avec la modification météo suivante :

Règles spéciales :

Pour utiliser ces règles, considérez que les bandes s'affrontent dans un quartier immergé.

L'eau occupe le sol et monte jusqu'à environ 1 ps (pour les décors pas très haut déterminé à l'avance si ils sont sous l'eau).

On considère qu'un joueur qui marche sur le sol à de l'eau à mi corps. (j'ai pied j'ai pied !). L'intérieur des maisons est également inondé.

L'eau ça mouille et ça bouge...

Toutes les figurines qui ont les pieds dans l'eau ont un malus de -1 à leur mouvement.

De plus toutes figurines qui est obligée de faire un test d'initiative subit un malus de -1 à son jet.

Je me noie !

Au début de leur tour, les joueurs qui ont des figurines à terre doivent faire un jet d'initiative (avec le malus) pour se relever. Si il est raté, le joueur doit lancer un dé sur cette table :

Jet	Effet
1-3	Le joueur se relève sans problème
4-5	Il reste sur le dos et pourra réessayer le tour prochain
6	Il reste sur le dos et il est déporté de 1d6 ps dans une direction aléatoire. Si il heurte un mur ou une autre figurine il fait une jet d'endurance. S'il le rate, il tombe inconscient (dans le cas d'une autre figurine, elle doit réussir un jet d'initiative ou tomber sur le dos !)

L'ombre de l'effroi

Partout dans les tavernes du Havre de Sigmar on n'entend plus que ça. Une chose sans nom parcourt les rues de la cité Maudite attrapant et dévorant tout être vivant (ou non) sur son passage. Tout commença lorsque le reste d'une bande de L'Averlande mené par Olrick Herz rentra de l'une de ses nombreuses incursions. Seul trois membres retrouvèrent le chemin du retour. Ils avaient l'air hagard et complètement perdus. Seul le sergent vétéran Frantz réussit à sortir les mots « tous mort », « horrible » avant de sombrer dans les méandres de la folie. Une autre bande trouva ce qui restait des corps. On ne pût les reconnaître qu'à leurs guenilles hautes en couleurs. Une forte odeur se dégageait des corps et un liquide visqueux suintait des nombreuses plaies. Mais avant qu'ils ne puissent faire demi-tour, une ombre gigantesque passa au dessus d'eux. La seule chose qu'ils aient pus voir sont d'énormes pattes velus.

Depuis ce temps les rumeurs vont bon trains sur ce que pourrait être cette chose. A tel point qu'un mage est prêt à accorder une somme rondelette à qui lui rapportera la tête de cette créature tout droit sorti des abysses de Mordheim

Terrain :

Chaque joueur dispose tour à tour un élément de décors sur une surface de 1,20m x 1,20m.

Déploiement :

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le chiffre le plus haut choisi son coté de table et se déploie à 2ps du bord de table.

Règles Spéciales :

L'araignée débute la partie cachée dans un bâtiment au milieu de la table. Une fois le terrain mis en place, disposez D3+1 gabarit de toile dans les rues ou les bâtiments.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Araignée	7	5	2	5/6	4	3	4	¾	8

Règles Spéciales :

Déplacement : Utilisez un dé de dispersion pour déplacer aléatoirement l'araignée. Si vous obtenez un « hit », lancer 1D6 sur un 5+ elle fabrique une toile. Déposer un gabarit de toile à l'endroit où elle se trouve.

Toile : Si une figurine est prise dans une toile elle est stoppée net dans son mouvement. Pour les grosses créatures, ce dernier est divisé par deux.

Une figurine prise dans une toile peut tenté de s'échapper en la coupant. Faites seulement un jet pour blesser. Vous ne disposez que d'une seule attaque pour cela. Ceci représente le fait que le guerrier est enchevêtré dans la toile. Utilisez la force de la figurine contre l'Endurance de 3 de la toile. Si la figurine réussit à « blesser » la toile celle-ci est détruite. Retirez dans ce cas la le gabarit. Dans le cas contraire, la figurine reste engluée dans la toile.

