

Nordheim

Vers le Saure de Sigmar

Porte de la Rivière

Baraquements
du Corbeau

Vers le Bourg
des Coupe-gorge

Quartier Niche

Jardins du
Gouvenir
Steinfart

Porte Ouest

Palais du Comte
Steinfart

Pont
du Nissen

Place des
Exécutions

Les Gèdes

Cimetière
de St Doffer

Temple
de Morr

Porte de la Rivière

Les Quais

Grande Librairie

Quartier Marchand

Place du Marché

Temple
de Sigmar

Hostel de Dille

Place du Marché

Porte Est

La Fosse

Manoir des
Sorcières

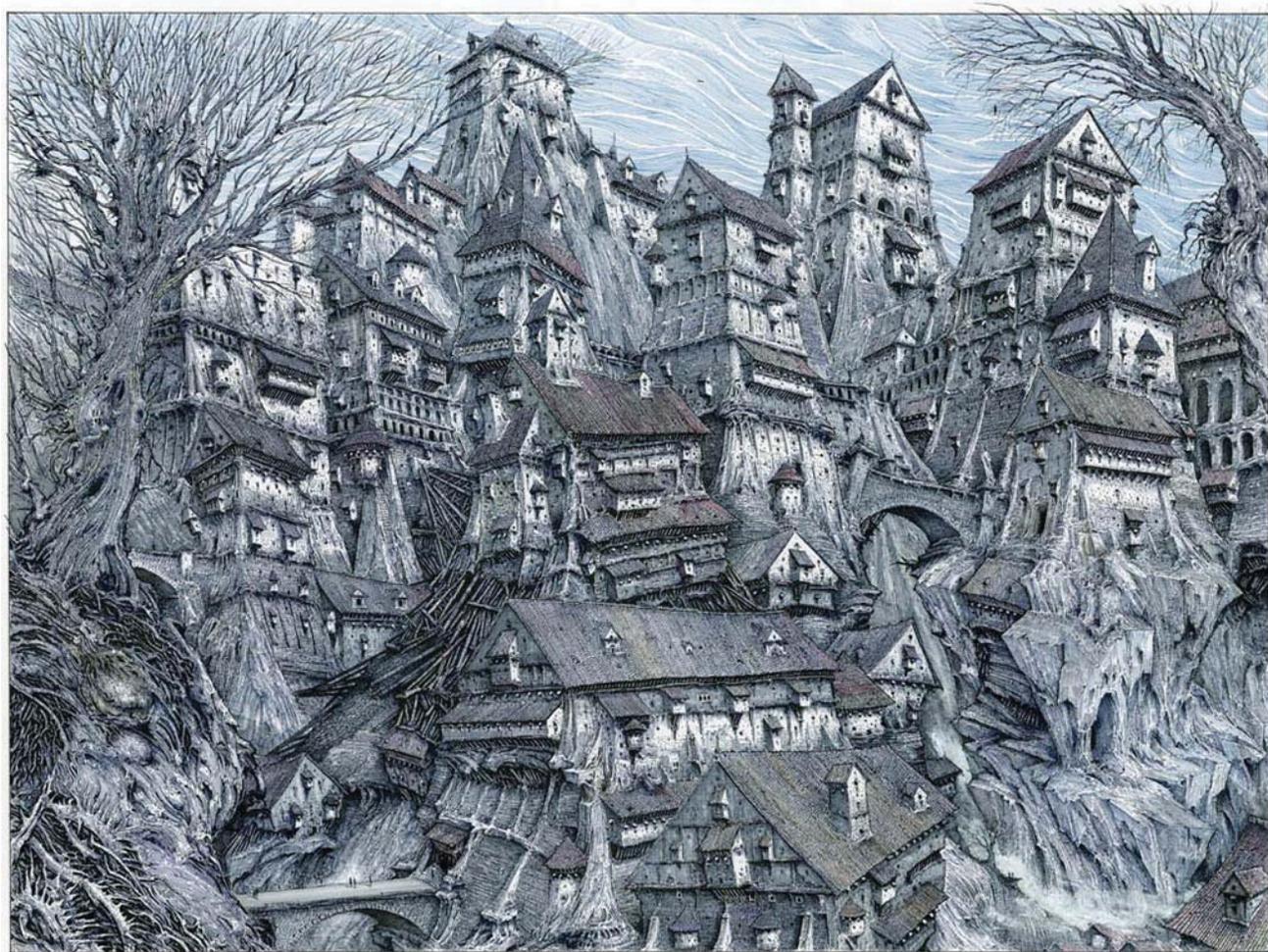
Quartier Naure

Tour de l'Horloge

Porte
Sud

Bourg de
Noirefosse





Cette Annexe n'aurait pu avoir vu le jour sans le travail de :

<http://www.mordheimfrance.com/> et ses utilisateurs Fabien
du site <http://fabien.jamme1.free.fr/>
bien entendu Alessio Cavatore, Tuomas Pirinen et Rick
Priestley, créateurs du jeu originel,
Games Workshop et Specialist Games ainsi
que les rédacteurs et designers derrière les extensions comme
"Empire En Flammes", et le magazine *"Town Cryer"*

Aout 2015, Paranood.

Événements 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 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 avoir 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.

L'après-midi était étouffant et la sueur coulait dans le col de Reinhold, trempant la tunique qu'il portait sous son gilet en cuir.

"Cet endroit maudit ne pourrait pas avoir un climat normal?"

Par Sigmar, nous sommes en plein hiver."

Ses compagnons l'ignorèrent, accaparés qu'ils étaient par leurs propres problèmes. Le meilleur moyen de vaincre la chaleur était de se concentrer sur sa tâche, la prospection de la Pierre Magique, et de rêver à ce que l'on allait s'acheter avec l'or que rapporterait un bon filon.

Une ombre s'étendit rapidement sur la rue, et les membres de la bande levèrent la tête pour déterminer la nature de ce soulagement. Le ciel était plein de nuages noirs. Au lieu de s'en réjouir cependant, les guerriers furent glacés d'effroi. Ces nuages avaient une apparence inquiétante et surnaturelle, d'un vert putride, et semblaient gonflés de quelque horrible fluide.

"Quoi encore?" demanda Reinhold, prononçant la question que tout le monde se posait.

Avec un son ressemblant à des hurlements de damnés, les nuages éclatèrent et une pluie jaune se mit à tomber. A son contact, la chair brûlait et crépitait. Comme un seul homme, les compagnons s'élançèrent en criant vers un bâtiment proche. A quelques pas de l'abri, la dernière recrue, Manfred, tomba à genoux et se mit à hurler et se lacérant les chairs. Depuis le bâtiment, les autres regardèrent Manfred tomber face contre terre dans la boue de la rue, tandis que cessaient ses cris.

Klaus, le plus grand membre de la bande, se tourna vers Reinhold, un air peiné sur son visage balafre.
"Il fallait absolument que tu poses la question, hein?"

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!

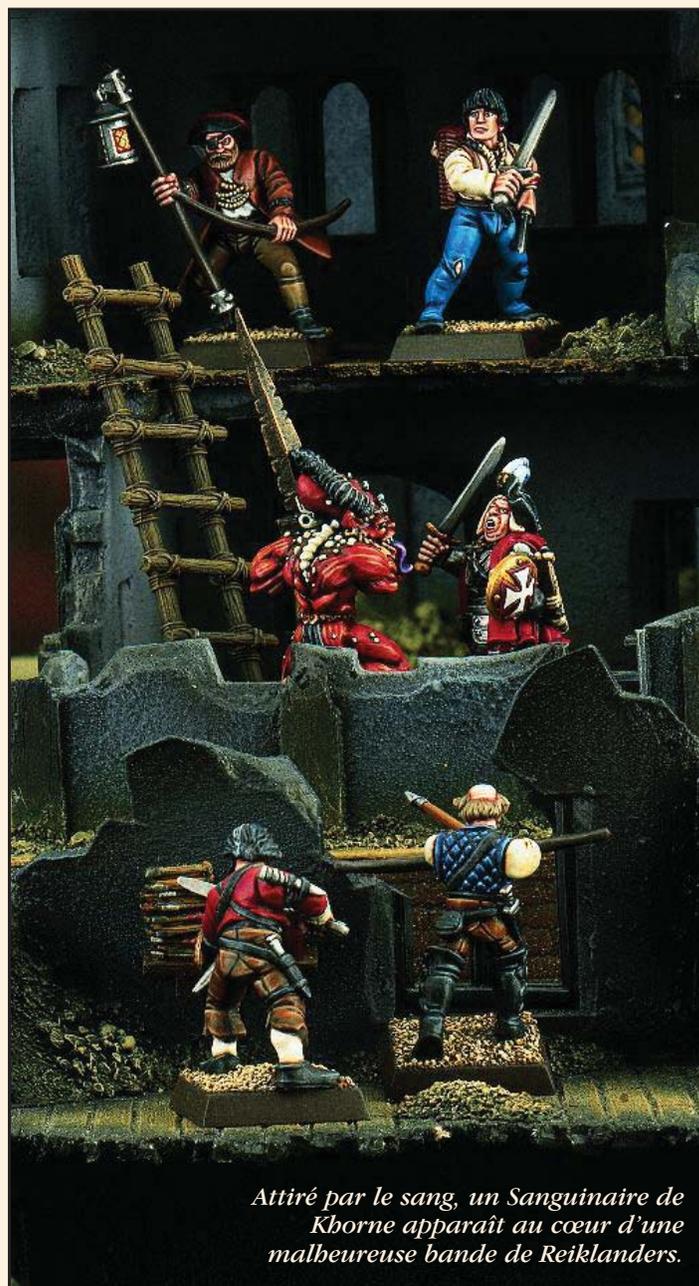
Si aucun corps à corps ne se déroule à portée, il chargera la figurine ayant la plus haute CC afin d'affronter un adversaire valable. Si personne n'est à portée de charge, le démon courra vers le guerrier le plus proche, avide d'en découdre et de faire couler le sang pour son dieu assoiffé.

16 Trouaille

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.



Attiré par le sang, un Sanguinaire de Khorne apparaît au cœur d'une malheureuse bande de Reiklanders.

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 Rencontreur 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 tours, le résultat obtenu sera la distance à laquelle on peut utiliser le Commandement de son chef et celle à partir de laquelle on doit faire un test de Seul Contre Tous. Toutes les distances séparant les figurines sont aussi accrues de D6ps pour tout ce qui concerne les portées d'armes et les charges. Notez que les figurines ne sont pas vraiment déplacées, seule la notion de distance des figurines qui tirent est modifiée.

26 Rejeton

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

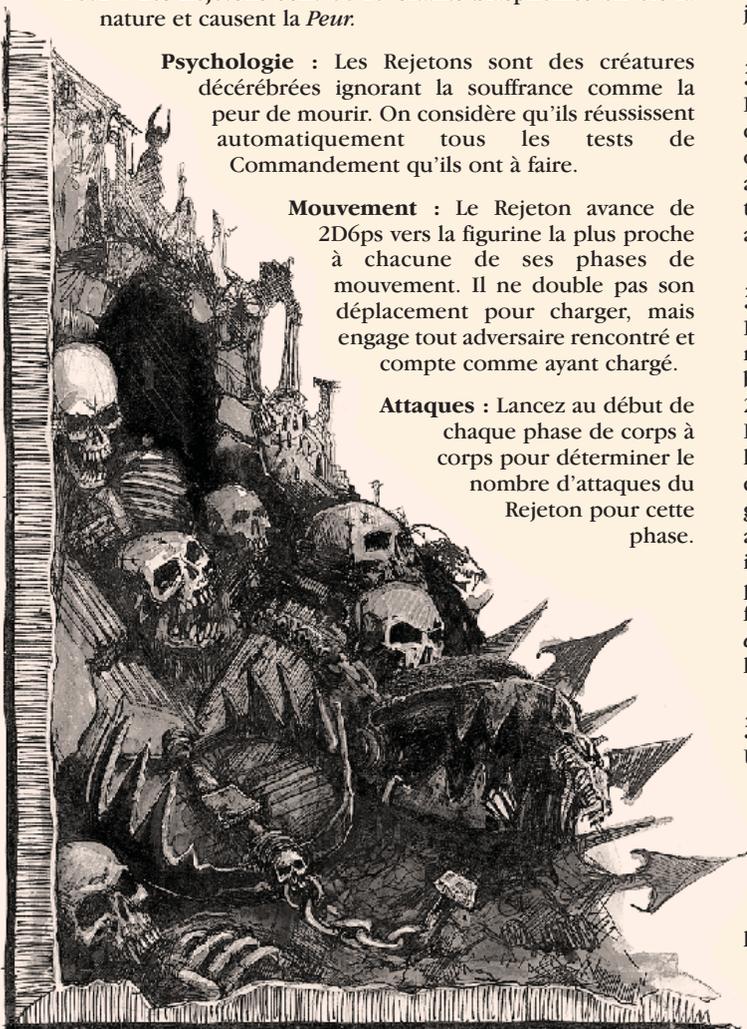
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rejeton	2D6	3	0	4	4	2	3	2D6	10

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

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

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

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



31 Effondrement de Bâtiment

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

32 Graffiti sur un Mur

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

D6 Résultat

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

33 Epais Brouillard

Une purée de pois se lève. Les figurines ne peuvent voir que jusqu'à 2D6ps (lancez une fois pour savoir à quelle distance tout le monde voit, pas pour chaque figurine). Relancez au début de chaque tour du Rencontre 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 Rencontre doit choisir un point n'importe où sur la table, et tout ce qui se trouve dans un rayon de 3ps est affecté. La zone est devenue un terrain très difficile car les mains tentent d'attraper tout ce qui passe. Cette rencontre dure un tour, au terme duquel les mains se renfoncent dans le sol.

35 Meute de Chiens

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

36 Possédé!

Un guerrier aléatoire de la bande du Rencontre 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

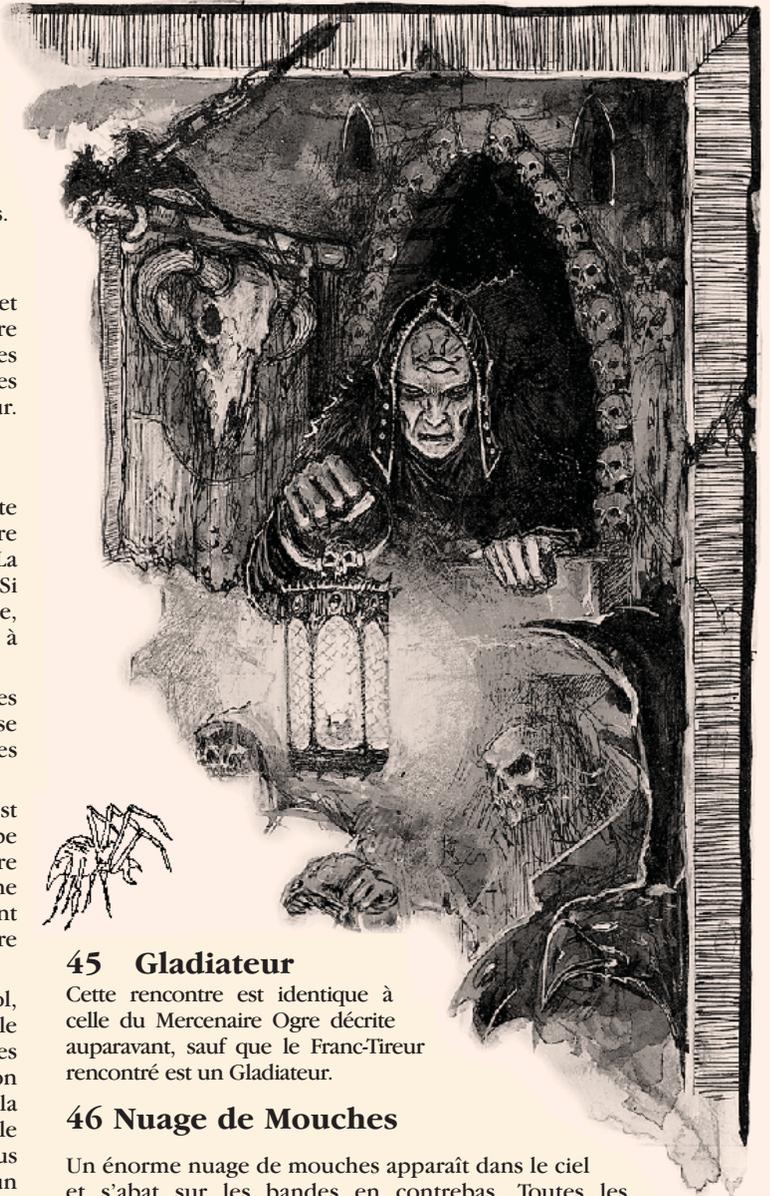
La cité elle-même semble pleurer le sang versé dans ses rues. Pour le reste de la partie, chaque fois qu'une figurine est mise *bors de combat* au corps à corps, le guerrier qui a donné le coup fatal doit réussir un test de Force ou être mis *à terre* par un torrent de sang qui jaillit du sol. Les éventuels 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 de son 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 *bors 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 *bors 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*.



55 Pièges

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

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 piller 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.

56 Catacombes

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

D6 Résultat

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

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

61 Fruit Interdit

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

62 Les Damnés

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

63 Bassin Réfléchissant

Un guerrier de la bande du Rencontreur, 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 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 :

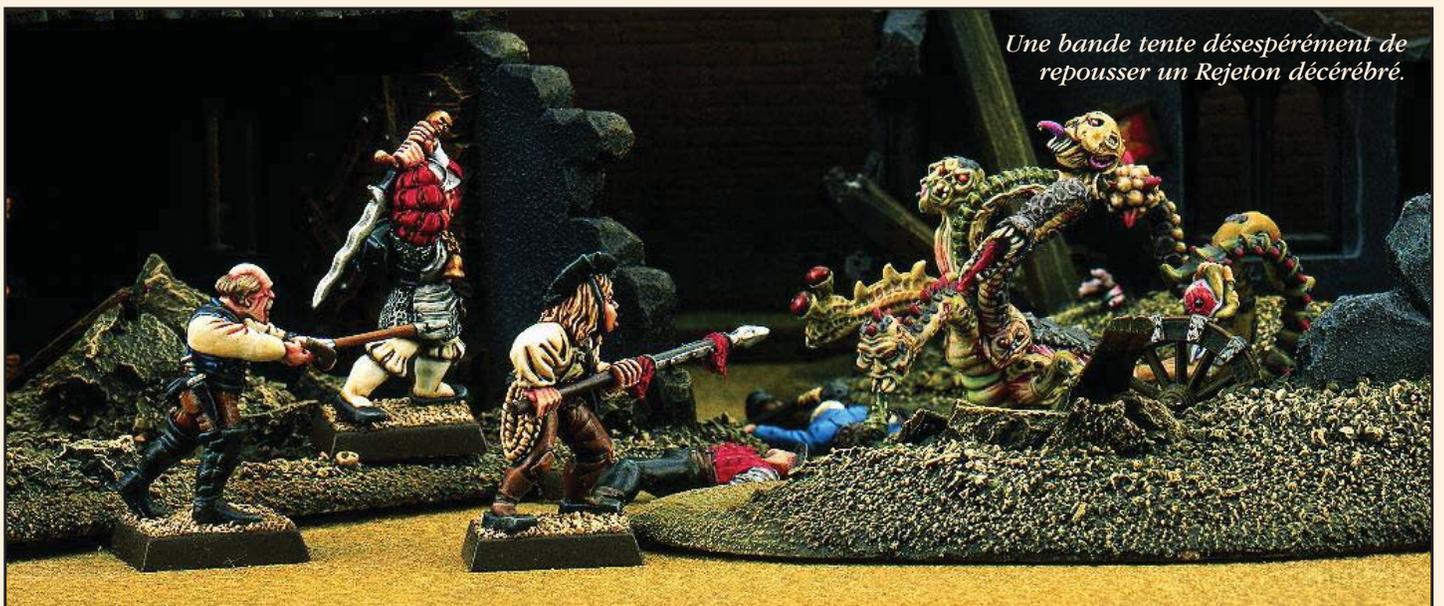
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Araignée	5	3	0	5	4	4	1	2	10

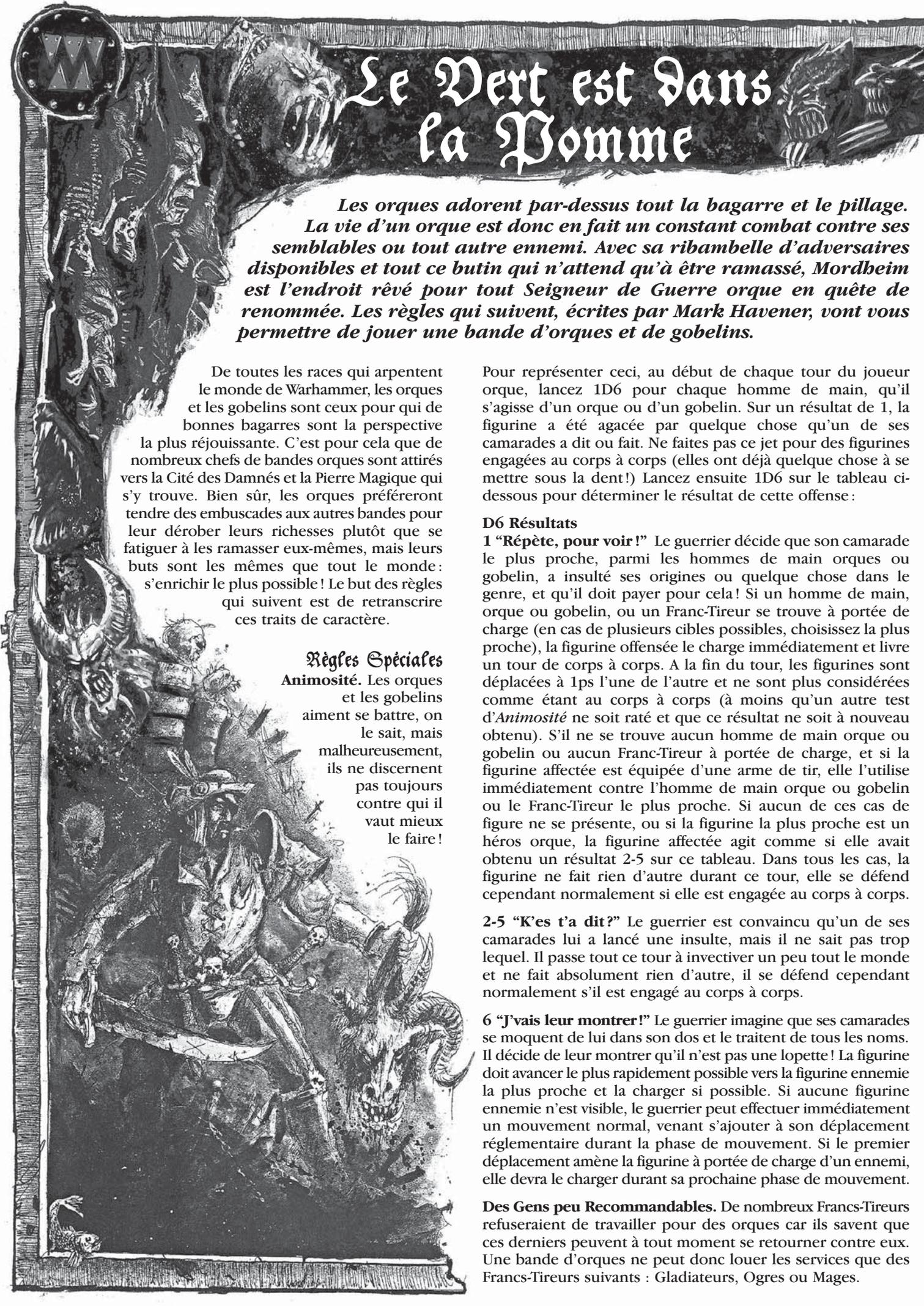
Bête Monstrueuse : L'araignée géante cause la *Peur* et c'est une *grande cible*.

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.





Le Vert est dans la Pomme

Les orques adorent par-dessus tout la bagarre et le pillage. La vie d'un orque est donc en fait un constant combat contre ses semblables ou tout autre ennemi. Avec sa ribambelle d'adversaires disponibles et tout ce butin qui n'attend qu'à être ramassé, Mordheim est l'endroit rêvé pour tout Seigneur de Guerre orque en quête de renommée. Les règles qui suivent, écrites par Mark Havener, vont vous permettre de jouer une bande d'orques et de gobelins.

De toutes les races qui arpentent le monde de Warhammer, les orques et les gobelins sont ceux pour qui de bonnes bagarres sont la perspective la plus réjouissante. C'est pour cela que de nombreux chefs de bandes orques sont attirés vers la Cité des Damnés et la Pierre Magique qui s'y trouve. Bien sûr, les orques préféreront tendre des embuscades aux autres bandes pour leur dérober leurs richesses plutôt que se fatiguer à les ramasser eux-mêmes, mais leurs buts sont les mêmes que tout le monde : s'enrichir le plus possible ! Le but des règles qui suivent est de retranscrire ces traits de caractère.

Règles Spéciales

Animosité. Les orques et les gobelins aiment se battre, on le sait, mais malheureusement, ils ne discernent pas toujours contre qui il vaut mieux le faire !

Pour représenter ceci, au début de chaque tour du joueur orque, lancez 1D6 pour chaque homme de main, qu'il s'agisse d'un orque ou d'un goblin. Sur un résultat de 1, la figurine a été agacée par quelque chose qu'un de ses camarades a dit ou fait. Ne faites pas ce jet pour des figurines engagées au corps à corps (elles ont déjà quelque chose à se mettre sous la dent !) Lancez ensuite 1D6 sur le tableau ci-dessous pour déterminer le résultat de cette offense :

D6 Résultats

1 "Répète, pour voir !" Le guerrier décide que son camarade le plus proche, parmi les hommes de main orques ou goblin, a insulté ses origines ou quelque chose dans le genre, et qu'il doit payer pour cela ! Si un homme de main, orque ou goblin, ou un Franc-Tireur se trouve à portée de charge (en cas de plusieurs cibles possibles, choisissez la plus proche), la figurine offensée le charge immédiatement et livre un tour de corps à corps. A la fin du tour, les figurines sont déplacées à 1ps l'une de l'autre et ne sont plus considérées comme étant au corps à corps (à moins qu'un autre test d'*Animosité* ne soit raté et que ce résultat ne soit à nouveau obtenu). S'il ne se trouve aucun homme de main orque ou goblin ou aucun Franc-Tireur à portée de charge, et si la figurine affectée est équipée d'une arme de tir, elle l'utilise immédiatement contre l'homme de main orque ou goblin ou le Franc-Tireur le plus proche. Si aucun de ces cas de figure ne se présente, ou si la figurine la plus proche est un héros orque, la figurine affectée agit comme si elle avait obtenu un résultat 2-5 sur ce tableau. Dans tous les cas, la figurine ne fait rien d'autre durant ce tour, elle se défend cependant normalement si elle est engagée au corps à corps.

2-5 "K'es t'a dit ?" Le guerrier est convaincu qu'un de ses camarades lui a lancé une insulte, mais il ne sait pas trop lequel. Il passe tout ce tour à invectiver un peu tout le monde et ne fait absolument rien d'autre, il se défend cependant normalement s'il est engagé au corps à corps.

6 "J'vais leur montrer !" Le guerrier imagine que ses camarades se moquent de lui dans son dos et le traitent de tous les noms. Il décide de leur montrer qu'il n'est pas une lopette ! La figurine doit avancer le plus rapidement possible vers la figurine ennemie la plus proche et la charger si possible. Si aucune figurine ennemie n'est visible, le guerrier peut effectuer immédiatement un mouvement normal, venant s'ajouter à son déplacement réglementaire durant la phase de mouvement. Si le premier déplacement amène la figurine à portée de charge d'un ennemi, elle devra le charger durant sa prochaine phase de mouvement.

Des Gens peu Recommandables. De nombreux Francs-Tireurs refuseraient de travailler pour des orques car ils savent que ces derniers peuvent à tout moment se retourner contre eux. Une bande d'orques ne peut donc louer les services que des Francs-Tireurs suivants : Gladiateurs, Ogres ou Mages.

Tableau De Compétences Des Orques

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Chef	✓	✓		✓	✓	✓
Chamane				✓		✓
Kosto	✓	✓		✓		✓

Choix Des guerriers

Une bande d'orques doit comporter au moins trois figurines. Vous disposez de 500 Couronnes pour la recruter et l'équiper. Elle ne doit jamais comporter plus de vingt membres.

Chef: Chaque bande d'orques doit inclure un Chef, ni plus, ni moins!

Chamane: Votre bande peut inclure jusqu'à un Chamane.

Kostos: Votre bande peut inclure jusqu'à deux Kostos.

Boyz Orques: Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de boyz orques.

Guerriers Gobelins: Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de guerriers gobelins, même s'ils ne peuvent pas être plus de deux fois plus nombreux que les orques (y compris les héros orques).

Squigs des Cavernes: Votre bande peut inclure jusqu'à cinq squigs des cavernes, même s'ils ne peuvent pas être plus nombreux que les guerriers gobelins.

Troll: Votre bande peut inclure jusqu'à un troll.

Expérience De Départ

Un **Chef** débute avec 20 pts d'expérience.

Un **Chamane** débute avec 10 pts d'expérience.

Un **Kosto** débute avec 15 pts d'expérience.

Tous les orques de main débutent avec 0 pts d'expérience.

Augmentation Des Caractéristiques

Les caractéristiques des orques ne peuvent pas augmenter au-delà de celles données sur le profil ci-dessous. Si une caractéristique a déjà atteint son maximum, choisissez une autre option ou relancez si vous n'aviez pas le choix. Si les deux caractéristiques sont déjà au maximum, augmentez n'importe quelle autre de +1 à la place. Les orques de main ne peuvent pas dépasser +1 par caractéristique.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque	4	6	6	4	5	3	5	4	9

Liste D'Équipement Orque

Les listes qui suivent sont utilisées par les bandes d'orques pour choisir leur équipement.

Liste d'Équipement Orque

Armes de corps à corps

Dague	1 ^{ère} gratuite/2 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Morgenstern	15 CO
Arme à Deux Mains	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO

Armes de Tir

Arbalète	25 CO
Arc	10 CO

Armures

Armure Légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Heaume	10 CO

Liste d'Équipement Gobelin

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^{ère} gratuite/2 CO
Massue	3 CO
Épée	10 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

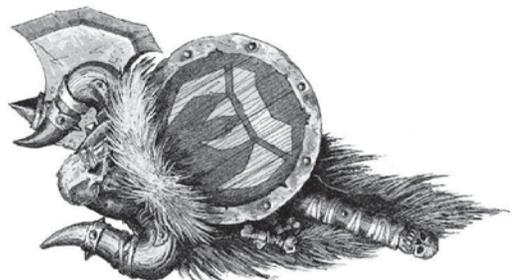
Arc Court	5 CO
-----------	------

Armures

Bouclier	5 CO
Heaume	10 CO

Divers

Aiguillon à squigs	15 CO
Boulet & Chaîne	15 CO
Bonnets de Fou	25 CO



Dissimulées par les denses feuillages, les deux silhouettes grâciles observaient le groupe qui campait au centre de la clairière. Les Éclaireurs sylvains avaient pisté les orques plusieurs jours durant afin de déterminer s'il s'agissait d'une bande isolée ou de l'avant-garde d'une plus grosse armée. L'ouïe fine des êtres de la forêt leur permettait d'entendre distinctement ce que disaient les orques pourtant situés à plus de cent pas de distance. La conversation portait, bien entendu, sur des sujets sans aucune importance pour quiconque n'était pas orque, comme des histoires de trésors ou de pierres plus ou moins précieuses, mais les elfes attendaient patiemment que les peaux vertes daignent enfin les mettre sur la voie.

Les différents membres de la bande arpentaient la clairière dans un sens ou dans l'autre, les gobelins faisant tout pour échapper aux coups de pieds agacés de leurs plus gros cousins. Un troll marchait stupidement en rond et traçait des cercles dans l'herbe haute. Un orque un peu plus musclé que les autres et portant plusieurs armes ensanglantées à la ceinture s'approcha d'un autre peau verte encore plus massif que lui et qui était assis sur ce qui ressemblait à un trône fait d'ossements et de cuir tendu. Les Éclaireurs avaient déjà compris que l'individu qui trônait fièrement au milieu de la clairière était le chef de cette bande de pillards.

"Comment k's'est passé ta chasse?" demanda l'énorme chef au nouvel arrivant.

"Bof. J'ai bien attrapé kek' zoms, mais tout c'k'y z'avaient c'était des cailloux noirs."

"Pas d'butin?" demanda le chef. "Les zoms y z'ont toujours du butin!"

"C'est k'est-ce que j'leur ai d'mandé! répondit l'autre. "Y z'ont essayé d'me fair'croire que l'butin c'était ces caillasses! J'les ai s'coués un peu et y m'ont dit qu'des chef zoms payaient un max pour ça!"

"Un max?"

"C'est k'est-ce qu'y m'ont dit," continua l'orque d'un air visiblement étonné. "Y m'ont dit qu'ces pavetons v'naient d'un koin k'y s'appelle More-ty... Mor... heu... Mork kek'chose, mais y m'ont fait un dessin."

Le plus gros orque attrapa le morceau de parchemin que lui tendait son lieutenant, l'examina pendant quelques instants en le tournant dans tous les sens, puis aboya quelques ordres. Les gobelins se mirent à courir dans le campement pour rassembler tout l'équipement, alors que quatre d'entre eux, peinant comme des bêtes de somme, soulevaient le trône du chef et commençaient à le porter vers l'autre côté de la clairière. Les autres orques, visiblement plus calmes, ramassèrent leurs propres armes et emboîtèrent le pas aux porteurs.

Les Éclaireurs reculèrent silencieusement entre les arbres, ils savaient maintenant que ces orques ne représentaient aucun danger pour leurs semblables. Ils avaient eux aussi entendu parler de cette cité humaine aux rues jonchées de richesses qui n'attendaient qu'à être ramassées. Ils avaient aussi entendu d'autres rumeurs sur cette cité. Avant le milieu de la nuit, cette bande d'orques n'existerait plus...



Héros



1 Chef Orque

80 Couronnes d'Or

Le Chef orque est un individu massif et brutal, qui entraîne ses gars dans la moindre bagarre pourvu qu'il pense en tirer profit. Il est le plus fort, le plus résistant et le plus violent de la bande, et si un des boyz osait s'imaginer le contraire, il le lui démontrerait à coups de poing!

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

Armes/Armures: Un Chef orque peut être équipé d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement orque.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef: Tout membre de la bande situé à moins de 6ps du Chef peut utiliser le Cd de ce dernier pour effectuer ses tests.

0·1 Chamane Orque

40 Couronnes d'Or

Les Chamanes sont des individus à part dans la société orque. Ils sont bénis par les dieux Gork et Mork qui leur ont accordé des pouvoirs qu'ils ne peuvent ni comprendre ni totalement maîtriser. Il n'est pas rare qu'ils se joignent à des bandes en maraude, où leur singularité leur confère un certain statut.

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

Armes/Armures: Un Chamane orque peut être équipé d'armes choisies dans la liste d'équipement orque. Il ne porte jamais d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Sorcier: Un Chamane orque est un sorcier et utilise la magie *Waaagh!* Voyez les règles de la magie *Waaagh!* plus loin.

0·2 Kostos

40 Couronnes d'Or

Seuls les plus agressifs peuvent survivre et prospérer au sein de la société orque. Les Kostos font partie de cette élite, et font office de bras droit pour le Chef. Si jamais ce dernier venait à faillir, c'est probablement un de ses Kostos qui le pousserai t dehors pour prendre sa place (le différent étant généralement réglé en combat singulier).

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

Armes/Armures: Un Kosto orque peut être équipé d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement orque.



Orques De Main (Achetés par groupes de 1-5)



Boyz Orques

25 Couronnes d'Or

Les Boys sont sauvages et résistants. Ils ne craignent rien, peut-être parce qu'ils sont encore plus ignorants et superstitieux que n'importe quel être doué de raison et vivant sur le monde de Warhammer. Ils constituent le gros des effectifs d'une bande orque.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes/Armures : Les Boyz peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement orque.

RÈGLES SPÉCIALES

Animosité : Les Boyz orques sont sujets à l'*Animosité* (voir le chapitre *Règles Spéciales* en début d'article).

Guerriers Gobelins

15 Couronnes d'Or

Les gobelins sont utilisés comme chair à canon (et parfois comme source de nourriture!) par leurs gros cousins orques. Ils sont moins bien équipés que les Boyz et doivent se contenter de ce que ces derniers n'ont pas voulu.

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

Armes/Armures : Les gobelins peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement goblin.

RÈGLES SPÉCIALES

Animosité : Les gobelins sont sujets à l'*Animosité* (voir le chapitre *Règles Spéciales* en début d'article). **Note :** Un goblin qui raterait son test d'Animosité et obtiendrait 1 lors de son jet sur le tableau ne chargera jamais un orque, il utilisera par contre son arme de tir s'il en a une. Les gobelins ont bien trop peur des orques pour se risquer à les affronter à un contre un.

Pas des Orques : Les orques ne font pas confiance aux autres espèces, et ne sont donc pas perturbés si un goblin ou un squig est démoralisé ou se fait tailler en pièces. En fait, ces guignols seraient même plutôt là pour ça! Donc, lorsque vous devez déterminer si une bande orque doit effectuer un test de dérouté, chaque goblin ou chaque squig mis *hors de combat* compte comme une demie figurine. Ainsi, une bande comprenant 5 orques et 10 gobelins (15 figurines) ne devrait effectuer des tests de dérouté que si 4 figurines sont hors jeu (4 orques ou 8 Gobelins, ou n'importe quelle autre combinaison).

Moins que Rien : Si un goblin obtient le résultat *Ce gars est doué*, le Chef le tue sur-le-champ car l'avorton commence à "s'là donner". Effacez-le de la feuille de bande.

0.5 Squigs

15 Couronnes d'Or

Les gobelins dressent les terribles squigs des cavernes. Ces créatures sont un curieux métissage d'animal et de champignon, et se résument à une énorme mâchoire, une paire de cornes et un tempérament plutôt "soupe au lait".

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	2D6	4	0	4	3	1	4	1	5

Armes/Armures : Les squigs ne portent ni armes ni armures, il n'en ont d'ailleurs nul besoin!

RÈGLES SPÉCIALES

Mouvement : La caractéristique Mouvement des squigs n'est pas fixe, ils ont plutôt tendance à se comporter d'une manière imprévisible. Pour représenter ceci, lancez 2D6 chaque fois que vous voulez déplacer un squig. Ils ne courent jamais et ne déclarent aucune charge. A la place, ils peuvent utiliser leur mouvement de 2D6ps pour arriver au contact d'un adversaire et sont alors considérés comme ayant chargé pour la phase de combat qui suit, comme s'ils avaient déclaré une charge.

Au Pied! Chaque squig doit toujours rester au maximum à 6ps d'une figurine de goblin qui doit réellement avoir la créature à l'œil. Si un squig se retrouve à plus de 6ps de tout goblin en début de la phase de mouvement, il devient fou. A partir de ce moment, et lors de chaque phase de mouvement suivante, déplacez le squig de 2D6ps dans une direction aléatoire. Si ce déplacement l'amène au contact d'une figurine (amie ou ennemie), il l'engage au corps à corps. Le squig n'est plus contrôlé par le joueur orque jusqu'à la fin de la partie, il n'y a aucun moyen de le calmer!

Pas des Orques : Voyez *Guerriers Gobelins* pour cette règle.

Animaux : Les squigs sont des animaux (enfin presque...) et ne gagnent donc jamais d'expérience.

0.1 Troll

200 Couronnes d'Or

Les trolls ne sont pas suffisamment intelligents pour reconnaître la valeur de l'or, mais il est possible de les amadouer avec un gros tas de nourriture.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Armes/Armures : Les trolls pourraient très bien se passer d'armes mais ils portent souvent quand même un gros gourdin. En terme de jeu, ils ne peuvent recevoir ni armes, ni armures.

REGLES SPECIALES

Peur : Les trolls sont des créatures effrayantes et causent la *Peur*.

Stupidité : Les trolls sont soumis aux règles de *Stupidité*.

Régénération : Les trolls disposent d'une capacité physiologique unique qui leur permet de soigner leurs blessures bien plus rapidement que toute autre créature. Lorsqu'un troll subit une blessure, quelle qu'elle soit, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+ la blessure est tout simplement ignorée. Les trolls ne peuvent pas régénérer de blessures causées par le feu ou par des sorts basés sur le feu. Ils ne font pas de jet de Blessure Grave en fin de partie.

Zéro de QI : Les trolls sont bien trop stupides pour apprendre quoi que ce soit, ils ne gagnent jamais d'expérience.

Toujours Faim : Un troll est assez cher à entretenir, il faut le gaver d'une quantité colossale de nourriture pour s'assurer de sa loyauté envers la bande. Celle-ci doit dépenser 15 CO après chaque bataille pour nourrir le troll, si elle n'en a pas les moyens, le Chef a la possibilité de sacrifier deux gobelins ou squigs qui feront office de repas (les trolls peuvent manger à peu près n'importe quoi). Si le troll ne mange pas à sa faim, il quittera la bande définitivement pour aller chercher sa nourriture lui-même.

Vomi : Au lieu d'effectuer ses attaques normales, un troll peut régurgiter ses fluides gastriques hautement corrosifs sur son infortuné adversaire. Cette attaque unique touche automatiquement, est résolue avec une Force de 5 et ignore les sauvegardes d'armures.

Équipement Spécial Orque

Aiguillon à Squigs

15 Couronnes d'Or

Disponibilité : Commune (Gobelins uniquement)

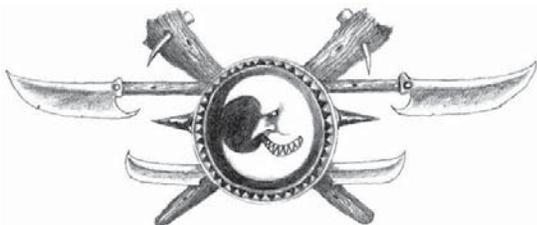
Il s'agit d'un trident fixé au bout d'une longue hampe et utilisé par les gobelins pour pousser les squigs dans la bonne direction. Les squigs ont appris à reconnaître un Aiguillon et éprouvent pour celui qui le porte un certain respect! Pour représenter ceci, un Gobelins équipé d'un Aiguillon à Squig peut contrôler tout squig dans un rayon de 12ps au lieu des 6ps normaux (voyez la règle spéciale *Au Pied!*) De plus, un Aiguillon à Squig est considéré comme une lance en ce qui concerne les combats au corps à corps.

Bonnets de Fou

25 Couronnes d'Or

Disponibilité : Commune (si la bande comprend des gobelins)

Les champignons Bonnets de Fou (voir les règles complètes page 52 du livre de Mordheim) sont indispensables à quiconque voudrait manier un énorme boulet fixé au bout d'une longue chaîne (voir ci-dessous). Heureusement pour les bandes orques, les Bonnets de Fou sont cultivés par les Gobelins de la Nuit qui vivent dans les Montagnes du Bord du Monde et qui en font commerce avec les autres gobelins. Bien qu'étant normalement des objets rares à Mordheim, les Bonnets de Fou sont pour une bande orque des objets communs coûtant 25 CO, pourvu qu'elle compte dans ses rangs au moins un gobelins. Un gobelins peut les absorber au début de n'importe quel tour.



Boulet et Chaîne

15 Couronnes d'Or

Disponibilité : Commune (Gobelins uniquement)

Il s'agit d'un énorme boulet fixé au bout d'une longue chaîne, arme favorite des célèbres Fanatiques des Gobelins de la Nuit. Extrêmement lourde et difficile à manier, cette arme doit être combinée avec les champignons Bonnets de Fou (voir ci-dessus).

Portée	Force	Règles Spéciales
--------	-------	------------------

Corps à Corps	Util. +2	Force Colossale, Epuisante, Imprévisible, Encombrante, Arme à 2 mains
---------------	----------	---

REGLES SPECIALES

Force Colossale : L'impact de l'énorme boulet accentué par la vitesse que lui confère la chaîne rend les armures ordinaires très peu efficaces. Aucune

sauvegarde d'armure n'est donc permise contre des blessures infligées par cette arme. De plus, toute touche réussie peut très bien décapiter la victime (ou au moins lui briser quelques membres!), toute blessure subie enlève 1D3 Points de Vie au lieu d'un seul.

Imprévisible : La seule manière d'utiliser cette arme est de la faire tourner au-dessus de sa tête, en utilisant son propre corps pour faire contrepoids. Ce n'est malheureusement pas la manière la plus fiable de combattre et dès qu'il commence à jouer du boulet, le guerrier ne maîtrise plus trop son destin. Lorsqu'il commence à faire tourner son boulet, le guerrier est déplacé de 2D6ps dans une direction définie par le joueur. Pour les tours suivants, lancez 1D6 pour déterminer ce qui se passe exactement :

D6 Résultats

1 La figurine s'emmêle les pinces et s'étrangle toute seule avec sa chaîne. La figurine est mise *hors de combat*. En fin de partie, lorsque vous effectuerez le jet de Blessure Grave, un résultat de 1-3 tuera la figurine au lieu du résultat de 1-2 habituel.

2-5 La figurine est déplacée de 2D6ps dans la direction définie par le joueur.

6 La figurine est déplacée de 2D6ps dans une direction aléatoire. Utilisez un dé de dispersion si vous en avez un, ou lancez 1D6: 1 - Droit devant, 2-3 - Vers la droite, 4-5 - Vers la gauche, 6 - En arrière.

Si la figurine portant la chaîne et le boulet arrive au contact d'une figurine (amie ou ennemie), elle est considérée comme ayant chargé au corps à corps et restera engagée jusqu'à sa phase de mouvement suivante. Une figurine souhaitant s'en prendre à un guerrier portant cette arme subit une pénalité de -1 pour toucher, car elle doit faire attention à ne pas recevoir le boulet en pleine tête. Le guerrier équipé du boulet et de la chaîne ne reste pas bloqué au corps à corps même s'il est au contact d'une autre figurine au début de sa phase de mouvement. Si la figurine heurte un bâtiment, un mur ou n'importe quel autre obstacle, elle est immédiatement mise *hors de combat*. De plus, le guerrier est bien trop occupé à maîtriser son arme pour faire attention à ce que disent les gens autour de lui, il est donc immunisé aux règles d'*Animosité*.

Encombrante : Le boulet et sa chaîne pèsent un tel poids qu'une figurine qui en est équipée ne peut porter aucune autre arme ni aucun équipement. De plus seule une figurine sous l'influence des champignons *Bonnets de Fou* dispose de la force nécessaire pour manier cette arme.

Epuisante : Les efforts demandés pour manier cette arme peuvent provoquer des lésions musculaires ou même le déboîtement d'une épaule. Sous les effets des Bonnets de Fou, le guerrier sera insensible à la douleur et ne le remarquera même pas, mais quand les effets s'estomperont, ce ne sera plus la même chose... pour représenter ceci, après la bataille, chaque figurine ayant utilisé un boulet et une chaîne doit effectuer un jet de blessure, comme si elle avait été mise *hors de combat*. Si la figurine avait effectivement été mise *hors de combat*, ne faites qu'un seul jet, pas deux.



Compétences Spéciales Des Orques

Les héros orques peuvent utiliser la liste de compétences qui suit au lieu des listes standards.

Têt' Dure

Le guerrier a vraiment une tête dure, même pour un orque. Il bénéficie d'une sauvegarde spéciale de 3+ sur 1D6 pour éviter d'être *sonné*. Si la sauvegarde est réussie, la figurine est juste mise à terre. Si l'orque porte en plus un heaume, cette sauvegarde passe à 2+ (remplaçant les règles normales du heaume).

Waaagh!

Les orques sont des créatures plutôt agressives et adorent foncer dans le tas. Le guerrier ajoute +1D3ps à sa portée de charge.

On y Va!

Les orques n'hésitent pas à foncer au combat, même sur des adversaires impressionnants. Le figurine n'a pas à effectuer de test de *Peur* et de *Terreur* lorsqu'elle charge.

Rev'nez Ici!

Seul le Chef peut posséder cette compétence. La bande peut relancer tout test de déroute raté tant que le Chef n'a pas été mis *hors de combat*.

Dur à Cuire

L'orque possède une peau sombre et particulièrement épaisse, caractéristique des Orques Noirs et tellement résistante qu'elle augmente de +1 la sauvegarde d'armure de la figurine.

Coup d'Boule

Les orques sont des créatures assez musclées et certains ont l'habitude de frapper leurs adversaires à grands coups de tête, avec des résultats assez concluants. Toute figurine mise à terre au corps à corps est considérée comme *sonnée*.

La Magie Waaagh!

Les sorts de magie *Waaagh!* sont utilisés par les Chamanes orques. Ils sont invoqués au cours de rituels ressemblant plus à des hurlements apostrophant les dieux orques, Gork et Mork.

D6 Résultats

1 Z'y Va!

Difficulté : 9

Les hurlements du Chamane encouragent les Boyz à se battre pour la gloire de Gork et Mork.

Tout ork ou goblin situé dans un rayon de 4ps autour du Chamane frappe automatiquement en premier au corps à corps, quelles que soient les circonstances. Le sort dure jusqu'à ce que le Chamane soit mis à terre, *sonné* ou *hors de combat*.

2 Bouge de Là!

Difficulté : 7

Une énorme main fantomatique repousse violemment un guerrier ennemi.

Portée 8ps. Déplacez une figurine ennemie d'1D6ps dans la direction opposée au Chamane. Si la figurine visée heurte une autre figurine ou un bâtiment, ils subissent tous deux une touche de Force 3. **Note :** Très utile pour faire tomber les adversaires du haut de leur perchoir. Ne peut pas être utilisé contre des figurines engagées au corps à corps.

3 Zzzap!

Difficulté : 9

Un éclair d'énergie WAAAGH! jaillit du front du Chamane pour venir frapper en pleine tête l'ennemi le plus proche. Cette surcharge d'énergie pourrait bien saturer l'esprit de la victime avec des conséquences fatales.

Portée 12ps. Inflige 1D3 touches de Force 4 à la figurine ennemie la plus proche, aucune sauvegarde d'armure possible.

4 Bouffon, va!

Difficulté : 6

Le Chamane disparaît dans un nuage de brume verdâtre, au grand dam de ses ennemis.

Aucun ennemi ne peut charger le Chamane durant le prochain tour. Si le Chamane était engagé au corps à corps, il peut immédiatement être déplacé de 4ps.

5 Ramèn'ta Fraise!

Difficulté : 7

Une énorme massue verdâtre apparaît dans la main du Chamane.

La massue fantomatique est considérée comme un gourdin ordinaire, ajoute +2 en Force et +1 Attaque. Les effets de ce sorts durent jusqu'à ce que le Chamane subisse une blessure.

6 Feu de Gork.

Difficulté : 8

Deux éclairs de flammes vertes jaillissent des narines du Chamane pour venir frapper la figurine ennemie la plus proche.

Portée 12ps. Chaque éclair inflige 1D3 touches de Force 3. Les éclairs peuvent soit frapper tous deux la figurine ennemie la plus proche, soit être répartis entre les deux figurines ennemies les plus proches.



Exemple de Bande

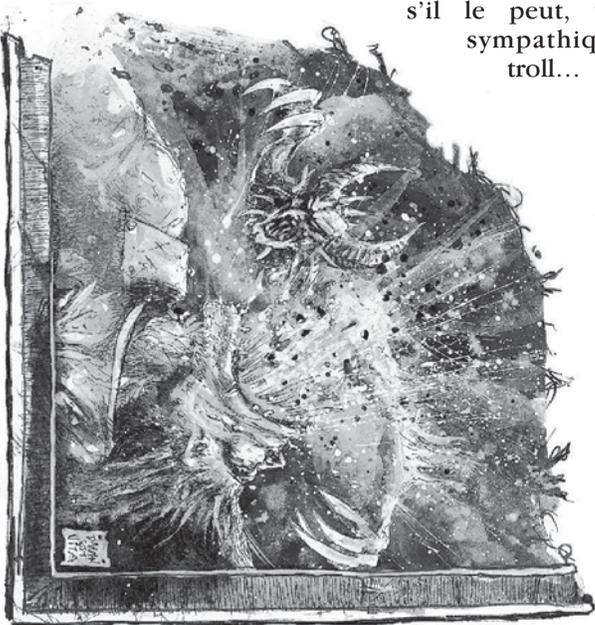
Tactiques Orques

Foncez! La nature roublarde des orques n'étant plus à démontrer, il est plus probable qu'ils se procurent leurs richesses en allant les voler aux autres plutôt que de se fatiguer à fouiller les ruines. Ils sont donc parfaitement adaptés à un jeu comme Mordheim. Voici quelques lignes directrices qui vous seront utiles pour constituer et jouer une bande d'orques :

Les gobelins et les squigs sont sacrificiables. Les orques se moquent totalement du sort de ces membres de la bande, il peuvent mourir ou se sauver, de toute façon, il ne coûtent presque rien. De plus, les squigs peuvent s'en sortir assez bien face à n'importe quel adversaire, du moins tant qu'il se trouve un goblin à proximité. Placez ces figurines en première ligne. Vous pouvez en perdre deux fois plus que des figurines ordinaires avant d'avoir à effectuer des tests de déroute, n'avez donc pas peur de les envoyer au charbon.

Les Trolls font Peur. Si vous en avez les moyens, prenez un troll! Sa capacité à provoquer la *Peur* ne doit pas être négligée. Cependant, même sans cette capacité, un troll est un adversaire redoutable. Disposant de plusieurs attaques, de nombreux Points de Vie, et pouvant régénérer ses blessures, un troll peut encaisser sans sourciller les assauts d'une bonne partie de la bande adverse. De plus, la taille de son socle lui permettra de bloquer réellement un passage à lui tout seul.

La bande ci-contre utilise les gobelins et les squigs en première ligne. Elle compte 13 figurines et devra donc perdre quatre orques ou huit gobelins/squigs (ou toute autre combinaison équivalente) avant d'avoir à effectuer des tests de déroute. Les orques resteront plus probablement en arrière pour utiliser leurs arcs, n'intervenant dans les corps à corps qu'en cas de nécessité. Lorsque la bande aura économisé quelques Couronnes, elle pourra acheter plus d'équipement et recruter du monde. Le Chef pourrait décider d'engager d'autres boyz, plus de gobelins ou quelques squigs, ou même, s'il le peut, un sympathique troll...



NOM DE BANDE : Les Kogneurs de Groknik		TYPE DE BANDE : Orques & Gobelins	
MAGOT : Couronnes d'or : 0 Pierre magique : 0	VALEUR DE BANDE : Expérience Totale : 60 Membres x 5 : 65 Valeur : 125	RESERVE D'EQUIPEMENT	
NOM Les Baffeurs NOMBRE 1 TYPE Boyz Orques	EQUIPEMENT Dague, arc	REGLES SPECIALES Animosité	
M CC CT F E PV I A Cd 4 3 3 3 4 1 2 1 7	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>		
NOM Les Pikeurs NOMBRE 3 TYPE Gobelins	EQUIPEMENT Dague, bouclier, Lance	REGLES SPECIALES Animosité, Bons à rien Pas des Orques	
M CC CT F E PV I A Cd 4 2 2 3 3 1 3 1 5	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>		
NOM Les Z'au' Pikeurs NOMBRE 2 TYPE Gobelins	EQUIPEMENT Dague, lance	REGLES SPECIALES Animosité, Bons à rien Pas des Orques	
M CC CT F E PV I A Cd 4 2 2 3 3 1 3 1 5	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>		
NOM Les Gobeurs NOMBRE 3 TYPE Squigs	EQUIPEMENT Grosses mâchoires, Sale caractère	REGLES SPECIALES Mouvement, Au Pied! Pas des Orques, Animaux	
M CC CT F E PV I A Cd 206 4 0 4 3 1 4 1 5	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>		
NOM	EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	
NOMBRE TYPE			
M CC CT F E PV I A Cd			
<h3>Gros</h3>			
NOM Grognik TYPE Chef Orque	EQUIPEMENT Armure légère, bouclier, Épée, dague, arc	COMPETENCES, BLESSURES, ETC. Chef	
M CC CT F E PV I A Cd 4 4 4 4 4 1 3 1 8	Expérience : <input checked="" type="checkbox"/>		
NOM Wowza TYPE Chamane Orque	EQUIPEMENT Dague, arc	COMPETENCES, BLESSURES, ETC. Sort: Feu de Gork	
M CC CT F E PV I A Cd 4 3 3 3 4 1 3 1 7	Expérience : <input checked="" type="checkbox"/>		
NOM Oznog TYPE Kosto Orque	EQUIPEMENT Bouclier, épée, Dague, arc	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.	
M CC CT F E PV I A Cd 4 4 3 3 4 1 3 1 7	Expérience : <input checked="" type="checkbox"/>		
NOM Oglot TYPE Kosto Orque	EQUIPEMENT Bouclier, épée, Dague, arc	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.	
M CC CT F E PV I A Cd 4 4 3 3 4 1 3 1 7	Expérience : <input checked="" type="checkbox"/>		
NOM	EQUIPEMENT	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.	
TYPE			
M CC CT F E PV I A Cd			
Expérience :			

Kruk, le chamane orque, jaillit d'un bâtiment pour se jeter sur les Reiklanders.

Les Grodurs de Thogskin

Sean Cutler a construit toute sa bande avec les figurines d'orques et gobelins plastique de Warhammer et les grappes d'accessoires de Mordheim. Cette polyvalence et cette compatibilité des grappes facilitent grandement la mise sur pied de vos bandes.

Thogskin, à la tête de sa bande, part en quête de butin et de richesses.



Reinhold avançait au milieu des restes d'un bâtiment à la recherche de la précieuse Pierre Magique. Le capitaine mercenaire, originaire du Reikland, était seul. Il avait envoyé les hommes de sa bande aux quatre coins de ce quartier où ils étaient tombés sur une étonnante concentration d'éclats de pierre. Ils espéraient mettre la main sur tous les trésors possibles avant que des bandes rivales n'aient vent de leur trouvaille.

Quelque chose bougea au bout de la rue et fit sortir Reinhold de sa rêverie. Trois petites créatures à la peau verte et vêtues de capes noires poussaient devant eux à l'aide de piques ce qui ressemblait à d'énormes oranges à pattes. "Des gobelins, zut..." pensa le mercenaire. Ce n'étaient pas tant les silhouettes noires qui l'inquiétaient, mais les bestioles qui les précédaient. La troupe se rapprocha un peu plus et Reinhold put discerner les mâchoires hérissées de dents. Des squigs. A un contre trois, un homme avait peu de chance de s'en sortir, même si cet homme était particulièrement babile. Il commença à reculer prudemment en direction de l'embrasure de la porte la plus proche mais un des gobelins l'aperçut. Un sourire cruel se dessina sur le visage verdâtre de la petite créature et elle donna quelques coups de pique au squig qui la précédait pour le faire aller encore plus vite. Les autres gobelins suivirent le mouvement et bientôt, tout le monde descendait la rue en cavalant, droit sur Reinhold. Les squigs bondissaient sur leurs puissantes pattes et les gobelins suivaient derrière, aussi vite qu'ils le pouvaient.

Reinhold était résolu à vendre chèrement sa peau. Il se sentait un peu rassuré par le poids familier de la rondache accrochée à son bras gauche et sa main droite se referma sur la poignée de cette épée que lui avait

léguee son père. Il lui fit faire quelques moulinets afin d'assouplir un peu son poignet en vue de l'inévitable affrontement. Les gobelins n'étaient plus très loin, à peine à un pâté de maisons. "Finalement, j'ai eu une bonne vie," pensa fièrement le vieux guerrier.

Soudain, en pleine course, un des gobelins shoota dans un caillou qui alla frapper un de ses camarades derrière la tête. Celui-ci se retourna et fit part de son mécontentement au premier goblin en lui assénant un coup de sa lance, le manquant d'un rien. Tous deux avaient alors cessé de courir et se tenaient face à face au beau milieu de la rue, lances levées et s'insultant dans leur langage étrange. Le troisième poursuivit sa course pendant quelques mètres puis, remarquant que ses camarades n'étaient plus avec lui, s'arrêta et se retourna pour voir ce qui se passait. Le vacarme de la dispute attira aussi l'attention des squigs qui firent demi-tour et commencèrent à courir autour des deux gobelins en aboyant comme des chiots excités. Un instant plus tard, les six créatures étaient engagées dans une mêlée indescriptible et Reinhold put voir un des gobelins enfoncer sa lance dans le bras droit d'un de ses congénères, un des squigs fermement accroché par la mâchoire à un de ses mollets.

Reinhold savait par expérience que ce genre de dispute, si elles étaient fréquentes parmi les peaux-vertes, ne durait jamais très longtemps. Décidant de profiter du répit qui lui était offert, le mercenaire s'éclipsa par l'embrasure d'une porte. "Béni soit le sale caractère de ces créatures," murmura-t-il en s'éloignant au petit trot.

Big Bazar

Extrait
de "Les
Fabuleux
Ustensiles
Disponibles
aux Bandes
Explorant la
Cité des
Damnés."
Disponible
au Bazar de
Johann.

Une bande acquiert fortune et expérience dans la Cité des Damnés, et se retrouve en possession d'équipement et d'artefacts rares. Une bande de vétérans disposera de toutes sortes de matériel, allant des vêtements de luxe aux carrosses opulents pour se déplacer dans les colonies qui entourent Mordheim. Tuomas Pirinen, avec l'aide de Tim Huckelbery, détaille les objets les plus extravagants à rajouter au tableau de la page 146 du livre de Mordheim.

Bannière 10Co Rare 5
Les bandes bien établies portent souvent une bannière ou un drapeau pour annoncer leur présence mais aussi pour disposer d'un point de ralliement durant la bataille.

Règles Spéciales : La bannière doit être portée dans une main par un héros de la bande.

Les guerriers amis dans un rayon de 12ps du porteur peuvent relancer tous les tests de "Seul contre tous" ratés (mais vous ne pouvez pas relancer une relance ratée).

Carrosse Opulent 250 Co Rare 10
Les chefs de bandes riches sont prompts à dépenser leur or en extravagances telles que vins fins, armes et armures incrustées de bijoux ou épices de Cathay. Le carrosse opulent, utilisé pour se déplacer autour de Mordheim, en est le summum. Peu de choses impressionnent davantage les roturiers, et ne suscitent plus de jalousie chez d'autres chefs moins fortunés, qu'un carrosse opulent.

Règles Spéciales : Le carrosse opulent impressionne les marchands qui s'agglutinent autour pour proposer leurs meilleures marchandises au chef visiblement très riche, qui obtient +3 à tous ses jets pour trouver des objets rares.

Le Livre des Damnés 100 Co Rare 10
(Répurgateurs seulement)
Les pages de ce grimoire décrivent les serviteurs du Chaos, sorciers, hérétiques, déviants, mutants, blasphémateurs, nécromanciens, pêcheurs et autres ennemis de Sigmar dans toute leur ignominie.

Règles Spéciales : Un héros portant le Livre des Damnés aura la haine de toutes les figurines des bandes de Possédés, Skavens ou Sœurs de Sigmar.

Pendule en Pierre Magique 25+3D6 Co Rare 9
Les pendules en Pierre Magique sont utilisés pour trouver encore plus du précieux minéral.

Règles Spéciales : S'il n'est pas Hors de Combat, le héros portant la pendule peut faire un test de Cd après la bataille. En cas de succès, vous pouvez relancer un dé au choix lors de la phase d'Exploration.

Cuir Durci 5 Co Commun
Les meilleurs tanneurs peuvent transformer des manteaux de cuir en armures (une fois la mode passée) et les moins riches se tournent souvent vers de telles protections tant les autres sont coûteuses. Recouvert de croûtes de sel, d'alcool et d'autres matières moins ragoûtantes, le Cuir Durci est difficile à percer et offre quelque protection au combat.

Règles Spéciales : Le cuir durci donne une sauvegarde de 6+, comme l'armure légère sauf qu'il ne peut pas être combiné avec un autre type d'armure à part les casques ou les rondaches. Le cuir durci ne peut pas être revendu, car la puanteur qu'il dégage suffit à faire fuir même les acheteurs les plus désespérés!

Cape en Peau de Loup 10 Co Spécial
(Middenheimers uniquement)

A Middenheim, on considère toujours qu'il faut tuer un grand loup à mains nues pour être un vrai homme. Les guerriers qui accomplissent un tel exploit gagnent le respect de leurs pairs, et leurs capes seront bénies par le Grand Prêtre du Culte d'Ulric, le dieu de l'hiver, de la guerre et des loups.

Règles Spéciales : Pour acquérir une Cape en Peau de Loup, le héros doit payer 10 Co (cela représente le coût du voyage à Middenheim et de la participation à une chasse). De plus, le héros doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa Force sur 1D6 pour réussir à trouver et tuer le loup. Il peut ensuite se faire une cape avec sa peau comme marque de talent et de courage. Notez que les Middenheimers peuvent acheter des Capes en Peau de Loup lors de la création de la bande sans faire de test pour la disponibilité.

Une figurine portant une Cape en Peau de Loup gagne +1 à ses sauvegardes contre toutes les attaques de tir.

Cartes de Tarot 50 Co Rare 7
(Indisponibles aux Répurgateurs et aux Sœurs de Sigmar)
Bien que déclaré blasphématoire et illégal par le Grand Théogoniste, on dit que le Tarot des Etoiles peut prédire le futur à qui ose le consulter.

Règles Spéciales : Un héros muni d'un jeu de Cartes de Tarot peut le consulter avant chaque bataille en faisant un test de Cd. En cas de succès, le héros peut savoir ce qui va se passer et vous pouvez modifier de -1/+1 le résultat du dé de votre choix lors de la phase d'Exploration (même si le héros portant les cartes est hors de combat). Si le test de Cd est raté de trois ou plus (si on obtient 11 ou 12 pour un Cd de 8 par exemple) les cartes prédisent malheur et désespoir, si bien que le héros refuse de se battre et rate la bataille qui suit.



Chasseurs de Trésors Nains

Le peuple nain est particulièrement sévère et fier. Il respecte trois choses plus que tout : l'âge, la richesse et le talent. Il n'est donc guère surprenant que ces rudes guerriers sillonnent Mordheim en quête de fortune et de gloire. Mark Havener nous donne toutes les règles permettant d'inclure des bandes de nains dans Mordheim.

Parfois, un noble nain peut se trouver dans une situation vraiment désespérée. Peut-être sa forteresse ancestrale a-t-elle été envahie par les gobelins ou les skavens, ou a-t-il été banni pour

quelque disgrâce. Ces guerriers sont appelés les Dépossédés. Le peuple nain est fier, et ce n'est pas dans sa nature de se laisser aller au désespoir. Au lieu de ça, un noble dans une situation aussi noire rassemble un groupe de ses plus fidèles amis et parents pour partir à la chasse aux trésors, et acquérir ainsi assez de richesses pour établir sa propre forteresse. Et actuellement, la plus grande source de richesses du Vieux Monde est une certaine cité impériale... Mordheim!

Règles Spéciales

Tous les nains d'une bande sont soumis aux règles spéciales qui suivent.

Difficiles à Tuer. Les nains sont très coriaces et résilients, ils ne peuvent donc être mis *bors de*

combat que sur un jet de 6 au lieu de 5-6 sur le tableau des dégâts. Considérez un jet de 1-2 comme à terre, de 3-5 comme *sonné*, et de 6 comme *bors de combat*.

Tête Dure. Les nains ignorent les règles spéciales des masses, marteaux, etc. Ils ne sont pas faciles à assommer!

Armure. Les nains ne subissent aucune pénalité de mouvement pour le port d'une armure.

Haine des Orques et des Gobelins. Tous les nains *baïssent* les orques et les gobelins. Voir la section psychologie des règles de Mordheim pour les détails sur les effets de la haine.

Rancuniers. Les nains gardent une vieille rancœur contre les elfes qui date du temps où les deux races se disputaient la suprématie sur le Vieux Monde. Une bande naine ne peut jamais inclure de franc-tireur elfe, quel qu'il soit.

Mineurs Sans Egaux. Les nains passent leur vie sous terre à la recherche de minerais précieux et sont les meilleurs mineurs du Vieux Monde. Dans la cité de Mordheim, ils mettent leur talent à profit pour chercher de la Pierre Magique. Ajoutez +1 au nombre de fragments trouvés lors du jet pour déterminer la quantité de Pierre Magique à la fin de la partie.

Un silence total pesait sur la salle de banquet comme un linceul. Le festin avait duré des jours, depuis que les tribus gobelines avaient été repoussées. Le peuple de Karak Azar n'avait pas eu beaucoup d'occasions de se réjouir depuis des décennies, aussi profitaient-ils de celle-ci au mieux: on entendait des chansons qui n'avaient pas résonné dans ces salles depuis une génération, et des quantités légendaires des plus précieuses bières naines étaient ingurgitées.

Et puis le jeune seigneur Steff était entré. Il était le plus jeune fils de Kurdan, roi de Karak Azar. Lui et son père étaient souvent en désaccord, c'était le moins que l'on puisse dire.

"Qu'as-tu dit mon garçon?" demanda le vieux roi d'une voix posée. "Mes vieilles oreilles doivent avoir mal entendu."

"Je demandais juste pourquoi festoyons-nous" marmonna le jeune nain. Il n'avait pas le talent de son père pour sembler sobre quelle que soit la quantité de bières avalées. "Nous les avons vaincus cette fois, mais ils reviendront, croyez-moi. Et nous n'aurons peut-être pas autant de chance."

"De chance?" s'enflamma le roi, se levant à demi de sa chaise. Ses gardes assis de chaque côté échangèrent des regards inquiets tout en se levant avec lui. Du sang noble allait-il couler cette nuit dans la salle du banquet?

"Comment oses-tu me parler de chance? C'est le courage et le talent des nains qui ont repoussé les bords des peaux vertes. Cette forteresse n'est jamais tombée, et ne tombera jamais! Pas tant que je respirerais!"

"Tout ce que je dis, c'est que les temps changent, et que nous devons nous adapter! Tu parles de talent, mais nous utilisons toujours les mêmes tactiques séculaires que nos ancêtres. Un ennemi rusé finira par comprendre nos méthodes, et ce royaume tombera tôt ou tard!"

"N'es-tu pas fier de tes ancêtres, mon garçon?" Le roi nain était presque silencieux à présent, et sa voix n'était plus qu'un murmure. Ceux qui le connaissaient bien savaient que cela n'annonçait rien de bon, et davantage de regards inquiets furent échangés à travers la salle.

"Au diable les ancêtres!" s'exclama le jeune prince en tapant du poing sur la roche de la table de banquet. "Durant la dernière génération, une demi-douzaine de forteresses naines sont tombées. Je suis certain que leurs monarques ne juraient que par les stratégies obsolètes de leurs aïeux. Nous devons abandonner les vieilles méthodes avant qu'il ne soit trop tard pour nous tous!"

Malgré la rougeur que la boisson avait pu lui donner, le visage du vieux roi était devenu blanc comme un linge en entendant l'exclamation de son fils. A ses oreilles, les mots de son rejeton étaient le pire blasphème imaginable; l'irrespect des ancêtres.

"Debors." L'injonction était à peine audible, même dans la salle silencieuse. "Quitte ce royaume et n'y reviens jamais. Ton nom sera rayé des chroniques. Tu n'es plus le fils du roi Kurdan de Karak Azar."

Liste d'Équipement Nain

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes de nains pour choisir leur équipement.

Liste d'Équipement des Guerriers Nains

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^{ère} gratuite/2 Co
Masse	3 Co
Marteau	3 Co
Hache	5 Co
Hache naine	15 Co
Épée	10 Co
Arme à deux mains	15 Co
Lance	10 Co
Hallebarde	10 Co
Arme en Gromril*	3 fois le coût

Armes de Tir

Pistolet	15 Co
----------	-------

Armures

Armure légère	20 Co
Armure lourde	50 Co
Armure en Gromril**	75 Co
Bouclier	5 Co
Casque	10 Co



Liste d'Équipement des Tireurs Nains

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^{ère} gratuite/2 Co
Masse	3 Co
Marteau	3 Co
Hache	5 Co
Épée	10 Co

Armes de Tir

Arbalète	25 Co
Arquebuse	35 Co
Pistolet	15 Co
	(30 pour une paire)

Armure

Armure légère	20 Co
Armure lourde	50 Co
Bouclier	5 Co
Casque	10 Co

*Toute arme accessible à un nain peut être achetée en Gromril, en multipliant le coût par 3. Voyez le livre de règles de Mordheim pour les règles des armes en Gromril. Notez que ce prix n'est valable que pour les bandes débutantes, car les nains peuvent s'équiper plus facilement avant de quitter leur forteresse d'origine. Les achats suivants sont réalisés à l'aide des tableaux de prix des règles de Mordheim.

**Le prix d'une armure en Gromril est moins élevé pour une bande débutante, car les nains trouvent plus aisément ce genre d'articles dans leur forteresse d'origine. Les achats suivants d'armure en Gromril sont réalisés en prenant les tableaux de prix des règles de Mordheim.

Tableau de Compétences Des Nains

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Noble	✓	✓		✓		✓
Ingénieur	✓	✓				✓
Tueur de Trolls	✓			✓		✓

Choix de Guerriers

Une bande de nains doit comporter au moins trois figurines. Vous disposez de 500 Couronnes pour la recruter et l'équiper. Elle ne doit jamais comporter plus de douze membres.

Noble : Chaque bande de nains doit inclure un noble : ni plus, ni moins !

Ingénieur : Votre bande peut inclure jusqu'à 1 ingénieur.

Tueurs de Trolls : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 tueurs de trolls.

Guerriers : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de guerriers nains.

Tireurs Nains : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 tireurs.

Poil-au-Menton : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de poil-au-menton.

Expérience de Départ

Un **Noble** débute avec 20 pts d'expérience.

Un **Ingénieur** débute avec 10 pts d'exp.

Un **Tueur de Troll** débute avec 8 pts d'exp.

Un **Guerrier** débute avec 0 pt d'exp.

Un **Tireur Nain** débute avec 0 pt d'exp.

Un **Poil-au-Menton** débute avec 0 pt d'exp.





1 Noble Nain

85 Couronnes d'or

Les nobles nains sont des Chasseurs de Trésors qui ont recruté une bande de leurs congénères aux motivations similaires et ont quitté leur forteresse en quête de richesses. Un noble nain est respecté par ses hommes. Il s'agit parfois d'un membre d'une famille noble des citadelles perdues, rêvant d'amasser suffisamment d'or pour restaurer la puissance et la gloire des anciens royaumes nains.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	5	4	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure : Un noble nain peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement des guerriers nains.

REGLE SPECIALE

Chef : Tout membre de la bande situé à moins de 6ps du noble nain peut utiliser le Commandement de ce dernier à la place du sien pour effectuer ses tests.

0-1 Ingenieur Nain

50 Couronnes d'or

Les ingénieurs nains sont des membres très respectés de la société naine. Ce sont eux qui établissent tous les plans et construisent les formidables machines de guerre qui ont fait la réputation légendaire de la race naine.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure : Un ingénieur nain peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement des tireurs nains.

REGLE SPECIALE

Maître Armurier : Les ingénieurs nains sont des experts en mécanique. Grâce à l'utilisation de meilleurs matériaux et de techniques secrètes, un ingénieur nain peut accroître la portée des armes de tir de la bande. Toutes les armes de tir de la bande voient leur portée accrue de 6ps tant que l'ingénieur fait partie de la bande (Les modifications nécessitent l'entretien constant et méticuleux d'un expert).

0-2 Tueurs de Trolls Nains

50 Couronnes d'or

Les Tueurs de Trolls font partie d'un culte sinistre dédié à la recherche obsessionnelle d'une mort héroïque au combat. Coupables de crimes impardonnables ou déshonorés de quelque manière, ces nains ont fait une croix sur leur passé et cherchent à mourir en combattant les ennemis de la race naine. Ce sont de dangereux psychopathes capables d'une rare violence, ainsi que des combattants hors pairs, raison pour laquelle ils sont souvent recrutés par les Chasseurs de Trésors en quête de gardes du corps dignes de confiance.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure : Les Tueurs de Trolls peuvent choisir leurs armes dans la liste d'équipement des guerriers nains. Ils n'utilisent jamais d'armes de tir, ni aucune armure.

REGLES SPECIALES

Vœu de Mort : Les Tueurs de Trolls cherchent une mort honorable au combat. Ils sont immunisés à la psychologie et ne font jamais de test lorsqu'ils se battent seuls.

Compétences de Tueur : Les Tueurs de Trolls peuvent choisir une compétence dans le tableau des compétences de Tueur au lieu des tableaux de compétences classiques lorsqu'ils gagnent une nouvelle compétence.

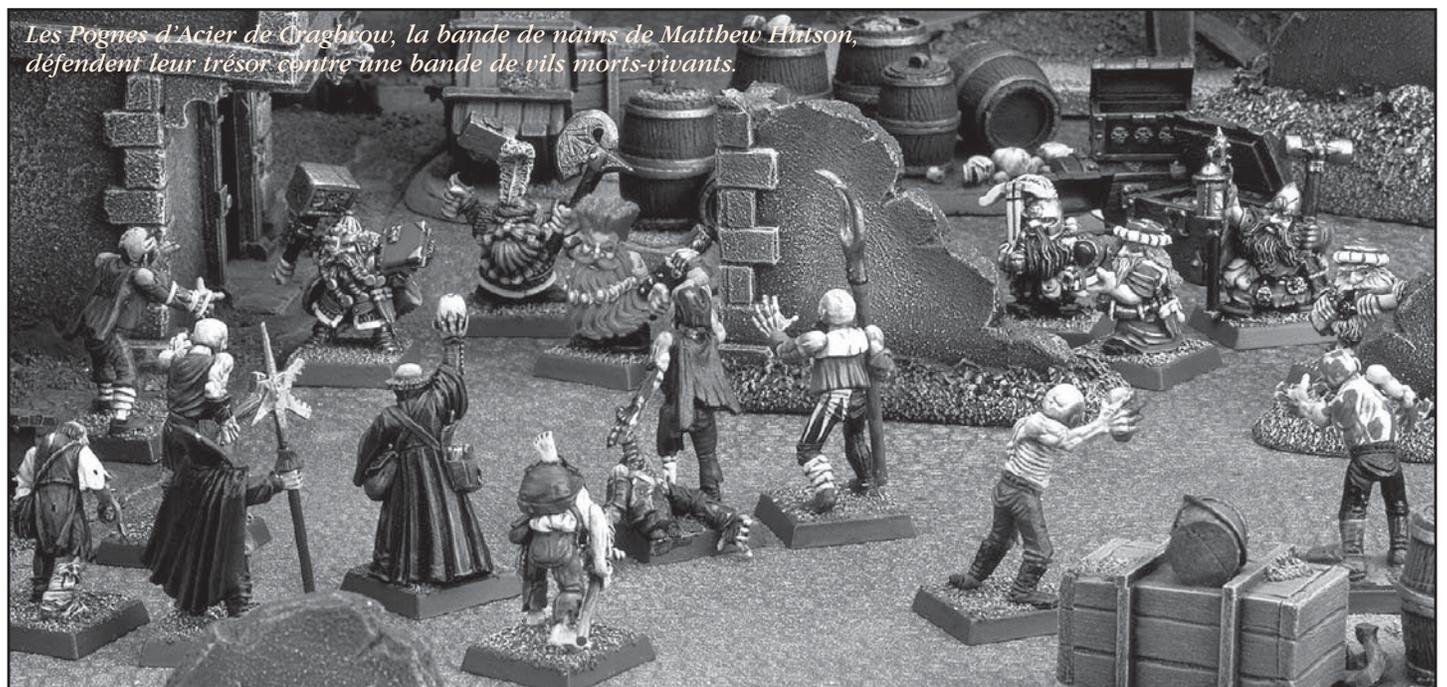
COMPETENCES DE TUEUR

Les Tueurs nains ont accès au tableau de compétence suivant en plus des tableaux de compétences classiques.

Charge Furieuse : Le Tueur peut doubler le nombre de ses attaques lors du tour où il charge. Il subit alors un malus de -1 pour toucher.

Tueur de Monstres : Le Tueur blesse toujours son adversaire sur 4+, sans tenir compte de l'Endurance, à moins que sa Force (après tous les modificateurs dûs aux armes, etc.) ne lui permette déjà de blesser plus facilement.

Berserk : Le Tueur peut ajouter +1 à ses jets pour toucher au corps à corps lors du tour où il charge.



Des éclats de bois volèrent devant le visage de Reinhold tandis qu'un autre carreau d'arbalète se fichait dans le chambranle de la porte qu'il utilisait comme couverture. Diantre, les nabots savaient tirer! D'un rapide coup d'œil à l'extérieur, il vit que Dieter et le gros Klaus gisaient immobiles dans la rue. On aurait pu croire qu'ils dormaient s'ils n'étaient pas dans des positions aussi tordues, et puis aussi ce carreau dans l'orbite droite de Klaus. S'il était encore en vie, il ne se servirait plus jamais de cet œil.

Le pire, c'est que tout ça avait été déclenché si stupidement. Reinhold et ses hommes avaient rencontré les nains à la Bolée Halfling, une taverne locale bien connue par les gens du métier. Les deux groupes avaient commencé par s'entendre assez bien. Klaus parvenait à faire jeu égal avec l'incroyable résistance à l'alcool des nains, et cela lui valut un certain respect de leur part. Bien sûr, la boisson obscurcit la raison, et celle de Klaus n'échappa pas à la règle. Il s'était mis à railler les nains sur leur petite taille et l'austérité de leur apparence, ce qui n'était déjà pas très malin, puis il se permit une remarque très désobligeante sur la mère du chef des nains, ce qui était plus que ne pouvaient en supporter les petits guerriers. Les nains n'avaient pas fait d'esclandre à la taverne, car de tels lieux sont considérés comme sacrés pour les groupes tels que le sien, mais ils n'avaient pas oublié les paroles de Klaus, et avaient retrouvé Reinhold et toute sa bande dans les rues, dès le lendemain matin.

Voilà où cela les avait menés. La bande de Reinhold se trouvait dans les bâtiments (ou dans la boue!) d'un côté de la rue, tandis que les nains étaient de l'autre. La plus grande partie de la bande de Reinhold se trouvait dans une maison de l'autre côté de la chaussée : il pouvait voir Gunter, le mage franc-tireur, essayer de lancer un sort à travers l'une des fenêtres. Une seconde plus tard, une explosion retentit quelque part dans la rue, suivie de malédictions et de quelques cris de douleur. Gunter n'eut pas le loisir de se réjouir de son travail, car trois carreaux se fichèrent soudain dans sa poitrine. Reinhold vit le mage contempler les empennages dépassant de son corps avec une expression de surprise, avant de s'écrouler hors de la vue du vétéran. "Bon sang" pensa Reinhold, "Je lui ai pourtant répété plusieurs fois de ne pas rester planté comme ça à découvert!"

"Ça sent mauvais, vraiment très mauvais," souffla le mercenaire. En scrutant les environs, il remarqua une autre porte qu'il n'avait pas vue en entrant dans ce bâtiment. Il jeta un dernier regard sur les guerriers avec lesquels il s'était battu au cours d'une douzaine de batailles. La plupart étaient morts ou agonisants. Les nains commençaient à descendre le long de la rue, détroissant les cadavres et faisant des prisonniers. Ils avançaient prudemment, mais seraient bientôt là, et il serait au mieux leur prisonnier. "Adieu ma bande, il est grand temps pour moi de passer à autre chose," murmura Reinhold tandis qu'il reculait vers l'autre porte, vers la sécurité.



Hommes de main (Par groupes de 1-5)



Guerriers Nains

40 Couronnes d'or

Ce sont des guerriers nains dans toute leur splendeur : tenaces, têtus et d'une bravoure à toute épreuve.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure : Les guerriers nains peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement des guerriers nains.

0-5 Tireurs Nains

40 Couronnes d'or

Les tireurs nains sont des experts en armes de tir. Plus d'un orque ou goblin est mort sous les balles de leurs arquebuses ou sous les carreaux de leurs arbalètes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/Armure : Les tireurs peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement des tireurs nains.

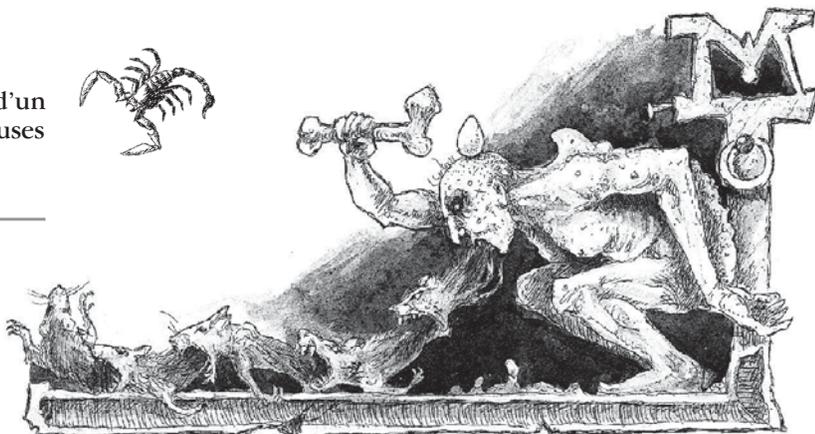
Poil-au-Menton

25 Couronnes d'or

Ce sont de jeunes nains à la barbe naissante qui se sont regroupés sous les ordres d'un aîné plus expérimenté dans l'espoir qu'il les conduira vers la gloire et la richesse.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	3	2	3	4	1	2	1	8

Armes/Armure : Les poil-au-menton peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement des guerriers nains.



Armes Spéciales

Hache Naine

15 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8 (Nains seulement)

Les haches naines sont des armes à manche court constituées de matériaux plus légers (et bien plus solides) que les haches normales. Les guerriers nains les utilisent depuis toujours et les manient aussi habilement qu'un guerrier humain pourrait manier une épée. C'est l'arme naine par excellence.

Portée	Force	Règle Spéciale
Corps à corps	Utilisateur	Tranchant, Parade

REGLES SPECIALES

Tranchant : Les haches naines infligent un modificateur de sauvegarde additionnel de -1, si bien qu'une figurine de Force 4 maniant cette arme diminuera la sauvegarde adverse de -2 au corps à corps.

Parade : Les haches naines offrent un bon compromis entre l'attaque et la défense. Une figurine ainsi armée peut parer les coups. Lorsque son adversaire lance les dés pour toucher, la figurine armée de la hache naine peut lancer 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet pour toucher adverse, la figurine a paré le coup et l'attaque est annulée. Il n'est pas possible de parer une attaque effectuée avec le double de sa propre Force ou plus : le coup est trop fort pour être bloqué. Une figurine ne peut pas parer plus d'une attaque par phase de corps à corps. Une figurine armée de deux haches naines (ou d'une hache naine et d'une épée, etc.) ne peut pas parer deux attaques mais peut relancer une parade ratée.

Compétences Spéciales de Nains

Les héros nains ont accès au tableau de compétences suivant en plus des tableaux de compétences normaux.

Maître Des Lames

Ce nain est combattant surdoué qui a affronté sans coup férir des hordes d'orques et de gobelins. Lorsqu'il utilise une arme dotée de la règle *Parade*, il peut parer un coup en obtenant un résultat supérieur ou égal au meilleur jet pour toucher adverse, au lieu de strictement supérieur. De plus, si ce guerrier manie deux armes dotées de la règle spéciale *Parade*, il peut parer deux attaques (si ses deux résultats sont supérieurs ou égaux aux deux meilleurs jets pour toucher adverses) au lieu d'une seule. Notez que s'il manie deux haches naines (voir ci-dessus), il peut relancer les jets de parade ratés.