Dard : L'araignée possède un dard venimeux. Cette attaque s'effectue en dernier, après toutes les éventuelles ripostes et ses propres attaques. Cette attaque est soumise aux règles du venin fuligineux

Bien visé ! : Si l'araignée subit une blessure avec un coup critique uniquement par un tir, et si elle se trouve en train d'escalader un mur, lancer 1D6. Sur un 5+ l'araignée est déséquilibrée par le coup et tombe. Appliquer les règles de la chute.

Grande Créature : Cet horrible monstre est immense et toutes les règles des grandes créatures s'appliquent.

Peur : De part sa nature hideuse, l'araignée provoque la peur.

Compétences : Grimpeur et acrobate (ou coureur?)

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsqu'une bande rapporte la tête de la créature par son bord de table.

Si l'une des bandes déroute, celle restante peut continuer à traquer la bête.

Le mage remet 100Co et D2 doses de venin fuligineux à la bande lui rapportant la tête du monstre

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

+1 Gloire

Si un Héros met hors de combat l'araignée, il gagne +1pt d'expérience.

La tour de l'horloge

Un puissant sorcier à pris place dans la tour de l'horloge au sud-est de Mordheim et va tenter un puissant sortilège capable de contrôler le temps ! Il a avec lui deux acolytes et a déjà commencer le rituel.

Les bandes présentes vont devoir tout faire pour contrecarrer les plans du dangereux sorcier !

Terrain:

Les décors doivent être placé sur une surface de 1.20m de coté. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour,... Puis disposent les fragments de pierres de la même façon.

Un bâtiment de type "Tour" doit être placé au centre de la table pour représenter la tour de l'horloge.

Déploiement:

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à 2ps du bord de table de son choix.

Les adversaires se déploient ensuite suivant le résultat des dés.

Début de la partie:

Chaque joueur lance 1d6 et ajoute l'initiative normal de son chef. Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier.

Règles Spéciales:

Le rituel du sorcier étant en route, la tour de l'horloge commence à grésiller, des éclaires en jaillissent de toutes parts !

A chaque tour de jeu, lancez 2D6:

2 - 3 Le temps s'arrête brutalement et votre bande reste figée, vous passez votre tour...

4 -10 Rien ne ce passe, jouez normalement.

11-12 Le temps s'accélère pour vous, vous pouvez jouer deux fois de suite. (Les contres attaques adverse se font à chaque tours.)

Arkariel et ses acolytes:

Arkariel et ses acolytes sont bien trop occupés pour le rituel, ils n'engageront le combat que lorsque les bandes seront au pied de la tour.

Ils sont considéré comme « caché » pour toutes figurines.

Les acolytes chargeront les ennemies qui entreront dans la tour tandis que le sorcier lancera ses sorts.

(C'est bien sûr un joueur non allié qui jouera Arkariel et ses acolytes.)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arkariel le sorcier	4	2	2	3	3	3	3	1	9

Equipement: Arkariel possède un bâton.

Magie: Arkariel connaît les 6 sorts de magie mineure.

Règles spéciales:

Pour chaque acolyte encore en vie, déduisez 2 pour la difficulté des sorts que lance Arkariel.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
2 Acolytes	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Equipement:

Epée, bouclier.

Fin de la partie:

La partie se termine à la fin du nombre de tours indiqués, s'il ne reste qu'une bande ou si le sorcier est tué.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

+2 Arkariel

Le héros qui tue Arkariel gagne +2 pts d'expérience.

Le génie

*Un marchand Arabéen à été attaqué alors qu'il se rendait sur le marché de Coupe-Gorge.
Une rumeur court comme quoi un des coffres du marchand contiendrait une lampe capable
d'invoquer un Effrit, une sorte de génie.
L'Effrit pourrait peut être exhauser le voeu du premier héros qui mettrait la main sur la lampe...
Sa précieuse cargaison n'as pas été retrouvée mais plusieurs bandes se sont mis à sa recherche et
on localisées le quartier...*

Terrain:

Les décors doivent être placé sur une surface de 1.20m de coté. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor (bâtiment en ruine, tour) puis disposent les fragments de pierres de la même façon.

Déploiement:

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à 2ps du bord de table de son choix.
Les adversaires se déploient ensuite suivant le résultat des dés.

Début de la partie:

Chaque joueur lance 1d6 et ajoute l'initiative normal de son chef. Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier.