Incrévable

Ce nain est célèbre pour avoir survécu à des blessures qui auraient terrassé un individu moins résistant. Lorsque vous faites un jet sur le Tableau des Blessures Graves à la fin d'une partie au cours de laquelle ce héros a été mis *hors de combat*, le dé peut être relancé une fois. Le second résultat doit être accepté même s'il est pire que le premier.

Prospecteur

Ce nain est particulièrement doué pour localiser des objets de valeur. Lors de la phase d'Exploration à la fin de la partie, le héros peut modifier un jet de dé par +1/-1.

Tres Coriace

Les nains sont coriaces, et ce héros est un coriace parmi les nains ! Lors des jets de dégâts affectant ce héros, on considère qu'un jet de 1-3 le met *à terre*, qu'un jet de 4-5 le *sonne*, et qu'un 6 le met *hors de combat*.

Crane Epais

Le héros a la tête dure, même pour un nain. Il bénéficie d'une sauvegarde de 3+ sur 1D6 pour éviter d'être *sonné*. Si la sauvegarde est réussie, transformez le résultat *sonné* en *à terre* à la place. Si le héros porte en plus un casque, cette sauvegarde passe à 2+ au lieu de 3+ (ceci remplace la règle spéciale habituelle concernant les casques).



Nicodemus, l'Éternel Vagabond

par Alessio Cavatore

Nicodemus était jadis l'apprenti prometteur de Ganthbrandir, grand sorcier de renom. Durant l'une des nombreuses absences de ce dernier, Nicodemus se sentit irrésistiblement attiré par un antique artefact qui se trouvait dans le laboratoire. Il s'agissait d'une étrange lanterne magique, objet créé alors que le monde était encore jeune et qui emprisonnait l'essence d'un puissant démon. Le maître de Nicodemus l'avait pourtant averti à de nombreuses reprises de ne pas toucher à cette lanterne, mais la voix que le novice entendait et qui lui répétait sans cesse "Libère-moi et je réaliserai tes rêves les plus fous!" était plus forte. Nicodemus savait comment il fallait traiter avec ces créatures issues du Chaos et il demanda finalement: "Le jure-tu sur les dieux que tu sers?" Après quelques secondes de réflexion, la voix répondit: "Je le jure sur le nom de mon maître!" Et l'ambitieux, mais naïf, apprenti sorcier brisa le sceau runique qui scellait la lanterne depuis des temps immémoriaux.

"Enfin libre!" rugit la voix du démon lorsqu'il s'extirpa de sa prison. Les vapeurs qui s'échappèrent de la lanterne se condensèrent peu à peu pour laisser apparaître une énorme silhouettede vaguement humanoïde. La créature possédait une tête d'oiseau perchée sur un cou assez long, et de grandes ailes qui semblaient faites d'une lumière iridescente. Le démon baissa la tête et



posa son regard sur l'humain qui, faisant d'énormes efforts pour contrôler sa peur, cria "Mes rêves! Tu dois exaucer mes rêves comme tu l'as promis!" La gigantesque créature du Chaos sourit d'un air mystérieux et répondit "Et quels sont donc tes rêves, petit être?"

Luttant contre tous ses instinct qui lui hurlaient de prendre ses jambes à son cou, Nicodemus annonça "Je veux être le plus grand sorcier de toute l'humanité!"

Le démon n'hésita que quelques instants puis, de sa voix sourde répondit "Accordé!" avant de déployer ses ailes pour s'évanouir et disparaître dans l'autre dimension.

Nicodemus ne perçut aucun changement immédiat et se demanda s'il ne devait pas attendre un peu pour que son vœu soit exaucé. Une chose était cependant claire, il ne pouvait pas

rester une minute de plus dans cette maison car son maître n'allait certainement pas approuver ce qu'il venait de faire. Il ramassa donc ses quelques affaires, en fit un baluchon et partit pour ce qui allait être une interminable quête à travers le Vieux Monde.

Il fallut quelques semaines à Nicodemus pour enfin comprendre qu'il avait été berné par la créature démoniaque. En effet, son corps grandissait d'une manière anormale, il mesurait alors un bon pouce de plus qu'avant et cela semblait ne pas devoir s'arrêter. Le plus grand sorcier! Ce satané démon l'avait pris au mot! Il savait pourtant qu'en matière de magie, il fallait toujours choisir ses paroles avec le plus grand soin, mais la terreur qu'il avait éprouvée sur le moment lui avait fait perdre une partie de ses moyens... Il était désormais condamné à vivre avec son erreur.

A partir de ce jour, la vie de Nicodemus ne fut qu'une errance passée à chercher le moyen de se débarrasser de sa malédiction. Le seul remède qu'il ait trouvé fut une potion concoctée par un ermite vivant dans les Montagnes du Bord du Monde, mais cette mixture ne fait que retarder les effets du sortilège lancé par le démon. De plus, Nicodemus a besoin d'ingurgiter régulièrement des infusions à base de Pierre Magique pour que la concoction fasse effet, ce qui l'a tout naturellement amené jusqu'aux sinistres ruines de Mordheim, la Cité des Damnés.

Les compétences de Nicodemus se sont sensiblement accrues depuis qu'il arpente les rues sombres de la cité et il est devenu une sorte de légende parmi les bandes combattant pour s'assurer la suprématie dans la cité. Nul ne sait où il apparaîtra et qui il aidera...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nicodemus	4	3	3	4	4	2	3	1	8

Recrutement :
Voir Règles Spéciales.

Disponibilité : Toute bande à l'exception des skavens, morts vivants, Possédés et répurgateurs. Comme tous les autres personnages spéciaux, Nicodemus doit faire l'objet d'une recherche.

Valeur : Nicodemus augmente votre valeur de bande de +85 points.

Armes/Armures :
Nicodemus possède un énorme bâton de sorcier (voir Règles Spéciales).

Compétences
Nicodemus possède les compétences suivantes: *Pouvoir* et *Effrayant*.

Sorts
Nicodemus connaît les six sorts de *Magie Mineure*.

Règles Spéciales

Maudit : Nicodemus ne s'intéresse pas à l'argent, il a par contre grand besoin de Pierre Magique. Lorsqu'il rejoint une bande, et après chaque bataille à laquelle il participe, y compris la première, vous devez le payer en Pierre Magique. Si vous n'en possédez pas ou si vous ne voulez plus garder Nicodemus et préférez vendre les fragments que vous possédez, l'Éternel Vagabond quittera votre bande.

Bâton de Sorcier :

Nicodemus peut utiliser son bâton au corps à corps de deux manières : à deux mains, il est alors considéré comme une massue mais permet en plus de parer comme une rondache. Il peut aussi le manier d'une main comme une massue normale tout en brandissant de l'autre la *Lame de Rezbebel* (voir *Magie Mineure*).

Note : La *Lame de Rezbebel* est un sort, pas une arme, elle ne peut donc pas être utilisée pour parer.



Chaos dans les Rues

Les escarmouches entre deux bandes sont courantes, mais il arrive que des capitaines mercenaires rivaux mettent leurs différents de côté pour se liguer contre un ennemi commun. Le célèbre scribe Mark Havener nous expose les règles nécessaires pour jouer ces grandes confrontations impliquant plus de deux bandes, ainsi que sept nouveaux scénarios.

Ces règles sont conçues pour les parties de Mordheim à plus de deux joueurs. Un nombre impair de participants pour la soirée? Envie d'un affrontement titanesque (une finale de tournoi peut-être)? Essayez Mordheim en multi-joueurs, et vous verrez à quel point une partie vraiment chaotique peut être amusante!

Règles pour jouer une partie multi-joueurs

Table de jeu : Une zone de 1,20m x 1,20m convient tout à fait à une partie normale de Mordheim, mais une partie multi-joueurs demande plus d'espace : au moins 1,20m x 1,80m. Cela est important pour le déploiement comme expliqué plus loin.

Reinhold regarda la rue pleine de décombres. Elle avait l'air tranquille, mais dans cette cité maudite, tout était suspect. Il laissa passer une minute, puis une autre. Il faisait froid aujourd'hui, et les respirations faisaient de la buée, tandis que tous attendaient le signal pour fouiller ce secteur et trouver de la pierre magique. Reinhold médita sur les méandres du destin l'ayant conduit ici, maintenant et en cette compagnie. Il y avait Klaus, une force de la nature dont l'intelligence l'avait élevé au rang de champion de la bande. Autour de lui, accroupis, les lanciers Hans, Bertram, Léopold et même le vieil Otterman. Derrière le champion, comme pour se mettre à l'abri, on trouvait les deux recrues, Anna et Karl. Reinhold se demandait si ces deux-là dureraient plus longtemps que les précédents. Le manque d'expérience signifie souvent la mort dans cet endroit maudit. Dorfmann et Dagobert, les deux arbalétriers se tenaient au milieu de la rue, accroupis derrière un tas de décombres. Leurs yeux scrutaient les recoins sombres à la recherche d'une cible. La Vipère leur nouveau mage franc-tireur était tapie dans l'ombre. Personne dans la bande n'aimait cette vieille toupie. Elle était sans aucun doute complètement folle et puait comme si une bête était morte dans sa robe mais tous respectaient ses pouvoirs.

Reinhold ne vit rien et fit signe d'avancer. Les guerriers commencèrent à descendre la rue avec précautions, scrutant le sol à la recherche de fragments de pierre magique, sans perdre de vue les alentours. Des mouvements furtifs au bout de la ruelle attirèrent l'attention de la bande. Trois hommes rats aux pattes emmaillottées sortirent d'un recoin. Les trois skavens parurent aussi

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.

Exemple : Phil, Bob, et Devin jouent le Scénario 1, "Chasse au Trésor". Ce dernier n'implique ni attaquant ni défenseur, et les trois joueurs lancent donc 1D6. Phil obtient 3, Bob 5, et Devin 1. Bob se déploie en premier, puis Phil et enfin Devin.

décontenancés que les mercenaires, et stoppèrent en plein milieu de la rue. Derrière, leurs camarades n'ayant toujours pas remarqué les humains se cognèrent dans leur chef, provoquant agitation et cris de rage.

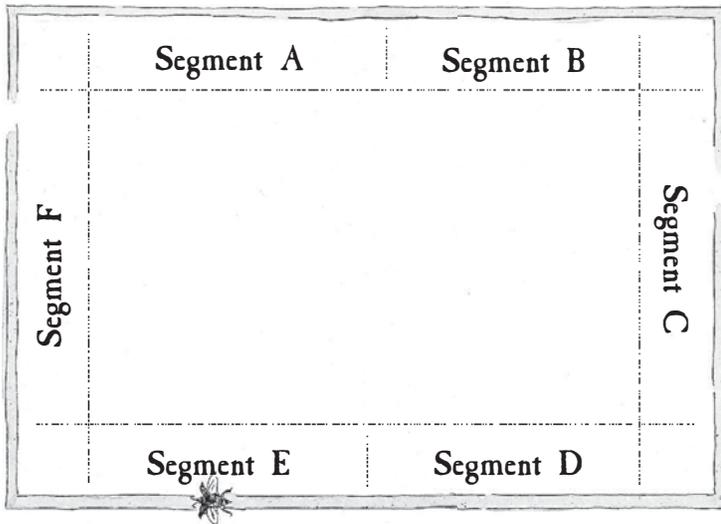
"On dirait bien qu'il va quand même falloir combattre aujourd'hui," murmura Reinhold à ses hommes. Les guerriers préparaient leurs armes pour la bagarre.

Un cri étouffé et le bruit d'une lame qui tombe firent faire volte-face à Reinhold. La dague de Karl gisait sur le sol et Reinhold s'apprêtait à lui passer un savon d'antiblogie. Lorsqu'il vit, que le guerrier écarquillait les yeux d'effroi, en fixant l'arrière de la bande. Le mercenaire détourna son regard pour voir ce qui pouvait tant effrayer le jeune homme. Puis il les vit, deux de ces maudits Possédés et un ogre déambulaient vers eux. Derrière suivaient, un Magister et d'autres formes moins familières mais on ne pouvait pas se tromper, il s'agissait bel et bien d'un culte de Possédés.

Même si cela ne se produisait qu'en de très rares occasions, on rapportait qu'il arrivait parfois aux skavens et aux serviteurs du Chaos de s'allier pour précipiter la ruine des cités impériales. Car ces deux engeances maudites vénèrent ces abominables dieux du Chaos. Mais en regardant par-dessus son épaule, il crût discerner aux réactions agitées des habitants des égouts que ces derniers étaient également surpris et pas forcément ravis de tomber sur des adorateurs du Chaos. Les premières pièces d'un plan se mirent en place dans l'esprit de Reinhold. Peut-être pourrait-il transformer cette situation inattendue en avantage.

Lorsqu'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.

Diagramme 1



Exemple : Pour reprendre l'exemple précédent, Bob place sa bande en premier en choisissant le segment D. Phil se déploie ensuite en choisissant le Segment F. Enfin, Devin peut choisir n'importe quel segment restant, mais serait bien avisé de ne pas s'approcher du segment E car cela le placerait juste entre ses ennemis (avec une zone de déploiement éventuellement réduite si Bob et Phil ont placé leurs figurines près de celle-ci!). Devin choisit judicieusement le Segment B.

Notez que certains scénarios possèdent des règles spéciales de déploiement (souvent pour le défenseur) qui diffèrent de celles-ci. Toute exception est alors stipulée dans le scénario.

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 en premier, puis les autres se succèdent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Nos trois amis ont déployé leurs bandes sur la table et sont prêts à déterminer qui joue en premier. Cette fois, Devin obtient un 6, Bob un 1 et Phil un 2. Devin gagne, et sa bande joue en premier. Ses figurines ont été déployées dans le Segment B et dans le sens des aiguilles d'une montre, la bande suivante est celle de Bob. Ce dernier, bien qu'il ait obtenu un résultat plus bas que celui de Phil, joue donc en second, avant Phil qui passe après tout le monde.

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.

Exemple : La bande de Skavens de Phil possède une valeur de 176, les Répurgateurs de Bob de 195 et les mercenaires de Devin de 123. La bande de Devin possède la plus faible valeur, ce sera donc elle le challenger, s'il doit y en avoir un.

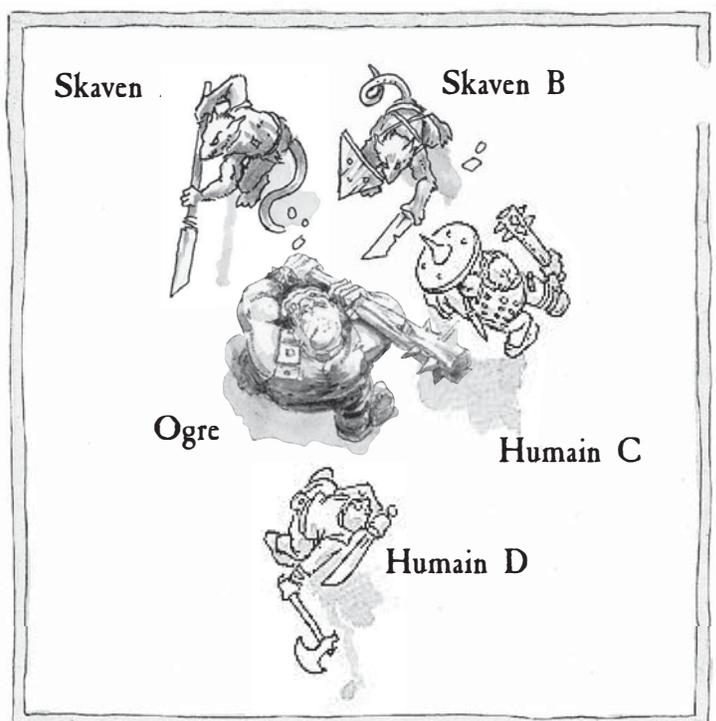
Pour le savoir, comparons sa valeur de bande à celle de la deuxième bande la plus faible : 176 (les skavens de Phil). La différence est de 53 ($176 - 123 = 53$), ce qui, d'après le tableau du livre des règles de Mordheim, accorde un bonus d'expérience de +1. Les mercenaires de Devin survivants auront une bonne chance de progresser!

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!

Exemple : L'ogre de Bob est attaqué par deux humains de Devin et deux skavens de Phil. Les skavens de Phil se battent lors de sa phase de corps à corps et celle de Bob, les humains de Devin durant la sienne et celle de Bob, et l'ogre de Bob frappe lors de toutes les phases de corps à corps. Si l'un des skavens de Phil (skaven B) est aussi au contact de l'un des humains de Devin (humain C) et que l'un de ces deux-là décidait de s'attaquer à une proie plus facile, ils pourraient tous deux frapper lors des phases de corps à corps de Phil et de Devin. Une figurine qui attaque lors du tour d'un autre joueur doit frapper l'une des figurines du joueur en question. Ici, le skaven B de Phil ne peut pas utiliser son attaque supplémentaire pour attaquer l'ogre de Bob durant le tour de Devin : il doit l'utiliser contre l'humain C de Devin.

Diagramme 2



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



Les sœurs de Sigmar forment un dernier carré contre une coalition maléfique de morts-vivants et de Possédés.

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

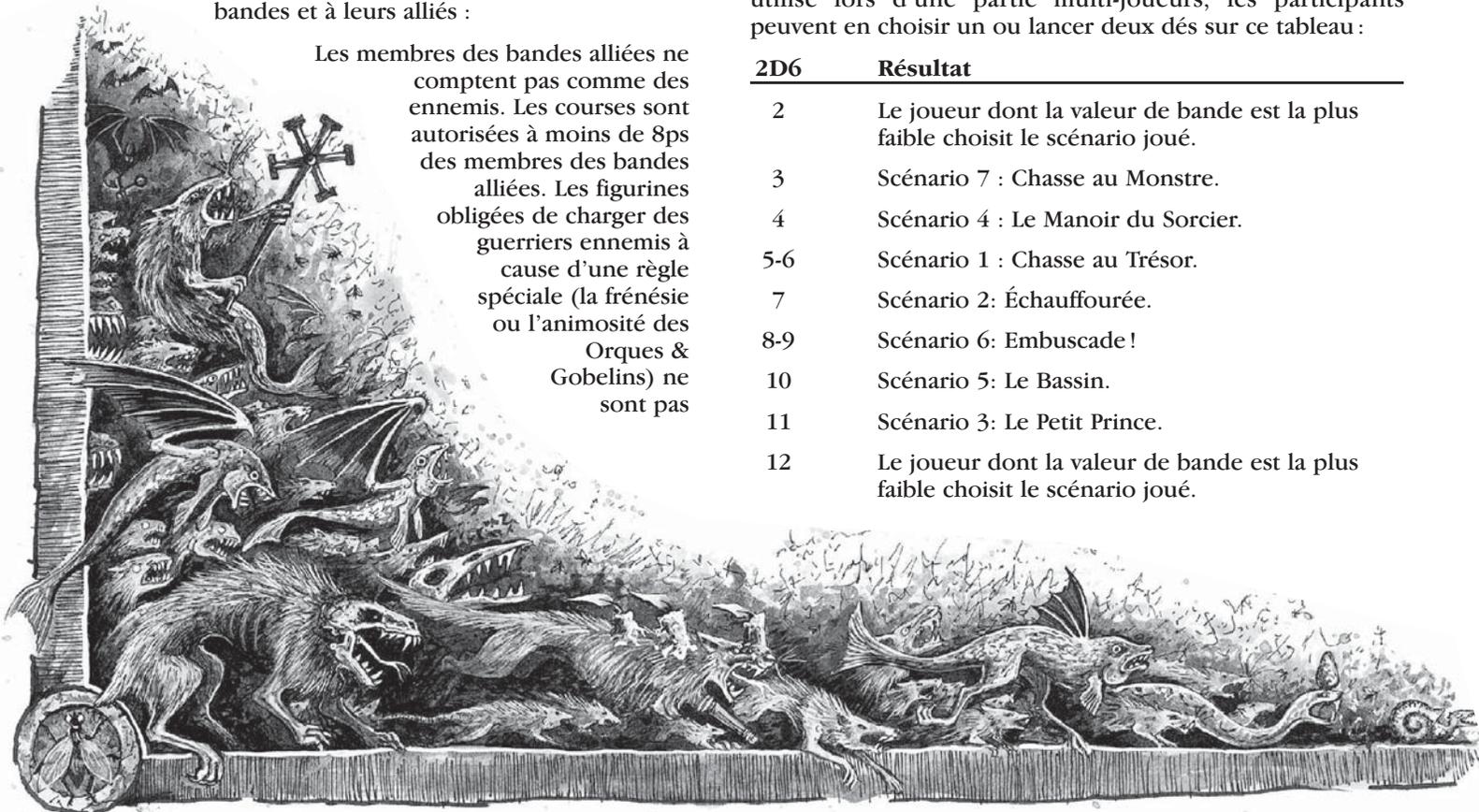
tenues de charger des alliés. Notez cependant qu'un Orque ou un Gobelin ratant un test d'Animosité considère les figurines alliées de la même manière que les francs-tireurs amis. S'il obtient un 1 pour déterminer les effets de l'Animosité, il les chargera ou leur tirera dessus si elles sont les figurines amies les plus proches (*Et oui, les règles des Orques & Gobelins arrivent le mois prochain, Paulus le Gros.*)

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 sonnée, 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 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 homme de main survit à la bataille, il gagne 1 pt d'expérience.

+1 Chef Victorieux. Le chef de la bande gagnante (ou les chefs des bandes gagnantes) gagne 1 pt d'expérience.

+1 Par Ennemi hors de combat. un héros gagne +1 pt d'expérience pour chaque ennemi 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.

Pierre Magique

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



Scénario 2 : Echaffourée



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 (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 homme de main survit à la bataille, il gagne 1 pt d'expérience.

+1 Chef Victorieux. Le chef de la bande gagnante (ou les chefs des bandes gagnantes) gagne 1 pt d'expérience.

+1 Par Ennemi hors de combat. un héros gagne +1 pt d'expérience pour chaque ennemi 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 FORCÉMENT 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 *bors de combat*, fuit ou dérouté, 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 homme de main survit à la bataille, il gagne 1 pt d'expérience.

+1 Chef Victorieux. Le chef de la bande gagnante (ou les chefs des bandes gagnantes) gagne 1 pt d'expérience.

+1 Par Ennemi *bors de combat*. un héros gagne +1 pt d'expérience pour chaque ennemi mis *bors 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.

Élément	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 homme de main survit à la bataille, il gagne 1 pt d'expérience.

+1 Chef Victorieux. Le chef de la bande gagnante (ou les chefs des bandes gagnantes) gagne 1 pt d'expérience.

+1 Par Ennemi hors de combat. un héros gagne +1 pt d'expérience pour chaque ennemi 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 Soins	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'é moussé 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 ou plus. 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 *bors 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 (voir "Déploiement des Bande").

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 homme de main survit à la bataille, il gagne 1 pt d'expérience.

+1 Chef Victorieux. Le chef de la bande gagnante (ou les chefs des bandes gagnantes) gagne 1 pt d'expérience.

+1 Par Ennemi *bors de combat*. un héros gagne +1 pt d'expérience pour chaque ennemi mis *bors 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 *bors 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 (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

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 homme de main survit à la bataille, il gagne 1 pt d'expérience.

+1 Chef Victorieux. Le chef de la bande gagnante (ou les chefs des bandes gagnantes) gagne 1 pt d'expérience.

+1 Par Ennemi *bors de combat*. un héros gagne +1 pt d'expérience pour chaque ennemi mis *bors 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 (voir "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. Pour les profils des monstres reportez-vous à la section Grands Monstres dans Mordheim.

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

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 homme de main survit à la bataille, il gagne 1 pt d'expérience.

+1 Chef Victorieux. Le chef de la bande gagnante (ou les chefs des bandes gagnantes) gagne 1 pt d'expérience.

+1 Par Ennemi hors de combat. un héros gagne +1 pt d'expérience pour chaque ennemi mis *hors de combat*.

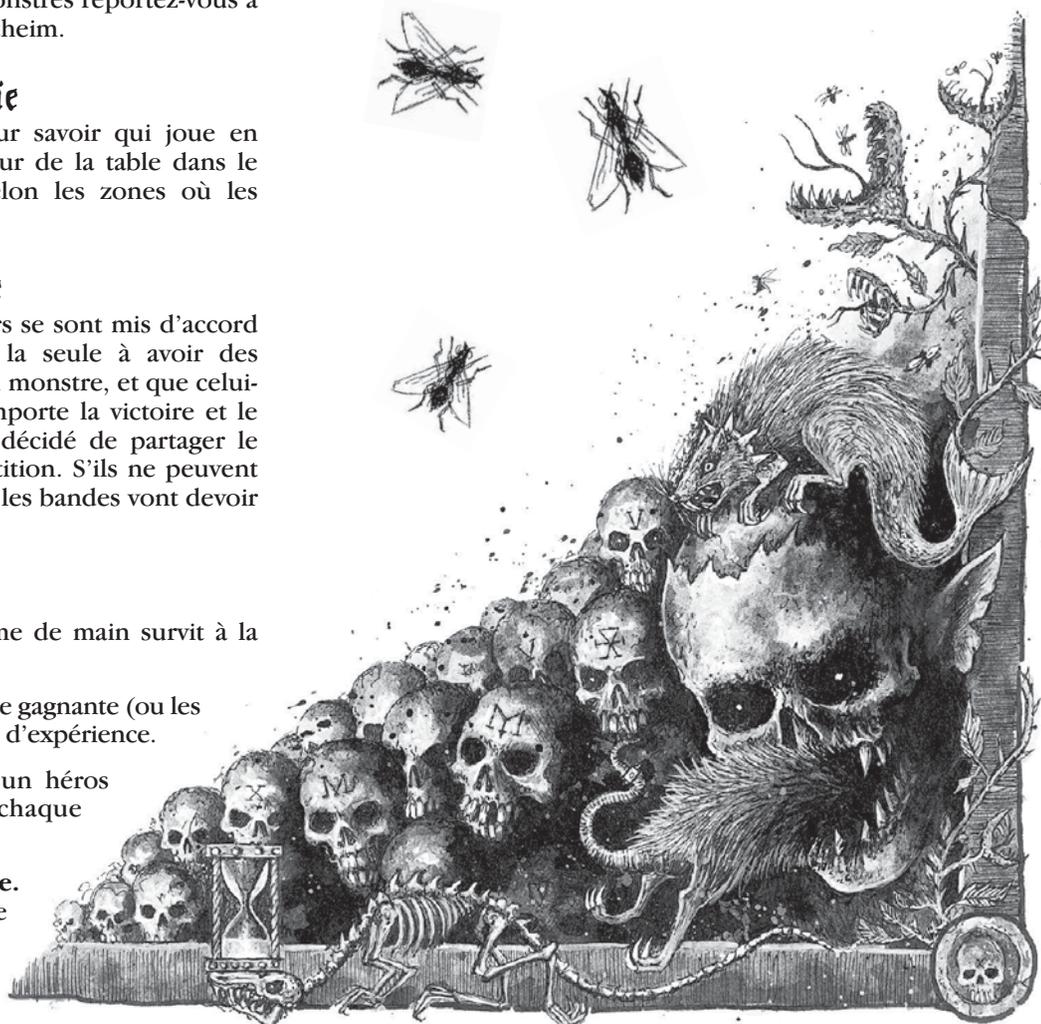
+1 Par blessure infligée au monstre. Tout héros ou homme de main gagne +1 pt d'expérience pour chaque blessure infligée au monstre.

+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.

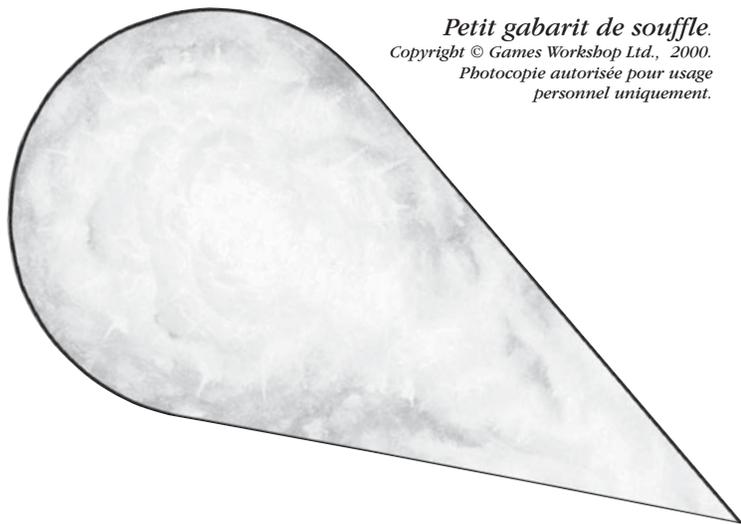
trésor

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 10x60 Co	5+



Petit gabarit de souffle.
 Copyright © Games Workshop Ltd., 2000.
 Photocopie autorisée pour usage
 personnel uniquement.



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 Hyde
2	Jeune Dragon
3	Jeune Wyvern
4	Jeune Griffon
5	Jeune Hippogriffe
6	Jeune Chimère

Jeune Hyde

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.

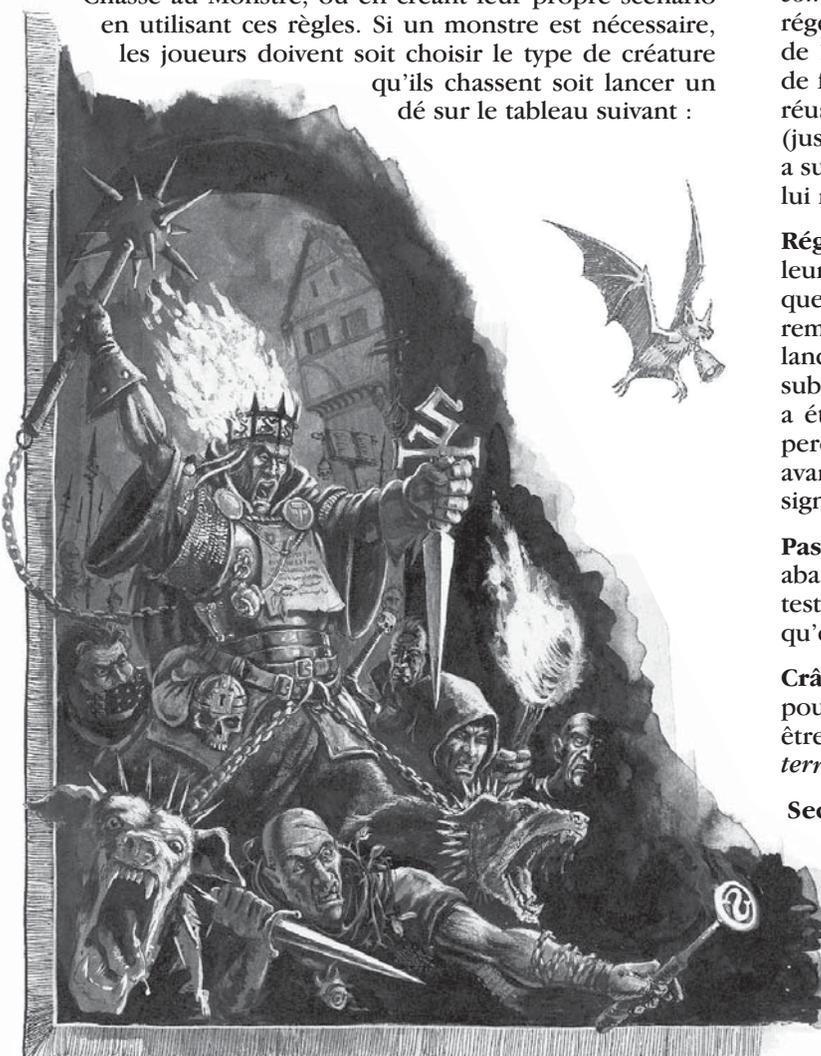
Perte de tête : Chaque blessure subie par une hydre représente l'une de ses nombreuses têtes mise *hors de combat*. Chaque blessure réussie (non sauvegardée et non régénérée) infligée à l'hydre réduit sa caractéristique Attaques de 1. De plus, la perte de têtes l'empêche de cracher autant de flammes, 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 subit 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

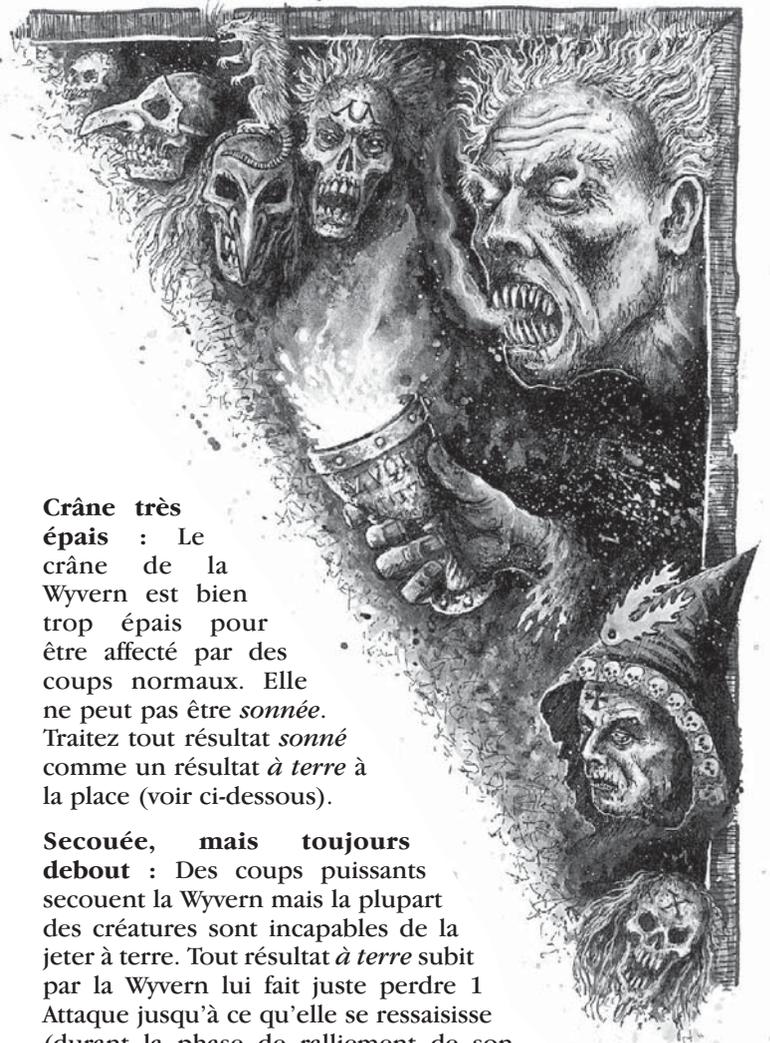
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	4	0	4	5	3	4	2	5

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'un 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).

Secoué, 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

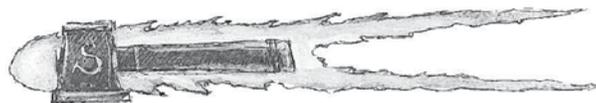
Peur : Malgré sa taille modeste, le jeune hippogriffe reste un adversaire effrayant. Il cause la *Peur*.

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* subit 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 de s'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 bélier : La deuxième tête est une massive tête de bélier aux yeux injectés de sang. Une des attaques est un coup de tête de bélier. 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).

Reinhold retira son arme du corps du skaven noir gisant à ses pieds. Il jeta un regard sur le reste de la bande d'hommes-rats qui détalèrent aussi vite que leurs jambes torses pouvaient les porter. Les cadavres d'hommes de skavens et d'adorateurs du Chaos jonchaient les rues. La bande de Reinhold s'en était tirée avec juste quelques plaies et quelques bosses. Ce vieux roublard avait rapidement analysé la situation et il avait conclu une sorte d'alliance de situation avec les skavens pour venir à bout des adorateurs du Chaos. Tandis que les membres de la lugubre confrérie tombaient les uns après les autres, les hommes de Reinhold se tournaient ensuite contre ces abominations froussardes. C'était une tactique qu'il n'aurait employée avec personne d'autres que des malfaisants mais les blasphémateurs ne méritaient aucune pitié. Cependant, si la victoire n'était pas héroïque. Et la victoire était une chose dont il fallait être fier dans cette cité maudite.

Compétences Spéciales des Nordiques

Les Héros nordiques ayant accès à la colonne *spécial* dans le tableau des compétences peuvent choisir les compétences suivantes lorsqu'ils progressent en expérience.

Expert du Bouclier

Les nordiques s'entraînent avec leur bouclier dès leur plus jeune âge, et certains deviennent si doués dans son maniement qu'ils parviennent à bloquer la plupart des coups. Lorsque le Héros est équipé d'un bouclier, il peut effectuer une *parade* en plus de recevoir une sauvegarde d'armure de 6+.

Charge Berserk

Les nordiques maîtrisent des armes que les autres races considèrent comme primitives. Lorsque le Héros est armé d'une hache ou d'une arme à deux mains, il peut relancer tout jet pour toucher raté lorsqu'il charge.

Frappe Destructrice

Les nordiques s'entraînent quotidiennement au combat et apprennent à canaliser toute leur

force dans des frappes dévastatrices. Les Attaques du Héros ayant cette compétence ne peuvent pas être parées car elles ont une telle force que les boucliers et les lames sont littéralement disloqués!

Jargon des Batailles

Seul le chef de bande peut avoir cette compétence. Le rayon dans lequel les alliés peuvent utiliser son Commandement passe de 6 à 12 ps.

Intrépidité

Les nordiques n'ont pas peur de mourir au combat et ne connaissent pas la peur. Le Héros avec cette compétence n'a jamais à passer de test de *Seul contre Tous* et peut relancer ses tests de *peur* ratés.

par Derek Whitman

"Prosterne-toi. Je suis Thrombard Brodek, Jarl du Grand Thane Aegsarl du Clan de l'Aigle d'Azur, et nul ne peut prétendre se joindre à mes hommes sans auparavant me jurer loyauté en tant que kolbitr. Nous partons à la prochaine marée pour la terre des monstres écailleux, la terre de l'or, la terre qu'ils nomment Lustric..."

"Voici mon armée, bénie par notre seigneur. Ceci est la chaîne de la broche de Skyril, qui étincelle lorsque j'honore mes ancêtres au combat. Je l'ai trouvée après un rêve que m'a inspiré Hraki le Trompeur, afin de me permettre de servir Tchar, l'Aigle d'Azur. Voici Dreki et Raersk, mes champions. Dreki a perdu son œil lors du Rite des Âges. Dis-moi, jeune guerrier, désires-tu te soumettre à cette épreuve? Bien sûr que oui... Ceux qui refusent sont des pleutres et des lâches - oui Dreki, même les Godi. Je n'ai aucune confiance en la magie, pas plus qu'en Rornir, l'enfant de Hraki. Baisse les yeux, insolent! Tu viens peut-être des collines, mais tu aurais tort de douter de l'existence des Hamrammr!"

"Approche, il est temps pour toi de te soumettre au rite. Voici la plus haute falaise de la Pointe de Hrakorn. À son pied,

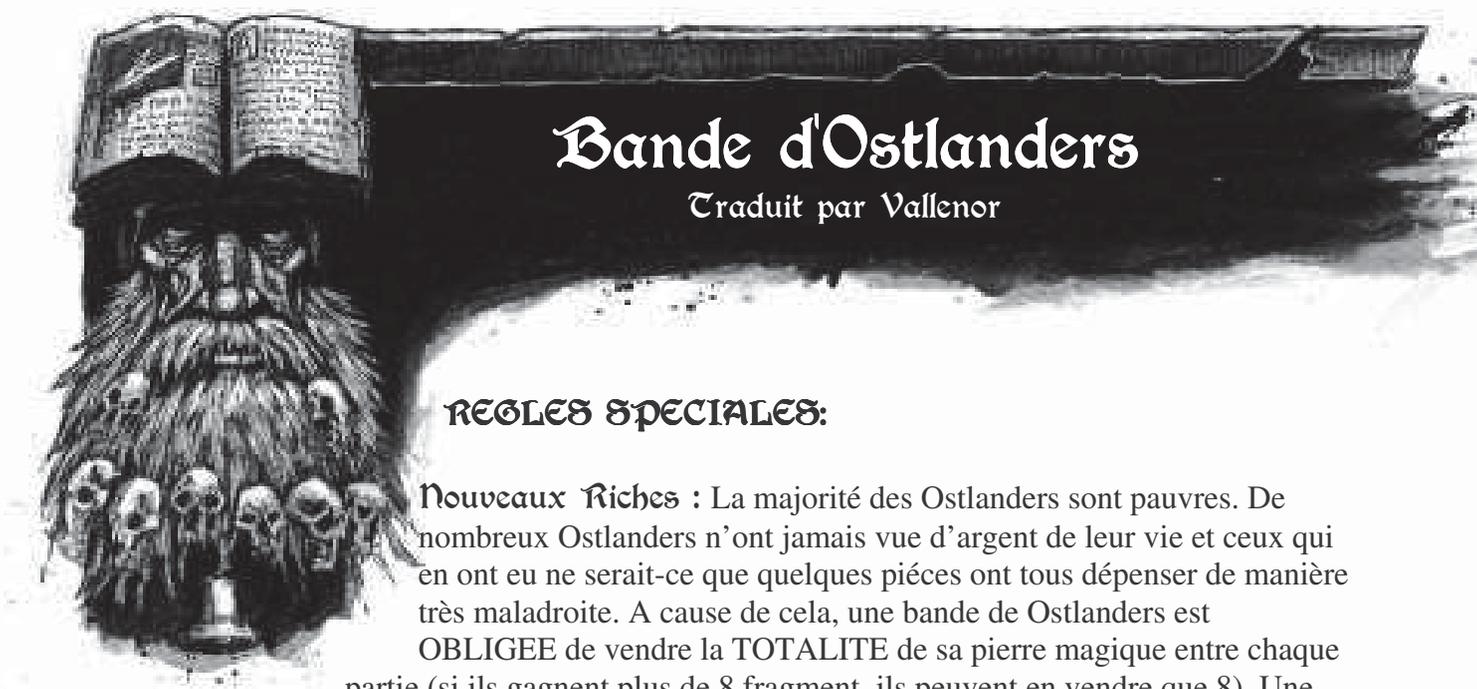
engloutie sous la mer, se trouve une grotte. Par quelque magie, elle n'a pas été envahie par les eaux. Les Godi disent qu'elle est l'œuvre de Tchar, quand il marchait sur la terre entouré d'un vol de corbeaux. Plonge dans la mer, et trouve la grotte. À l'intérieur de celle-ci repose une corne, dans laquelle tu souffleras par deux fois. Je l'entendrai d'où je suis. Que Tchar soit avec toi."

Le jeune homme se tenait droit fièrement, impassible malgré le froid. Il regarda la mer déchainée se briser contre la falaise, plusieurs centaines de mètres en contrebas. Il prit ensuite son élan et se jeta du précipice. Il plongea dans les eaux glaciales et, sans même reprendre son souffle, s'enfonça dans les bas-fonds.

"Thrombard, penses-tu qu'il réussira?"

"Non. Pas plus que toi, moi ou qui que ce soit d'autre. Lorsqu'il reviendra à la surface, il réalisera que son courage aura été d'essayer de passer le rite, pas de le réussir. Il sera un grand guerrier." Le Jarl attendit, guettant le retour du jeune garçon. Certains redoutaient tant l'échec qu'ils ne réapparaissent jamais, mais cela n'avait aucune importance. Un guerrier sans cervelle est aussi inutile qu'une hache brisée.