Règles Spéciales:

Placer 2 coffre par bande présente dans la partie à plus de 8ps des bords de table.
Lorsqu'un héros atteint un coffre, lancez 2d6 et regardez ce qui se trouve dans le coffre.

1-2	Vide ! Le coffre a déjà été pillé...
3-4	2 portes-bonheurs
5-6	1 herbe de soin
7-8	Des flèches de chasse
9-10	Des habies en soie de Cathay
11	Des bottes elfiques (+1 M)
12	La lampe magique*

*La lampe magique permet de faire apparaître instantanément l'Effrit qui peut exhauser 1 vœu parmi ceux là:

+1 sortilège à tirer aléatoirement dans sa liste de sort.

Une bourse contenant 200 Couronnes d'Or.

Faire un jet de compétence « gratuit » sur le tableau des jets de progression.

Fin de la partie:

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'une bande qui n'as pas déroutée.

La bande restante trouve automatiquement l'Effrit et peut demander un vœu avec un de ses héros.

Lorsqu'une bande découvre l'Effrit, la partie prend fin.

Expérience:

+1 Survie Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pts d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1pts d'expérience.

+1 par ennemi hors de combat. Tout héros gagne +1pts d'expérience par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 pour la découverte de l'Effrit. Le héros qui découvre l'Effrit gagne +1 pts d'expérience.

Le convoi

Un Comte électeur et ses mercenaires rentrent au campement avec une grande quantité de richesse qu'ils ont stocké dans deux charriots tirés par des mulets, la nouvelle se répand très vite dans la cité et plusieurs bandes vont tenter de leur tendre une embuscade...

Les bandes sont en place pour tendre l'embuscade, des bruits de sabot et de roue grinçante se font entendre, le convoi arrive...

Terrain:

Les décors doivent être placés sur une surface de 1.20m de côté. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour, ... Puis disposent les fragments de pierres de la même façon.

Déploiement:

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit le camp qui se déploie en premier. Le joueur désigné se déploie à 2ps du bord de table de son choix.

Les adversaires se déploient ensuite suivant le résultat des dés.

Début de la partie:

Chaque joueur lance 1d6 et ajoute l'initiative normale de son chef. Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier.

Règles Spéciales:

Le convoi comporte deux charriots tirés par des mulets, le Comte Kleiner, un magicien ainsi que sa garde (10 mercenaires.)

Chaque charriot peut être stoppé, pour cela il faut être socle à socle avec un mulet qui le tracte. Ensuite il est possible de diriger le mulet vers la direction souhaitée de 6PS uniquement si l'on réussit un test de FORCE, (Les mulets sont bien connus pour être têtus !) sinon ce dernier n'avancera pas.

Le Comte Kleiner sur son cheval

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	5	4	4	2	4	2	10

équipement: épée, arc, bouclier et armure lourde (Sv 4+)

Le Magicien:

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	3	1	4	1	9

Sort connu: flammes de U'Zhul

équipement: bâton

Mercenaires (10)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

équipement: épée, arc et bouclier (svg 6+)

C'est le joueur qui se trouve à la droite de celui qui joue qui déplace et fait attaquer le convoi et ses membres.

Celui-ci se déplace de 6PS par tour en direction de la sortie opposé en prenant le chemin le plus court.

Les membres du convoi attaquent les ennemis les plus proches des charriots et n'hésiteront pas à tirer des flèches.

Chaque Charriot contient:

- 100co
- d6 bijoux valant chacun 10co
- 4 fragments de pierre magique

Fin de la partie:

La partie dure 8 tours ou bien prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'une bande qui n'a pas déjouée.
Les chefs victorieux sont ceux qui ont capturé un charriot lorsque la partie prend fin.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

La Pierre Elfique

Une étrange pierre gravée de rune elfique a été découverte dans un quartier de Mordheim, elle est gardée par des êtres invisible.

Règles Spéciales:

Chaque personnage qui s'approche à moins de 8 ps de la pierre ce fait attaquer par une créature invisible.

Créature invisible

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Spécial	3	0	3	4	1	4	1	11

Les créatures invisible ne font aucun test de commandement.

Le fait qu'elles soient invisible impose un malus pour toucher de -2 au cc.

Personne ne connaît le nombre de créature invisible au départ, lorsque le premier personnage entrera dans un rayon de 8ps de la pierre, lancez 2d6, cela représentera le nombre de créature.

Les créatures invisible attaquent uniquement les personnages qui sont dans le rayon de 8ps et n'hésiterons pas à s'attaquer au même personnage si celui-ci est seul.

La pierre runique

Ce rocher magique ne peut être emporté par une bande.

Un héros peut monter dessus afin d'absorber le contenu magique du rocher.

Il faut passer 2 tours entier sans entreprendre d'action et sans être "à terre" ou bien "sonné" pour pouvoir bénéficier des pouvoirs de la pierre.

A la fin des deux tours, lancez 1d6 et reportez vous à la table ci dessous:

- | | |
|---|---|
| 1 | +1 dans une caractéristique au choix (Force, Endurance, CC ou CT) |
| 2 | Gain d'une sauvegarde naturelle de 6+ |
| 3 | +1 dans une caractéristique au choix (PV, Ini, Attaque ou Cd) |
| 4 | +1 en mouvement |
| 5 | Vous ne gagnez rien, vous ne possédez pas assez de sagesse. |
| 6 | La pierre sent votre cupidité et vous perdez 1 points dans une caractéristique au choix du joueur qui ce trouve à votre droite. |

Fin de la partie:

Lorsqu'il ne reste plus qu'une bande sur la table ou quand les 8 tours de jeu sont finis, la partie prend fin.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

(Chaque bande dont au moins 1 héros est monté sur la pierre)

Une nuit mortelle

*La nuit est tombée et une ombre mystérieuse s'approche de votre bande.
Elle vous offre une bourse remplie de couronnes.
Votre mission est d'assassiner un vieux sorcier inexpérimenté et de préférence avant qu'il accomplisse un rituel mineur.*

*Grâce à ses piètres pouvoirs d'alchimistes, le sorcier pourra escroquer de l'argent à de malheureuses personnes en se faisant passer pour un guérisseur.
C'est un travail facile pour lui, n'importe qui n'hésitera pas à boire l'alcool bon marché du sorcier en espérant guérir d'une maladie.*

Tout ce que la bande doit faire, c'est de tuer la cible dans le cimetière. (un vieil homme, fragile ne devrait pas être trop difficile.)

Bien sur, à l'insu de nos héros intrépides, la mystérieuse ombre n'était autre qu'un praticien des arts sombres, peut-être même un vampire.
Sans doute accompagné d'hommes de confiance, ce maléfique individu peut-être capable de convoquer d'autres créatures des ténèbres, de plus, il est sur son propre terrain, le cimetière.

Le rituel réveillera alors tous les morts du cimetière et ils pourront marcher sur la ville afin d'en prendre le contrôle total !

Terrain

Les décors doivent être placés sur une surface de 1,20m sur 1,20m. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : bâtiment en ruine, tour, ou autre.
D'un côté de la table se trouve la porte du quartier du cimetière, à l'opposé de la table doit se trouver un cimetière ainsi qu'un autel pour représenter le rituel.

Les bandes

Le défenseur doit être une bande de morts-vivants incluant un nécromancien ou un vampire pouvant lancer des sortilèges.

Placement

Le défenseur se place en premier mais doit poser ses figurines à moins de 14PS de l'autel et du cimetière.

L'attaquant place ses figurines à moins de 6ps de la porte du quartier.

Début de la partie

Avant de débiter la partie, une fois que toutes les figurines sont placées, le défenseur place 1d3 zombies ou il veut sur la table, à moins de 8Ps des attaquants.

Règles Spéciales

Le joueur défensif joue le premier.

L'objectif du défenseur est d'accomplir le rituel avec le nécromancien/Vampire.

Il doit tenir 10 tours complets pour le faire, le nécromancien/vampire doit rester à moins de 1PS de l'autel afin de chanter et réciter ses incantations maléfiques.

Il ne pourra ni combattre, ni bouger, ni lancer de sort et de projectiles.

Il pourra se défendre si il est attaqué mais cela cassera le rituel et devra recommencer le rituel à son prochain tour.

A chaque tour du défenseur, celui-ci ajoute D6-3 zombies qu'il peut placé sur n'importe quel bord de table.