Écrit par Tom Strasz



Bande d'Ostlanders

Traduit par Vallenor

REGLES SPECIALES:

Nouveaux Riches : La majorité des Ostlanders sont pauvres. De nombreux Ostlanders n'ont jamais vue d'argent de leur vie et ceux qui en ont eu ne serait-ce que quelques pièces ont tous dépenser de manière très maladroite. A cause de cela, une bande de Ostlanders est **OBLIGEE** de vendre la **TOTALITE** de sa pierre magique entre chaque partie (si ils gagnent plus de 8 fragment, ils peuvent en vendre que 8). Une fois les nouveaux guerriers engagés, la bande doit dépenser au minimum 50% de l'or restant dans un objet quelconque. Cela signifie que la majorité des bandes Ostlanders sont composées d'une douzaine d'hommes mal habillés et sales équipés d'arme lourde et de fusil venant des meilleures forges du Hockland.

Indépendant : Les Ostlanders n'ont aucun désire de dilapider leur fortune auprès d'étrangers. C'est pourquoi ils ne peuvent pas engager de francs-tireurs, sauf le garde du corps ogre qui est relativement commun dans leur région natale.

CROIX DES GUERRIERS :

Une bande de Ostlanders est souvent composé par des individus liés par de nombreux liens familiaux. Paire, oncles, frères, cousins, même les tantes veulent se joindre à ces durs à cuire. La "famille" doit être composé d'au minimum 3 membres et au maximum de 15 membres.

Vous avez 500 Couronnes d'or pour engager votre bande initiale.

Les HEROS:

Aîné: Chaque Bande de Ostlanders doit avoir un Aîné. Pas plus, pas moins.

Frères de sang: Votre bande peut inclure jusqu'à deux frères de sangs au maximum.

Prêtre de Taal: Votre bande peut inclure un prêtre de Taal au maximum.

Les HOMMES DE MAINS:

Parents: Vous pouvez engager autant de parents que vous le souhaitez.

Brutes: Votre bande peut inclure jusqu'à 5 brutes.

Jaeger: Votre bande peut inclure jusqu'à 7 Jaeger.

Ogre: Votre bande peut inclure un ogre. Il n'y a pas assez de nourriture pour plus.

Expérience de Départ:

Les **Aînés** commencent avec 20 points d'expériences.

Les **frères de sang** commencent avec 12 points d'expériences.

Les **Prêtre de Taal** commencent avec 12 points d'expériences.

Tous les **hommes de mains** ne commencent avec aucun point expérience.

**NOUVEL EQUIPEMENT:**

Pistolet à double barillets (30Co / 60Co la paire)

Rare 10

Fusil de chasse à double barillet (250Co)

Rare 12

Le penchant pour les armes à feu oblige les Ostlanders à dépenser des sommes folles en armement. Un artilleur du Hockland a soudé ensemble deux barillets de pistolets pour pouvoir les vendre deux fois plus cher. La bande, après les avoir utilisé une seul fois, demanda au forgeron les mêmes améliorations pour leurs fusils de chasse. Depuis lors, l'artilleur a été inondé de commande toutes plus importantes les unes que les autres. Mais il n'approvisionne quasiment que les bandes venant du Hockland.

Les armes à double barillets (de quelque sortes que se soit) sont traités exactement comme leurs homologues standard avec une petite différence. Tous ennemis touchés par un tir de ces armes causes deux touches de F4 au lieu d'une seule à chaque tir réussi. En contre partie, il faut un tour pour recharger chaque barillet. Donc il faut deux tours pour recharger les deux barillets. Si vous ne rechargez qu'un seul barillet vous pouvez utilisé cette arme à feu comme une arme standard.

Si vous possédez deux armes à doubles barillets, vous pouvez tirer un tour sur deux.

Profil Maximum:

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Humain	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Ogre	6	5	4	6	6	4	5	4	7

LISTE D'EQUIPEMENT DES OSTLANDERS

Liste d'équipement Ostlanders

Armes de Corps à corps

Dague 1ère gratuite/ 2Co
 Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co
 Arme à deux Mains 15Co
 Lance 5Co

Armes de Tir

Arc 10Co
 Pistolet 15Co / 30Co la paire

Armure

Armure légère 20Co
 Armure lourde 50Co
 Casque 10Co
 Bouclier 5Co

Liste D'équipement des Brutes

Armes de Corps à corps

Dague 1ère gratuite/ 2Co
 Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co
 Arme à deux Mains 15Co

Armure

Armure légère 20Co

Liste d'équipement des Jaeger

Armes de Corps à corps

Dague 1ère gratuite/ 2Co
 Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co

Armes de Tir

Arc 10Co
 Pistolet 15Co / 30Co la paire
 Arquebuse 35Co
 Tromblon 30Co
 Fusil de chasse 200Co
 Double Barillets (pistolet et fusil de chasse) Deux fois le coût de l'arme

Armure

Armure légère 20Co
 Casque 10Co
 Bouclier 5Co

Liste d'équipement de l'Ogre

Armes de Corps à corps

Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co
 Arme à deux Mains 15Co

Armure

Armure légère 20Co

Tableau des compétences des Ostlanders

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spéciale
Ainé	✓	✓		✓	✓	✓
Frères de sang	✓			✓		✓
Prêtre	✓		✓	✓	✓	✓



HEROS

1 Aîné

60 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Aîné	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes et Armures: Un Aîné peut sélectionner ses armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

REGLES SPECIALES:

Chef: Tout guerrier dans un rayon de 6" autour d'un Aîné peut utiliser son commandement pour tout test de commandement.

0 - 2 Frères de sang

35 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Frère de sang	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Un Frère de sang peut sélectionner ses armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

0 - 1 Prêtre de Taal

45 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Prêtre de Taal	4	2	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Un Prêtre de Taal peut sélectionner ses armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

REGLES SPECIALES:

Prières: Un Prêtre de Taal peut utiliser les prières de Taal de la liste à la fin de ce document.

Restriction : Un Prêtre de Taal ne pourra jamais porter d'armure lourde.

Hommes de mains

(Acheté par groupe de 1 à 5)

Parents
25 couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Parents	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Les Parents peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

0 - 7 Jaeger
25 couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Jaeger	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Les Jaegers peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Jaegers.

0 - 5 Brutes
25 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Brutes	4	2	2	3	3	1	2	1	10

Armes et Armures: Les Brutes peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Brutes. Ils ne peuvent jamais utiliser d'armes de tir même si ils gagnent une compétence leur permettant de le faire.

REGLES SPECIALES:

Boisson: Les Brutes ont de minuscules esprits et sont constamment sous l'effet de l'alcool ou autre drogues dévastatrice. C'est pour cette raison qu'ils n'ont jamais besoins de faire aucun test qui requière leur valeur de commandement.

Sans respect : Les brutes font l'objet d'une étrange pitié mêlée de craintes de la part de leurs camarades. Ils ne peuvent jamais devenir chef de la bande.

0 - 1 ogre
160 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Armes et Armures: Les ogres peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Ogres.

REGLES SPECIALES:

Peur: Les Ogres provoquent la peur.

Grandes créatures : Les ogres sont traités comme des grandes créatures.

Compétence : Un ogre qui pourrait devenir un héros en gagnant la compétences "Ce gars est doué" doit choisir dans la liste des compétences Combat ou force à la place.

Lent d'esprit: Bien que les ogres soient capables de gagner de l'expérience, ils le font de manière moins rapide que des créatures plus petites. Pour représenter cela, un ogre ne gagne que la moitié des points d'expérience qu'il devrait gagner.

**Les compétences spéciales des Ostlanders :**

- **Bull rush (charge de taureau) :** Quand il charge, le héros avec cette compétence peut essayer de renverser son adversaire plutôt que de le blesser. Lorsqu'il charge, au lieu d'attaquer normalement, peut tenter de renverser son adversaire. Lancer pour toucher une fois seulement (quelque soit sont nombres d'attaques) avec un modificateur de +1 mais pas pour blesser. A la place, si le guerrier ennemi est touché, il est immédiatement mis à terre

- **Foul odour (odeur nauséabonde) :** Les guerriers Ostlanders sont capables d'ingurgiter des quantité phénoménales d'alcool ou de liqueur. Mais leurs hygiène laissant particulièrement à désirer, la consommation de ces boissons provoque un léger petit effet secondaire. Ils se mettent à empester de façon assez impressionnante. Pour représenter ceci, les ennemis vivants (ni démons, ni possédés, ni mort-vivants) tentant de le toucher au corps à corps devront le faire avec un malus de -1. De plus les attaques enflammées (torches, certains sorts...) sont résolues avec +1 en Force (il est imprégné d'alcool !) et le héros ne peut jamais porter de torche, de lanterne ou autre objet utilisant du feu.

- **Taunt (insultes) :** Quand certains Ostlanders ont bu, il peuvent devenir de vrai dictionnaire d'insultes et autre grossièretés. Pendant sa phase de tir, au lieu de tirer ou lancer un sort, le héros peut insulter un ennemi visible, mais il doit respecter les règles de tirs (doit insulter la fig ennemie la plus proche, etc), sans toutefois avoir à faire de jet pour toucher. L'insulté doit passer un test de Cd. S'il réussit, rien ne se passe, s'il le rate, il DEVRA charger la figurine qui l'a insultée durant sa prochaine phase de mouvement.

- **Animal friendship (amitié animale) :** Le héros à grandis parmi les animaux de la forêt et dégage maintenant une aura d'amitié que seul les bêtes peuvent comprendre. Pour représenter ceci, les animaux ne peuvent jamais attaquer le héros et il peut être accompagné d'un maximum de 2 chiens de guerre (payés au coût normal suivant le livre de règle de Mordheim), qui ne comptent pas dans la taille maximum de la bande.

- **Blood oath (serment du sang) :** Seul un chef de bande peut avoir cette compétence. Ce guerrier possède une détermination et une volonté de sauver sa famille qu'il lui est très difficile de dérouter au cours d'une bataille. Pour représenter ceci, il peut relancer un test de dérouté raté une fois par partie.

PRIERES DE TAAL

1 : SAUT DU CERF

Difficulté 7

Le prêtre de Taal peut effectuer un mouvement de 9 ps. De plus si il charge il gagne +1 en Force ce tour.

2 : BIERE SACREE

Difficulté 5

En buvant une gorgée de cette mystérieuse boisson (il en possède autant que vous en aurez besoin, le Prêtre soigne chaque figurine allié (le prêtre compris) à moins de 2ps. Chaque figurine soignée récupère tous ses PV perdus. De plus toute les figurines ennemis vivantes (pas les morts vivant et les possédés) situés à moins de 2ps perdent une attaque lors de la prochaine phase de corps à corps à cause des vapeurs de cette bière.

3 : PATTE DOURS

Difficulté 7

Le prêtre invoque la bénédiction de Taal sur lui-même ou sur une figurine située à moins de 6ps de lui. La figurine bénie reçoit +2 en Force jusqu'au début du prochain tour du prêtre.

4 : TREMBLEMENT DE TERRE

Difficulté 9

Le Prêtre lance ce sort sur un bâtiment situé à moins de 4ps de lui. Chaque figurine en contact avec ce bâtiment subit une touche de force 3. De plus, le bâtiment s'écroule et toutes les figurines dessus comptent comme ayant chutées au sol. Elles subissent d'éventuels dégâts dus à la chute (test d'I tout les 3ps de hauteur ou subissent D3 touches de force 5). Une fois résolue, le bâtiment écroulé est retiré du jeu pour le reste de la partie.

5 : Ronces Rampante

Difficulté 8

Plantes, vignes et autres buissons surgissent du sol. Toutes les figs amies et ennemies à moins de 12 ps du prêtre (sauf les Jaeger Ostlander) subissent un malus de mouvement. Ils ne peuvent se déplacer que de la moitié de leur capacité de mouvement et ce jusqu'à la prochaine phase de tir du prêtre.

6 : Convocation D'écureuils

Difficulté 7

Avec ce sort, le prêtre invoque des dizaines et des dizaines de petits écureuils. Les rongeurs se précipitent sur l'ennemi le plus proche dans un rayon de 12ps autour du prêtre. La figurine touchée subit 2D6 touches de F1 sans sauvegarde d'armure.

Averlanders

Encadré par les Montagnes Noires et la longue chaîne que constituent les Montagnes du Bord du Monde, l'Averland s'étend au sud de l'Empire entre le fleuve Aver et le Reik supérieur. Bien qu'elle ne soit ni très grande, ni particulièrement influente, c'est une province prospère : ses deux massifs limitrophes sont creusés de nombreuses mines qui sont pour la plupart la possession des nains, et dont le minerai acheminé à Averheim, sa capitale, est vendu à bon prix aux marchands venus de Nuln et l'y faisant convoier par voie fluviale le long de l'Aver. Les montagnes comptent également quelques forteresses naines séculaires, mais plusieurs sont tombées aux mains des Gobelins de la Nuit ou des skavens, tandis que d'autres ont disparu suite à de violentes éruptions volcaniques.

Séparant les Montagnes Noires des Montagnes du Bord du Monde, le Col du Feu Noir abrite un important passage commercial vers les Principautés Frontalières, lequel est en fait une ancienne route naine s'étendant au-delà d'Averheim jusqu'au nord de l'Empire. Les marchandises remontant le Col du Feu Noir empruntent ensuite généralement le fleuve Aver jusqu'à Nuln. Ce col constitue le seul passage entre des sommets escarpés autrement infranchissables, sans parler que peu osent risquer les fréquentes tempêtes et avalanches, fruits de conditions climatiques imprévisibles. Pire encore, les hauteurs sont la demeure de féroces tribus gobelines, de trolls, de skavens et autres créatures peu amicales. Certains aventuriers audacieux ont monté le commerce d'œufs volés dans l'aire de monstres légendaires, qu'ils monnaient ensuite au Zoo Impérial où les plus grands généraux viennent trouver leurs montures.



L'Averland est une province riche, en conséquence de quoi des sommes exorbitantes sont dépensées dans les tenues de ses soldats, les vétérans arborant volontiers des uniformes flambant neufs reflétant leur grade autant que leur supériorité sur le commun de la piétaille. La tradition s'est peu à peu étendue, au point que même les miliciens et les mercenaires s'efforcent désormais de porter les vêtements les plus coûteux qu'ils puissent se permettre, et on dit que l'armée d'Averland seule emploie autant de tailleurs qu'une petite ville ! Des plaisantins aiment à prétendre que si les Averlanders sont de si bons archers, c'est pour éviter de devoir en venir aux mains et de risquer de déchirer ou de salir leurs beaux atours ; ils évitent néanmoins ce genre de remarques en la présence d'un habitué du Col du Feu Noir pour éviter de finir la tête sur le pavé et soulagés de quelques dents. Ces pratiques vestimentaires outrancières ne pouvaient qu'attirer le peuple des halflings, et la commande la plus fréquente dans les ateliers de retouches du coin est « de raccourcir les manches et d'élargir un peu à la taille, merci. » De nombreuses jeunes recrues sont démoralisées d'apprendre que le pimpant uniforme ne leur sera accessible qu'après avoir servi au moins un an. D'ici là, ils ne seront en rien considérés comme des soldats professionnels et devront provisoirement se contenter d'un accoutrement plus sobre...

Les Bergjaegers forment un corps particulier de gardes du Col du Feu Noir, composé de trappeurs et de rôdeurs des monts environnants, des experts du déplacement en terrain rocailleux souvent employés en guise d'éclaireurs. Pas deux d'entre eux n'ont le même parcours : certains sont des gardes-chasses ayant perdu leur emploi ou l'ayant jugé trop ennuyeux, d'autres des brigands auxquels le choix fut laissé entre l'armée ou la prison, d'autres encore des voleurs de bétail qui ne

furent que trop heureux de pouvoir s'engager lorsque les fermiers se mirent à leurs trousses. Quelle que soit leur histoire, ce sont tous des tireurs experts habitués aux rigueurs de la vie au plein air.

- Par le scribe de renom Tommy "Punk" Muller -



Choix De Guerriers

Une bande de l'Averland doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers autorisé dans la bande est 15.

Capitaine : Chaque bande de mercenaires doit avoir un capitaine, ni plus ni moins !

Sergent : Votre bande peut inclure un seul Sergent.

Bergjaegers : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Bergjaegers.

Recrue : Votre bande peut inclure une seule Recrue.

Gardes des Montagnes : Votre bande peut inclure autant de Gardes des Montagnes que vous le voulez.

Tireurs : Votre bande peut inclure autant de Tireurs que vous le voulez.

Éclaireurs Halflings : Votre bande peut inclure jusqu'à 3 Éclaireurs Halflings.

Expérience De Depart

Le Capitaine débute avec 20 points d'expérience.

Le Sergent débute avec 8 points d'expérience.

Les Bergjaegers débutent avec 4 points d'expérience.

Une Recrue débute avec 0 point d'expérience.

Listes d'équipement des Averlanders

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes de mercenaires d'Averland pour choisir leurs armes.

Liste	de	d'Équipement	à	d'Éclaireur
Armes		Corps		Corps
Dague	(première	gratuite)	-	2
Masse/Marteau		-	3	CO
Hache		-	5	CO
Épée - 10 CO				
Armes		de		Tir
Arc		-	10	CO
Arc long (Bergjaeger uniquement) - 15 CO				
Armure				
Armure	légère	-	20	CO
Rondache		-	5	CO
Casque - 10 CO				
Équipements				Divers
Flèches de chasse (Bergjaeger uniquement) - 35 CO				

Liste	d'Équipement			de	à	Tireur	
Armes	de	Corps	de	à	Corps	Corps	
Dague	(première		gratuite)	-	2	CO	
Masse/Marteau		-		3		CO	
Hache		-		5		CO	
Épée - 10 CO							
Armes	de	Corps	de	à	Tir	Corps	
Arbalète		-		25		CO	
Pistolet	-	15	CO	(30	la	paire)	
Arc		-		10		CO	
Arc long		-		15		CO	
Arquebuse		-		35		CO	
Tromblon		-		30		CO	
Long Fusil d'Hochland - 200 CO							
Armure	de	Corps	de	à	Tir	Corps	
Armure légère		-		20		CO	
Rondache		-		5		CO	
Casque - 10 CO							
Liste	d'Équipement			de	Garde	des	Montagnes
Armes	de	Corps	de	Garde	des	à	Corps
Dague	(première		gratuite)	-	2		CO
Masse/Marteau		-		3			CO
Hache		-		5			CO
Épée		-		10			CO
Lance		-		10			CO
Hallebarde		-		10			CO
Arme à deux mains		-		15			CO
Morgenstern - 15 CO							
Armes	de	Corps	de	Garde	des	Tir	Corps
Pistolet	-	15	CO	(30	la	paire)	
Pistolet de duel	-	25	CO	(50	la	paire)	
Arbalète		-		25			CO
Arc - 10 CO							
Armure	de	Corps	de	Garde	des	Tir	Corps
Armure légère		-		20			CO
Armure lourde		-		50			CO
Bouclier		-		5			CO
Rondache		-		5			CO
Casque - 10 CO							

Tableau de Competences

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Capitaine	X	X	X	X	X	
Sergent	X			X	X	

Bergjaegers		X							X
Recrue	X		X						X



1 Capitaine

60 couronnes d'Or

Le Capitaine d'une bande de mercenaires est d'ordinaire un vétéran de l'armée impériale d'âge moyen, souvent un ancien sergent ou officier de second ordre. La survie d'un groupe de mercenaires repose davantage sur la ruse et l'expérience de son chef que les talents martiaux de celui-ci : il est en effet bien trop fréquent qu'un meneur sans cervelle guide ses troupes droit dans une embuscade ou les fasse prendre la route sans réserves de nourriture. Être un bon capitaine signifie que vos hommes, gardés en vie et bien nourris, vous suivront jusqu'en enfer, ou plus loin s'il le faut, principalement pour l'attrait de l'or ou des pillages. L'incapable se retrouvera vite seul, au pire avec un poignard entre les omoplates.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes/armures : Un Capitaine peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : N'importe quel guerrier à moins de 6 ps du Capitaine peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests de Commandement.

0-1 Sergent

35 couronnes d'Or

Certains capitaines sont des marchands ou des nobles prêts à aller chercher l'argent où il se trouve. Ceux-là emploient les services d'un vétéran qui leur tient lieu de second, auquel ils laissent le soin de faire appliquer les ordres. Outre leurs nombreuses cicatrices, ces hommes se reconnaissent souvent à un cynisme caractéristique.

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

Armes/armures : Un Sergent peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

0-2 Bergjaegers

35 couronnes d'Or

Les Bergjaegers sont les trappeurs venus des montagnes entourant le Col du Feu Noir, experts dans l'art de se déplacer en silence et éclaireurs très appréciés, d'autant qu'ils savent l'art de poser des pièges afin de retenir ou de diviser un groupe d'adversaires. Ces Bergjaegers ne sont pas des soldats de profession et se fient davantage à leur discrétion et à leur astuce qu'à la force de leur bras.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bergjaeger	4	2	4	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Les Bergjaegers peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Éclaireurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Pièges : Les Bergjaegers sont passés maîtres dans l'art de la chasse, un savoir qui peut trouver toute son utilité dans les ruines de Mordheim. Un Bergjaeger peut poser un piège s'il y passe un tour sans rien faire d'autre (mais pas s'il vient tout juste de récupérer après avoir été mis à terre). Placez un marqueur en contact avec le socle du Bergjaeger. Lorsqu'une figurine, amie ou ennemie, arrive dans un rayon de 2 ps du piège, elle risque de le déclencher. Jetez un D6 : sur un résultat de 3 ou plus, le piège lui inflige une touche de Force 4 (notez qu'un Bergjaeger ne risque pas de déclencher ses propres pièges). Si le piège n'a pas blessé la figurine ou n'a pas été déclenché, la victime peut achever son mouvement, elle se retrouve sinon à terre ou sonnée à 2 ps du marqueur. Que le piège ait été déclenché ou non, le marqueur est retiré du jeu.

0-1 Recrue

15 couronnes d'Or

Même si les armées de l'Empire sont remplies d'hommes mûrs, il y aura toujours besoin de jeunots pour aider aux fourneaux ou transmettre les ordres. Certains de ces bleus en quête d'aventures romanesques et de célébrité préfèrent rejoindre une bande de mercenaires. D'autres sont d'anciens bergers désireux de trouver une façon plus facile de se remplir la panse qu'en veillant sur des chèvres, une tâche ardue et le plus souvent rasante !

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

Armes/armures : Une Recrue peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

Hommes de Main



Garde des Montagnes

30 couronnes d'Or

La Garde des Montagnes est la célèbre garnison cantonnée au Col du Feu Noir, celle-là même qui repoussa les tentatives d'invasions de tant de peaux-vertes, et avoir servi plusieurs années durant sous leur livrée traditionnelle jaune et noire témoigne d'un certain mérite. Chaque Garde des Montagnes étant entraîné au maniement de toutes les armes traditionnelles de l'Empire, hallebarde,

épée, arbalète et arc, ils sont fréquemment employés au sein des bandes de mercenaires convaincues à raison que leur présence augmentera d'autant leurs chances de sortir victorieux de leurs déboires à venir. L'avancement naturel voit parfois ces vétérans devenir sergents, ou même capitaines à leur tour, et certaines bandes ne sont même exclusivement constituées que des Gardes des Montagnes d'un même régiment ou survivants d'une grande bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde des Montagnes	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Les Gardes des Montagnes peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

Tireurs

25 couronnes d'Or

Se prétendre tireur ne se résume pas à manier un arc en tentant de toucher ses ennemis. Les meilleurs s'entraînent des années durant pour maîtriser leur arme de prédilection, et les recruteurs de l'armée impériale sont fréquemment présents lors des compétitions d'archerie pour tenter d'enrôler un expert ou deux. Certains délaissent les armes les plus courantes pour celles à poudre noire, mais sont alors souvent obligés de posséder leur arme propre pour se faire engager afin que leurs tarifs ne deviennent pas prohibitifs !

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

Armes/armures : Les Tireurs peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Tireurs.

0-2 Éclaireurs Halflings

20 couronnes d'Or

L'Averland est voisin du Mootland, la terre des halflings, qui fut dévastée en l'an 1707 lorsque le Seigneur orque Gorbad emprunta le Col du Feu Noir. Depuis lors, les gardes du Mootland sont encouragés à servir quelques années dans les garnisons chargées de la défense du col. Le jour prochain où un seigneur de guerre orque tentera à nouveau d'envahir ces terres, il devra d'abord essayer la résistance des halflings.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Éclaireur Halfling	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Armes/armures : Les Éclaireurs Halflings peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Éclaireurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Promotion : Un Éclaireur Halfling promu au rang de héros par un résultat "Ce gars est doué" ne peut pas choisir les compétences de Force comme un de ses deux tableaux de compétences. Il est de fait que les halflings ne sont pas renommés pour leurs carrures d'athlètes !

A Brides Abattues

En plus d'être peuplé par de nombreuses races humanoïdes, le monde de Warhammer comporte aussi plusieurs espèces animales, dont certaines d'entre elles ont été apprivoisées et entraînées afin de remplir des tâches utiles. Elles peuvent être généralement divisées en deux groupes – celles qui peuvent être chevauchées (ex : chevaux, loups géants, sang-froids) et celles qui ne le peuvent pas (ex : chiens de guerre, rats géants).

FIGURINES

Si vous souhaitez inclure des montures ou des animaux dressés dans vos bandes, vous aurez besoin de figurines pour les représenter. Pour les guerriers montés, vous aurez aussi besoin d'une figurine montée et d'une figurine à pied. Il n'est pas conseillé de coller le cavalier dessus mais d'utiliser de la «pâte à fixe» ou quelque chose de similaire pour qu'il puisse être enlevé quand il est à pied et que sa monture n'est pas chevauchée.

COMPETENCES DE DRESSAGE

Plusieurs bandes emploient des animaux de combat, qui ne sont pas montés. Souvent un ou plusieurs membres de la bande sont désignés pour s'occuper des animaux, les nourrir et les entraîner.

Dresseur (ex : Maître-chien, muletier, maître-squig)
Cette compétence est extrêmement utile si des animaux non-montés sont intégrés dans une bande. Elle doit être prise pour des animaux spécifiques et peut être prise plusieurs fois pour plusieurs animaux. Cela représente la connaissance des soins généraux et du bien-être de l'animal aussi bien que des techniques d'entraînement. Un guerrier avec cette compétence a des effets utiles sur les animaux sous sa responsabilité. Si un guerrier a la compétence *Dresseur* pour un animal particulier, tous ces animaux peuvent utiliser son Commandement s'il est à moins de 6 ps. Si le chef de la bande est près lui aussi, le joueur peut choisir lequel des Commandements des guerriers il utilise si l'animal n'est pas stupide, auquel cas seul le Commandement du dresseur peut être utilisé. De plus, les animaux têtus en contact socle-à-socle avec un dresseur ignorent les effets de l'entêtement. Ceci compte comme une compétence d'Erudition.

MONTURES

La plupart des guerriers de Mordheim peuvent seulement rêver de posséder une monture. Coûteuses à l'achat, coûteuses à l'entretien et nécessitant de l'habileté pour les monter, elles sont la marque d'un rang hors de portée des modestes hommes de main. Réservés à ceux ayant la richesse et l'habileté nécessaires, elles sont cependant une possession sans prix, permettant à leur cavalier de traverser rapidement le champ de bataille, l'aidant au combat en lui donnant un avantage de taille et de poids, et dans certains cas, en combattant selon d'autres règles.

Animaux Montés : Il faut un mouvement entier pour monter ou descendre d'une créature montée et le cavalier ne peut pas tirer ou lancer des sorts s'il est en train de le faire. Une monture ou son cavalier ne peuvent pas courir ou charger pendant le tour où

le guerrier monte ou descend sauf si le cavalier a une Compétence Spéciale de Cavalerie qui l'y autorise.

Pas en intérieur : Les montures ne peuvent normalement pas être chevauchées en intérieur ou dans des souterrains, sauf si vous jouez un scénario spécial qui autorise cela.

Terrain Dense : Les cavaliers sont aussi rares dans les ruines de Mordheim que dans les jungles claustrophobiques de Lustrie. Les terrains denses rendent les chevauchées difficiles et de nombreux cavaliers inefficaces. Par conséquent, une bande ne peut seulement avoir un maximum de deux montures (cela n'inclue pas celles des Francs-Tireurs). Dans des décors plus ouverts, tels que les champs des campagnes autour de Mordheim ou les déserts de Khemri, une bande peut avoir autant de montures qu'elle peut s'en offrir.

Contrôler une Monture : Les Compétences Spéciales de Cavalerie peuvent être utilisées par les guerriers qui ont une monture, mais seulement après que la compétence *Chevaucher* ait été gagnée ; les guerriers qui sont fournis avec une monture sont supposés déjà posséder la compétence *Chevaucher*. Les guerriers sans cette compétence peuvent toujours chevaucher des animaux, mais doivent faire un test de Commandement s'ils sont touchés par n'importe quel projectile et au début de n'importe quelle phase de combat quand un ennemi debout est en contact socle-à-socle. Si le test est raté, ils perdent le contrôle de leur monture et doivent faire un test sur le tableau des *Holà, vieux frère !* (voir plus bas). Notez que si un ennemi n'est pas debout, un guerrier monté n'est pas considéré comme en combat et n'a donc pas à vérifier s'il perd le contrôle.

Bonus d'Armure : Tous les animaux montés donnent à leur cavalier un bonus de +1 de sauvegarde d'armure.

Montures en fuite : Dans certaines circonstances, une monture peut fuir. Une monture en fuite doit faire un test de Commandement au début du tour de son propriétaire ; s'il réussit, il s'arrête de galoper, autrement il continue à fuir. La façon la plus facile

de déterminer la direction d'une monture est d'utiliser un dé d'artillerie.

Animaux guidés : Parfois, un guerrier peut vouloir mener une monture plutôt que de la monter. Un guerrier ne peut guider qu'une monture s'il n'a pas la compétence *Dresseur* pour cet animal en particulier, auquel cas il peut en diriger autant qu'il le souhaite. Les groupes d'animaux menés sont attachés ensembles et doivent rester en contact socle-à-socle les uns les autres ; au moins une doit être en contact socle-à-socle avec le guerrier qui les mène. Les montures menées ne font pas de test de perte de contrôle. S'il est requis de faire un test de Commandement (ex : quand ils sont attaqués par un ennemi causant la peur), ils utilisent le Cd du guerrier qui les mène. Un guerrier guidant des montures peut avancer et combattre normalement, mais doit rester en contact socle-à-socle à tout moment.

Animaux non-menés : Les montures qui ne sont ni guidées ni montées vont rester immobiles mais doivent faire un test de Commandement au début de leur tour. S'il est raté, ils galoperont, utilisant les règles ci-dessus.

COMPETENCES DE CAVALERIE

On ne peut utiliser qu'une compétence à la fois. Si deux compétences sont applicables pour une situation donnée, le joueur doit choisir laquelle il utilise. Tous les bonus sont cumulatifs avec ceux gagnés avec une monture, sauf s'il précisée le contraire.

Chevaucher (ex : Monter à Cheval)

Cette compétence est vitale si un cavalier souhaite chevaucher un animal en combat. Cette compétence est spécifique à un type particulier d'animal et doit être regagnée si le guerrier souhaite est capable de chevaucher une autre sorte d'animal. Ainsi, un guerrier avec *Monter à Cheval* devra gagner la compétence *Monter un Destrier* s'il cherche à pouvoir monter aussi une plus fougueuse monture.

Compétences Spéciales de Cavalerie

Commandant de Cavalerie : Les héros montés sont une vision impressionnante. Grâce à leur position avantageuse, ils peuvent voir (et être vus) plus loin que s'ils étaient à pied. Si le chef de la bande a cette compétence et qu'il est monté, il dispose de 6 ps de bonus à la distance à laquelle les autres guerriers peuvent utiliser son Commandement. Ceci est une addition aux autres bonus qui augmentent le champ d'influence du chef.

Chevaucher allongé : En s'allongeant agilement sur un flanc de sa monture, un cavalier devient plus dur à toucher. Quand un cavalier chevauche allongé toutes les attaques de tir contre lui souffrent d'un modificateur de -1 qui s'ajoute aux autres modificateurs. Le cavalier doit déclarer qu'il chevauche allongé avant d'avancer. Il doit faire un test d'Initiative et, s'il réussit, peut faire un

mouvement complet. S'il rate, il perd le contrôle de sa monture et doit immédiatement faire un test sur le tableau des *Holà, vieux frère !*. Cette compétence ne peut être utilisée avec une armure lourde car elle requiert de l'agilité. De plus, chevaucher allongé requiert les deux mains, la figurine ne peut donc pas utiliser un bouclier ou des armes de tir pendant qu'elle utilise cette compétence. Les guerriers sans *Chevaucher* ne peuvent utiliser cette compétence.

Monture de Combat : Le cavalier a entraîné sa monture à utiliser son poids pour écraser n'importe quel ennemi à pied devant elle. Un guerrier avec cette compétence peut faire une attaque supplémentaire de Force 4 quand il charge un adversaire non-monté. Dans les tours suivants du combat, ou s'il est chargé par des guerriers ennemis, le guerrier monté se bat normalement.

Esquive : Le cavalier a entraîné sa monture à faire une embardée de part et d'autre en combat, prenant ainsi l'ennemi à contre-pied. Un cavalier avec cette compétence frappe toujours en premier au corps-à-corps contre des ennemis non-montés. Quand il est chargé par un adversaire, ou s'il combat un ennemi qui frappe aussi en premier, les attaques se font par ordre d'Initiative. Si les Initiatives sont égales, la figurine avec le plus d'expérience frappe en premier. Les guerriers sans *Chevaucher* ne peuvent utiliser cette compétence.

Descendre en Marche : Le cavalier est capable de descendre de sa monture à pleine vitesse. Le cavalier peut chevaucher jusqu'au mouvement normal de sa monture et descendre immédiatement. Ni mouvement supplémentaire ni tir ne sont possibles. Cette compétence peut être utilisée pour aller au contact de l'ennemi, comptant comme une Charge Plongeante d'une hauteur de 2 ps – toutes les règles normales des charges plongeantes s'applique. Notez que le cavalier compte comme étant à pied, il n'est donc pas assisté de sa monture. Les guerriers sans *Chevaucher* ne peuvent utiliser cette compétence.

Monture Athlétique : Sans avoir à faire trop d'efforts, le guerrier est capable de sauter sur le dos de sa monture et de lui ordonner de galoper immédiatement à pleine vitesse. Une fois que le guerrier est à bord, la monture peut courir ou charger normalement. Le guerrier doit être à 2 ps de son coursier pour utiliser cette compétence.

Archer de Cavalerie : Le cavalier a appris les techniques des nomades des steppes et peut tirer à partir d'une monture. Le cavalier peut tirer dans un arc de 360° pendant qu'il est monté, et peut tirer quand sa monture est en train de galoper ; cependant le tir subit une pénalité de -1 en addition à tous les autres modificateurs normaux. Les guerriers sans *Chevaucher* ne peuvent utiliser cette compétence.

Maître du Combat Monté : Le cavalier est spécialement habile au combat contre un adversaire monté. Si la figurine se bat montée contre un adversaire monté et qu'il réussit à blesser l'ennemi, la figurine blessée doit ajouter +1 à son jet sur le

tableau des *Holà, vieux frère !*. Les guerriers sans *Chevaucher* ne peuvent utiliser cette compétence.

PERDRE LE CONTRÔLE

Si un guerrier monté est blessé, le joueur doit faire un jet sur le tableau des *Holà, vieux frère !*. Ceci remplace le tableau normal des blessures. Si un coup critique est donné, prenez le résultat le plus sérieux.

Tableau des *Holà, vieux frère !*

1-2 Le cavalier est temporairement désorienté et sa monture se cabre. Le cavalier reste sur sa selle mais doit consacrer le prochain tour immobile à tenter de reprendre le contrôle, incapable de bouger ou de tirer. S'il est attaqué, traitez le cavalier comme à terre.

3-4 Le cavalier chute de sa monture et est sonné, subissant une touche additionnelle de Force 2 sans sauvegarde d'armure. De plus, lancez 1D6 : sur un jet de 1 à 3, la monture s'enfuit immédiatement de 3D6 ps dans une direction aléatoire et continue jusqu'à ce qu'il sorte de la table – la monture peut être récupérée après la bataille ; sur un jet de 4 à 6, la monture reste immobile et le guerrier doit remonter une fois qu'il s'est réveillé. Note : la monture ne compte pas comme non-montée ou non-guidée dans ce cas.

5-6 Le cavalier et sa monture tombent en même temps. Ils sont immédiatement mis hors de combat. De plus, lancez 1D6 : sur un jet de 1 à 2, la monture tombe sur le cavalier en l'écrasant. Si cela arrive, le guerrier doit faire deux jets sur le tableau des blessures après la bataille. De plus, après la bataille lancez 1D6 : sur un jet de 1 à 2, la monture est estropiée ou tuée par la chute et est enlevée de la feuille de bande.

BESTIAIRE

Ce qui suit est un résumé des animaux communément trouvés dans diverses parties du monde, ainsi que quelques espèces moins communes. Notez que ces animaux ne sont pas particulièrement brillants et ne peuvent pas gagner d'expérience. Notez aussi que les montures peuvent être montées, mais cela ne veut pas dire que toutes le veulent !

ANIMAUX D'ATTAQUE

Les animaux d'attaque les plus communs dans le Vieux Monde sont les fidèles chien de guerre, spécialement appréciés par les Répurgateurs. Les autres bandes ont leurs animaux d'attaque favoris – les Rats Géants pour les Skaven, les Loups Funestes pour les Vampires, les Sang-Froids pour les Druchii, les Chiens Noirs pour les Lahmianes (servez-vous de ça !). Quelles que soient les différences entre les espèces, un guerrier avec plusieurs rangées de griffes et de mâchoires derrière lui est un adversaire plus dangereux qu'un guerrier seul. Pour des détails sur les différents animaux d'attaque disponibles pour

les différentes races, voir le livre de règles de Mordheim ou les listes de bande correspondantes.

MONTURES

Les humains aiment leurs chevaux, les orques leurs sangliers, les gobelins leurs loups. Tous sont d'accord pour dire que deux jambes c'est bien, mais que quatre c'est mieux.

Sanglier de Combat

Coût : 90 C.O.

Disponibilité : Rare 11 (Orques uniquement)

Gros, féroce et avec un sale caractère – une monture parfaite pour un seigneur orque. Les bandes d'orques utilisent occasionnellement ces bêtes bruyantes quand elles explorent les ruines de Mordheim et au-delà. Ce n'est pourtant pas commun, car les plus gros orques tendent à prendre les sangliers pour eux.

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

REGLES SPECIALES

Charge Féroce : Les sangliers de combat orque attaquent avec +2 de Force quand ils chargent, à cause de leur poids. Notez que cela s'applique seulement au sanglier, pas au cavalier.

Peau Epaisse : La peau épaisse et la fourrure abondante du sanglier le rendent très difficile à blesser. Les sangliers confèrent un bonus additionnel de +1 à la sauvegarde d'armure du cavalier (soit un total de +2).

Loup Géant

Coût : 85 C.O.

Disponibilité : Rare 10 (Gobelins uniquement)

Les loups géants sont communs dans la plupart des chaînes de montagnes du monde connu. Cependant, attraper une de ces bêtes malfaisantes et rapides est une autre chose – spécialement si vous êtes un 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 être utilisés par une bande qui contient des Araignées Géants.

Araignée Géante

Coût : 100 C.O.

Disponibilité : Rare 11 (Gobelins uniquement)

L'Araignée Géante est une chose de cauchemar. Typiquement de 10 à 12 pieds de long, elles sont très prisées par les Gobelins des Forêts comme montures.

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

REGLES SPECIALES

Attaques empoisonnées : Les attaques des Araignées Géantes sont empoisonnées – leurs attaques sont considérées comme ayant une Force de 4, mais cela ne modifie pas les sauvegardes d'armures.

Marcher sur les murs : Les Araignées Géantes (et leurs cavaliers) peuvent monter et descendre les murs sans faire de tests d'Initiative. Ils peuvent seulement sauter de 2 ps vers le haut ou le bas, mais cela compte comme une Charge Plongeante. Quand une araignée saute, son cavalier doit faire un test d'Initiative ; si le test est manqué, quelque chose va mal – faite un test sur le tableau des *Holà, vieux frère !*. Notez aussi que si le cavalier a la compétence *Descendre en Marche*, la charge plongeante maximum est seulement de 2 ps.

Note : Les Araignées Géantes ne peuvent être utilisées par une bande qui contient des loups géants.

Mule

Coût: 30 C.O.

Disponibilité : Rare 7 (toutes les bandes)

Leur obstination est légendaire, mais ces bêtes de somme sont quand même parfois montées par les halflings, les nains et aussi les prêtres ayant des problèmes de poids!

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

REGLES SPECIALES

Lentes : Les mules ne sont pas les montures les plus rapides et peuvent fuir de seulement 2D6 ps.

Entêtement : Si un guerrier monte une mule ou s'il est en contact socle-à-socle avec une mule, il doit faire un test de Commandement à chaque tour ou la mule refusera de bouger.

Désagréable: Sans chef ou cavalier, une mule errera dans une direction aléatoire. S'il y a un combat à moins de 6 ps, elle fuira automatiquement à l'opposé du combat.

Non-combattantes : Les mules ne combattront pas et ne peuvent pas être utilisées pour charger – elles refuseront simplement d'avancer. Si un guerrier ennemi charge une mule montée, testez immédiatement sur le tableau des *Holà, vieux frère !*. Si une mule non-montée est chargée, elle fuira directement à l'opposé de l'ennemi qui a chargé.



Cheval

Coût : 40 C.O.

Disponibilité : Rare 8 (Humains uniquement)

Les Chevaux ne sont pas entraînés pour le combat et n'attaquent normalement pas l'ennemi. Cependant, ils sont utiles pour parcourir rapidement le champ de bataille.

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

Destrier

Coût: 80 C.O.

Disponibilité : Rare 11 (Humains uniquement)

Les destriers sont des grands chevaux, bien entraînés, tout à fait à l'aise à la bataille. Ils sont principalement utilisés par les bandes d'humain.

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

REGLES SPECIALES

Dressé pour le combat : La monture a été spécialement entraînée pour se battre sur un champ de bataille. Le cavalier peut relancer tous tests de perte de contrôle manqués. Une seule relance est autorisée par test.

Coursier Elfique

Coût: 90 C.O.

Disponibilité : Rare 10 (Elfes uniquement)

Les coursiers elfiques sont des animaux gracieux, mais ont un tempérament violent quand ils sont appelés à combattre. On dit que les elfes noirs aussi élèvent ces excellentes bêtes. Habituellement, les coursiers hauts elfes sont gris et blanc, les coursiers elfes sylvains sont brun clair et blanc, et les coursiers elfes noirs sont d'un noir profond.

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

REGLES SPECIALES

Dressé pour le combat : La monture a été spécialement entraînée pour se battre sur un champ de bataille. Le cavalier peut relancer tous tests de perte de contrôle manqués. Une seule relance est autorisée par test.



Cauchemar

Coût : 95 C.O.

Disponibilité : Rare 11 (Vampires et Nécromanciens uniquement)

Les Comtes Vampires ont parfois besoin de coursiers tombés pour les emmener où ils le souhaitent. Qui se soucie qu'ils sont morts ? Ils ont encore des jambes, n'est-ce pas ?

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

REGLES SPECIALES

Ne peut pas courir : Etant une créature mort-vivante, un Cauchemar ne peut pas courir, mais peut charger normalement.

Immunié au Poison : Les cauchemars ne sont pas affectés par le poison.

Immunié à la Psychologie : Etant des créatures mort-vivantes, les Cauchemars sont immunisés à la psychologie, n'ont jamais à faire de tests de Commandements, et restent toujours immobile même s'ils sont sans leader. Toutefois, si leur cavalier subit une blessure, il doit faire un jet sur le tableau des *Holà, vieux frère !* comme d'habitude.

Destrier du Chaos

Coût : 90 C.O.

Disponibilité : Rare 11 (Culte des Possédés uniquement)

Les Destriers du Chaos sont des parodies déformées et dégradées des magnifiques destriers de l'Empire. Ils sont utilisés par les Possédés et les autres bandes du Chaos.