Les zombies peuvent bouger et charger normalement.

Si le sorcier accomplit le rituel, alors 5d6 zombies peuvent être placé sur la table lors du prochain tour. Ils seront placé devant les pierres tombales du cimetière.

En outre, n'importe quelles figurines de la bande adverse qui à été mise hors de combat durant les tours précédents se relèvent en tant que zombie. (avec des stats de zombie, son équipement mais pas les compétences.)

Le sorcier peut alors prendre part au combat.

Fin de la partie

La bande qui attaque gagne automatiquement la partie si elle met le sorcier hors de combat et annule de ce fait l'accomplissement du rituel.

Le défenseur gagne si il accomplit le rituel. C'est assez amusant de continuer à jouer à ce niveau de la partie pour voir si l'attaquant arrive à fuir en ressortant par la porte du cimetière.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

+3 Pour avoir stoppé le rituel.

+3 pts d'expérience à répartir entre les héros pour avoir mis le sorcier hors de combat et avoir stoppé le rituel.

Pierre Magique

Le gagnant de la partie gagne D3+1 fragments de pierre magique qu'il récupère sur le lieu du rituel.

Zombies

Si le défenseur accomplit le rituel, il peut garder D3+3 zombies (attention à ne pas dépasser la limite de guerrier de votre bande!)

Il faut sauver le soldat Ryan

Il y a des moments où l'on doit essayer de sauver un pote prisonnier d'une bande rivale surtout si l'on sait l'horrible sort qui l'attend entre les mains d'une bande de possédé qui le sacrifieront, de mort-vivant qui le tueront pour le réanimer ou de Répurgateur qui le brûleront sur la place public...

Mettre en place la table avec en son milieu un autel sacrificiel, une pierre, un pentagramme ou une dalle. La bande doit parvenir à l'autel, en éloigner le ritualiste loin de leur camarade et gagner un tour de combat au corps à corps contre lui.

Le sacrificateur (Nécromant, Magiste ou Capitaine Répurgateur) ne peut pas s'éloigner de l'autel pendant qu'il incante au risque de faire échouer le rituel, de plus ce dernier lui prend toute son attention.

Le rituel prendra un certain temps à être complété de sorte que la bande ait le temps pour sauver leur ami.

Au début du tour du sacrificateur lancez un D6 sur la table ci-dessous pour achever le rituel.

Il ne sera pas achevé avant le tour 5, néanmoins vous pouvez ajouter ou soustraire 1 ou 2 tours en fonction de la taille de la table ou de la vitesse de certaine bande (amis nains et skaven ...).

Tour	D6	Tour	D6
1	-	6	5+
2	-	7	4+
3	-	8	3+
4	-	9+	2+
5	6+		

Un nécromancien pourrait tuer rituellement et animer un prisonnier en tant que Champion Squelette. Le champion toutes les règles de morts-vivants, provoquer la peur, ne pas être en mesure de courir et être très mort. Le champion squelette utilisera l'équipement et l'arme captifs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champ.Squel	4	3	3	4	3	1	3	2	5

Un magister pourrait sacrifier les captifs et utiliser le corps comme un hôte pour un démon devenant un possédé mineur. Ce dernier suivrait les règles des initiés et pourra utiliser les armes et équipements du défunt.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Poss. Mineur	4	4	3	4	3	1	3	2	6

Un Répurgateur pourra brûler le captif sur le bûcher devant les adorateurs du chaos. Dans ce cas, le temps n'est pas celui d'un rituel, mais celui nécessaire au feu pour brûler les captifs.

Si les Répurgateurs réussissent dans la combustion du prisonnier alors le Commandement du chef de la bande est augmenté de +1 en même temps que sa réputation.

Règles spécial :

Immédiat:

La partie se joue en 1 contre 1 et immédiatement à la suite de la partie précédente, donc pas de rachat de troupe et d'équipement à la fin de la partie précédente (qui se feront a la fin de cette partie en plus de de ceux de cette partie).

Condition

Si le sacrificateur est sortie/attaqué (pendant un round) alors ce dernier perd un niveau de rituel par round absent, de plus s'il revient au niveau 0 le rituel est raté pour la partie.