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

REGLES SPECIALES

Ne peuvent être montés par les Possédés : Même les Destriers du Chaos sont ombrageux envers les répugnants Possédés et n'autorisent pas ceux-ci à les monter.

Dressé pour le combat : La monture a été spécialement entraînée pour se battre sur un champ de bataille. Le cavalier peut relancer tous tests de perte de contrôle manqués. Une seule relance est autorisée par test.



Sang-Froid

Coût : 100 C.O.

Disponibilité : Rare 11 (Elfes Noirs et Skinks uniquement)

Ecailleux, méchants et stupides, ces créatures natives du Nouveau Monde font d'excellentes montures au combat.

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

REGLES SPECIALES

Peur : Les Sang-Froids cause la *Peur*.

Stupide : Faites un test avec le Commandement du cavalier à chaque tour ; si le cavalier rate le test, les règles normales de la stupidité s'appliquent, sinon avancez normalement.

Peau Ecailleuse : Les Sang-Froids confèrent un bonus additionnel de +1 à la sauvegarde d'armure du cavalier (soit un total de +2).





Les Kislévites

Le Pays des Grands Ours

Kislev s'étend au nord et à l'est de l'Empire. Plus l'on voyage vers l'orient, et plus les forêts se font clairsemées, s'évanouissant pour laisser la place aux steppes qui s'étendent jusqu'aux contreforts des Montagnes du Bord du Monde. Les hivers de Kislev sont longs et rudes : pendant plusieurs mois, la terre est prise dans une gangue de glace et parcourue par des blizzards. Les villages kislévites sont construits en bois car la pierre est rare en ces contrées, aussi seules les cités les plus éminentes sont protégées par des murs solides. Dans la capitale, l'antique Kislev, des édifices d'un blanc laiteux sont surmontés de coupoles dorées, décorées de statues et de gargouilles de la même matière. Certains disent d'ailleurs que Kislev est un pays pauvre peuplé de gens riches. Il est quoi qu'il en soit vrai que les habitants de cette nation oubliée ont une vision du monde plus positive que ce à quoi des étrangers pourraient s'attendre. En effet, Kislev vit sous la menace permanente d'invasions sauvages. Des armées de féroces Nordiques s'y rendent souvent pour piller et tuer, sans parler du fait que Kislev jouxte les désolations du Chaos : toute incursion des serviteurs des dieux sombres passe donc par le pays (et par ses habitants).

Pour les aider dans leur combat contre cet ennemi monstrueux, les Tzars de Kislev ont noué des liens solides avec l'Empire. Cette alliance est profitable pour les deux pays, car les dirigeants impériaux ont depuis longtemps compris l'utilité de ce voisin qui fait également office de zone tampon entre leurs domaines et le Royaume du Chaos. Ainsi, les deux nations ont pour tradition de s'envoyer mutuellement des troupes en temps de guerre. De fait, la Légion du Griffon, la fierté des armées de Kislev, a été fondée comme symbole de l'union entre les deux peuples. Cet ordre de chevalerie est entièrement composé de nobles kislévites, mais il réside et est entraîné dans l'Empire.

Malgré les menaces constantes qui pèsent sur leurs têtes, les gens de Kislev chantent, dansent et s'amusez autant que les autres peuples du Vieux Monde, si ce n'est plus. Certains affirment que cette joie relative résulte de leur amour pour les boissons fortes. Même si ce n'est pas entièrement vrai, il est certain que les kislévites aiment ces breuvages, et qu'une partie d'entre eux attribue même des propriétés magiques à leur boisson nationale, la vodka.

Une bande kislévite représente un groupe d'individus venus de ce froid royaume. Les kislévites ont tendance à rester sur leur réserve en présence d'étrangers, mais leur cœur est généralement prompt à la joie : dès qu'ils se retrouvent parmi leurs compatriotes, ils deviennent déchaînés et leurs fêtes se perdent en rires et en chansons. Les kislévites sont réputés pour être des guerriers courageux, et ils vouent au Chaos une haine qui dépasse celle de beaucoup d'autres peuples du Vieux Monde. Là où nombre de citoyens de l'Empire ne comprendront pas qu'une secte du Chaos est en train d'émerger, les kislévites la détecteront et la purgeront rapidement par le fer et le feu. Gardez ceci à l'esprit lorsque vous jouez une bande de Kislev. La plupart des habitants de ce pays ont perdu leur foyer ou des proches à cause des déprédations du Chaos, et ils ne savent que trop bien que sans une vigilance constante, la chute est assurée. Leur résolution est donc sans faille ; ils n'attendent aucune pitié de la part des serviteurs du Chaos, et ne leur en accordent aucune.

Règles Spéciales

Francs-tireurs : Une bande kislévite peut engager les mêmes Francs-tireurs que les bandes de mercenaires humains décrites dans le livre de règles de Mordheim.



Les hommes de Kislev, à la moustache pleines de givre et de vodka, par Mark Havener



Vieux Ennemis : Les kislévites ne peuvent en aucun cas s'allier avec une bande du Chaos d'un type ou d'un autre. Cette restriction s'étend aux bandes suivantes : Possédés, Hommes-bêtes, Skavens, Elfes Noirs, Nains du Chaos, et toute autre bande que les joueurs jugent comme étant trop chaotique.

Choix Des Guerriers

Une bande kislévite doit inclure au moins 3 guerriers. Vous disposez de 500 Couronnes d'Or que vous pouvez utiliser pour recruter votre bande. Le nombre maximum de guerriers que peut compter la bande est de 15.

Héros

Capitaine de Druzhina : Votre bande doit inclure un Capitaine, ni plus, ni moins !

Dompteur d'Ours : Votre bande ne peut inclure qu'un seul Dompteur d'Ours.

Esaul : Votre bande ne peut inclure qu'un seul Esaul.

Recrues : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Recrues.

Hommes De Main

Guerriers : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Guerriers.

Cosaques : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Cosaques.

Streltsi : Votre bande peut inclure jusqu'à 3 Streltsi.

Ours Apprivoisé : Votre bande ne peut inclure qu'un seul Ours Apprivoisé, uniquement si elle inclut déjà un Dompteur d'Ours.

Expérience De Départ

Le **Capitaine de Druzhina** débute avec 20 points d'expérience.

Un **Dompteur d'Ours** débute avec 10 points d'expérience.

Un **Esaul** débute avec 8 points d'expérience.

Les **Recrues** et les **Hommes de Main** débute avec 0 point d'expérience.

Équipement Spécial

Vodka (35+2D6 CO / Rare 8)

Les kislévites habitent un pays hostile constamment menacé par les invasions. Du

coup, ils ont tendance à être graves et pragmatiques, mais cela n'a pas entamé leur amour de la fête. On pourrait même dire le contraire : les difficultés qu'ils ont à affronter quotidiennement leur enseignent que la vie est brève et que la moindre occasion de s'amuser doit être saisie. L'une des conséquences de cette attitude est la création d'une boisson alcoolisée appelée vodka. Il s'agit aussi d'un des produits d'exportation les plus célèbres du pays, bien que la plupart des habitants du Vieux Monde trouvent ce breuvage un peu trop fort pour leurs goûts méridionaux. Les kislévites au contraire sont friands de cette boisson, à tel point qu'ils lui prêtent des propriétés magiques. Les mères de famille donnent de la vodka à leurs enfants pour prévenir les maladies et pour les réchauffer lors des longs mois d'hiver. Les étrangers restent perplexes sur les qualités surnaturelles de ce spiritueux, mais il est avéré qu'une armée kislévite bien pourvue en vodka se bat mieux et avec encore plus de vaillance.

En termes de jeu, la vodka est un objet à utilisation unique qu'un Héros kislévite peut donner à sa bande avant une bataille. Tous les membres de la bande bénéficient alors d'un bonus de +1 en Commandement (jusqu'à un maximum de 10) pour la durée de la partie. En revanche, tous les membres doivent effectuer un test d'Endurance avant le début de la partie, sous peine de subir un malus de -1 en Initiative en cas d'échec, afin de représenter les effets enivrants de la vodka.

Héros Kislévite Uniquement

Collier de Griffes d'Ours (75+3D6 CO / Rare 9)

A Kislev, les ours sont sacrés, et un collier fait de dents (ou de crocs) de cet animal est réputé avoir des pouvoirs magiques.

Un guerrier portant un Collier de Griffes d'Ours reçoit une partie de la force et de la férocité de cet animal. Le guerrier devient sujet à la *frénésie*.

Héros Kislévite Uniquement





Liste D'Équipement Des Kislévites

Les bandes kislévites choisissent leur équipement dans les listes suivantes :

ÉQUIPEMENT DES GUERRIERS

Armes de Corps à Corps

Dague	Première gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Morgenstern	15 CO
Arme à deux mains	15 CO
Hallebarde	10 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

Couteau de lancer	15 CO
Arc court	5 CO
Arc	10 CO
Arbalète	25 CO
Pistolet	15 CO (30 la paire)
Pistolet de duel	25 CO (50 la paire)

Armures

Bouclier	5 CO
Rondache	5 CO
Casque	10 CO
Armure légère	20 CO
Armure lourde	50 CO

ÉQUIPEMENT DES STRELTSI

Armes de Corps à Corps

Dague	Première gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Morgenstern	15 CO
Arme à deux mains	15 CO
Hallebarde	10 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

Arc	10 CO
Arbalète	25 CO
Pistolet	15 CO (30 la paire)
Pistolet de duel	25 CO (50 la paire)
Arquebuse	35 CO

Armures

Bouclier	5 CO
Casque	10 CO
Armure légère	20 CO

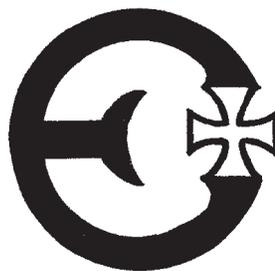
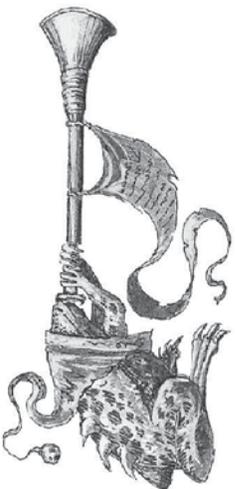


Tableau De Compétences Des Kislévites

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Cap. de Druzhina	✓	✓	✓	✓	✓
Esaul	✓	✓			✓
Dompteur d'Ours	✓			✓	✓
Recrues	✓			✓	✓





Héros



1 Capitaine de Druzhina

60 Couronnes d'Or

Il s'agit des nobliaux de Kislev. En tant de guerre, ces derniers forment leurs propres régiments dans l'armée kislévite. Ils ont une apparence impressionnante, en grande partie grâce à leurs armes et armures antiques, qui sont souvent des artefacts passant de père en fils depuis des générations. Les capitaines sont assez riches pour s'offrir leur propre monture et équipement, aussi doivent-ils toujours se tenir prêts à combattre pour le Tzar. En retour, ils possèdent leurs propres terres et bénéficient de réductions d'impôts.

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

Armes/armures : Un Capitaine de Druzhina peut être équipé d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des guerriers kislévites.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : Tout guerrier dans un rayon de 6ps du Capitaine de Druzhina peut utiliser le Cd de ce dernier pour tous ses tests de Commandement.

Héritage : Lorsque la bande est créée, le Capitaine a le droit d'acheter un objet de la liste d'équipement des guerriers kislévites à moitié prix. Cet objet représente un héritage familial transmis de génération en génération. Perdre l'un de ces artefacts ancestraux est perçu comme une disgrâce, et si cela arrive (par exemple le résultat **Dépouillé** du tableau des blessures) le Capitaine doit le remplacer aussitôt que possible par un substitut de bonne qualité, ou courir le risque d'être châtié par l'esprit de ses ancêtres. Pour remplacer un héritage, le Capitaine doit acheter le même objet, à 150% de son prix habituel. Ce surcoût représente l'excellente qualité de l'objet. Tant que l'objet n'a pas été remplacé, le Capitaine subit un malus de -1 sur tous ses tests et jets pour toucher.

0·1 Dompteur d'Ours

35 Couronnes d'Or

Depuis des temps immémoriaux, les ours ont une place prépondérante dans les légendes kislévites. Les kislévites éprouvent un grand respect pour ces puissants animaux, et les bêtes apprivoisées trouvées dans les cirques itinérants remportent en ce lieu un franc succès. Les colosses qui entraînent ces ours sont tout simplement appelés dompteurs d'ours, et les meilleurs d'entre eux sont

réputés parmi tous les kislévites. Un ours peut également être entraîné au combat, aussi les dompteurs sont souvent recrutés au sein des armées kislévites, où ils jouissent d'un statut privilégié.

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

Armes/armures : Un Dompteur d'Ours peut être équipé d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des guerriers kislévites.

RÈGLE SPÉCIALE

Dompteur d'Ours : Une bande kislévite incluant un Dompteur d'Ours peut recruter un Ours Apprivoisé en tant qu'Homme de Main. Cet animal a été dressé pour suivre les instructions du Dompteur, il réussira donc automatiquement ses tests de *stupidité* lorsqu'il se trouve dans un rayon de 6ps du Dompteur d'Ours (même si ce dernier est à terre ou sonné).

0·1 Esaul

35 Couronnes d'Or

Esaul est un ancien mot cosaque signifiant "meilleur guerrier", et était généralement appliqué au plus puissant combattant de la tribu. Le mot a traversé les siècles, et il est aujourd'hui donné comme titre honorifique par un chef à son champion personnel, bien qu'il soit également encore utilisé par les guerriers Gospodar pour désigner un vétéran. Toute garnison de cité kislévite contient au moins un officier endurci que ses hommes appellent affectueusement Esaul.

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

Armes/armures : Un Esaul peut être équipé d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des guerriers kislévites.

0·2 Recrues

15 Couronnes d'Or

Ces jeunes paysans robustes se joignent souvent à des bandes d'aventuriers pour chercher fortune.

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

Armes/armures : Une Recrue peut être équipée d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des guerriers kislévites.





Hommes de main (achetés par groupes de 1 à 5)

Guerriers

25 Couronnes d'Or

La tribu des Gospodar constitue la majorité du peuple de Kislev, et ses membres sont généralement considérés comme étant les gens les plus civilisés de ce pays inhospitalier. Les Gospodar sont grands, avec des cheveux blonds ou roux. Leurs femmes sont réputées dans tout le Vieux Monde pour la beauté de leur teint d'albâtre. Celles-ci disposent d'ailleurs des mêmes droits que les mâles Gospodar, elles peuvent ainsi atteindre des positions de pouvoir : de fait, les plus puissants des légendaires mages des glaces kislévites sont tous des femmes !

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

Armes/armures : Les Guerriers peuvent être équipés d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des guerriers kislévites.



Cosaques

30 Couronnes d'Or

Les Cosaques sont des nomades vivant dans le nord de Kislev. Ils sont toujours les premiers à souffrir d'une invasion chaotique, c'est pourquoi ils vouent une haine farouche aux serviteurs des ténèbres. Les Cosaques sont réputés pour leurs talents de cavalier, leurs armes favorites étant le cimenterre et la lance.

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

Armes/armures : les Cosaques peuvent être équipés d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des guerriers kislévites.

RÈGLE SPÉCIALE

Haine du Chaos : Des années de conflit contre les forces du Chaos ont laissé leur empreinte dans l'âme des Cosaques. Ceux-ci sont sujets à la *haine* des forces du Chaos (c'est-à-dire les membres de toute bande à

laquelle s'applique la règle *Vieux Ennemis* décrite plus haut).

03 Streltsi

25 Couronnes d'Or

Les armes à feu furent introduites à Kislev par le Prince Boydinov d'Erengard. Bien qu'il fût très populaire parmi son peuple, le prince était considéré comme un excentrique (c'est lui qui inventa la fameuse roulette kislévite). Malgré les superstitions et les réticences initiales, les arquebuses ont depuis été acceptées comme les armes essentielles qu'elles sont. A sa mort, le prince légua une bonne partie de sa fortune à la création et à l'entretien d'un régiment d'arquebusiers : celui-ci existe encore, et ses membres sont appelés les Streltsi. Les autres cités, y compris la capitale Kislev, envoient des soldats à Erengard pour qu'ils apprennent le maniement des armes à feu au sein du régiment.

En plus de leur connaissance des armes à feu, les Streltsi utilisent aussi une petite hallebarde appelée bardiche, et celle-ci, avec l'arquebuse, est le symbole le mieux connu des Streltsi. Au combat, ces derniers utilisent leur bardiche pour poser le canon de leur arquebuse, ce qui augmente leur précision et les fait disposer d'une combinaison d'armes redoutables.

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

Armes/armures : Les Streltsi peuvent être équipés d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des Streltsi. Notez que ce sont les seuls guerriers kislévites à être entraînés au maniement des arquebuses.

RÈGLE SPÉCIALE

Appui : Un Streltsi armé d'une hallebarde et d'une arquebuse peut utiliser cette dernière pour y poser son arme à feu. Il bénéficie alors d'un bonus de +1 pour toucher avec son



arquebuse tant qu'il ne se déplace pas durant la phase de mouvement (cela s'applique même si le Streltsi dispose d'une compétence lui permettant de se déplacer et de tirer avec une arquebuse : il ne doit pas se déplacer du tout pour pouvoir poser son arquebuse).

01 Ours Apprivoisé

125 Couronnes d'Or

Les Dompteurs d'Ours amènent souvent avec eux l'un de leurs ours sacrés. Ces énormes bêtes ne respectent pas grand-chose, et il faut à un humain des années pour gagner leur confiance et leur obéissance. Mais ces efforts ne sont jamais vains car lorsque les choses tournent mal, il n'est pas d'ami plus fidèle et plus sauvagement loyal qu'un ours apprivoisé.

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

Armes/armure : Crocs et griffes !



RÈGLES SPÉCIALES

Apprivoisé : Un Ours se moque des objectifs d'une bande ou de ses inimitiés : il obéit simplement à son dompteur. Mais il arrive qu'il s'ennuie en attendant : c'est pour cette raison qu'il est sujet à la *stupidité*. En revanche, si son dompteur s'occupe de lui, il saura quoi faire, l'Ours réussit donc automatiquement ses tests de *stupidité* s'il se trouve dans un rayon de 6ps du Dompteur. De fait, ce dernier est le seul membre de la bande à avoir quelque contrôle sur lui : l'Ours n'utilise jamais le Cd du chef de bande pour ses tests, mais il peut utiliser celui du Dompteur s'il se trouve dans un rayon de 6ps de lui. Notez que la bande ne peut pas contrôler l'Ours sans la présence de son dompteur : l'animal ne peut pas être utilisé lors de parties auxquelles le Dompteur ne participe pas. Cela signifie que si la bande

perd le Dompteur, l'Ours restera dans sa cage jusqu'à ce qu'elle en recrute un autre !

Effrayant : Un ours en charge est un spectacle effrayant. Un Ours Apprivoisé cause la *peur*.

Étreinte : Si l'Ours touche une figurine ennemie avec ses deux Attaques lors du même tour de combat, le joueur peut choisir de lui faire effectuer une seule touche d'étreinte au lieu des deux touches ordinaires. Pour résoudre l'étreinte, les deux joueurs jettent chacun 1D6 et ajoutent au résultat la Force de leur figurine. Si le total de l'ours est supérieur ou égal à celui de l'ennemi, ce dernier perd automatiquement 1PV, sans sauvegarde d'armure autorisée. Si le total de la victime est plus élevé, elle parvient à se dégager et ne subit aucun dommage.

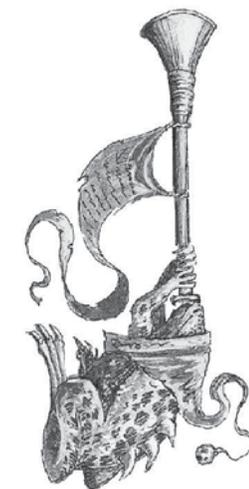
Féroce et Loyal : La relation entre un Dompteur et son Ours est si étroite que si celui-ci vient à être blessé, l'ours se tiendra souvent au-dessus de son corps pour le protéger, voire le mettra à l'abri. Si à la fin d'une partie l'Ours n'a pas été mis hors de combat, le Dompteur pourra ignorer les résultats suivants sur le tableau des blessures graves : *Dépouillé*, *Capturé* et *Vendu aux Arènes* (et ignore les résultats équivalents sur d'autres tableaux des blessures graves, comme celui de la Lustrie par exemple). Si l'un de ces résultats est obtenu, traitez-le à la place comme un résultat *Récupération Totale*.

Animal : Les Ours sont des animaux et ne gagnent donc jamais de points d'expérience.

Grande Cible : Voir le livre de règles, chapitre Tir.

Exemple de Bande

Lorsque je recrute une bande, je commence par les figurines les plus importantes. La première est bien évidemment le chef de bande, d'une part parce qu'il est obligatoire, d'autre part parce qu'il s'agit de la figurine qui va me représenter en tant que joueur ! Après cela, je recrute les hommes de main que j'ai envie d'aligner, puis je me penche sur les héros et enfin le reste de la bande. Andrei a donc été recruté en premier, avec son armure ancestrale, son pistolet et son épée. Le gros de ma bande n'aurait sûrement que peu d'équipement, mon Capitaine de Druzhina se devait donc d'être bien armé pour sortir du



lot. La règle spéciale *Héritage* m'a bien entendu beaucoup aidé!

Après Andrei, je voulais absolument un ours apprivoisé. Les ours sont un élément clé de la culture et de la religion kislévite, et il aurait été injuste de ne pas en prendre un. De plus, rares sont les figurines à autant semer la panique dans le cœur de l'ennemi!

Je me suis ensuite consacré aux autres Héros. Normalement, j'essaye d'en recruter le plus possible, afin d'avoir le maximum de chances d'obtenir de bons jets d'exploration. Cette fois, j'avais fait des folies en m'offrant un ours, ce qui combiné avec le coût élevé de mon chef allait me limiter. J'ai donc laissé l'Esaul à Kislev pour acheter un Dompteur d'Ours et deux Recrues. Le Dompteur est obligatoire pour pouvoir utiliser l'Ours, et les Recrues sont moins chères que les Hommes de Main!

Pour ce qui est de ces derniers, je n'avais décidé que peu d'argent. Les Guerriers n'ont pas la règle spéciale Haine du Chaos des cosaques, mais ce sont quand même de bons combattants, et les 5 couronnes économisées ainsi sur chacun d'eux allaient me permettre de recruter un guerrier supplémentaire. J'ai donc pris quatre Guerriers avec massue et dague, après quoi j'ai passé ma bande en revue. En retravaillant un peu le tout, je pouvais encore avoir une bande de bonne taille. J'essaie en règle générale d'avoir au moins 9 guerriers, car ce chiffre lui permet de

perdre une figurine de plus avant de passer un test de déroute que si elle n'en comptait que 8. C'était déjà le cas, j'ai donc laissé de côté l'un des guerriers pour prendre un Streltsi avec son équipement spécial (arquebuse et hallebarde), et j'ai doté d'épées plutôt que de massues mes Guerriers restants.

Au fur et à mesure que ma bande progressera, je compte lui ajouter le Héros qui lui manque, ainsi que quelques Cosaques. J'aimerais aussi recruter le nombre maximum de Streltsi car leur équipement les rend dévastateurs en soutien des troupes de corps à corps.

Bande de Kislévites

Andrei Padinov, Capitaine de Druzhina 110 CO
Armure lourde (héritage), épée, pistolet, dague.

Boris Schaunov, Dompteur d'Ours 45 CO
Épée, dague.

Ivan, Recrue 25 CO
Épée, dague.

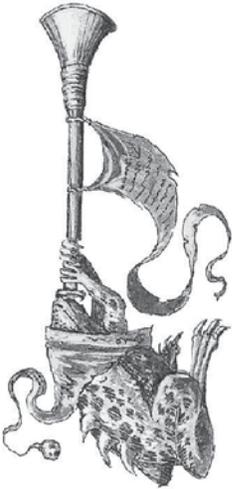
Stephan, Recrue 18 CO
Massue, dague.

Igor, Ours Apprivoisé 125 CO

Valery, Josef et Alexi, Guerriers Gospodar 105 CO
Épée, dague.

Anatoly, Streltsi 70 CO
Arquebuse, hallebarde, dague.

Total : 498 CO



Bandes de Norsca

*“De la fureur des nordiques,
protège-nous Ô Sigmar”*

La Norsca s'étend à l'extrême nord de l'Empire, sur le rivage de la Mer des Griffes. C'est une terre hostile dont les montagnes s'élèvent haut dans le ciel et plongent directement dans les eaux glaciales de la mer. Les humains qui y vivent sont solidement bâtis, avec des épaules larges et des bras puissants. C'est un peuple sauvage dont la société est basée sur la guerre et le combat. Les nordiques ne fabriquent rien en dehors des produits de base et ont pour habitude de piller et voler les autres races. Leurs drakkars sèment terreur et destruction sur les côtes de toutes les races et de tous les pays. Les nordiques forment des tribus ou des clans, à la manière des Unberogens qui vivaient dans l'Empire il y a de cela plusieurs siècles. Les nordiques sont donc primitifs selon les critères des autres races, sans même compter le fait que de nombreuses tribus vénèrent ouvertement les dieux sombres.

Tous les nordiques s'entraînent à la guerre dès leur plus jeune âge et deviennent experts dans le maniement de l'épée, de la hache et du bouclier, car seuls les forts peuvent espérer survivre dans leur société. Peut-être à cause de leur réputation de férocité, les nordiques ne prêtent allégeance qu'à leur clan et à leurs ancêtres, c'est pourquoi ils font d'excellents mercenaires.

En dépit de leur brutalité, les nordiques sont des marins hors pair, rivalisant même avec les hauts elfes dans leur maîtrise de la navigation. Ils furent les premiers humains à poser le pied en Lustrie et dans les Terres du Sud. Ils ont voyagé du Vieux Monde jusque dans le Nouveau Monde et y ont fondé la première colonie humaine, Skeggi. Depuis, ils lancent régulièrement des raids sur les villes côtières de Lustrie, et leur soif d'aventure et de pillage les a même menés à l'intérieur des terres, où ils ont profané bon nombre de cités-temples des hommes-lézards.

Règles Spéciales

Tous les nordiques suivent les règles suivantes :

Marins : Les nordiques sont d'excellents navigateurs et passent une grande partie de leur temps à bord de leurs drakkars. Tous les nordiques gagnent un bonus de +2 en Force quand ils tentent de manœuvrer un bateau.

Choix des Guerriers

Une bande de nordiques doit inclure entre trois et quinze figurines. Vous avez 500 couronnes d'or pour recruter votre bande.

Héros

Jarl : Toute bande de nordiques doit avoir un et un seul Jarl pour la commander.

Berserkers : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Berserkers.

Kolbîtr : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Kolbîtr.

Hamrammr : Votre bande peut inclure un seul Hamrammr.



Hommes de Main

Maraudeur : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Maraudeurs.

Chasseurs : Votre bande peut inclure jusqu'à cinq Chasseurs.

Loups : Votre bande peut inclure jusqu'à cinq Loups si vous avez également un Hamrammr.

Expérience de Départ

Un Jarl débute avec 20 points d'expérience.

Un Berserker débute avec 11 points d'expérience.

Un Hamrammr débute avec 11 points d'expérience.

Un Kolbîtr débute avec 0 point d'expérience.

Un homme de main débute avec 0 point d'expérience.

Caractéristiques Maximales

Les nordiques sont des humains, bien que plus féroces et plus grands que la normale ! Ils utilisent les mêmes caractéristiques maximales que les humains données pages 121 du livre de règles de Mordheim.

Listes d'Équipement des Nordiques

Les listes suivantes sont utilisées par les nordiques pour sélectionner leurs armes :

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES HÉROS

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Arme à Deux Mains	15 CO
Fléau	15 CO

Armes de Tir

Haches de Jet	15 CO
(Compte comme des couteaux de lancer)	

Armures

Casque	10 CO
Armure Légère	20 CO
Bouclier	5 CO

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES HOMMES DE MAIN

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Lance	10 CO
Arme à Deux Mains	15 CO

Armes de Tir

Haches de Jet	15 CO
(Compte comme des couteaux de lancer)	

Armures

Casque	10 CO
Armure Légère	20 CO
Bouclier	5 CO

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES CHASSEURS

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Lance	10 CO
Arme à Deux Mains	15 CO

Armes de Tir

Javelots	5 CO
Arc	10 CO

Armures

Casque	10 CO
Bouclier	5 CO



ARME DES NORDIQUES

Javelot

Les Chasseurs utilisent souvent ces armes afin d'abattre leurs proies.

Portée: 8 ps

Force: Utilisateur

Règle Spéciale: Le tireur ne subit pas de malus pour se déplacer et tirer avec un javelot.



Tableau de Compétences des Nordiques

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Jarl	✓				✓	✓
Beserker	✓			✓		✓
Hamrammr	✓				✓	✓
Kolbíttr	✓				✓	✓



Héros

1 Jarl

70 Couronnes d'Or

Le Jarl d'une bande de nordiques est un vétéran endurci et bien souvent l'un des chefs de son clan. Il est habitué aux rigueurs du combat et n'hésite jamais à verser le sang. Bien que certains Jarl établissent des tactiques de combat, la plupart préfèrent foncer tête baissée pour galvaniser leurs guerriers. Quelle que soit son attitude, tous ses hommes lui vouent un respect sans bornes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	3	1	4	2	8

Armes/Armures: Un Jarl peut être équipé d'armes et d'armures de la liste des Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef: Toute figurine de la bande dans un rayon de 6ps du Jarl peut utiliser son Cd pour tous ses tests.

0=2 Berserkers

50 Couronnes d'Or

Les berserkers sont les guerriers les plus féroces de la bande. Ils ont prouvé leur valeur au cours d'innombrables batailles et plus rien ne peut les effrayer. Ils vont au combat sans aucune considération pour leur propre vie et se battent comme des possédés.

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

Armes/Armures: Les berserkers peuvent être équipés d'armes choisies dans la liste d'équipement des Héros. Ils ne peuvent jamais porter d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Berserker: Les berserkers sont sujets à la *frénésie* comme détaillé dans les règles de psychologie de Mordheim.

0=1 Hamrammr

90 Couronnes d'Or

Les Hamrammr sont des berserkers affligés d'une mutation très rare. Lors de la pleine lune ou quand le sang coule à flots au combat, les Hamrammr se transforment en monstres horribles, mi-hommes mi-loup, ou mi-homme mi-ours. Ces créatures sont connues sous le

nom de garous dans le Vieux Monde. Elles sont capables de dépecer un homme de leurs griffes, éventrant les combattants et déchirant les armures alors qu'elles se jettent en hurlant au beau milieu de la mêlée.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	4	0	4	4	1	4	2	7

Armes/Armures: Un Hamrammr est une masse de griffes et de crocs et n'utilise jamais d'armes ou d'armures. Il ne subit aucune pénalité pour combattre sans arme.

RÈGLES SPÉCIALES

Peur: Les Hamrammr sont terrifiants et causent la *peur*.

Bestial: Les Hamrammr sont des monstres redoutables *immunisés à la psychologie*. Bien que considérés avec respect par leurs camarades, ils sont trop incontrôlables pour devenir chef de bande.



0=2 Kolbíttr

15 Couronnes d'Or

Ce sont de jeunes guerriers inexpérimentés, souvent liés au Jarl par des vœux de servitude.

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

Armes/Armures: Les Kolbíttr peuvent être équipés d'armes et d'armures issues de la liste d'équipement des Héros.

Hommes de Main (achetés par groupes de 1 à 5 figurines)

Maraudeurs

25 Couronnes d'Or

Les Maraudeurs sont les guerriers les plus courants au sein d'une bande de nordiques. Ce sont des combattants expérimentés qui n'ont connu que la guerre depuis leur plus tendre enfance. Sous le terme maraudeur se cachent en fait des pillards et des pirates sans vergogne.

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

Armes/Armures: Les Maraudeurs peuvent être équipés d'armes et d'armures issues de la liste des hommes de main.

0=5 Chasseurs

25 Couronnes d'Or

Les chasseurs connaissent parfaitement les techniques pour traquer et piéger les animaux sauvages de Norsca. Ils sont très habiles dans le maniement de l'arc aussi bien que dans celui de toutes les armes traditionnelles des nordiques. Ils suivent souvent un chef dans ses voyages pour lui offrir leurs compétences.

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

Armes/Armures: Les Chasseurs peuvent être équipés d'armes et d'armures issues de la liste des hommes de main.

0=5 Loups

15 Couronnes d'Or

Les terres glaciales de Norsca sont le repaire d'animaux féroces: des mammoths massifs, des ours polaires, et bien entendu des loups dont la taille dépasse largement celle de leurs cousins du Vieux Monde. Les chasseurs les dressent à se jeter à la gorge de l'ennemi.

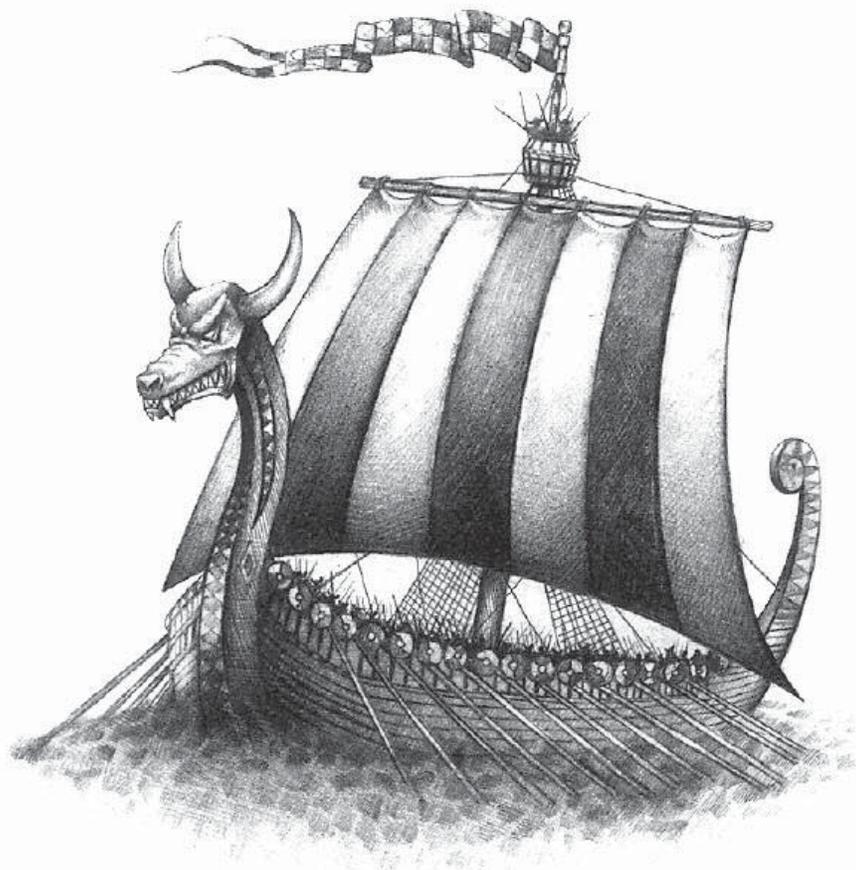
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes/Armures: Les loups ne peuvent pas utiliser d'armes (ils n'en ont pas besoin!)

RÈGLES SPÉCIALES

Animaux: Les loups sont des animaux et ne gagnent jamais d'expérience.

Chef de Meute: Les loups sont des animaux grégaires qui se soumettent à un chef de meute: le Hamrammr. S'il n'y a pas de Hamrammr dans la bande (par exemple s'il est tué ou blessé), les loups ne peuvent pas être utilisés jusqu'à ce qu'il soit remplacé.



Bandes d'Hommes-lézards

Serviteurs Des Anciens

Les hommes-lézards et leurs maîtres bouffis, les slanns, furent autrefois les serviteurs des Anciens. Ces derniers ont quitté le monde suite à la grande catastrophe, et depuis les hommes-lézards vivent dans la stricte observance des rituels et plans qu'ils établirent avant leur départ. Mais la sérénité de ces sauriens discrets a été mise à mal par l'arrivée des "peaux sèches".

De nombreuses cités-temples des hommes-lézards ont été pillées par des explorateurs, humains ou non. Or la situation s'aggrave, car attirés par des récits décrivant de fabuleuses cités d'or, de plus en plus de pillards accostent sur les côtes de Lustrie.

Les temples en ruine de Huatl, Tlax et Xahutec sont ceux qui ont subi le plus de déprédations, en raison de leur proximité des côtes. Ces dernières années ont vu l'arrivée massive de nordiques, de tiléens ou d'elfes en quête de savoir ou de richesses. La tâche est ardue pour les flegmatiques hommes-lézards qui tentent de retenir ce flot d'envahisseurs. C'est pourquoi ils appliquent des tactiques de guérilla : tandis que les skinks harcèlent l'ennemi, les Saurus frappent vite et fort avant de se replier dans la jungle profonde. Les plages et les ruines abritent aussi de petites bandes qui s'emploient à ralentir et désorganiser leurs ennemis.

Ces équipes de guérilleros à sang froid ne sont pas seules à monter la garde et protéger les ruines des Anciens, et de nombreux pièges les assistent dans leur tâche. Il peut s'agir de simples fosses dissimulées et garnies de pieux mortels, ou des réseaux de tunnels élaborés au tracé labyrinthique qui désorientent les pillards. Ceux-ci sont donc généralement dans l'obligation de dresser leurs camps hors des ruines avant de pouvoir les explorer avec d'infinies précautions.

Les bandes hommes-lézards sont tout à fait appropriées si vous jouez une campagne en Lustrie mais ils peuvent également se rendre à Mordheim pour y poursuivre des voleurs ayant emporté une importante relique, ou suite à une vieille prophétie des Anciens...

Règles Spéciales

Peau Écaillée : Tous les hommes-lézards ont une peau écaillée qui leur confère une sauvegarde d'armure : 5+ pour les saurus, 6+ pour les skinks, et 4+ pour les kroxigors. Les

malus imposés aux sauvegardes, ne peuvent pas modifier celles-ci au-delà de 6+, mais un résultat *aucune sauvegarde* sur le tableau des coups critiques les annulera. Les armures légères et les boucliers ajoutent un bonus de +1 à ces sauvegardes.

Armure : Les armures sont rares dans la société hommes-lézards, une armure légère coûtera donc toujours 50 Couronnes d'Or, même si elle est achetée à partir de la liste d'équipement.

Morsure : Les saurus ont de puissantes mâchoires et peuvent mordre au corps à corps, ils ont donc une Attaque supplémentaire résolue avec la Force de leur profil, et qui ne subit pas le malus pour le combat sans arme. Cette attaque est toujours effectuée en dernier, que le saurus ait chargé ou non et quelles que soient les armes employées (y compris les armes à deux mains).

Sang-froid : Tous les hommes-lézards sont lents à réagir. En raison de ce flegme, ils peuvent jeter 3D6 et ne garder que les deux plus petits résultats lors de leurs tests de psychologie ou de déroute. Une bande d'hommes-lézards ne peut pas utiliser le Cd d'un saurus ou d'un kroxigor pour ses tests de déroute.

Aquatiques : Les skinks peuvent se déplacer dans les terrains aquatiques sans pénalités, et ils comptent comme étant à couvert dans tout terrain de ce type.

Créatures de la Jungle : Les skinks peuvent se déplacer dans la jungle sans pénalités.

Rareté des Saurus : Les Prêtres Mages slanns n'incluent jamais plus d'hommes de main saurus que d'hommes de main skinks dans une bande. Vous ne pouvez pas le faire non plus.

Choix Des Guerriers

Votre bande doit comporter au moins trois figurines, et est limitée à un effectif de vingt figurines. Initialement, vous avez 500 Couronnes d'Or pour assembler votre bande.

Héros

Prêtre Skink : Votre bande doit être commandée par un Prêtre Skink.

Guerriers Totem Saurus : Votre bande peut inclure un Guerrier Totem Saurus.

Skinks à Grande Crête : Jusqu'à deux Skinks à Grande Crête peuvent rejoindre votre bande.

Listes d'Équipement Des Hommes-lézards

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes d'hommes-lézards pour s'équiper :

Liste d'Équipement Des Saurus

Armes de corps à corps

Dague	Première gratuite/2 CO
Hache de pierre (massue)	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO

Armes de tir

Aucune

Armures

Heaume d'os	10 CO
Armure légère	50 CO
Bouclier	5 CO

Liste d'Équipement Des Skinks

Armes de corps à corps

Dague	Première gratuite/2 CO
Hache de pierre (massue)	3 CO
Hache	5 CO
Épée (Héros uniquement)	10 CO
Lance	10 CO

Armes de tir

Arc court	5 CO
Bolas	5 CO
Javelots	10 CO
Couteaux de lancer	15 CO
Sarbacane	25 CO

Armures

Heaume d'os (Prêtre uniquement)	10 CO
Bouclier	5 CO
Rondache	5 CO



Compétences Des Hommes-lézards

Combat Tir Érudition Force Vitesse Spécial

Prêtre Skink			✓		✓	✓
Guerriers Totem	✓			✓		✓



Hommes de Main

Skink : Vous pouvez avoir autant de Skinks que vous le souhaitez dans votre bande.

Saurus : Votre bande peut inclure jusqu'à quatre Saurus.

Kroxigor : Un seul Kroxigor peut être ajouté à votre bande.

Expérience De Départ

Prêtre Skink 20pts d'expérience.

Guerrier Totem Saurus 11pts d'expérience.

Skinks à Grande Crête 8pts d'expérience.

Hommes de Main 0pts d'expérience.

Nouveaux Equipements

Armes Empoisonnées : Les Skinks connaissent bien les poisons animaux disponibles dans la jungle. Les Héros Skinks peuvent acquérir du

venin fuligineux pour 20CO et du lotus noir pour 10CO. Dans ce cas, cet équipement est considéré comme commun mais ne peut être employé qu'avec des armes de tir. Seuls les Guerriers Totem Saurus peuvent enduire leurs armes de corps à corps avec ces substances, mais ils les paient aux tarifs normaux indiqués sur le tableau des prix.

Les Hommes de Main Skinks peuvent acheter du venin de reptile au coût de 5CO par arme de jet. Ce poison est commun et ajoute +1 à la Force de l'arme, mais n'accorde pas le malus de -1 à la sauvegarde d'armure. À ce coût, le poison n'est disponible que pour la durée d'une bataille. N'oubliez pas que tous les Hommes de Main d'un même groupe doivent être équipés de façon identique.

Javelots: Les javelots sont de petites lances qu'il est possible de projeter. Leur portée est de 8ps et leur Force est celle du lanceur.

Règles Spéciales

Il s'agit d'une *arme de jet*, le lanceur ne subit donc pas de pénalités pour tirer s'il s'est préalablement déplacé.

Bolas: Les bolas sont constitués de trois sphères de pierre ou de bronze liées ensemble, et se manient un peu comme une fronde, mais dans ce cas propulseur et projectile sont tous deux lancés. Il s'agit d'une arme de chasse qui a pour vocation d'immobiliser la proie sans la tuer. Sa portée est de 16ps et elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille, bien qu'elle soit récupérée à la fin de celle-ci.

Règles Spéciales

Dangereux: Si le jet pour toucher donne un résultat de 1, les bolas heurtent la tête de leur lanceur et occasionnent une touche de Force 3.

Entrave: Une figurine touchée par des bolas n'est pas blessée, mais elle se retrouve entravée et ne peut plus bouger. Elle subit également une pénalité de -2 à sa CC au corps à corps. La victime peut tout de même tirer et peut essayer de se libérer durant la phase de récupération, si elle obtient 4+ sur 1D6, elle y parvient et peut à nouveau se déplacer et combattre normalement.

Sarbacane: Celles que les skinks emploient sont similaires à celles des skavens du clan Eshin (voir p.92 du livre de règles de Mordheim).

Compétences Spéciales & Marques Sacrées

Compétences Spéciales

Les Héros hommes-lézards ayant accès à la liste des compétences spéciales peuvent, lors de l'obtention d'une nouvelle compétence, utiliser ces listes plutôt que les listes normales.