Incantation de réveil

Si le Nécromancien possède le rituel « Incantation de réveil » :

- Il peut choisir entre la version du Champion Squelette et celle du zombie obtenue via le sort.
- Il ne peut cumuler l'incantation de réveil et le rituel durant cette partie

Comprend pas

Que ce soit due à l'absence de cerveau ou aux séquelles de la possession ni le Champion Squelette ou Possédé mineur ne gagne plus d'expérience.

Pas le temps

Pas de recherche de pierre à la fin de la partie , évolution normal.

Expérience

+1 Survie.

Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1p d'expérience. Sauf le rescapé.

+1 Chef victorieux.

Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat.

Les Secteurs & quartiers

Il existe 4 Secteurs comprenant chacun 7 quartiers.

Secteur de La Porte de la rivière
Secteur de La Porte Ouest

Secteur de La Porte Est
Secteur de La Porte Sud

Dans chaque secteur existe un quartier spécial où l'on peut avoir une récompense particulière. Cette récompense ne peut être découverte qu'une seule fois lors de la campagne.

Certaines bandes sont favorisées lorsqu'elles jouent dans leur quartier de prédilection. Elles peuvent se placer en premier et obtiennent un dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

Événements de quartier.

Avant chaque partie, un événement se produit dans la cité des damnés, n'importe quel joueur lance 1d6 et consulte la table ci-dessous.

1: Ulli & Marquand

Ulli & Marquand ont encore fait parler d'eux en assassinant le guerrier d'une bande.

Lancez 2d6 sur le tableau des quartiers, si une bande occupe le quartier, elle perd un homme de main (au choix) Il est retrouvé mort, un couteau planté dans le dos.

2: Au voleur !

Un voleur expérimenté rode dans un quartier, lancez 2d6 sur le tableau des quartiers, si une bande occupe ce quartier, le voleur lui dérobe une partie de son trésor !

Déduisez votre butin de 50 Couronnes ! (ou équipement de valeur équivalent)

3: Besoin d'aide ?

Un franc tireur de passage offre ses services à une bande.

Lancez 2d6 sur le tableau des quartiers, si une bande occupe le quartier, le franc tireur accepte de participer à la prochaine bataille avant de repartir. (Possibilité de la garder en payant sa solde.)

Il s'agit d'un Ogre ou d'un mage (au choix de la bande qui le trouve)

4: Epidémie !

Une terrible maladie frappe un quartier de Mordheim.

Lancez 2d6 sur le tableau des quartiers, si une bande occupe le quartier qui est frappé par l'épidémie, D3 guerriers sont affectés et ne peuvent participer à la prochaine bataille.

5: Je connais un raccourci...

Lancez 2d6 sur le tableau des quartiers pour connaître le quartier dans lequel se passe cet événement.

Alors que votre bande est attablée à une taverne, un vieillard vient vous voir et vous apprend l'existence d'un passage secret menant droit sur l'objectif de votre prochaine mission !

Vous pourrez infiltrer 1 guerrier lors de la prochaine partie (utilisez les règles d'infiltration).

6: C'est à boire qu'il vous faut !

Lancez 2d6 sur le tableau des quartiers, si une bande occupe le quartier, elle rencontre un groupe de nains ivres. Ces derniers offrent de la bière de Bugman à votre bande

Votre bande sera immunisée à la peur pour la prochaine partie !

Si un elfe se trouve dans votre bande, il se fait huer par les nains et son commandement baisse de 1 point pour la prochaine partie.

Déroulement de la campagne.

- un quartier déjà occupé est perdu si l'occupant perd la bataille.
- les joueurs peuvent s'échanger un quartier contre un autre.

Une bande pourra donc vendre ou échanger un quartier pour agrandir son secteur. Toutes les bandes peuvent se vendre ou s'échanger des quartiers car pour prendre le contrôle d'un secteur, il faut savoir négocier avec le bien comme avec le mal !

Conquête d'un territoire

Y remporter une victoire avec 50% des membres de sa bande non mis hors de combat.

Conquête du territoire contenant le camps de base d'une autre bande

Même condition que précédemment, mais le défenseur jouit des avantages suivant :

- + 1 au commandement sur les jet de déroute
- Les jet de déroute involontaire à partir de 50% de perte
- La bande défenseur se déploie en premier à sa convenance et à moins de 12 pas de 3 des 4 bords de table.
- En cas de victoire du défenseur : +1pt d'expérience pour le chef.