SKINKS UNIQUEMENT

Infiltration

Ce Skink peut s'approcher discrètement de ses ennemis. En début de partie, vous pouvez le placer n'importe où sur la table pourvu qu'il soit caché et à plus de 12ps de tout ennemi.

Grand Chasseur

Ce Skink à grande crête est un excellent chasseur et utilise le couvert disponible avec le maximum d'efficacité. S'il est à couvert, le malus pour le toucher au tir passe de -1 à -2.

SAURUS UNIQUEMENT

Listes Interdites: Les Saurus ne peuvent jamais obtenir de compétences d'érudition et ne font pas usage d'armes de tir.

Cri De Guerre

Le cri de guerre du Saurus est si assourdissant que les ennemis au contact socle à socle avec lui subissent un malus de -1 sur leurs jets pour toucher au premier tour de corps à corps.

Peau De Bois

Au cours des ans, la peau écailleuse du Saurus s'est renforcée et a durci, il ne sera mis hors de combat que sur un résultat de 6+ sur 1D6.

Marques Sacrées

De nombreux skinks et saurus sont nés avec des marques et sont considérés comme bénis des dieux par leurs semblables. Un Héros ne peut avoir qu'une seule marque et celle-ci ne peut être acquise que lors du recrutement du héros puisqu'il s'agit d'une marque de naissance.

Gueule Énorme

40 pts

(Saurus uniquement)

Le Saurus a des mâchoires hypertrophiées et de puissants muscles maxillaires. En conséquence, son attaque de morsure est résolue avec un bonus de Force de +1.

Glandes à Venin

40 pts

(Skinks uniquement)

Le Skink possède des glandes sublinguales qui sécrètent un poison mortel. Il peut effectuer tout ou partie de ses attaques en mordant plutôt qu'en utilisant ses armes. Ces attaques suivent les mêmes règles que les morsures de Saurus, et elles infligent un malus de +1 à la sauvegarde d'armure quelle que soit la Force du Skink. Cependant, en cas de blessure, ajoutez +1 au résultat du jet sur le tableau des dégâts.

Marque des Anciens

50 pts

Ceux qui naissent albinos sont les élus des Anciens et les autres hommes-lézards voient en eux de grands héros. Cette marque prestigieuse permet à son porteur de transformer, de façon automatique, un échec à un test en une réussite. Cette aptitude ne peut être employée qu'une seule fois par partie et uniquement pour un test effectué par le Héros lui-même. Vous pouvez très bien l'utiliser pour un test de déroute raté si vous le souhaitez.

Héros

1 Prêtre Skink

60 Couronnes d'Or

Le chef de la bande sera un Prêtre Skink choisi pour sa fiabilité, sa mission sera de surveiller les pillards à la peau sèche et d'intervenir s'ils se rapprochent trop d'une chambre secrète. Il peut aussi être envoyé à la poursuite de voleurs s'étant déjà emparés de leur butin. Le prêtre doit prendre des décisions délicates, comme choisir le moment de l'attaque. Il est aisément reconnaissable aux symboles mystiques de ses dieux, peints sur sa peau. Par exemple, ceux qui servent Chotec arborent des représentations de serpents ailés, tandis que ceux qui vénèrent Sotek ont de simples serpents.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	3	4	3	3	1	5	1	7

Armes et Armures: Les Prêtres Skinks peuvent recevoir des armes et des armures de la liste d'équipement des Skinks.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef: En tant que Chef, le Prêtre Skink peut faire bénéficier de son Commandement tout homme-lézard effectuant un test de Cd à 6ps ou moins de lui. Si le Prêtre Skink est tué, vous pouvez en recruter un autre, mais vous devez jouer au moins une partie sans chef, le temps qu'il rejoigne la bande.

Sorcier: Les Prêtres Skinks sont des sorciers et peuvent utiliser la magie des hommes-lézards.



0-1 Guerrier Totem Saurus

60 Couronnes d'Or

Lorsqu'un Guerrier Saurus a tué vingt ennemis, il est accepté au sein de l'un des trois Totems Guerriers: Aigle, Jaguar ou Alligator. Mais auparavant, il doit chasser et tuer lui-même un animal de son totem pour prouver sa valeur. Une fois intégré dans l'un de ces groupes prestigieux, il sera choisi par les Prêtres Skinks pour participer à la protection des temples.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	0	4	4	1	2	1+1	8

Armes et Armures: Un Guerrier Totem Saurus peut être équipé avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Saurus.



0-2 Skinks à Grandes Crêtes

30 Couronnes d'Or

Les Grandes Crêtes sont les skinks qui dirigent les expéditions de harcèlement, ils sont donc d'excellents pisteurs et éclaireurs qui savent organiser efficacement des embuscades. Leur peau a des teintes plus variées que celle des autres skinks et ils se fondent ainsi beaucoup mieux dans la jungle. Ils emploient également de la boue et des feuillages pour parfaire leur camouflage. Leurs patrouilles permettent de repérer l'ennemi le plus tôt possible et de saper son moral avec des tirs de javelots et de flèches, ou de couvrir le repli d'une bande ayant effectué une attaque éclair.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	3	3	3	2	1	4	1	7

Armes et Armures: Les Skinks à Grandes Crêtes peuvent être équipés avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Skinks.



Hommes de Main

Skinks

20 Couronnes d'Or

Les skinks vivent dans les jungles et les marais de Lustrie, environnement auquel ils sont parfaitement adaptés. Leurs faiblesses physiques sont largement compensées par leur rapidité, leur agilité et leur intelligence. De fait, ils se battent en tirant des flèches ou des javelots plutôt qu'en engageant des corps à corps. Leur moral au combat oscille entre une étonnante audace et des mouvements de panique soudains, ceci est probablement dû à leur inexistant mémoire à court terme. Aussitôt qu'un groupe de skinks en fuite sera hors de danger, il y a de fortes chances pour qu'il ait oublié la raison de celle-ci et qu'il se regroupe pour mener une autre attaque.

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

Armes et Armures: Les Skinks peuvent être équipés avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Skinks.



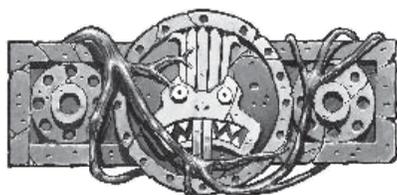
0-4 Saurus

40 Couronnes d'Or

Les Saurus sont pourvus d'une peau écailleuse qui les protège comme une armure naturelle, leur intelligence est faible mais suffisante pour comprendre des ordres simples. Ce sont d'excellents guerriers, non seulement en raison de leur férocité et de leurs aptitudes martiales, mais aussi car ils font preuve de sang froid et de ténacité face à n'importe quel ennemi. Néanmoins, en dehors du combat, ils ne sont pas bons à grand-chose.

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

Armes et Armures: Un Saurus peut être équipé avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Saurus.



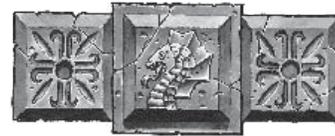
0-1 Kroxigor

200 Couronnes d'Or

D'aspect général, les Kroxigors ressemblent aux Saurus, mais ils sont bien plus grands et puissants. Leur langage se limite à quelques grognements et leur intelligence est très faible, cela fait d'eux d'excellentes troupes de choc. Hors des périodes de conflit, les skinks les emploient comme ouvriers pour le transport de lourdes charges.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	3	0	5	4	3	1	3	8

Armes et Armures: Un Kroxigor est armé d'une hallebarde.



RÈGLES SPÉCIALES

Aquatique: Le Kroxigor se déplace à travers les terrains aquatiques sans pénalités. Lorsqu'il se trouve dans de tels terrains, il compte comme étant à couvert.

Provoque la Peur: Comme tout monstre de grande taille qui se respecte, un Kroxigor provoque la *peur*.

Grand: En raison de sa taille importante, le Kroxigor peut toujours être pris pour cible par un tireur, même si d'autres cibles sont plus proches de celui-ci.

Animal: Le Kroxigor est si peu intelligent qu'il ne peut bénéficier d'aucun apprentissage, il ne gagne donc aucun point d'expérience.



Magie Des Hommes-lézards

La magie de Hommes-lézards fonctionne comme les prières de Sigmar et le Prêtre Skink peut y faire appel même s'il porte des pièces d'armure.

1D6 Résultat

1 Colère de Chotec

Difficulté 8

Un éclair tombe du ciel et frappe l'ennemi le plus proche à moins de 10 ps du Prêtre Skink, lui infligeant une touche de Force 5. Si la cible porte une armure (légère, lourde, Ithilmar ou Gromril) augmentez cette Force de +1 et ajoutez également +1 au résultat du jet sur le tableau de dégâts.

2 Bénédiction de Sotek

Difficulté 7

Ce sort peut être lancé sur une figurine à moins de 6 ps du Prêtre Skink, ou sur lui-même. Jetez 1D6 pour déterminer la nature de la bénédiction. Les effets s'appliquent tant que le Prêtre ou la figurine n'est pas *sonné* ou mis *hors de combat*. Une seule figurine à la fois peut être sous l'effet de la bénédiction.

1D6 Effet

1-2 +1 en CT ou +1 pour toucher au corps à corps.

3-4 +1 en Endurance.

5-6 +1 en Mouvement et en Initiative

3 Furtivité d'Huanchi

Difficulté 7

Ce sort affecte tous les Skinks à moins de 6 ps du Prêtre, y compris lui-même. Il leur permet à ceux qui sont à couvert de se cacher immédiatement. Une figurine peut ainsi se cacher même si elle a couru ou tiré durant le tour.

4 Protection des Anciens

Difficulté 6

Le Prêtre Skink et tout homme-lézard à moins de 4 ps de lui acquièrent une sauvegarde de 4+ contre les effets des sorts et prières. Ce sort reste en jeu tant que le Prêtre n'est pas mis *hors de combat*.

5 Fureur de Tinci

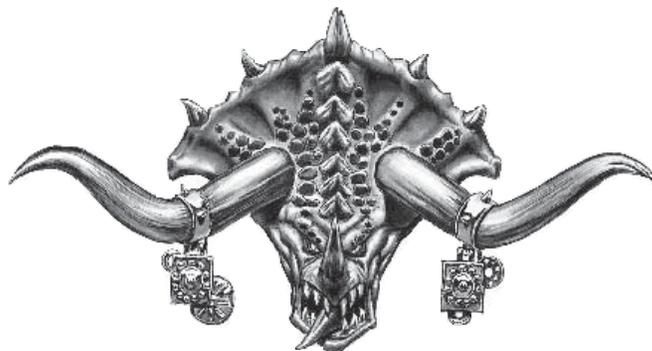
Difficulté 8

Le Prêtre Skink, ou une figurine située à moins de 6 ps, est submergé par une rage sanguinaire et devient *frénétique*. Elle reçoit en outre un bonus de +1 en Force. Les effets de ce sort s'appliquent tant que le Prêtre Skink n'est pas *sonné* ou mis *hors de combat*. De plus, au début de chaque tour, le Prêtre doit réussir un test de Commandement pour le maintenir. Une seule figurine peut être sous l'effet de ce sort à un instant donné, mais le Prêtre peut l'interrompre au début de son tour afin de pouvoir le relancer sur une autre cible durant la phase de tir.

6 Célérité d'Itzl

Difficulté 7

Le Prêtre Skink, ou une seule figurine d'homme-lézard située à moins de 6 ps, peut faire un mouvement supplémentaire de 4 ps. Ceci compte comme une course et la figurine ne peut pas bouger si elle a déjà tiré durant le tour. Il n'est pas possible de charger en utilisant ce déplacement magique.



Gladiateurs

TRADUCTION PAR NINJA77CS, ZINC77CS ET SNK77CS

Dans tout l'empire on trouve des arènes de combats où de rudes guerriers sont forcés de se battre les uns contre les autres dans des corps à corps brutaux, souvent jusqu'à la mort pour le plaisir sanglant de la foule des spectateurs. Des arènes vicieuses de Port des Coupes Gorges aux arènes noires des faubourgs de la cité en ruine de Mordheim, on peut entendre le fracas des armes et les cris d'agonie. Dans de nombreuses régions de l'Empire ces combats sont hors la loi, mais les arènes restent des havres pour les ex-mercenaires, les prisonniers évadés et les escrocs itinérants, et des dessous de tables versés aux autorités locales permettent à ce sport brutal de ne pas s'arrêter.

Il y a autant de types différents de combats dans les arènes que de ces lieux de rencontres, des bagarres de tavernes aux grands conflits avec de nombreux combattants armés. Les cartels illégaux du jeu gagnent de grandes sommes d'argent ainsi que les guildes. Dans les régions sans lois de l'Empire, comme dans les environs de la Cité des Damnés, les combats d'arènes sont plus importants, très répandus et beaucoup plus luxueux. Il y a beaucoup de types de gladiateurs : des ogres énormes et bestiaux, des nains sans peur et quelques humains infortunés vendus comme gladiateurs.

La plus grande partie des combattants sont des esclaves qui travaillent dans le "circuit" et qui sont bien entraînés avant d'être lancés dans le monde sanglant des arènes car ils sont considérés comme de gros investissements par leurs propriétaires. Ils essaient de survivre assez longtemps pour acheter leur liberté en laissant une bonne partie du prix de leur victoire aux mains de leur propriétaire. Beaucoup de gladiateurs ne vivent que pour le sport (et meurent aussi pour lui!) car ils ne connaissent rien d'autre.

Une bonne partie des gladiateurs arrive à se racheter leur liberté, ou bien s'enfuient et forment des bandes de fugitifs qui cherchent à échapper à leurs propriétaires. Ces bandes sont idéales pour celui qui veut faire explorer les rues de Mordheim. Les guerriers d'une bande de gladiateurs sont des adversaires très dangereux, même pour le plus

expérimenté des mercenaires, car ils sont sans pitié et ne font jamais de quartier.

Les gladiateurs sont spécialement entraînés à combattre dans des espaces réduits avec peu de marge de manœuvre comme les maisons et les ruines de Mordheim, ce qui les rend particulièrement craints par les bandes de la Cité des Damnés.

Choir des guerriers

Une bande de Gladiateurs doit inclure au moins 3 figurines. Vous avez 500 Couronnes d'Or pour recruter votre bande. La bande ne doit pas dépasser 15 guerriers, cependant des bâtiments du campement peuvent augmenter ce nombre.

Seros

Seigneur de l'Arène : Chaque bande de Gladiateur doit avoir un seul Seigneur de l'Arène, ni plus, ni moins.

Gladiateur Tueur de Trolls : Votre bande peut inclure un Gladiateur Tueur de Trolls.

Gladiateur Vétéran : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Gladiateurs Vétéran.



Sommes de main

Ogre Gladiateur : Votre bande peut inclure un Ogre Gladiateur.

Harceleurs : Votre bande peut inclure jusqu'à 7 Harceleurs.

Gladiateurs : Votre bande peut inclure autant de Gladiateurs que vous le désirez.

Expérience de départ

Le **Seigneur de l'Arène** débute avec 20 points d'expérience.

Les **Vétéran** débutent avec 8 points d'expérience.

Le **Tueur de Trolls** débute avec 8 points d'expérience.

Les **Homme De Mains** débutent avec 0 point d'expérience.

Armes et armures

Contrairement aux autres bandes qui choisissent les armes pour équiper leurs guerriers, les gladiateurs doivent choisir un style spécifique qui dicte le choix de leurs armes et armures.

Les Tueurs de Trolls et les Ogres font exception à cette règle et doivent choisir dans une liste limitée d'équipement. Leur style de combat n'empêche pas les héros d'utiliser des objets étrangers à leur liste s'ils apprennent les compétences appropriées.

Les gladiateurs peuvent changer leur style de combat en échangeant avec un autre guerrier ou en achetant un nouveau style d'équipement (ou en achetant les objets séparément).

Une différence supplémentaire avec les bandes classiques est que les Hommes de Mains d'un même groupe peuvent avoir des styles d'équipements différents.



Liste d'équipement des Gladiateurs

Les listes suivantes sont utilisées par les Gladiateurs pour le choix de leur équipement

LISTE D'EQUIPEMENT DES OGRES ET DES TUEURS

Armes de Corps à Corps

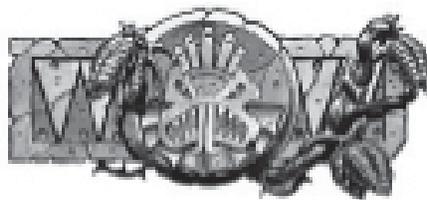
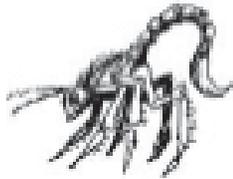
Dague (1 ^{ère} gratuite)	2 CO
Massue	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Hache Naine *	15 CO
Epée	10 CO
Fléau	15 CO
Gantelet à pointes	15 CO
Arme en Gromril *	3 x le prix

* Disponible seulement au Tueur de Trolls

Armures

Casque *	10 CO
Armure légère *	20 CO

* Disponible seulement à l'Ogre



LISTE D'EQUIPEMENT DES GLADIATEURS

Style Orque

Casque – Dague – Hache – Bouclier	20 CO
-----------------------------------	-------

Style non-mort

Casque – Dague – Gantelet à pointes - Epée	35 CO
--	-------

Style Impérial

Casque – Dague – Arme à deux mains – Armure légère	45 CO
--	-------

Style Chaotique

Casque – Dague – Fléau – Bouclier – Armure légère	50 CO
---	-------

LISTE D'EQUIPEMENT DES HARCELEURS

Style Skink

Casque – Dague – Tridents ou Javelots – Filet ou Rondache	25 CO
---	-------

Style Elfe noir

Casque – Dague – 2 Epées ou Lance et Filet	30 CO
--	-------

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Seigneur de l'arène	X			X	X	X
Vétéran	X			X	X	X
Tueur de Troll	X			X		X

I Seigneur de l'Arène

80 Couronnes d'Or

Le Seigneur de l'Arène est le chef de la bande. Il est un guerrier très célèbre, un combattant spectaculaire qui a comblé la foule en délire grâce à son allure martiale et ses triomphes sanglants. Il a réussi à racheter ou à libérer suffisamment de ses compagnons d'arène pour former une bande à son propre compte. Il est le plus habile et le plus solide de la bande et prêt à le montrer à quiconque mettra sa position en danger. Il est suivi avec un mélange de respect et de crainte par ses compagnons et sa loyauté à ses hommes est sans faille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	4	1	4	2	8

Armes/armures : Un Seigneur de l'Arène peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des gladiateurs

REGLES SPECIALES

Chef : N'importe quelle guerrier à moins de 6ps du Seigneur de l'Arène peut utiliser le commandement de ce dernier pour ses tests de commandement.

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

O-2 Gladiateurs Vétérans

35 Couronnes d'Or

Ces vétérans sont des guerriers expérimentés qui exécutent les ordres du chef avec une efficacité sans pitié. Ces hommes s'assurent que la bande suit une discipline d'acier et gardent toujours un œil sur le dos du chef de peur qu'un de leurs compagnons ne tente de monter en grade.

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

Armes/armures : Un vétéran peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des gladiateurs

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

O-I Tueur de Trolls Nain

50 Couronnes d'Or

Les Tueurs de Trolls sont les membres d'un culte obsédé par la recherche morbide d'une mort glorieuse les armes à la main. Lorsqu'il a commis un crime impardonnable ou qu'il a été déshonoré, un nain doit abandonner son foyer et partir au loin pour mourir en combattant les ennemis du genre Nain. Les Tueurs de Trolls sont des fous dangereux, psychopathes et violents. De plus ils sont quelques-uns des plus grands guerriers du monde connu, et quel endroit pourrait être plus approprié pour eux que les arènes mortelles? Combattant contre les vétérans les plus endurcis et les monstres du Vieux Monde, il leur semble qu'ils ont enfin trouvé leur vocation.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/armures : Un Tueur de Trolls peut choisir des armes de la liste d'équipement des Tueurs de Trolls. Ils ne portent jamais ni armes de tir ni armures.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

Dur à cuire : Les Nains sont solides et ne peuvent être mis Hors de Combat que sur un 6 (au lieu de 5-6) pour le jet de blessure. Pour un 5 ils sont seulement Sonnés.

Tête dure : Les Nains ignorent les règles spéciales des armes contondantes.

Haine : Les Nains *Haïssent* les Orques et les Gobelins.

Rancune : Les Nains gardent une ancienne rancune contre les Elfes depuis les guerres pour obtenir la suprématie sur le Vieux Monde. Si les gladiateurs enrôlent un franc-tireur Elfe, il quittera la bande immédiatement, trop fier pour combattre aux côtés d'une de ces lopettes d'Elfes!

Sommes de main

O-1 Gladiateur Ogre

165 Couronnes d'Or

Les ogres sont de grandes brutes de dix pieds de haut en muscle et en os. Il n'est pas étonnant qu'ils soient quelques-uns des plus brutaux et redoutés des gladiateurs. Ces guerriers sauvages combattent souvent contre d'effroyables bêtes comme des trolls capturés dans les plus incroyables affrontements des arènes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Armes/armures : Un Gladiateur Ogre peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des ogres.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

Cause la peur

Grande cible

Compétences : Si un Ogre devient un Héros (évolution "ce Gars est doué"), il pourra choisir des Compétences de Combat, Force et Spéciales (de la liste des Gladiateurs).

Mou du cerveau : Même si les ogres peuvent s'améliorer et gagner de l'expérience, ce ne sont pas les créatures les plus rapides... Les ogres gagnent évoluent à un rythme deux fois plus lent que la normale (ainsi ils gagnent leur première évolution à 4 points d'expérience).

Gladiateurs

35 Couronnes d'Or

Les Gladiateurs sont des spécialistes du corps à corps équipés d'armes très diverses. La plupart du temps ils portent une lourde armure ainsi qu'une épée et un bouclier, mais certains d'entre eux sont qualifiés pour l'usage de deux armes.

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

Armes/armures : Un gladiateur peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des gladiateurs.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

O-7 Harceleurs

25 Couronnes d'Or

Les Harceleurs sont un type de gladiateurs spécialisés dans un combat d'arène nommé "Combat d'échauffement" avant le gros du spectacle. Ils sont en général pourvus d'armes légères comme des épées, des filets et des javelots avec lesquels ils harcèlent leurs ennemis en frappant et se repliant immédiatement. Ce style de combat remonte au temps antiques de la Tilée, quand les gladiateurs s'affrontaient dans de grandes arènes de pierre devant des foules de spectateurs.

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

Armes/armures : Un Harceleur peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des Harceleurs.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

Evasion: Les harceleurs sont agiles et musclés, parfaits adeptes du principe d'éviter les charges des gladiateurs plus lourds. Quand un Harceleur est chargé par un ennemi il peut tenter de l'éviter. S'il réussit un jet d'initiative, la charge est manquée et les règles normales s'appliquent.

Regles speciale

Francs-tireurs: Les Gladiateurs peuvent embaucher n'importe quel franc-tireur sauf l'Eclaireur Elfe, qui est bien trop délicat pour travailler avec des individus si sales et brutaux.

Gladiateurs: Tous les gladiateurs ont la compétence "Gladiateur" (voir Livre de Règles : +ICC +1 A quand ils combattent, dans des ruines, des bâtiments et dans l'arène.

Libérez les esclaves ! : Les Gladiateurs haïssent les esclavagistes. Ils ne vendront jamais les héros ennemis capturés à ceux-ci.

Dans l'arène ! : S'ils capturent un ennemi, les gladiateurs peuvent décider de le faire combattre dans l'arène tristement célèbre du Port des Coupes gorges. (Voir règles parues dans le Town Cryer n°14. La bande peut décider d'envoyer un ou plusieurs de ses meilleurs guerriers pour combattre le prisonnier. Si le Gladiateur gagne, il obtient toutes les armes et pièces d'armure du perdant plus 50 CO ainsi que +2 points d'expérience. Si le Gladiateur perd, lancez les dés pour déterminer normalement le résultat de la blessure, en ignorant les résultats : Dépouillé, Capturé, Endurci, Vendu aux arènes et Survie miraculeuse. Il ne perd pas son équipement, et le prisonnier gagne 50 CO et +2 points d'expérience. Si le prisonnier a gagné, le public décide s'il gagne sa liberté: lancez 1D6, sur 4+ il est libéré. Sinon il reste prisonnier, et combattra à nouveau pour les jeux suivants.

Compétences spéciales du Tueur de Trolls

Le tueur de troll peut utiliser ces Compétences au lieu de celles normalement réservées aux nains.

Charge Féroce: Le Tueur peut doubler ses attaques le tour où il charge. Il subit alors un -1 pour toucher.

Tueur de Monstres: Le tueur blesse toujours sur 4+, quel que soit l'endurance, sauf si sa propre force lui permet d'obtenir un meilleur résultat. (par exemple 3+).

Bersek: Le tueur peut ajouter +1 à sa CC le tour où il charge. (NE peut PAS être combiné avec Charge furieuse).

Armes des Gladiateurs:

Trident

Coût: 15 Couronnes d'Or

Disponibilité: Rare 7 (Gladiateurs seulement)

Le trident est une arme appréciée des gladiateurs depuis les premiers combats en Tilée. Cette arme ressemble à une lance, et a tous les avantages de sa longueur, mais possède deux pointes supplémentaires, permettant de désarmer son adversaire. Il est traditionnellement utilisé avec un filet par un gladiateur léger contre d'autres plus lourdement armés.

Arme	Portée	Force
Trident	Corps à corps	Utilisateur

REGLES SPECIALES:

Parade, Frappe en premier

Javelots

Coût: 10 Couronnes d'Or

Arme	Portée	Force
Javelot	10"	Utilisateur

REGLES SPECIALES :

Arme de jet: Pas de malus pour un tir après un déplacement. Ne peut pas être utilisé au corps à corps.

Profil maximum de l'Ogre

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

Compétences spéciales des Gladiateurs

Biceps Protubérants: Le gladiateur ignore la restriction pour les armes à deux mains. Le bonus s'applique pour tous les tours de combat et pas seulement le premier.

Force de Volonté: Quand le Gladiateur perd son dernier point de vie et est mis hors de combat, il doit faire un test d'endurance avec un malus de -1. S'il réussit, il peut continuer à se battre. S'il est mis Hors de Combat une deuxième fois, il ne pourra plus faire ce test.

Maître en armes: Le gladiateur ignore les restrictions du type difficile à utiliser. Par exemple il peut combiner un Morgenstern et une Rondache ou deux Morgenstern.

Ecrasement: Au lieu de faire une charge normale, le gladiateur peut essayer de jeter son adversaire à terre, en mettant son genou brutalement en contact avec son estomac. Au lieu de faire ses attaques normales, le gladiateur peut porter une seule attaque avec +1 F, +1 pour toucher, mais sans bonus d'arme ni de compétence. Il réalise un coup critique sur 5+.

Vétéran Grisonnant: Dans sa folle jeunesse, ce gladiateur a combattu des monstres terribles et il a été acculé dans l'arène d'où on ne peut s'échapper. Il a frôlé la mort si souvent, qu'il est convaincu qu'elle n'a aucune prise sur lui. Le gladiateur est immunisé à la psychologie.



Les Elfes Noirs

Les Ténébreux de Naggaroth

Rares sont ceux qui osent parler des sombres cousins des hauts elfes d'Ulthuan, les Druchii ou elfes noirs comme ils sont parfois appelés. Cette race a en effet poussé à l'extrême sa passion pour le plaisir et la souffrance. Ne laissant que dévastation et désespoir dans leur sillage, ils sont encore plus redoutés que les orques, et tout autant que les légions du Chaos et de la non-vie. Leurs victimes peuvent s'estimer heureuses lorsqu'elles se voient accorder une mort rapide, car ces êtres sinistres écumant le monde connu en quête d'esclaves. Ceux-ci finiront alors leur vie au fond des mines des Druchii, ou mourront dans des tourments inouïs sur les autels de Khaine, la ténébreuse divinité des elfes noirs, à moins qu'ils ne soient mis en pièces au cours des jeux cruels des épouses de ce dernier, les Furies. Les elfes noirs sont en effet animés d'une joie perverse lorsqu'ils infligent de la souffrance, qui reste le seul but de leurs tortures.



Malgré leur réputation de cruauté, seuls les hauts elfes s'avèrent leurs rivaux en matière d'exploration et de voyages. Leur désir de dérober les artefacts des slanns les a amenés jusqu'en Lustrie, et leurs Arches Noires leur ont également permis de se rendre jusque dans l'Empire, à Mordheim, car la Pierre Magique est très demandée par leurs sorcières impies. Les elfes noirs sont adeptes de la discrétion et de l'embuscade, ce qui les rend habiles à se battre dans ce type d'environnement encombré. La plupart des bandes ennemies qu'ils croisent ne se rendent compte qu'elles sont attaquées qu'une fois qu'il est trop tard.

Choix Des Guerriers

Une bande d'elfes noirs doit inclure un minimum de trois guerriers. Vous disposez de 500 Couronnes d'Or pour recruter votre bande. Celle-ci ne peut en aucun cas inclure plus de 12 figurines.



Héros

Dynaste : Une bande d'elfes noirs doit inclure un Dynaste, ni plus, ni moins !

Maître des Bêtes : Votre bande ne peut inclure qu'un seul Maître des Bêtes.

Spadassins : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Spadassins.

Sorcière : Votre bande ne peut inclure qu'une seule Sorcière.

Hommes de Main

Corsaires : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Corsaires.

Ombres : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 Ombres.

Bêtes à Sang Froid : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Bêtes à Sang Froid si elle inclut aussi un Maître des Bêtes.

Expérience De Départ

Le **Dynaste** débute avec 20 points d'expérience.

Les **Spadassins** débutent avec 12 points d'expérience.

Les **Sorcières** débutent avec 12 points d'expérience.

Les **Maîtres des Bêtes** débutent avec 8 points d'expérience.

Les **Hommes de Main** débutent avec 0 point d'expérience.

Profil Maximum

Les caractéristiques des elfes noirs ne peuvent pas dépasser celles indiquées sur le profil maximum des elfes, page 121 du livre de règles de Mordheim.

Règles Spéciales

Haine Fratricide: Les elfes noirs combattent les hauts elfes depuis des millénaires, et les guerres opposant les deux peuples ont été longues et sanglantes. Les elfes noirs *baissent* les hauts elfes, y compris les francs-tireurs de cette race.

Vue Surhumaine: De nombreuses légendes font état de l'excellente vue des elfes, qu'il s'agisse des Druchii ou des hauts elfes. Les elfes peuvent détecter les ennemis cachés deux fois plus loin que les autres guerriers (c'est-à-dire à une distance égale au double de leur Initiative).

Armes à Feu: Les elfes noirs n'utilisent jamais d'armes à poudre noire, car ils les trouvent primitives, bruyantes et peu fiables.



Listes D'Équipement

Les bandes d'elfes noirs choisissent leur équipement dans les listes ci-dessous :

ÉQUIPEMENT DES ELFES NOIRS

Armes de Corps à Corps

- Dague Première gratuite/2 CO
- Hache 5 CO
- Épée 10 CO
- Arme à deux mains 15 CO
- Hallebarde 10 CO
- Lance 10 CO
- Fouet à bêtes 10 CO

Armes de Tir

- Arbalète à répétition 35 CO
- Arbalète de poing 35 CO

Armures

- Casque 10 CO
- Armure légère 50 CO
- Bouclier 5 CO
- Rondache 5 CO

Équipement Spécial

- Lame elfe noir* 15 CO
- Venin fuligineux* 15 CO
- Cape en peau de dragon des mers** . 50 CO

* *Héros uniquement*

** *Héros et Corsaires uniquement*

ÉQUIPEMENT DES OMBRES

Armes de Corps à Corps

- Dague Première gratuite/2 CO
- Hache 5 CO
- Épée 10 CO

Armes de Tir

- Arbalète à répétition 35 CO

Armures

- Casque 10 CO
- Armure légère 20 CO

Tableau Des Compétences Des Elfes Noirs

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Dynaste	✓	✓	✓		✓	✓
Sorcière			✓		✓	✓
Spadassin	✓				✓	✓
Maître des Bêtes	✓				✓	✓

Héros

1 Dynaste

70 Couronnes d'Or

Ces chefs elfes noirs sont généralement issus de la noblesse et mènent leurs troupes à la recherche d'or, d'esclaves et d'artefacts magiques à ramener à Naggaroth. Ce sont des tueurs impitoyables et violents, qui maintiennent leur autorité par l'assassinat et la terreur. Ils ont le plus souvent atteint leur position en éliminant les nobles qui les concurrençaient, mais aussi grâce à leur remarquable ruse. Ce sont des adversaires terrifiants qui incarnent les pires traits de la race Druchii.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	5	4	3	3	1	6	1	9

Armes/armures: Un Dynaste peut recevoir des armes et armures issues de la liste d'équipement des elfes noirs.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef: Toute figurine de la bande des elfes noirs dans un rayon de 6ps du Dynaste peut utiliser son Cd pour les tests qu'elle a à effectuer.

0:2 Spadassins

40 Couronnes d'Or

Les spadassins sont les guerriers d'élite des armées d'elfes noirs, et ils sont souvent liés à une maison noble particulière. Leur vie n'est qu'un long entraînement martial, et chacun se spécialise dans un type d'arme et dans une technique de combat particuliers. Tuer est un véritable sacerdoce pour ces guerriers accomplis, et leurs ennemis ne peuvent attendre aucune pitié de leur part. Les spadassins accompagnent les raids des elfes noirs, soit en tant que gardes, soit pour affiner leurs talents martiaux.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Armes/armures: Un Spadassin peut recevoir des armes et armures issues de la liste d'équipement des elfes noirs.

RÈGLES SPÉCIALES

Spécialistes de la Mêlée: Les Spadassins adhèrent à un code de conduite très strict leur imposant de ne se battre qu'au corps à corps, et ils ne peuvent en aucun cas être équipés d'armes de tir.

0:1 Maître Des Bêtes

45 Couronnes d'Or

Là où les hauts elfes font montre d'une grande affinité avec les dragons, les griffons et autres nobles créatures, leurs maléfiques cousins emploient de sauvages Maîtres des Bêtes, des elfes noirs réputés pour leur cruauté qui dressent des monstres pour les emmener au combat. A la différence des hauts elfes qui traitent leurs bêtes comme des compagnons, les Maîtres des Bêtes les dominent par le fouet et l'aiguillon.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	4	3	3	1	6	1	8

Armes/armures: Un Maître des Bêtes peut recevoir des armes et armures issues de la liste d'équipement des elfes noirs.

RÈGLES SPÉCIALES

Bêtes à Sang Froid: Le Maître des Bêtes peut être accompagné par jusqu'à deux Bêtes à Sang Froid, achetées comme hommes de main et suivant les règles spéciales indiquées plus loin.



0:1 Sorcière

55 Couronnes d'Or

Les elfes noirs sont un peuple à part dans le sens où, à l'exception du Roi Sorcier, tous leurs magiciens sont des femmes. On raconte que tout mâle elfe noir montrant une affinité pour la sorcellerie est mis à mort, sous prétexte de quelque antique prophétie. Les sorcières elfes noires sont des beautés envoûtantes à la chevelure noire de jais, et même les Dynastes les considèrent avec un respect mêlé de crainte. Leurs services sont très demandés.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	4	3	3	1	6	1	8

Armes/armures: Une Sorcière peut recevoir des armes et armures issues de la liste d'équipement des elfes noirs, mais elle ne pourra pas jeter de sort si elle porte une armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Magie: Les Sorcières elfes noirs sont des magiciennes qui utilisent la magie noire (voir plus loin).

Hommes de Main (achetés par groupes de 1 à 5)

Corsaires

35 Couronnes d'Or

Les elfes soirs sont des combattants féroces et cruels, et ceci est d'autant plus vrai chez les Corsaires, les pillards qui manœuvrent les Arches Noires. Ils manient aussi bien la hache que l'épée ou l'arbalète à répétition, arme typiquement Druchii. Où que mouillent les Arches Noires, les Corsaires sont toujours les premiers à attaquer.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	4	3	3	1	6	1	8

Armes/armures: Les Corsaires peuvent recevoir des armes et armures issues de la liste d'équipement des elfes noirs. De plus, ils peuvent porter des capes en peau de dragon des mers même s'ils ne sont pas des héros.



0,5 Ombres

30 Couronnes d'Or

Les furtifs éclaireurs elfes noirs usent de l'arbalète à répétition pour harceler et affaiblir l'ennemi plutôt que de l'affronter au contact, car l'embuscade est leur domaine de prédilection. Les Ombres qui prennent part aux expéditions elfes noirs sont des éclaireurs peu aguerris qui voient là une occasion de perfectionner leurs talents.

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

Armes/armures: Les Ombres peuvent recevoir des armes et armures issues de la liste d'équipement des Ombres.

RÈGLES SPÉCIALES

Discrétion: Avant toute chose, les éclaireurs elfes noirs apprennent à se mouvoir silencieusement. Si une Ombre se cache, les ennemis subissent un malus de -1 à leur Initiative pour les repérer.

0,2 Bêtes à Sang Froid

30 Couronnes d'Or

Les elfes noirs capturent et dressent de nombreuses créatures exotiques et les font se battre pour eux, mais aussi entre elles, car ce genre de duels sanglants constitue à leur goût un excellent divertissement. L'un de ces animaux fut découvert en Lustrie: lointain cousin des Sang-froid, la bête à sang-froid est plus grosse qu'un chien de guerre quoique de même corpulence, mais son aspect général est reptilien. Sa gueule est garnie de crocs effilés, et l'animal peut se révéler très agressif pour peu qu'il soit provoqué. Les elfes noirs capturent et domptent ces créatures avant de les envoyer se battre aux quatre coins du monde.

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

Armes/armures: Les Bêtes à Sang-froid sont des animaux et n'ont pas besoin d'équipement autre que leurs écailles et leurs dents!

RÈGLES SPÉCIALES

Animaux: Les Bêtes à Sang Froid sont des animaux et suivent toutes les règles appropriées. Elles ne peuvent en aucun cas gagner d'expérience.

Maître des Bêtes: Les Bêtes à Sang Froid sont des animaux sournois et vicieux à peine contrôlables. Si le Maître des Bêtes meurt, les Bêtes s'échappent immédiatement et sont rayées de la feuille de bande. Si pour une raison ou une autre le Maître des Bêtes ne peut pas participer à une bataille, les Bêtes à Sang Froid n'y participeront pas non plus.

Soumises: Les Bêtes à Sang Froid peuvent utiliser le Cd de base du Maître des Bêtes si elles se trouvent dans un rayon de 6ps de lui. Elles ne peuvent toutefois pas bénéficier du Cd du chef de bande, pas même si leur Maître des Bêtes, dans un rayon de 6ps en bénéficie.

Écailles: Les Bêtes à Sang Froid sont protégées par une épaisse peau écailleuse, elles comptent donc comme ayant une sauvegarde d'armure de 6+. Cette sauvegarde ne peut pas être réduite par la Force de l'attaquant, mais certains coups critiques l'annulent normalement.

Peur: Les Bêtes causent la *peur*.



Équipement Spécial

Lame Elfe Noire

(arme +20 CO/Rare 9)

Ces lames sont forgées dans la cité de Hag Graef, le Sombre Roc, à partir de fer noir, un minerai très rare trouvés au cœur des montagnes qui entourent la cité. Les lames des elfes noirs ont un tranchant barbelé capable d'infliger de graves blessures à leur victime. Tout elfe noir peut doter son épée ou sa dague d'une lame elfe noire pour le coût de 20 CO au moment de son achat. Les armes dotées d'une lame elfe noire gardent leurs règles habituelles (les épées peuvent donc parer et les dagues accordent une sauvegarde d'armure de 6).

Portée	Corps à corps
Force	Utilisateur
Règles Spéciales	<i>Dommages Critiques Barbelures</i>

RÈGLES SPÉCIALES

Dommages Critiques: Les lames elfes noires infligent de graves dommages à leurs ennemis. En cas de coup critique avec une arme de ce type, ajoutez +1 au résultat sur le tableau des dommages critiques.

Barbelures: Les lames elfes noires sont garnies de protubérances acérées et de crochets aux effets dévastateurs. Un jet de dégâts de 2-4 compte comme un résultat *sonné*.

Fouet à Bêtes (10+D6 CO/Rare 8) (Maître des Bêtes uniquement)

Les Maîtres des Bêtes utilisent des fouets barbelés pour pousser leurs créatures au combat.

Portée	Corps à corps
Force	Utilisateur -1
Règles Spéciales	<i>Fléau des Bêtes, Portée</i>

RÈGLES SPÉCIALES

Fléau des Bêtes: Un Maître des Bêtes armé d'un fouet à bête cause la *peur* aux animaux. Tout animal chargé par ou désirant charger un Maître des Bêtes doit donc effectuer un test de *peur* selon les règles habituelles page 39 du livre de Mordheim.

Portée: Un fouet à bêtes peut attaquer des ennemis situés jusqu'à 4ps de son porteur (voir les règles du fouet d'acier des Sœurs de Sigmar).

Cape en Peau de Dragon des Mers (50+2D6 CO/Rare 10)

Les corsaires elfes noirs se vêtent de capes taillées dans la peau de monstres marins. Ces capes sont solides et leur offrent une excellente protection.

RÈGLES SPÉCIALES

Écailles: Sauvegarde d'armure de 5+ au corps à corps, 4+ contre les tirs.

Compétences Spéciales des Elfes Noirs

Les héros elfes noirs peuvent utiliser les compétences spéciales suivantes au lieu des compétences habituelles auxquelles ils ont accès.

Fureur de Haine

L'elfe noir est une machine à tuer assoiffée de sang. Il peut effectuer un mouvement de poursuite de 4ps s'il met tous ses adversaires *hors de combat*. S'il entre en contact avec un autre ennemi, un nouveau combat aura lieu lors du tour suivant, et il comptera comme ayant chargé. Ce mouvement ne peut pas être effectué lors du tour de l'ennemi.

Infiltration

L'elfe noir peut s'infiltrer. Cette compétence est la même que la compétence skaven du même nom.

Massif

Le guerrier est solidement bâti (pour un elfe) et doué d'une grande force. Un guerrier doté de cette compétence peut choisir des compétences de Force. La Sorcière ne peut pas recevoir cette compétence, et votre bande ne peut compter plus de deux figurines la possédant.

Maître Des Poisons

L'elfe noir sait concocter divers poisons. Si le héros ne recherche pas des objets rares, il peut fabriquer à la place 1D3-1 doses de venin fuligineux. Il est possible que le résultat soit 0, car l'elfe noir n'aura peut-être pas accès à un laboratoire convenable. Le poison doit être utilisé lors de la prochaine bataille et ne pourra pas être vendu ou échangé à d'autres bandes car les elfes noirs gardent bien leurs secrets.

Rapidité Surnaturelle

Rares sont ceux qui peuvent égaler l'incroyable célérité des elfes. Un elfe doté de cette compétence peut éviter les attaques de tir ou de corps à corps sur un résultat de 6 sur 1D6. Si l'elfe dispose aussi de la compétence Saut de Côté ou Esquive, cette sauvegarde passe à 4+ dans le domaine approprié. Par exemple, un elfe doté de Rapidité Surnaturelle et d'Esquive évite les attaques au corps à corps sur un 4+ et les tirs sur un 6+.



Magie Des Elfes Noirs

Tout comme les hauts elfes, les elfes noirs sont des sorciers accomplis, mais là où les premiers usent de leur magie pour se protéger et faire le bien, les elfes noirs emploient la magie noire pour détruire.

1D6 **Résultat**

1 **Éclair Noir**

Difficulté 9

Murmurant une antique incantation, la sorcière crée un éclair de pure énergie noire qu'elle libère sur ses ennemis.

L'Éclair Noir peut être envoyé contre toute figurine ennemie en ligne de vue. Sa portée est de 18 ps, et il touche avec une Force de 5. Si la cible est blessée, la figurine la plus proche dans un rayon de 6 ps de celle-ci est elle aussi touchée sur 4+, avec une Force inférieure d'un point à celle de la touche précédente. L'éclair continue ainsi à aller d'une figurine à l'autre jusqu'à ce qu'il tombe à court de cible, qu'il la rate ou que sa Force tombe en dessous de 1. Chaque figurine ne peut être touchée qu'une fois par tour par cet éclair. Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

2 **Mot de Douleur**

Difficulté 8

La Sorcière appelle la colère du Roi Sorcier sur ses ennemis, émoussant leur ardeur au combat.

Ce sort peut être lancé sur une figurine ennemie située dans un rayon de 12 ps. La victime devra alors relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser réussis, au tir comme au corps à corps. Si la victime veut charger, elle devra au préalable réussir un test de Commandement. Ce sort dure jusqu'au début du prochain tour des elfes noirs.

3 **Voleur d'Âmes**

Difficulté 9

Par simple contact, la Sorcière draine ses ennemis de leur essence vitale et l'absorbe, ce qui renforce ses propres énergies.

Une fois que le sort est lancé avec succès, la sorcière doit effectuer un jet pour toucher contre une figurine située au contact. Si l'attaque touche, sa cible perd un Point de Vie sans sauvegarde d'armure possible. La Sorcière se nourrit alors de cette énergie et ajoute +1 Point de Vie à son profil. Note : La Sorcière ne peut jamais avoir plus d'un Point de Vie supplémentaire dû à ce sort, et il sera perdu à la fin de la partie.

4 **Épée de Feu**

Difficulté 8

Invoquant de funestes énergies, la Sorcière entoure de flammes noires et glaciales la lame d'une arme.

La Sorcière peut lancer ce sort sur l'une des armes de corps à corps d'un des elfes noirs situés dans un rayon de 6 ps. Une arme ainsi ensorcelée compte toujours comme une arme normale du type approprié, mais elle ajoute aussi +2 à la Force de son porteur, et les touches qu'elle inflige ignorent les sauvegardes d'armure. Ce sort dure jusqu'à la prochaine phase de tir des elfes noirs.

5 **Spasmes de Mort**

Difficulté 10

La Sorcière cribble le corps de son ennemi de magies noires, lui infligeant une douleur insupportable pour le commun des mortels.

Ce sort à une portée de 6 ps et peut être lancé sur l'ennemi le plus proche. La figurine affectée doit immédiatement jeter un dé sur le tableau des dégâts. Si le sort est lancé avec succès, la Sorcière est immédiatement mise à terre.

6 **Vol des Sorcières**

Difficulté 7

La Sorcière soumet les vents magiques à son bon vouloir et s'élève dans les airs.

La Sorcière peut immédiatement se déplacer n'importe où dans un rayon de 12 ps, et peut charger un ennemi de cette façon. Si elle charge un ennemi en fuite, elle lui inflige une touche automatique, puis ce dernier se remet à fuir.

Lorenzo détestait cet endroit. Il haïssait l'humidité étouffante, le soleil qui vous brûlait la peau, et pourtant il n'était dans la jungle que depuis une semaine. "Des plantes carnivores, des serpents géants et des lézards qui marchent sur deux pattes..." grogna-t-il. Mais lui et ses amis allaient bientôt quitter cette jungle, si la Sainte Madre le voulait bien. Seuls les trésors dont parlaient les légendes les retenaient encore ici. Les six tiléens avançaient prudemment sous le couvert des arbres.

Cela ne faisait que quelques heures que le Capitaine Andres avait trouvé de curieuses empreintes. Ils n'avaient jamais vu pareilles traces, et ne pouvaient que se demander quel était l'animal qui avait pu les laisser. Mais quelle qu'en fût la nature, ils étaient tous tombés d'accord sur le fait que sa capture leur vaudrait un bon prix au marché de l'une des villes côtières. Les magiciens étaient sans cesse en quête d'animaux exotiques morts, mais prendre la bête vivante leur rapporterait certainement encore plus. Là où marchands et nobles s'improvisent collectionneurs, il y a toujours matière à faire beaucoup d'argent. Ils s'étaient donc mis en chasse.

"Signor Andres, peut-être devrions retourner vers le rivage, si?" suggéra Lorenzo à son capitaine. Andres était un guerrier robuste, vétéran de maintes batailles. Il pensait systématiquement à ses compagnons avant de penser à sa propre gloire, et Lorenzo essayait à présent de le persuader d'aller dans son sens.

Le Signor Andres s'arrêta et ses cinq compagnons en firent autant, attendant la décision de leur capitaine. Andres prit un court instant pour réfléchir et scruta les visages de ses hommes. C'étaient de braves gaillards, mais ils étaient à présent épuisés. Leur respiration était lourde; ils n'étaient pas habitués à un environnement aussi difficile. "Nous allons camper ici ce soir," finit-il par déclarer. Les autres mercenaires eurent un soupir de soulagement. Ils avaient toujours envie de rentrer, mais ce compromis leur semblait très acceptable. Et Andres restait leur capitaine. Ils dressèrent leur camp au centre d'une petite clairière, et avant peu ils se mirent à chanter et à raconter des histoires sur leurs futures aventures au royaume des richesses.

Carlos et Piassiso étaient de garde cette nuit. Carlos avait bu et sa tête dodelinait alors qu'il s'appuyait contre le manche de sa hallebarde. Lorsqu'il reprit ses esprits, tout était calme et immobile, et la brise nocturne était chargée d'une fraîcheur inhabituelle. C'est alors qu'il comprit que le silence trahissait quelque chose de néfaste. Malheureusement pour lui, il n'ouvrit les yeux que pour se retrouver face à une large gueule surmontée de deux yeux rouges qui le fixaient. Pétrifié, il essaya de se persuader qu'il rêvait. La bête siffla, crachant un souffle âcre et nauséabond au visage de Carlos, qui comprit alors que la créature était bel et bien réelle.

"Druchii!" eut-il le temps de crier avant que la bête ne referme ses mâchoires sur son cou, arrachant sa tête en une bouchée. Ce cri interrompu suffit pourtant à réveiller ses camarades, mais il était déjà trop tard. Une deuxième bête jaillit des arbres et se jeta sur Piassiso, disloquant ses os et déchirant sa chair. Une silhouette – trop gracile pour être celle d'un humain – se tenait debout devant le feu de camp, et excitait les bêtes de son fouet. Une série de cliquetis tristement familiers monta alors des broussailles, signalant le début d'une averse de carreaux d'arbalète, chaque son suivi d'un cri de douleur. Tout fut terminé en quelques instants, et la plupart des tiléens ne tardèrent pas à mourir.

Lorenzo était à peine conscient à cause de la douleur qui irradiait du dard barbelé planté dans sa cuisse. Il distingua difficilement les énormes bêtes reptiliennes qui les avaient attaqués: elles dévoraient en ce moment même les cadavres de ses compagnons. Il vit alors les formes sombres responsables du massacre de ses amis: des êtres grands et élancés, qui malgré leur regard froid et cruel restaient d'une beauté surnaturelle. Lorenzo n'avait jamais pu voir l'un des légendaires Druchii avant cela, mais il lui suffit de regarder plus attentivement leurs yeux inhumains pour comprendre que ses compagnons avaient eu de la chance. Les Druchii tirèrent à l'unisson de longues lames aux formes étranges de leurs ceintures. Un cri lacéra la nuit et retentit dans la jungle, suivi d'un autre, puis d'un autre...



Amazones

La plupart des assassins et autres gibiers de potence qui risquent chaque jour leur vie dans les rues de Mordheim y sont attirés par la pierre magique et son immense valeur marchande. Pour d'autres, les motivations sont bien moins terre à terre, comme la recherche de la rédemption pour les Sœurs de Sigmar. Cependant, pour un groupe particulier, lui aussi exclusivement composé de femmes, l'attrait de Mordheim est bien différent. Car pour les Amazones, amenées de force à la Cité des Damnés, fuir est tout ce qui compte.

L'on sait peu de choses sur ces étranges guerrières venues d'au-delà du Grand Océan Occidental. Selon les sagas nordiques, elles proviendraient de la colonie de Skeggi, fondée par Lost Eriksson sur la côte orientale de Lustrie, il y a bien longtemps de cela. Lorsqu'un grand nombre de guerriers quittèrent la colonie pour trouver de l'or, ils abandonnèrent leurs femmes. Comme ils ne revenaient pas, celles-ci, ainsi que des jeunes filles nordiques ayant franchi les mers dans l'espoir d'épouser de beaux et riches guerriers, furent extrêmement déçues. En outre, la colonie de Skeggi se retrouvait sans défense.

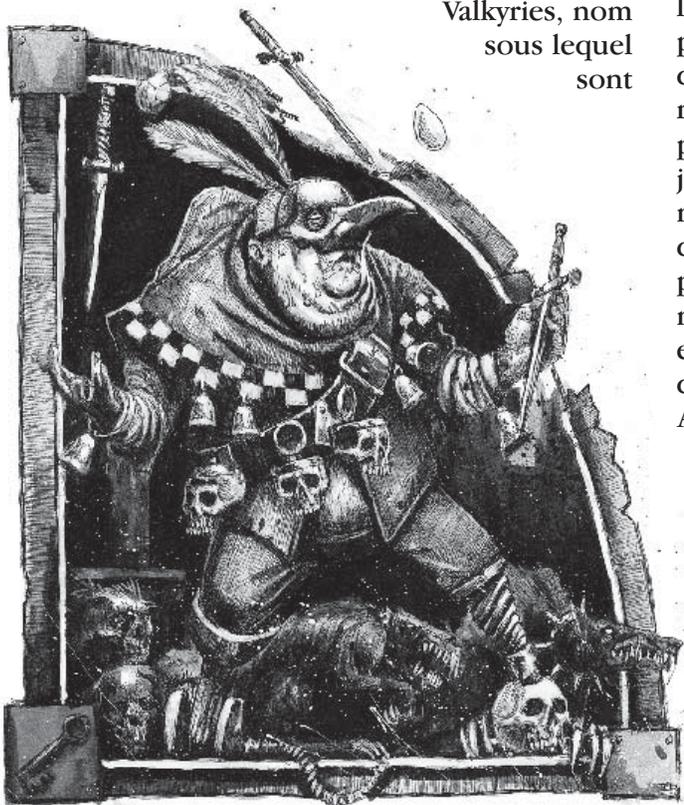
Ces femmes indomptables résolurent donc de devenir des Valkyries, nom sous lequel sont

connues les guerrières nordiques. Hélas, celles-ci sont justement mal acceptées par cette culture, où l'on estime que brandir une hache ne sied pas à une femme. Après avoir affronté diverses menaces, elles ne souhaitaient plus passer le reste de leur vie à coudre des pantalons pour leurs maris, elles furent donc forcées de quitter Skeggi. Elles reçurent un navire et firent voile le long de la côte avant de remonter l'estuaire d'un grand fleuve.

Les Valkyries finirent par s'installer sur une île marécageuse sise au milieu du fleuve et entourée d'une jungle impénétrable. L'île comprenait les ruines désertes de temples hommes-lézards, qui devinrent la forteresse des Valkyries. De nombreuses années plus tard, des aventuriers elfes et nains qui avaient remonté le fleuve attaquèrent la forteresse, pensant être tombés sur une ville des hommes-lézards. Ils furent vaincus et s'enfuirent, emportant avec eux des histoires de mystérieuses guerrières adorant les dieux des hommes-lézards. Ils les appelèrent "Amazones", du nom du fleuve et baptisèrent l'île "le Cœur des Ténèbres" en raison de la densité de la jungle environnante.

Bien entendu, les Amazones ne ressemblent plus vraiment à des Valkyries nordiques, car elles ont adopté les us et coutumes des hommes-lézards. En outre, le fait que leur nombre n'ait pas changé et qu'elles aient peu de chances d'augmenter leurs effectifs donne du crédit à la rumeur voulant qu'elles aient découvert une potion tropicale qui leur donnerait une jeunesse éternelle. Cette rumeur a conduit de nombreux aventuriers à assaillir leur forteresse dans l'espoir de découvrir le secret de cette potion, plus précieuse que l'or. Les Amazones ne se sont jamais alliées aux hommes-lézards, et ceux-ci n'ont jamais demandé l'aide de celles qu'ils considèrent comme des intruses. Les Amazones sont donc seules et ne combattent que pour elles-mêmes.

Leur territoire a été envahi à de nombreuses reprises ces dernières années, notamment par l'expédition tiléenne de Juan Cornetto en 1997. Des pillards dérobèrent leurs mystérieux artefacts et réduisirent une grande partie de la population en esclavage, avant de les vendre dans toutes les cours et bazars du Vieux Monde. Avant que la comète ne scelle le destin de Mordheim, le



Bande d'Amazones pour Mordheim, par Stephanus Harburgh

Comte Steinhardt avait acheté plusieurs centaines d'Amazones à un esclavagiste tiléen, qu'il utilisa comme cadeaux exotiques pour sa cour, ou comme concubines personnelles. On raconte que lors de la fête donnée juste avant que la cité ne soit purgée par le feu, le Comte dépravé demanda aux amazones de son harem d'exécuter une danse lascive pour ses invités. La plupart de ces nobles furent tellement fascinés par celle-ci que de nombreuses Amazones en profitèrent pour fuir la ville. Ces fugitives s'adaptèrent fort bien aux étendues sauvages de l'Empire et leurs effectifs ont été augmentés par de nombreuses rescapées des foires de Cutthroat's Den et du Gouffre.



Les armes et l'équipement des Amazones sont intéressants à plus d'un titre. Pour les habitants du Vieux Monde ces objets ressemblent à de fausses armes, ou à des objets cérémoniels. Cependant, une fois activés par les rituels des Amazones, ils libèrent toute leur puissance.

Ainsi les Amazones se trouvent-elles piégées dans un environnement tout à fait étranger, mais cela ne les empêche pas de vouloir rentrer. Ces femmes à l'indépendance farouche forment des bandes pour amasser la pierre verte que les hommes recherchent avec une telle convoitise. Elles la revendent ensuite dans le but de gagner suffisamment d'argent pour pouvoir rentrer chez elles.

Règles Spéciales

Sacrifice : Les Amazones sont promptes à offrir leurs prisonniers en sacrifice à leurs dieux. Les Amazones suivent les règles des Possédés du livre de règles pour ce qui est des captifs.

Il n'est Pas des Nôtres : En raison de leur indépendance et de leur suspicion envers les autres races, les Amazones ne s'allient jamais avec personne. Pour cette raison, elles ne peuvent recruter ni Francs-tireurs ni personnages spéciaux, à moins qu'il ne s'agisse d'Amazones.

Choix De Guerrières

Une bande d'Amazones doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 couronnes d'or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerrières de la bande est 15.

Héroïnes

Bien que l'on croie que les Amazones sont immortelles, la caractéristique maximum pour chaque type sera le même que pour n'importe quelle bande humaine.

Prêtresse : Chaque bande d'Amazones doit être dirigée par une Prêtresse. Ni plus, ni moins.

Champions : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Championnes.

Guerrières Totem : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Guerrières Totem.

Femmes De Main

Guerrières Amazones : Choies par groupe de 1 à 5 (vous devez en avoir au moins une dans votre bande).

Scouts : Votre bande peut comprendre jusqu'à trois Scouts.

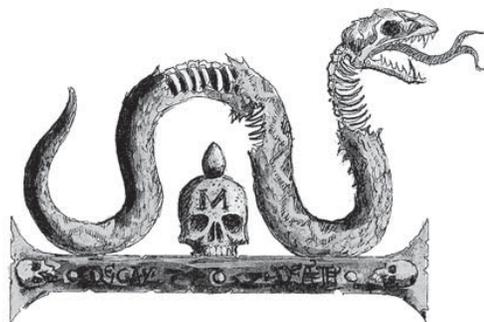
Expérience De Départ

Une **Prêtresse** commence avec 20 points d'expérience.

Une **Championne** commence avec 8 points d'expérience.

Une **Guerrière Totem** commence avec 8 points d'expérience.

Une **Femme de Main** commence avec 0 point d'expérience.



Liste d'Équipement Des Amazones

Les listes suivantes sont utilisées pour équiper les bandes d'Amazones :

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES HÉROÏNES

Armes de corps à corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Massue	.3 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO
Griffe des Anciens	30 CO

Armes de Tir

Bâton Solaire	50 CO
Gantelet du Soleil	40 CO

Armure

Heaume	10 CO
Rondache	.5 CO

Équipement Spécial

Amulette de la Lune	50 CO
Herbes Médicinales	35 CO



LISTE D'ÉQUIPEMENT DES FEMMES DE MAIN

Armes de corps à corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Massue	.3 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

Fronde	5 CO
Arc	10 CO

Armure

Heaume	10 CO
Rondache	.5 CO

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES SCOUTS

Armes de corps à corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Massue	.3 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

Fronde	.5 CO
Javelots	.5 CO
Arc	10 CO

Armure

Heaume	10 CO
Rondache	.5 CO



Tableau de Compétences Des Amazones

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Prêtresse	✓	✓	✓	✓	✓
Championne	✓	✓			✓
Guerrière Totem	✓			✓	✓



Équipement Spécial Des Amazones

Les Amazones sont dotées d'étranges armes et artefacts provenant de Lustrie. L'origine exacte de ces puissantes armes mystiques est inconnue mais les érudits hauts elfes pensent qu'elles datent de l'époque des Anciens.

GRIFFE DES ANCIENS

(30 co Rare 12)

Cette arme très ancienne est faite d'un métal inaltérable. Les pouvoirs de cet artefact ne peuvent être libérés que par un rituel connu d'une poignée d'Amazones. La lame de cette arme semble alors chauffée à blanc et peut traverser les armures comme s'il s'agissait de papier.

Portée : Corps à corps

Force : +1

Règles Spéciales : *Pas de sauvegarde, parade*

RÈGLES SPÉCIALES

Pas de Sauvegarde : La lame de la griffe peut traverser n'importe quel matériau. Un guerrier blessé par cette arme ne bénéficie d'aucune sauvegarde d'aucune sorte.

BÂTON SOLAIRE (50 co Rare 12)

Le Bâton Solaire est un long tube de métal multicolore dont une des extrémités est creuse. Des runes étranges sont gravées sur toute sa longueur et une gemme est sertie dans son pommeau. En dépit de son âge ancien (les Maîtres du savoir de la Tour Blanche de Hoeth prétendent avoir trouvé un objet similaire âgé de plus de vingt mille ans, donc plus ancien que la race des elfes!), le Bâton Solaire peut émettre un faisceau d'énergie ayant l'éclat du soleil.

Portée Maximum : 24 ps

Force : 4

Règles Spéciales : *Précision, pas de sauvegarde*

RÈGLES SPÉCIALES

Précision : Le Bâton Solaire ne subit pas le malus habituel de -1 pour toucher à longue portée.

Pas de Sauvegarde : Le faisceau du Bâton Solaire peut percer littéralement n'importe quoi. Un guerrier blessé par cette arme ne bénéficie d'aucune sauvegarde d'aucune sorte.

GANTELET DU SOLEIL (40 co Rare 12)

Comme nombre des artefacts des Amazones, cette arme est faite d'un étrange métal multicolore qui ne se détériore jamais. Il est recouvert de runes et une gemme est incrustée dans sa garde. Le gantelet ressemble beaucoup à un pistolet à poudre noire. Il peut être tenu à une main et lorsqu'il est pointé sur un ennemi il libère un faisceau de lumière aveuglante, tout comme le Bâton Solaire.

Portée Maximum : 12 ps

Force : 4

Règles Spéciales : *Précision, pas de sauvegarde, corps à corps*

RÈGLES SPÉCIALES

Précision : Le Gantelet du Soleil ne souffre pas du malus habituel de -1 pour toucher une cible à longue portée.

Pas de Sauvegarde : Le faisceau du Gantelet du Soleil peut percer littéralement n'importe quoi. Un guerrier blessé par cette arme ne bénéficie d'aucune sauvegarde d'aucune sorte.

Corps à Corps : Le Gantelet du Soleil peut être utilisé avec une autre arme de corps à corps de Force 4 et pas de sauvegarde d'armure. Parce qu'elle n'a pas besoin d'être rechargée, le bonus d'attaque peut être utilisé lors de chaque phase de corps à corps.

JAVELOTS (5 co Communs)

Les javelots sont de courtes lances spécialement conçues pour atteindre des cibles éloignées. Bien que leur portée soit moindre que celle d'une flèche, ils peuvent causer de terribles dégâts lorsqu'ils sont maniés par une personne possédant une grande force physique.

Portée Maximum : 8 ps

Force : De l'utilisateur

Règle Spéciale : *Arme de jet*

RÈGLE SPÉCIALE

Arme de Jet : Un javelot est une arme de jet et leur porteur ne subit aucune pénalité pour avoir bougé.

AMULETTE LUNAIRE (50 co Rare 12)

Une fois activé, cet antique objet crée une aura lumineuse autour de son porteur, qui le rend plus difficile à distinguer par l'ennemi. Tout projectile visant la figurine équipée de l'amulette subit un malus de -1 pour toucher. L'amulette confère également à son porteur une sauvegarde spéciale de 5+ contre les tirs.

HERBES MÉDICINALES (35 co communes)

Les Amazones sont des herboristes expertes et peuvent prendre des herbes médicinales comme objets communs et non rares.

Héroïnes

1 Prêtresse

70 Couronnes d'Or

Les Prêtresses font partie de la sororité religieuse qui dirige la société amazone. Ce sont de puissantes sorcières dont la parole fait force de loi. Les plus jeunes membres de leur prêtrise regroupent parfois des bandes guerrières pour chercher des artefacts slanns et conduire le sacrifice rituel d'ennemis capturés.

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

Armes/Armure : La Prêtresse peut être équipée d'armes choisies dans la liste d'équipement des Héroïnes Amazones.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : N'importe quelle figurine de la bande se trouvant dans un rayon de 6ps autour de la Prêtresse peut utiliser le Cd de cette dernière.

Sorcière : La Prêtresse est une Sorcière utilisant les Rituels Amazones. Elle débute avec un rituel choisi aléatoirement dans la liste.



02 Championnes

35 Couronnes d'Or

Les Championnes ont participé à des dizaines de campagnes au fil des ans. Ce sont les lieutenants des Prêtresses, ainsi que leurs gardes du corps. Elles maîtrisent différents types d'armes, y compris les légendaires Griffes des Anciens.

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

Armes/Armure : Les Championnes peuvent être équipées d'armes choisies dans la liste d'équipement des Héroïnes.

02 Guerrières Totem

30 Couronnes d'Or

Il existe au sein de la société amazone une secte qui attire les guerrières les plus assoiffées de sang. Ces sœurs, à la fois craintes et respectées, sont appelées Guerrières Totem, car elles ont pour totem des animaux tels que l'aigle, le piranha ou le jaguar, et elles ornent leurs vêtements d'éléments évoquant ces créatures. Les Guerrières Totem absorbent de dangereuses substances narcotiques faites à partir des herbes qui poussent dans les jungles de Lustrie. Avant de partir au combat, elles ingèrent des breuvages psychotropes et se plongent dans une frénésie qui en fait de dangereux adversaires.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	2	3	3	1	3	1	7

Armes/Armure : Les Guerrières Totem peuvent être dotées d'armes choisies dans la liste d'équipement des Héroïnes ainsi que dans celle de l'équipement spécial.

RÈGLE SPÉCIALE

Frénésie : Les Guerrières Totem sont des combattantes frénétiques et assoiffées de sang. Elles sont également totalement enivrées par les potions préparées par leurs sœurs. Les Guerrières Totem sont des machines à tuer qui ne se soucient guère de leur propre existence. Elles sont sujettes à la *frénésie*.



Femmes de Main (doivent être prises par groupes de 1-5 figurines)

Guerrières Amazones

25 Couronnes d'Or

Chaque Amazone est entraînée à l'art de la guerre dès sa naissance, endurcie par la vie dans l'environnement hostile de la jungle. Dans les rues ravagées de Mordheim, les choses ne sont guère différentes, car les ruines sont aussi dangereuses que la jungle épaisse.

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

Armes/Armure : Les Guerrières Amazones peuvent recevoir de l'équipement de la liste d'équipement des Femmes de Main.



03 Scouts

30 Couronnes d'Or

Les Scouts sont renommées pour leur vitesse et leur agilité exceptionnelles. Se déplacer avec discrétion parmi les ruines de la Cité des Damnés pour y tendre des embuscades est devenu une seconde nature pour elles.

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

Armes/Armure : Les scouts peuvent recevoir de l'équipement de la liste des Scouts.

RÈGLE SPÉCIALE

Furtives : Une Scout peut se déployer deux fois plus loin sur le champ de bataille que les autres guerriers et peut commencer la bataille *cachée*.



Rituels Amazones

On sait peu de choses de la magie amazone, mais on raconte que ces guerrières immortelles ont appris la magie de la bouche des dieux en personne.

1D6

Résultat

1

Chanson du Vent

Difficulté 8

La Prêtresse enjoint la Déesse du Vent Shaekal de participer à la bataille.

La déesse apparaît sous forme de notes de musique et de lumières dansantes qui fera entrer en transe une figurine ennemie se trouvant à moins de 10 ps du lanceur. Jusqu'au début du tour suivant des Amazones, la figurine ne peut pas se déplacer, tirer ou lancer de sorts mais peut se défendre au corps à corps. Les figurines affectées par ce rituel agissent automatiquement en dernier dans la phase de combat.

2

Force du Serpent

Difficulté 9

La Prêtresse accomplit ce rituel en dansant sauvagement et en hurlant des mots oubliés.

Toutes les figurines amies à proximité de la Prêtresse sont habitées d'une puissante énergie, jusqu'à la fin de leur tour suivant. Pendant cette période, toute figurine dans un rayon de 8 ps autour de la Prêtresse (y compris celle-ci) ajoutera +1 à sa Force. Le rituel ne peut être lancé si la Prêtresse se trouve engagée au corps à corps pendant sa phase de tir. L'effet continuera après que le rituel ait été lancé si la Prêtresse rejoint un corps à corps.

3

Maelström de Wendala

Difficulté 7

La Prêtresse invoque de violents vents tropicaux pour protéger les Amazones des tirs ennemis.

La tempête s'étend dans un rayon de 18 ps autour de la Prêtresse. Toute tentative de l'ennemi d'utiliser des armes de tir se fait avec une pénalité de -1 pour toucher. Le rituel dure jusqu'au début du prochain tour du joueur Amazones.

4

Bouclier d'Épines

Difficulté 7

Mouvant délicatement ses mains comme si elle tissait l'air lui-même, la Prêtresse invoque la protection des végétaux.

Ce rituel crée un cocon d'épines autour de la Prêtresse, l'immunisant contre toute attaque de tir ou magique. Toute figurine souhaitant charger la Prêtresse peut le faire, mais les épines annulent tous les coups de la Prêtresse et de ses adversaires lors du premier tour de corps à corps. La Prêtresse ne peut pas lancer ce rituel si elle est engagée au corps à corps.

5

Jungle Vivante

Difficulté 6

Concentrant sa volonté, la Prêtresse invoque l'aide des créatures de la jungle.

Choisissez une figurine à moins de 12 ps. Celle-ci est soudainement assaillie par une véritable vague de serpents, d'araignées et d'insectes, tous plus venimeux les uns que les autres. La victime subit 1D6 touches de Force 2 sans aucune sauvegarde autorisée, en dehors des sauvegardes invulnérables. Vous ne pouvez pas esquiver cette nuée.

6

Rêve de la Sirène

Difficulté 7

La Prêtresse entonne une douce mélodie d'une voix magnifique, bientôt rejointe par les autres Amazones.

La chanson est si belle et envoûtante que les tests de Cd des adversaires situés à moins de 12 ps subissent un malus de -1 jusqu'à la fin du tour du joueur adverse. Les hommes-lézards et les morts-vivants sont immunisés aux effets de ce rituel.

Abdul Meershariff caressait sa moustache noire tout en essuyant les copieuses traînées de bave qui s'écoulaient de sa bouche, séchant sa main grâce à sa manche.

"Celle-ci est nouvelle, d'aujourd'hui, et elle a toutes ses dents..." Sur ces paroles, le massif Arabe aux vêtements criards se saisit de la fille entravée et la fit se mettre debout. D'un doigt incrusté de crasse, il lui ouvrit les lèvres pour montrer à ses clients sa dentition parfaite. Le marchand sourit de toutes ses dents, qui étaient loin d'égaliser la blancheur immaculée de celles de la captive.

"Cinquante de vos couronnes impériales." Il y eut une longue pause. "Elle sait cuisiner, nettoyer, soigner les blessures et cette beauté sait même se battre!" rugit l'Arabe surexcité, et son haleine fétide fit s'étrangler ses interlocuteurs de dégoût. Malgré ses liens et sa situation avilissante, le regard de la fille affichait une expression de défi, ses yeux bleu acier exprimant un mépris évident, à la fois envers ses futurs propriétaires et envers l'esclavagiste obèse.

Plaçant délicatement un mouchoir en dentelle blanc devant sa bouche, le bellâtre de poudre fardé détailla son futur achat, tournant lentement autour de la fille pour mieux admirer ses formes souples et harmonieuses.

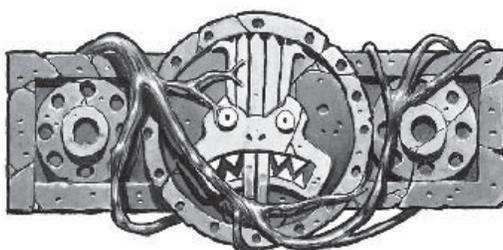
"La belle est farouche, pas vrai les gars?" Dit-il, une pointe d'accent de Marienburg dans la voix. Les camarades du Capitaine marienburger rirent de bon cœur tandis que leur chef se saisit d'une bourse pendant à sa ceinture et commença à compter les pièces. Les yeux de l'Arabe s'élargirent à la vue de l'or et il se mit à transpirer d'impatience. C'est alors que quatre silhouettes encapuchonnées firent irruption dans la tente du marchand.

"Qu'est-ce que vous voulez?" Grogna l'Arabe tout en fourrant rapidement l'or dans sa poche. La haute silhouette à leur tête étendit un bras gracile pour désigner la prisonnière. Les Marienburgers portaient déjà leurs mains à la garde de leurs épées.

"Vous arrivez trop tard, elle a été vendue." Siffla l'Arabe tout en se plaçant adroitement derrière les Marienburgers. En un instant, les intrus jetèrent à bas leurs capes, s'avérant être des femmes sveltes à la peau mate, revêtues de peaux, la chevelure ornée de plumes chatoyantes et serrant dans leurs mains des armes étranges. Dans un tintement de métal, les Marienburgers dégainèrent leurs épées et chargèrent les combattantes. Une des femmes pointa ce qui ressemblait au croisement entre un pistolet de duel et un gantelet en or, qui émit un faisceau de lumière aveuglante. Le premier Marienburger regarda d'un air incrédule le trou fumant dans son bouclier, puis son regard se figea sur son armure transpercée et il s'écroula au sol. Alors que les combats faisaient rage tout autour d'eux, le Capitaine marienburger et la chef des guerrières se mirent en garde face à face, chacun tenant fermement son arme.

"Toi, la garce, je vais te donner une bonne leçon." Cracha le Marienburger avant de se jeter sur elle. La lame de la guerrière étincela lorsqu'elle para l'attaque du Capitaine et coupa son épée en deux. Le Marienburger regardait toujours d'un air horrifié les restes de son onéreuse épée lorsque l'arme de la femme lui trancha le torse de l'épaule jusqu'à la taille. L'homme resta immobile pendant une seconde, les yeux vagues, avant de s'écrouler au sol en deux portions parfaitement cautérisées. Les autres Marienburgers désormais tous morts, les femmes délivrèrent leur sœur alors que leur chef alla chercher l'Arabe se cachant à l'arrière de la tente, et le tira par la barbe pour le sortir de la flaque au milieu de laquelle il était recroquevillé.

Les femmes refermèrent les menottes autour des poignets du marchand, devenu esclave à son tour, avant de s'enfuir dans la nuit avec leur prisonnier. L'Arabe ne savait que trop bien que les Marienburgers avaient eu plus de chance, car il avait entendu parler de ce que les amazones faisaient de ceux qu'elles capturaient...



Le Gfde Curiosity Shoppe

Où il est question de l'équipement de qualité et des compétences disponibles dans la Cité des Damnés pour l'aventurier connaisseur. Par le scribe Maître Nicodémus

Voici une liste d'équipements utilisables dans les ruines de Mordheim. Elle se subdivise en trois sections, à savoir armes, armures et équipements divers.

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.

Rapière

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

Il est possible de trouver, dans les échoppes qui bordent Mordheim, différents types d'armures. Certaines sont de conception originale ou constituent des moyens de protection peu orthodoxes, mais il en va ainsi des aventuriers et de leur équipement dans la Cité des Damnés.

Pavois

Un pavois est 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

Les objets suivants peuvent être ajoutés à ceux de la page 52 du livre de règles de Mordheim, ils suivent toutes les règles des équipements divers de cette section.

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 cour de celle-ci, elle peut l'être pour le jet d'exploration pourvu que le héros soit en état de fouiller les ruines.



Tableau de Prix

Ce tableau indique le coût des objets précédemment décrits ainsi que leur rareté. Certains d'entre eux sont réservés à des races ou interdits à d'autres, et cela est indiqué lorsque c'est nécessaire. En outre, toutes les règles normales de la liste de prix de la page 146 du livre de règles de Mordheim s'appliquent.

Armes de Corps à Corps

Objet	Coût	Disponibilité
Rapière <i>(Reiklanders et Marienburgers uniquement)</i>	15 CO	Rare 5
Brise-Lame	30 CO	Rare 8

Bâton Ardent <i>(Répurgateurs uniquement)</i>	35 CO	Rare 7
Coups de Poings <i>(Toujours achetés par paire)</i>	20 CO	Rare 6
Armures		
Objet	Coût	Disponibilité
Pavois	25 CO	Rare 8
Divers		
Objet	Coût	Disponibilité
Bottes Ferrées	20 + 3D6 CO	Rare 8
Longue-Vue	75 + 3D6 CO	Rare 10
Clous	15 + 2D6 CO	Rare 6
Bombe	35 + 2D6 CO	Rare 9
Poudre Eclair	25 + 2D6 CO	Rare 8
Bottes Elfiques	75 + D6 x 10 CO	Rare 12
Flèches Enflammées	30 + D6 CO	Rare 9
Cor de Guerre	30 + 2D6 CO	Rare 8
Patte de Lapin	10 CO	Rare 5



Liste de Compétences

Les éléments de cette liste viennent s'ajouter à celle d'érudition page 123 du livre de règles de Mordheim. Ces nouvelles compétences suivent les règles normales de la section expérience page 120 du même ouvrage.

Compétences d'Erudition

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 Sours 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.

"Greetings travellers, come and step closer into the light of the fire where I can see you. Ah yes, that's better, my eyes aren't what they used to be, you know. There was once a time when I could shoot a bead of sweat off a man's brow and not draw blood. Ah, balcyon days..."

"My name? Most call me Nickel if that suits you. I am but a simple shopkeeper and a simple name seems to fit. So what may I do for you eh... 'gentlemen'?"

"Supplies? Why of course. I have the very best. If you have the coin..."

"I wouldn't do that if I were you. My aim with this crossbow may have faltered slightly but I can still hit a bead of sweat on a man's forehead. I just can't manage not to draw blood... Now, if you've finished playing around, step through this way and we can do business..."

Record of a conversation between Nickel the Freetrader and an ill-fated warband.

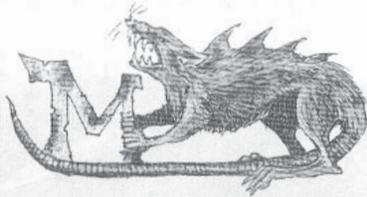
Quoi de neuf, Docteur?

Des arts secrets et de la grande sagesse des Apothicaires
par Daniel Carlson, escholier en l'université de Nuln.



Dans le Vieux Monde, la médecine est loin d'être une science exacte et la plupart des gens appréhendent avec raison les visites chez le praticien. Le patient a en effet de fortes chances de connaître l'hémorragie, l'amputation et même pire au cours de son traitement, sans parler de l'anesthésie qui se résume dans les meilleures conditions à quelques lampées de schnaps. Etrangement, il arrive que la médecine améliore effectivement l'état d'un patient : même si elle n'est jamais jolie à voir, elle est parfois efficace... et puis c'est souvent l'unique alternative à la mort ou à l'invalidité.

Si la médecine est déjà épouvantable dans les guildes d'apothicaires des cités de l'Empire, que dire de sa pratique dans les immondes boucheries des taudis de Mordheim? Aucun professionnel respectable ne pratiquerait son art dans de telles conditions et la tâche de guérir les autres revient souvent à des médecins marrons, des apprentis ou des charlatans désireux de faire de l'argent facile. Dans les camps périphériques de la Cité des Damnés, rechercher un chirurgien est considéré comme un pari désespéré.



La Visite

Au cours de la carrière d'une bande, il est probable que certains de ses héros subiront des blessures qui les laisseront diminués d'une manière ou d'une autre. 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" de la séquence d'après-bataille. Un héros ayant été mis hors de combat lors de la partie peut aller chez le médecin (il en a sans doute encore plus besoin que les autres).

Vous pouvez tenter *un* traitement pour *une* blessure par héros lors de chaque séquence d'après-bataille. Le coût des soins est de 20 CO par tentative (une tentative = un jet de dés sur le tableau) et cette somme doit être versée avant le jet de dés car les praticiens de Mordheim exigent d'être payés pendant que le patient peut encore le faire!

Les blessures suivantes ne peuvent pas être traitées : *blessure au torse, œil crevé, vieille blessure*. Ces handicaps affligeront le personnage toute sa vie.

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*.

Notez bien que les tableaux sont valables pour toutes les bandes, même si les descriptions qu'ils donnent semblent s'appliquer aux humains "ordinaires" (Répurgateurs, Mercenaires, etc). Les Possédés, les Morts-vivants et les Skavens, par exemple, possèdent des formes de médecines équivalentes ou en appellent à des chirurgiens humains dévoyés.

Chirurgie des Membres (lancez 2D6)

2 · 3 Appelez un prêtre ...

L'infortuné héros n'a pas survécu à l'hémorragie. Effacez-le de votre feuille de bande. Son équipement est conservé par sa bande.

4 Il faut couper ...

L'amputation est nécessaire pour éviter la gangrène. S'il s'agit d'une jambe, le mouvement du personnage est réduit de moitié (arrondi au supérieur). S'il s'agit d'une main, la seule chose que le patient pourra désormais utiliser sera une (et une seule) arme à une main.

5 · 6 Désolé ...

Le traitement est inefficace et le patient doit se reposer : il ne participera pas à la prochaine bataille.

7 · 8 Pas de chance ...

Le traitement est inefficace.

9 · 10 Avec un peu de repos, ça devrait aller ...

Le traitement marche : la blessure et ses effets sont annulés. Le patient doit se reposer : il ne participera pas à la prochaine bataille.

11 · 12 Shallaya soit louée!

Le traitement marche : la blessure et ses effets sont annulés.

Chirurgie de la Tête (lancez 2D6)

2 · 3 Appelez un prêtre ...

L'infortuné héros n'a pas survécu à la trépanation. Effacez-le de votre feuille de bande. Son équipement est conservé par sa bande.

4 · 5 N'a un problème ...

Le traitement n'a fait qu'empirer l'état du personnage qui est maintenant, en plus du reste, sujet à la stupidité. S'il était déjà traité pour la stupidité, le traitement est juste inefficace.

6 Oups ...

Le traitement a échoué et le patient en sort fou furieux : il perd 1 en Initiative (jusqu'à un minimum de 1) mais cause désormais la peur.

7 · 8 Pas de chance ...

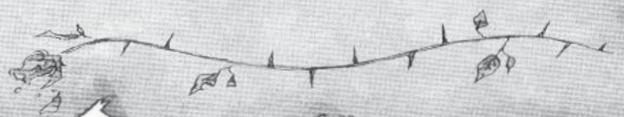
Le traitement est inefficace.

9 · 10 Avec un peu de repos, ça devrait aller ...

Le traitement marche : la blessure et ses effets sont annulés. Le patient doit se reposer : il ne participera pas à la prochaine bataille.

11 · 12 Shalla-Ya soit louée!

Le traitement marche : la blessure et ses effets sont annulés.



Les Feux de l'Enfer

Par le pyromane Steven Hart et les pompiers de la Mordheim Mailing List.

Le risque de finir sous la lame d'un membre d'une bande rivale est loin d'être le seul danger dans les rues de Mordheim. Périr dans un incendie est malheureusement le destin de bien des aventuriers car, malgré son état de décrépitude avancé, la ville est régulièrement en proie aux flammes. Les incendies volontaires allumés par les Possédés ou les feux de purification des Répurgateurs s'étendent souvent et il n'est pas rare de se trouver piégé dans un brasier lorsque l'on cherche des fragments de pierre magique ou même alors que l'on affronte une bande adverse.

Où et Quand?

Ces règles ne s'appliquent pas à un scénario particulier mais peuvent être en vigueur dans n'importe quelle bataille si les deux adversaires le désirent.



Commencer

Avant le début du jeu mais après l'installation du décor, déterminez aléatoirement un bâtiment en feu. Marquez ce bâtiment avec un pion ou du coton représentant la fumée.

Attention : si vous jouez un scénario dans lequel un bâtiment a une importance particulière (par exemple *Défense du butin*), ce bâtiment ne peut pas être sélectionné pour être la proie des flammes.

Propagation

Lorsqu'un bâtiment brûle, les flammes risquent de se propager aux édifices voisins. A la fin du tour de chaque joueur, lancez 1D6 pour chaque bâtiment en flammes et consultez le tableau suivant :

Table Des Feux

1 Extinction : le feu a épuisé tout ce qui était combustible dans le bâtiment, il s'éteint, ne laissant qu'un panache d'épaisse fumée.

2-4 Incendie : le feu continue à ravager le bâtiment mais ne se propage pas ailleurs.

5-6 Propagation : le feu se propage au bâtiment le plus proche dans un rayon de 10ps qui n'est pas encore en flammes. En principe, les rues ne s'enflamment pas mais une ruelle pleine de débris, de caisses, de barricades, etc, peut fournir assez de combustible pour nourrir l'incendie et compter alors comme un bâtiment, c'est à vous de décider.

Mouvement

Entrer dans une maison qui brûle est une action très risquée que n'entreprendront que les imbéciles ou les gens rendus inconscients par l'appât du gain.

Vous devez déclarer qu'une figurine entre dans un bâtiment en feu avant de déplacer cette figurine. Le guerrier doit effectuer un test sous son Commandement afin de vaincre sa peur d'entrer dans ce qui risque de s'avérer un piège mortel. Si ce test est un échec, il n'entrera pas dans le brasier et ne pourra pas se déplacer lors de ce tour.

Les figurines à l'intérieur d'un bâtiment en feu doivent sans arrêt éviter les flammes et les poutres et cloisons qui tombent (comme dans les films), et même un héros risque fort de se retrouver bloqué par un obstacle imprévu. A chaque fois qu'une figurine veut se déplacer à l'intérieur d'un immeuble en feu, elle doit réussir un test d'Initiative ; si le test est un échec, le personnage est bloqué pour ce tour.

Bien évidemment, il est impossible d'escalader les murs d'un bâtiment en flammes.

Domages

Bizarrement, se balader à l'intérieur d'une maison qui brûle n'est pas très bon pour la santé !



A la fin de chaque tour, tous les guerriers présents dans un immeuble en flammes doivent réussir un test sous leur Endurance avec un D6 (un résultat de 6 est toujours un échec).

Si le résultat est égal à l'Endurance du personnage, la fumée de l'incendie le suffoque pour un tour et il se retrouve instantanément *sonné*.

Si le résultat est supérieur à l'Endurance du personnage, il subit immédiatement D3 touches de Force 3 qui ignorent toutes les sauvegardes d'armure non magiques.