Revenus de quartiers

Voici ce que gagne une bande lorsqu'elle contrôle des territoires d'un secteur:
Cela représente les taxes que la bande fait payer aux personnes qui traverse leur territoire.

Quartiers	Nombre de guerrier dans la bande					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	6d6co	5d6co	4d6co	3d6co	2d6co	1d6co
2	7d6co	6d6co	5d6co	4d6co	3d6co	2d6co
3	8d6co	7d6co	6d6co	5d6co	4d6co	3d6co
4	9d6co	8d6co	7d6co	6d6co	5d6co	4d6co
5	10d6co	9d6co	8d6co	7d6co	6d6co	5d6co
6	11d6co	10d6co	9d6co	8d6co	7d6co	6d6co
7	12d6co	11d6co	10d6co	9d6co	8d6co	7d6co

Les 28 Quartiers

11: Baraquements du Corbeau

Occupation:

Spécial: Si une bande de Mercenaires joue une partie au baraquement du corbeau, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

12: Statue du Comte Gotthard

Occupation:

13 ou 14: Quartier Riche

Occupation:

Spécial: Si une bande de chasseurs de trésors nains joue une partie dans le quartier riche, elle se déploiera en premier.

15: Jardin du Souvenir Steinhart

Occupation:

Spécial: Si une bande d'Amazone joue une partie dans le jardin du souvenir, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

16: Palais du Comte Steinhart

Occupation:

21 ou 22: Les Quais

Occupation:

Spécial: Si une bande de Norsca joue une partie dans les quais, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

23: Grande Librairie

Occupation:

24 ou 25: Quartier Marchand

Occupation:

Spécial: Si une bande de Guerriers des ombres joue une partie dans le quartier riche, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

26 ou 31: Place du Marché

Occupation:

Si une bande de la Kermesse du Chaos joue une partie à l'amphithéâtre, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

32: Hotel de Ville

Occupation:

33: Temple de Sigmar

Occupation:

34: Place des Executions

Occupation:

Spécial: Si une bande de Répurgateurs joue une partie sur la place des Executions, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

35: Pont du milieu

Occupation:

Spécial: Si une bande d'hommes lézards joue une partie à la porte de la rivière, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

36: Les Géoles

Occupation:

Spécial: Si une bande d'Elfes Noirs joue une partie aux géoles, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

41 ou 42: Cimetière de St Voller

Occupation:

Spécial: Si une bande de Morts-Vivants joue une partie dans le cimetière, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

43: Temple de Morr

Occupation:

44: Le Roc

Occupation:

Spécial: Si une bande de Soeur de Sigmar joue une partie au Roc, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

45: Amphithéâtre Ruprecht Von Sydon

Occupation:

Spécial: Si une bande de Gladiateurs joue une partie dans le baraquement du corbeau, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

46, 51 ou 52: La Fosse et ses alentours.

Occupation:

Spécial: Si une bande de Possédés joue une partie dans la fosse, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

53 ou 54: Quartier pauvre

Occupation:

Spécial: Si une bande d'Ostlanders joue une partie dans le quartier pauvre, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

55: Tour de l'horloge

Occupation:

56: Manoir des Sorciers

Occupation:

61: Porte de la rivière

Occupation:

Spécial: Si une bande d'Orques & Gobelins joue une partie à la porte de la rivière, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

62: Porte Sud

Occupation:

Spécial: Si une bande d'Averlanders joue une partie à la porte sud, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

63: Porte Est

Occupation:

Spécial: Si une bande de Kislévites joue une partie à la porte Est, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

64: Porte Ouest

Occupation:

Spécial: Si une bande de Pillard hommes-bêtes joue une partie à la porte ouest, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

65: Les Égouts Est

Occupation:

Spécial: Si une bande de Skavens joue une partie dans les égouts, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

66: Les Égouts Ouest

Occupation:

Spécial: Si une bande de Skavens joue une partie dans les égouts, elle se déploiera en premier et lancera 1 dés supplémentaire pour la phase d'exploration.