Frénétiques

Les habitants les plus enragés de Mordheim prennent souvent des risques inconsidérés parce qu'ils ne se rendent pas compte du danger ou parce qu'ils se fichent complètement de leur sécurité personnelle. Les guerriers atteints de *Frénésie* n'ont pas à faire de tests pour entrer dans les bâtiments en feu ou pour se déplacer à l'intérieur. Ils sont cependant aussi exposés aux blessures que les autres et doivent effectuer le test d'Endurance comme tout le monde et avec les mêmes conséquences.

Tir

Les flammes rugissantes bloquent la plupart des lignes de vue vers l'intérieur des maisons en feu et la distorsion de l'air due à la chaleur rend la visée quasiment impossible.

Il est impossible de tirer vers ou depuis un bâtiment en feu. Il est aussi impossible de tirer si la ligne de vue traverse un bâtiment en feu.

Combat

Il arrive que le feu se propage à un immeuble dans lequel des aventuriers sont en train de régler leurs comptes. Devoir éviter à la fois des débris enflammés et la lame de votre adversaire devient alors un vrai numéro de cirque!

Dès qu'un bâtiment prend feu, les guerriers engagés en corps à corps à l'intérieur doivent immédiatement effectuer un test sous leur Commandement avec 2D6 et fuir si ce test est un échec (exactement comme pour un test *Seul contre tous*). Il est tout à fait possible que les figurines des deux camps prennent la fuite.

Charger un ennemi dans un bâtiment en flammes depuis ce même bâtiment requiert un test d'Initiative. Charger un ennemi dans un bâtiment en flammes depuis l'extérieur requiert un test de peur. Dans les deux cas, l'échec du test empêche tout mouvement pour ce tour.

Mettre le Feu

Les guerriers ne peuvent mettre le feu que s'ils disposent de l'équipement adéquat, voici les objets permettant d'allumer un incendie :

- Flèches enflammées (voir plus loin)
- Bombes incendiaires (voir plus loin)
- Bâton ardent (voir plus loin)
- Torche (s'utilise à une main)
- Gourde d'huile (s'utilise à une main)

Les deux sorts suivants permettent également d'allumer un incendie :

- Flammes de U'Zhul (magie mineure, voir livre de règles)
- Maleflamme (magie du Rat cornu, voir livre de règles)

Ces objets et sorts affecteront le bâtiment cible selon le tableau suivant :

Objet/Sort	Pour Toucher	Incendie sur (D6)
Flèche enflammée	2+	6+
Bombe incendiaire	2+	5+
Bâton ardent	Auto. si en contact	6+
Torche	Auto. si en contact	6+
Flammes de U'Zhul	2+	4+
Maleflamme	2+	4+
Gourde d'huile	Auto. si en contact	Spécial (1)

(1) ne s'enflamme pas tout seul, donne un incendie automatique pour l'objet/sort utilisé en conjonction.

Éteindre le Feu

Il est bien rare que quelqu'un veuille risquer sa vie pour éteindre un incendie dans les ruines maudites de Mordheim mais, dans des circonstances exceptionnelles (comme des fragments de pierre magique à l'intérieur d'un bâtiment en feu), les aventuriers se changent parfois en pompiers bénévoles.

Il faut un minimum de trois figurines pour essayer d'éteindre un bâtiment en feu. Les guerriers tentent d'éteindre les flammes avec ce qu'ils trouvent (capes, couvertures, chiens crevés, etc), soustrayez 1 au résultat du jet sur la Table des Feux.

Pour chaque guerrier supplémentaire après les trois premiers (jusqu'à un maximum de 6) soustrayez 1 au résultat du jet sur la Table des Feux.

Matériel Incendiaire



Flèches enflammées

La pointe de ces flèches est entourée de chiffons imbibés d'huile de lampe, il suffit d'enflammer le projectile juste avant de le décocher.

Si vous touchez quelqu'un avec une flèche enflammée, lancez un D6: sur un résultat de 4+, la cible prend feu. Lors de chaque phase de ralliement, la victime doit obtenir 4+ sur un D6 pour éteindre le feu ou subir une touche de Force 4 et être incapable de faire autre chose que se déplacer lors de ce tour. Des figurines alliées en contact socle à socle peuvent aussi tenter d'éteindre le feu en obtenant un résultat de 4+ sur un D6 (un jet par figurine).

Une réserve de flèches enflammées ne dure qu'une seule bataille.

Coût: 30+D6 CO

Rareté: Rare 9

Bombe incendiaire

Cet instrument rare, de fabrication naine est une boule de métal remplie de poudre avec une mèche courte. Une bombe se lance à la main, comme de l'eau bénite (voir p53 du livre de règles). Si le guerrier visé est touché, il subit D3 touches de Force 4 sans sauvegarde d'armure possible et toute figurine (alliée ou ennemie) dans un rayon d'1ps subit une touche de Force 3 avec sauvegarde normale. Si le lanceur de la bombe obtient 1 à son jet pour toucher, celle-ci lui explose dans la main et il subit D3 touches de Force 4 sans sauvegarde d'armure possible.

Coût: 35+2D6 CO

Rareté: Rare 9



Bâton ardent

Cette arme d'hast, fréquemment utilisée par les répurateurs, est une longue perche surmontée d'un brasero. Lorsque le répurateur porte un coup, des charbons ardents s'échappent du brasero et la cible de l'attaque risque fort de se transformer en torche vivante.

Portée: Corps à corps; **Force:** Util. +1

Règles spéciales: Arme à deux mains, Incendiaire

Incendiaire: le bâton ardent fonctionne de la même manière que les flèches enflammées (voir ci-dessus).

Le bâton ardent est réservé aux bandes de Répurateurs.

Coût: 35 CO

Rareté: Rare 7

Torche

Une torche ne sert qu'à s'éclairer ou à allumer un feu, elle est trop mal équilibrée et trop peu fiable pour servir d'arme.

Coût: 10 CO

Rareté: Commun

Gourde d'huile



Ce petit récipient en peau contient de l'huile combustible pour recharger les lampes et les lanternes.

Coût: 30+D6 CO

Rareté: Rare 7

Ces deux articles sont extraits des Town Cryer n°7 et 8. Town Cryer est une publication Fanatic Press entièrement consacrée à Mordheim, disponible auprès de la VPC. Attention: publication en langue anglaise.



La Malédiction du Vampire

Par le scribe de grand renom Tommy Punk M Hert. Nouvelle de Jamie Grieve

Beaucoup s'imaginent que le vampirisme a été éradiqué parmi les familles nobles de l'Empire et que seuls les pays étrangers ont à faire face à cette malédiction. Il n'y a rien de plus faux car beaucoup de ces princes de la nuit dorment depuis des siècles dans leurs cercueils, dissimulés dans des entrepôts de marchands ou des caves d'artisans. Il existe une sombre confrérie qui veille sur le sommeil des vampires en attendant que le temps soit venu d'éveiller leurs maîtres. A Mordheim, ce temps est venu et des créatures avides de sang frais hantent les rues.

Les vampires ont une apparence humaine, ce qui est leur atout principal lorsqu'il s'agit d'échapper aux Répurgateurs ou de traquer leurs proies, les simples mortels. On pense qu'ils drainent la force vitale de leurs victimes afin de restaurer leurs propres énergies déclinantes et, si un vampire est privé de nourriture, il tombe dans un sommeil proche de la mort et seul du sang frais pourra le ramener à la vie.

Malgré les légendes de vampires charmeurs qui ne séduisent que des princesses ou des filles de notables, ces prédateurs se nourrissent en réalité de tout le sang qui leur tombe sous les crocs, mâle ou femelle, jeune ou vieux, noble ou roturier. Seuls les plus sophistiqués d'entre eux prétendent que le sang de vierge est incomparable. Il y a autant de façons de s'alimenter qu'il y a de vampires : certains préfèrent boire le sang dans des gobelets de cristal, tel un bon vin, d'autres aiment mieux l'excitation de la chasse et l'odeur de la peur quand ils plongent leurs crocs dans le cou palpitant de leur proie. Les vampires les plus faibles se contentent d'attaquer les enfants endormis, ce qui donne crédibilités aux contes de monstres dans le noir.

Si le soleil est synonyme de vie pour presque toutes les créatures, c'est en revanche l'ennemi mortel des vampires car il les réduit en cendres. A l'aube ou au crépuscule, un vampire peut sortir enveloppé dans une grande cape, mais, en plein jour, il doit se réfugier pour dormir dans les ténèbres. Son sommeil est beaucoup plus profond que celui des humains et de nombreuses créatures sont tombées sous les coups

des chasseurs de vampires alors que, de jour, elles reposaient sans défense. C'est la raison pour laquelle les vampires utilisent de nombreux gardes, vivants ou non, parmi lesquels on trouve les redoutables loups funestes.

La présence d'un vampire attire naturellement les goules, qui sont les descendants de cannibales dégénérés. Leur peau est livide et crasseuse, leur regard est à la fois bestial et dérangé et leur rictus baveux révèle des dents acérées. Beaucoup brandissent des fémurs en guise de gourdins bien que leurs griffes et leurs crocs rendent ces armes superflues. Les goules se repaissent de la chair de ceux que le vampire a vidé de leur sang.

Livre Des Morts

200 + D6x25 CO

Rare 12

Ce livre retranscrit certains des écrits de Nagash, le grand nécromancien. Un vampire peut apprendre la Nécromancie avec ce livre s'il possède la compétence Sorcellerie. Un nécromancien gagnera un nouveau sort en permanence.

Compétences spéciales des vampires

Seuls les vampires ont accès à cette liste de compétences.

Regard hypnotique

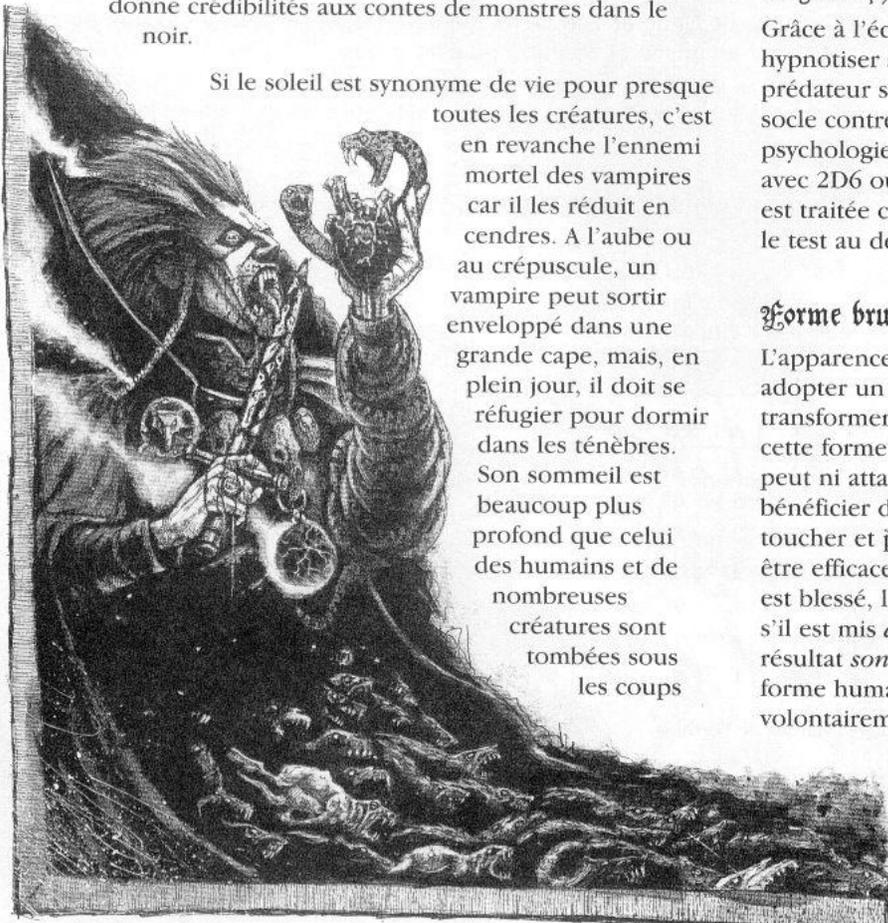
Grâce à l'éclat surnaturel de ses yeux, un vampire peut hypnotiser sa victime qui restera alors passive pendant que le prédateur s'approchera. Le regard s'utilise en contact socle à socle contre une figurine vivante et non immunisée à la psychologie. La victime doit réussir un test de commandement avec 2D6 ou être hypnotisée. Elle ne peut alors pas attaquer et est traitée comme à terre pour les attaques qu'elle subit. Faites le test au début de la phase de combat.

Forme brumeuse

L'apparence humaine n'est que l'une des formes que peut adopter un vampire et certains d'entre eux peuvent se transformer en brouillard lors de la phase de ralliement. Sous cette forme, le vampire se déplace de 2D6 ps par tour. Il ne peut ni attaquer en corps à corps, ni tirer, ni lancer de sorts, ni bénéficier de la protection d'une armure. Tous les jets pour toucher et pour blesser le vampire exigent des 6 naturels pour être efficaces, aucun bonus ne peut s'appliquer à ces jets. S'il est blessé, le vampire peut soustraire -2 à son jet de dégâts et, s'il est mis à terre (rappelez-vous qu'un vampire traite le résultat *sonné* comme à terre), il retourne immédiatement à sa forme humaine. Un vampire peut changer de forme volontairement lors de chaque phase de ralliement.

Transformation en horde de rats

Certains vampires ont le pouvoir de se transformer en animaux comme des rats, des chauve-souris ou des loups. Ils peuvent changer de forme lors de la phase de ralliement même



s'ils sont *à terre* mais ils subissent alors les pénalités normales pour se relever. Un vampire peut changer de forme volontairement lors de chaque phase de ralliement.

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

* Utilisez la caractéristique du vampire

Sous forme de horde de rats, un vampire ne peut ni utiliser d'arme, ni tirer, ni lancer de sorts, ni bénéficier de la protection d'une armure mais il peut attaquer sans subir la pénalité pour les attaques sans armes. Le vampire doit être représenté par un socle de nuée de rats mais on considère qu'il est de la taille d'un seul rat pour passer dans des ruelles et autres passages étroits : le vampire peut donc emprunter des trous et des fissures suffisants pour laisser passer un rat et ainsi traverser les murs (on suppose que les murs de Mordheim ont tous des fissures).

Transformation en chauve-souris

Certains vampires ont le pouvoir de se transformer en chauve-souris géante. Ils peuvent changer de forme lors de la phase de ralliement même s'ils sont *à terre* mais ils subissent alors les pénalités normales pour se relever. Un vampire peut changer de forme volontairement lors de chaque phase de ralliement.

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

* Utilisez la caractéristique du vampire

Sous forme de chauve-souris, un vampire vole et ignore les pénalités de mouvement (il peut toujours doubler son mouvement pour courir ou charger). Il ne peut ni utiliser d'arme, ni tirer, ni lancer de sorts, ni bénéficier de la protection d'une armure mais il peut attaquer sans subir la pénalité pour les attaques sans armes.

Transformation en loup géant

Certains vampires ont le pouvoir de se transformer en loup géant. Ils peuvent changer de forme lors de la phase de ralliement même s'ils sont *à terre* mais ils subissent alors les pénalités normales pour se relever. Un vampire peut changer de forme volontairement lors de chaque phase de ralliement.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	4	0	4	3	*	*	2	*

* Utilisez la caractéristique du vampire

Sous forme de loup géant, un vampire ne peut ni utiliser d'arme, ni tirer, ni lancer de sorts, ni bénéficier de la protection d'une armure mais il peut attaquer sans subir la pénalité pour les attaques sans armes.



**GAMES
WORKSHOP**®

Un Supplément pour
MORDHEIM™



– L'Empire –
1990

Empire en Flammes

Une extension pour Mordheim

Par les scribes Steve Hambrook, Nick Kyme, Mark Havener & Anthony Reynolds

Traduction par les scholastes Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Laurent Philibert-Caillat, Matthieu Le Rudulier, Bruno Rizzo & Guillaume Vanot.

Version mise à jour Septembre 2006

Couverture
"The Balewolf"
Paul Jeacock

Logo de
Mordheim par
Tuomas Pirinen

Illustrateurs &
Enlumineurs

John Blanche, Alex Boyd, David
Gallagher,
Nuala Kennedy, Karl Kopinski,
Paul Smith &
John Wigley

Artistes des
Pièces de jeu
Jonathon Taylor-Yorke,
Mark Latham & Darron
Bowley

À la mémoire de
Steve Hambrook
1970-2003

Studio Fanatic

Jervis Johnson
Steve Hambrook
Andy Hall
Matt Keefe
Keith Krelle
Tom Merrigan
Gary Roach
Ulisse Razzini
Mark Bedford

Production, Design & Edition

Steve Hambrook, Darius
Hinks, Dan Drane,
Ulisse Razzini
& Michelle Barson

Sculpture des Figurines

Mark Bedford, Felix
Paniagua, Dave Andrews,
Colin Dixon, Gary Morley,
Aly Morrisson, Trish
Morrisson, Brian Nelson,
Alan Perry & Michael Perry

& moult
remerciements à:
Terry Maltman, Steve Gibbs,
Rinku & Space McQuirk
pour leur aide précieuse.

Anthony Reynolds, Paul
Jeacock, Darius Hinks &
Dan Drane pour leur
assistance envers
et contre tout.

www.games-workshop-fr.com





MORD
100

Empire en Flammes

Sommaire

Historique 4

Étendues Sauvages

Terrain 13

Nouvel Équipement 16

Exploration 18

Guerriers Montés 24

Véhicules de l'Empire 30

Bateaux 34

Scénarios

Chasse à l'Homme 37

L'Attaque de la Diligence 39

Perdu dans les Marais! 40

La Chose dans les Bois 42

La Foule Enragée 44

Scénarios des Hommes-bêtes 46

Hobby

Section Couleur 49

Bandes

Le Kermesse du Chaos 58

Pillards Hommes-bêtes 67

Francs-tireurs

Le Chasseur 77

La Chose dans les Bois 78

Bandit de Grand Chemin 79

Patrouilleur 80



MORDHEIM

Historique

Une Nation Désunie...

“Par-delà les solides murs qui ceignent nos cités prospères, par-delà nos champs fertiles et les plaines immenses qui les entourent s’étendent des landes incultes, de froides et infranchissables montagnes, et de ténébreuses forêts. Qui sait quelles horreurs sont tapies en ces lieux désolés? Quelles atroces et féroces créatures y rôdent, attendant – poussées par quelque bestial instinct - que le voyageur esseulé s’y égare? Il s’agit là du sombre revers de l’Empire, dans lequel aucun citoyen décent et respectueux des lois de Sigmar ne voudrait s’aventurer: seuls les fous et les désespérés s’y laissent attirer...”

Ce nouveau contexte pour Mordheim a pour vocation de vous faire quitter les venelles étroites de la Cité des Damnés pour explorer les étendues sauvages qui recouvrent une bonne partie de l’Empire. Celui qui quitte les villes où l’homme peut vivre dans une relative sécurité se met à la merci d’un environnement hostile et impitoyable. Les inextricables forêts impériales abritent des bandes d’hommes-bêtes voués au Chaos, des bandits, des mutants, et pire encore. Ce livre contient des

règles vous permettant de livrer des escarmouches en ces lieux sinistres, ainsi que de nouveaux scénarios, des bandes inédites, de l’équipement supplémentaire et des détails sur le terrain adapté. Mais commençons par une petite leçon d’histoire, de géographie et de politique impériale...

La Terre de Sigmar

L’Empire est un pays vaste et ancien, bordé au nord par la Mer des Griffes qui le sépare de la Norsca et des Désolations du Chaos. A l’est se dressent les pics vertigineux des Montagnes du Bord du Monde, qui protègent les terres verdoyantes et fertiles de l’Empire des Terres Sombres, infestées d’orques. Au sud, les Montagnes Noires ne sont percées que par le Col du Feu Noir, bien défendu, qui contrôle l’approche sud de la nation. Enfin, les Montagnes Grises, au couchant, séparent l’Empire du royaume de Bretonnie. Les terres de l’Empire sont en grande partie recouvertes de forêts: seules les plaines herbeuses du sud et les zones cultivées environnant les villes et villages sont libres de cette dense végétation.

“Entends mes mots, voyageur, car l’heure est au désespoir et aux soupçons. Notre grande nation, notre Empire est divisé.

Ils sont trois à se partager le pouvoir: sombre occupation, qui concilie ambition, politique et intrigues, or il n’est pas de plus mauvaise époque pour être frappé d’un tel fléau. Des devins arpentent les rues, prophètes de l’apocalypse chantant leurs litanies à l’adresse de notre dieu négligé, Sigmar, évoquant un funeste destin. La division règne à tous les niveaux: les hordes de pauvres sont chaque jour renforcées de nouveaux malheureux, et leur colère ne fait que croître à l’encontre des courtisans parfumés de l’aristocratie impériale. Il s’agit d’une guerre secrète, d’une guerre des classes, mais les nobliaux gagnent. La dissension sévit entre nos murailles, et elle s’ajoute à notre peur croissante de ce qui se passe hors d’elles, de tout ce qui erre à l’extérieur en toute liberté tant notre état est désuni...”





Ces frontières naturelles aussi bien que politiques abritent un certain nombre d'états plus petits, semi-autonomes. Les huit plus importants sont appelés les provinces électriques, car leurs dirigeants respectifs ont, par tradition, voix au chapitre au moment de l'élection de l'Empereur. Elles incluent la Principauté du Reikland, le Duché du Middenland, la Principauté d'Ostland, le Duché du Talabecland, le Comté du Stirland, le Comté d'Averland, la Baronnie du Suddenland, le Comté de Sylvanie et le Mootland.

En 1999 l'Empire, privé d'Empereur, est en proie à des dissensions internes, divisé et ravagé par la guerre civile. La peur et la méfiance sont les seuls amis du paysan, tandis que les Comtes Électeurs ne parviennent pas à s'entendre. Il n'est pas de pays où les humbles souffrent plus : leurs champs sont dévastés par

les combats, leurs récoltes brûlées, leur bétail volé, leurs finances asséchées par des impôts iniques et leurs corps affaiblis par la disette. Outre l'effondrement socio-économique de cet empire jadis si puissant, il demeure des périls encore plus importants, car la pierre magique n'accable pas seulement la Cité des Damnés. Des fragments plus petits de la comète à deux queues sont tombés tels une pluie noire sur les terres environnant Mordheim, à des centaines de lieues à la ronde. Au cœur des sombres forêts, les graines du Chaos ont germé, et leur éclosion attire les créatures des ténèbres comme une flamme un papillon de nuit. Et les hommes aussi, car leur cœur est habité par l'avidité, et beaucoup sont prêts à tuer pour quelques fragments de pierre magique.



Un Pays Rural

"L'Empire est célèbre pour ses campagnes. Une communauté existe en effet, au-delà de la civilisation. Les forêts lugubres et les plaines sauvages sont constellées de fermes isolées. C'est une communauté marchande, dont les roues jamais ne s'arrêtent, qu'il pleuve ou qu'il vente. Ses négociants empruntent des sentiers battus à travers les étendues sauvages pour se rendre d'une ville à l'autre, et des vaisseaux étrangers déversent des marchandises exotiques dans les ports embrumés. Mais ces marchands craignent tous les légendes, des histoires murmurées dans les tavernes parlant d'hommes altérés et de créatures déchues. Des abominations qui se réfugient en des lieux où les patrouilles sont rares. Certaines d'entre elles sont toutefois plus courageuses, et s'aventurent dans les faubourgs des villes où elles s'en prennent aux égarés et aux damnés..."

Des Montagnes Périlleuses

L'Empire est en partie bordé par trois hautes chaînes de montagnes : les Montagnes Grises à l'ouest, les Montagnes Noires au sud, et les Montagnes du Bord du Monde à l'est. Ces chaînes convergent vers un pays de très hautes montagnes appelées les Voûtes. Elles forment une barrière défensive qui tient les ennemis à distance mais elles abritent en revanche des adversaires nombreux et dangereux, aussi bien sur leurs versants qu'au plus profond de leurs cavernes. Rares sont les cols ouverts toute l'année, mais en été, de nombreux chemins permettent de traverser les montagnes. Les cols permanents sont vitaux pour la sécurité de l'Empire et il n'est guère surprenant que des forteresses aient été construites en ces points stratégiques.

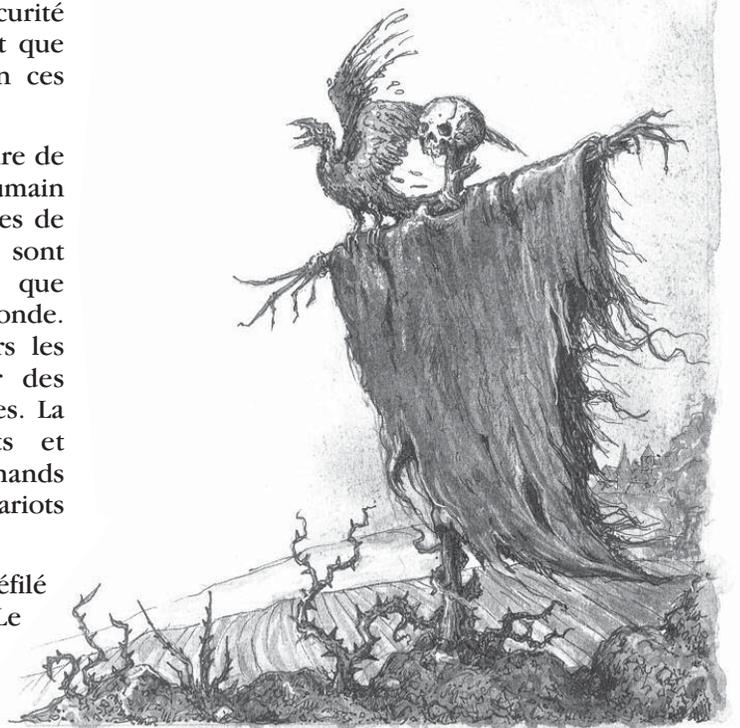
Les Montagnes Grises séparent l'Empire de la Bretonnie, l'autre grand royaume humain du Vieux Monde. Il existe des colonies de nains dans ces montagnes mais elles sont moins importantes et moins riches que celles des Montagnes du Bord du Monde. Les quelques grands défilés à travers les Montagnes Grises sont gardés par des forteresses bretonniennes et impériales. La plupart des passages sont étroits et dangereux, assez larges pour des marchands et leurs ânes mais pas pour des chariots complets et leur attelage.

Le plus grand de ces passages est le Défilé de la Hache, au sud-ouest d'Altdorf. Le côté impérial du défilé est gardé par la forteresse de Helmgart, une tour massive qui s'élève à

flanc de montagne et dont les fortifications surplombent l'étroit chemin. C'est la route d'invasion favorite des armées, dans un sens ou dans l'autre. Au nord, les Montagnes Grises s'abaissent graduellement, pour se terminer par une région de collines douces, la Trouée de Gisoreux, route principale entre la Bretonnie et l'Empire.

Les Montagnes du Bord du Monde sont très hautes et pratiquement infranchissables dans la partie qui borde l'Empire. Il existe un passage loin au nord sur les terres de Kislev, appelé la Haute Passe. Dans l'extrême sud, à l'endroit où les Montagnes du Bord du Monde et les Montagnes Noires se rejoignent se trouve le Col du Feu Noir. Entre ces deux points, seul le Col du Pic permet de traverser les montagnes sans passer par des souterrains.

Les Montagnes Noires se dressent entre les Montagnes Grises et les Montagnes du Bord du Monde et séparent l'Empire des terres méridionales des Principautés Frontalières. Les Montagnes Noires sont probablement la plus inhospitalière des frontières de l'Empire. Le climat y est imprévisible et les montagnes deviennent exceptionnellement hautes au fur et à mesure qu'elles s'élèvent vers les Voûtes. La seule passe sûre est le Col du Feu Noir, une profonde faille dans le roc, dont les parois s'élèvent comme des falaises au-dessus de la route. Le col s'élargit en son milieu, révélant une large vallée où Sigmar livra sa célèbre bataille contre les orques.



Les Montagnes Noires sont criblées de tunnels gobelins. Primitifs et étroits en comparaison des mines naines, ils menacent constamment de s'effondrer. Toute la chaîne est infestée de gobelins de la nuit, de trolls, de skavens et d'une multitude de créatures néfastes.



Une autre région élevée de l'Empire est celle des Monts du Milieu, au-delà de laquelle se trouve l'Ostland, la plus septentrionale des provinces de l'Empire. Ce massif, entouré de forêts denses, est généralement évité par les humains à l'exception des bandits et autres hors-la-loi. Ces terres rocheuses n'abritent aucune colonie naine mais servent de refuge à des bandes guerrières du Chaos, des hommes-bêtes, des orques et des pillards gobelins.

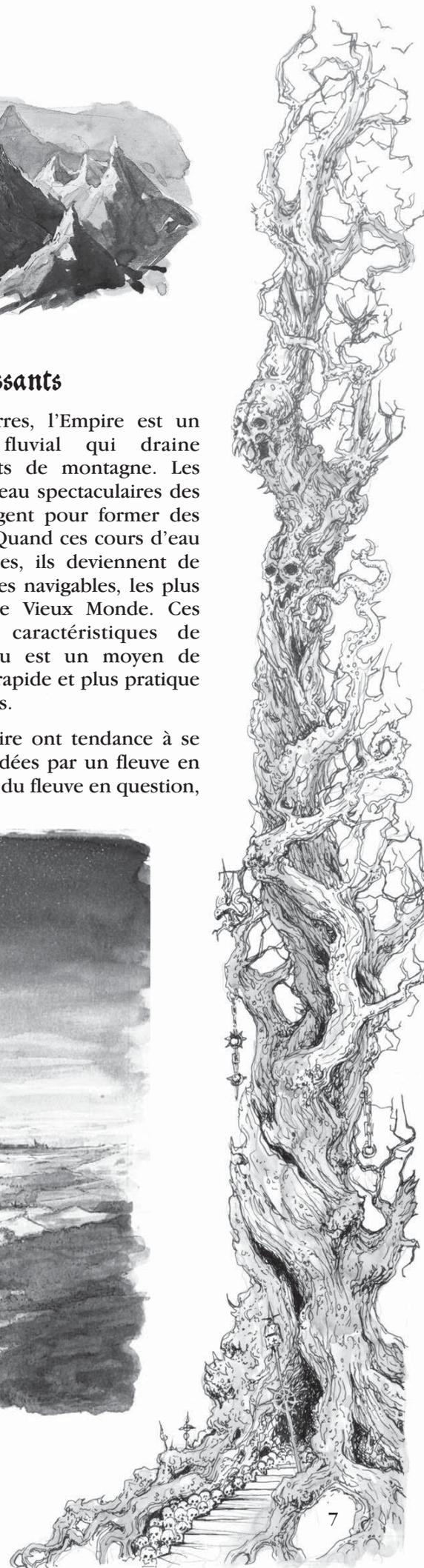


A l'occasion, les forces impériales essaient de déloger les pires de ces créatures, mais ces terres restent sauvages et dangereuses. Au nord, la dense et profonde Forêt des Ombres est habitée par les gobelins des forêts et des meutes de loups féroces. C'est une région de l'Empire qui n'a jamais été réellement pacifiée.

Des Fleuves Puissants

Entouré de hautes terres, l'Empire est un gigantesque bassin fluvial qui draine d'innombrables torrents de montagne. Les rapides et les chutes d'eau spectaculaires des hauts sommets convergent pour former des rivières tumultueuses. Quand ces cours d'eau arrivent dans les plaines, ils deviennent de profondes et larges voies navigables, les plus importantes de tout le Vieux Monde. Ces grands fleuves sont caractéristiques de l'Empire, où le bateau est un moyen de transport souvent plus rapide et plus pratique que les routes primitives.

Les habitants de l'Empire ont tendance à se référer aux régions bordées par un fleuve en les appelant par le nom du fleuve en question,



Talabecland pour la région du fleuve Talabec, Reikland pour les berges du Reik, etc.

La Sol est la plus méridionale des rivières de l'Empire. Elle prend sa source dans les Voûtes et ses flots rapides sont gonflés des nombreux ruisseaux qui coulent des flancs orientaux des Montagnes Grises. Au printemps, la Sol devient un torrent gonflé par la fonte des neiges. Ses eaux pures sont remarquablement



froides et le peuple qui habite sur ses berges est robuste et habitué au climat extrême des montagnes.

Le Haut Reik prend sa source juste au sud du Col du Feu Noir d'où convergent les innombrables ruisseaux qui forment ce que les gens tiennent pour la source du grand fleuve Reik. Ses eaux sont rapides et cristallines. Le Haut Reik est rejoint par la Sol au sud de Nuln et se jette dans les eaux bleues de l'Aver pour former le Reik à Nuln.



L'Aver est formé par de rapides torrents de montagnes qui descendent du versant ouest de la forteresse naine de Karak Varn au nord du Col du Feu Noir. Plongeant en une série de hautes cascades, ces torrents deviennent deux rivières bleues, qui convergent dans le Mootland. Ces rivières sont le Bief de l'Aver au nord et le Bief Bleu au sud. L'Aver coule vers l'ouest à travers la capitale régionale, Averheim, et se jette finalement dans le Reik à Nuln.

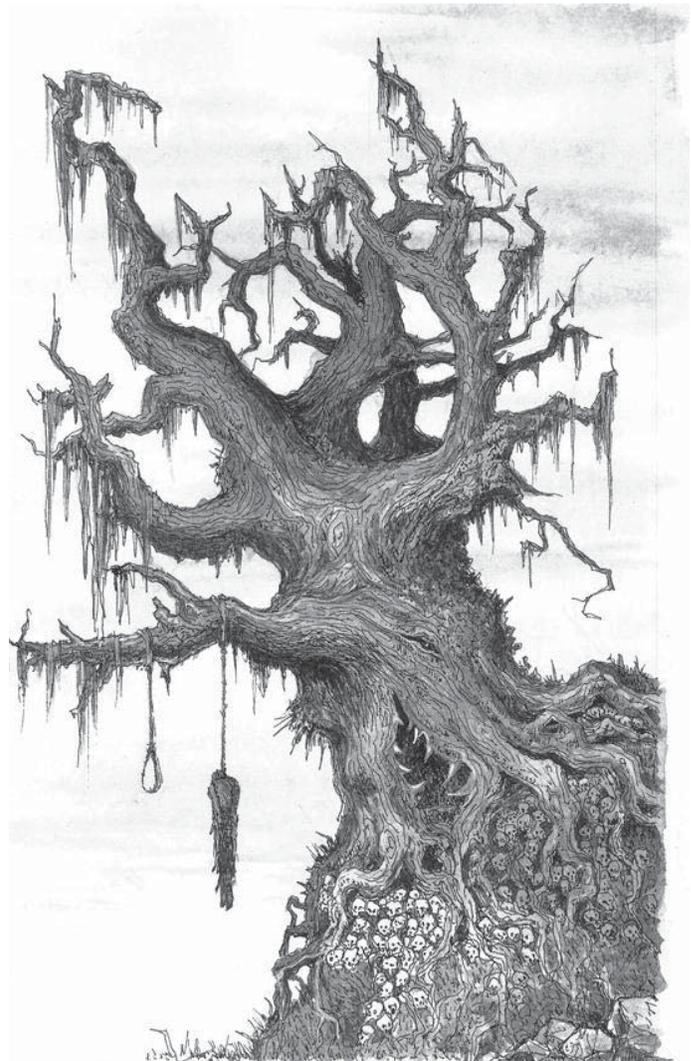
Le Stir prend sa source sur le versant ouest de la forteresse naine de Karak Kadrin. Il se développe rapidement en un fleuve qui traverse de profondes vallées boisées. Sur la presque totalité de son cours, le Stir traverse la Grande Forêt où il est renforcé par de nombreux ruisseaux et torrents. Sa largeur et sa profondeur en font une barrière défensive naturelle entre le Stirland au sud et le Talabecland au nord.

Le Talabec prend sa source dans les torrents rapides des Montagnes du bord du Monde, entre les forteresses de Karak Kadrin et de Karak Ungor. Deux affluents principaux, le Talabec Supérieur et le Talabec Inférieur, coulent vers l'ouest et se rejoignent dans de sombres forêts de pins à la sinistre réputation. Ici, aux frontières de l'Empire, orques, adorateurs du Chaos, gobelins et autres monstres pullulent. Au sud de son

confluent avec l'Urskoy, le fleuve est large et infranchissable, s'élargissant au fur et à mesure qu'il court vers l'ouest et Talabheim.

A Talabheim il y a un bac, le fleuve étant trop large pour y construire un pont. Entre Talabheim et Altdorf, le fleuve est grossi de nombreuses rivières en provenance des Monts du Milieu et chargé de limons noirs arrachés aux versants de la montagne. Considéré comme une seule et même rivière de sa source jusqu'à Marienburg où ses eaux se jettent après être devenues celles du Reik, le Talabec est la plus longue et la plus imposante voie fluviale du Vieux Monde.

Le Reik n'est le fleuve le plus long du Vieux Monde que parce qu'il prend sa source dans le Reik Supérieur, dont il tire son nom, pour finalement se jeter dans la mer à Marienburg, mais le Talabec est en fait le plus long. Il s'agit cependant sans conteste du fleuve le plus important de l'Empire, et les territoires qui le bordent, le Reikland, sont les plus prospères. C'est un cours d'eau très fréquenté, avec un trafic fluvial allant de Marienburg à Nuln, ville située à cinq cents milles de la mer. Ce vaste



cours d'eau regroupe à lui seul un trafic fluvial plus important que tous les autres fleuves de l'Empire réunis. Au nord de Nuln, le fleuve est trop large et trop profond pour y construire des ponts. Le Dernier Pont, à Nuln, est l'une des merveilles du Vieux Monde, car son tablier en bois peut-être relevé en cas d'attaque.

En Altdorf, le Reik et le Talabec se rejoignent. A cet endroit, le Talabec dépose les limons et la terre noire des Monts du Milieu pour former de vastes dépôts de sédiments. La cité d'Altdorf est construite sur l'une de ces îles sédimentaires et est entourée de marais et d'îles qui divisent le Reik en un dédale de canaux. Ces derniers se réunissent en un large cours d'eau juste au nord d'Altdorf. A partir de cet endroit le fleuve change de physionomie : large et profond, son lit devient rocailleux et semé d'îles. Ces dernières sont des endroits sûrs et servent à

l'établissement de villages, de petites villes et même d'importantes forteresses. Le Reik atteint finalement Marienburg, le plus grand et le plus riche des ports de commerce, ainsi que la ville la plus peuplée du Vieux Monde.

Des Forêts Sombres et Profondes

La plus grande partie de l'empire est couverte de forêts de feuillus sombres et inextricables. Vers le nord elles se transforment en forêts de pins qui s'éclaircissent peu à peu jusqu'aux steppes kislévites. Les forêts sont des endroits sauvages et dangereux, bien que de nombreuses villes ou villages soient situés en lisière. Elles servent de refuge à d'innombrables ennemis de l'Empire : gobelins des forêts, bandes du Chaos, orques... Les forêts profondes sont des régions réellement inhospitalières et peu d'hommes s'y aventurent.

La Forêt des Ombres recouvre la plupart de l'Ostland et s'étend jusqu'au pied des Monts du Milieu. C'est une dense et noire forêt de conifères, remplie de pillards, de bandits, et de fidèles du Chaos. La route entre Middenheim et la cité kislévite d'Erengard traverse cette forêt menaçante.

La forêt du Reikwald s'étend au sud d'Altdorf, entre le fleuve Reik et les Montagnes Grises. C'est le refuge privilégié des bannis de l'Empire, où les fugitifs de la justice impériale et des persécutions vivent une vie de hors-la-

loi. La route principale entre la Bretonnie et l'Empire traverse cette forêt et monte vers le Col de la Hache.

La Forêt de Drakwald entoure Middenheim. C'est une forêt de bouleaux, plutôt clairsemée, qui pousse sur un sol sablonneux. Cet endroit n'est pas très fertile et n'a donc jamais été cultivé. A certains endroits, les arbres se font plus denses et l'on trouve parfois des pins dans certaines régions vallonnées. La route de Marienburg à Middenheim traverse cette forêt.



La Grande Forêt est vaste, séculaire et très variée. Elle abrite des chênes vénérables et de majestueux saules. Elle s'étend au nord jusqu'aux Monts du Milieu, au sud jusqu'à Nuln, à l'ouest jusqu'à Altdorf et enfin jusqu'aux frontières de Kislev à l'est. Avec les autres parties boisées de l'Empire, elle forme un bloc de forêts qui en occupe toute la partie centrale.

L'antique Forêt de Laurelorn se trouve au nord de Middenheim et s'étend jusqu'aux rives de la Mer des Griffes. Nombreux sont ceux qui pensent qu'elle est hantée, et fort peu d'habitations humaines s'y dressent. Les superstitions locales prétendent qu'il s'agit de l'ultime refuge des elfes sylvains dans l'Empire, et que leurs magies féeriques les protègent du monde extérieur. Les hommes de l'Empire ne veulent rien avoir à faire avec ces êtres étranges, aussi quittent-ils rarement la Grande Route du Nord qui la traverse, conduisant de Middenheim à Marienburg.

Des Marais Fétides

Le Pays Perdu est une plaine stérile et balayée par les vents, inhospitalière et n'offrant que peu de protection contre les bourrasques glacées qui soufflent de la Mer des Griffes. Les terres y sont basses et marécageuses, et s'étendent de la lisière de la Reikwald à l'est jusqu'au pied des Sœurs Pâles à



l'ouest. On raconte qu'elles abritent des bandes d'orques et d'hommes-bêtes en maraude. Il n'existe guère d'autres zones marécageuses dans l'Empire, quoique le Comté de Sylvanie soit réputé pour ses borbiers meurtriers et pour ses landes brumeuses. De tels lieux sont emplis des mêmes coupe-jarrets et mutants qui grouillent au fond des forêts, et de bien d'autres créatures encore pires...

Suspicion et Méfiance...

Les forêts abritent bien des secrets: leurs frondaisons dissimulent toutes sortes de mutants, de hors-la-loi et autres abominations de la nature. Mais ces secrets se révèlent lorsque la lune Morrslieb est pleine et que son avidité rayonne sur le monde. Des histoires parlant de lycanthropes, avec des yeux rougeoyants de la lueur du Chaos et des bouches emplies de la soif du sang, ainsi que de créatures encore plus affreuses abondent, et elles ne sont pas sans fondement. Loin des lumières des cités, la nuit est encore plus noire, et les paysans savent ses dangers, c'est pourquoi ils considèrent les étrangers avec méfiance. Il est souvent question de cochés renversés retrouvés au petit matin, une piste sanglante menant à quelque coin de bois oublié. Protégés par une ignorance volontaire, les frustes autochtones restent sourds aux appels désespérés des victimes nocturnes, et ainsi pensent-ils assurer leur tranquillité. Telles sont les usages des gens soupçonneux, des mécréants pour qui tranquillité et bonnes récoltes sont plus importantes que la vénération des dieux. La dévotion est en effet bien éloignée de leur cœur, qui est gouverné par le pragmatisme plutôt que par la piété. Rarement seront-ils pris à murmurer le mot "Chaos", bien que les puissances de la ruine soient à l'œuvre chez eux comme ailleurs. Des créatures corrompues, qu'on prétend mi-homme, mi-bête, se terrent au cœur des bois, balafre purulente sur un organe déjà gangrené, n'en émergent que pour attaquer les caravanes sans défense et les voyageurs isolés. Hurlements de terreur et ululements bestiaux ne font plus qu'un lorsque la nuit est noire, mais personne ne semble les entendre: les avis de recherche des disparus se fanent au mur des auberges et des relais sans que personne n'ose les regarder..."



Le Bon Peuple

Les étendues sauvages de l'Empire sont un lieu éminemment dangereux. Ceux qui vivent hors de la protection des villes sont des gens robustes, habitués à la dure loi de la nature. Ceci se reflète dans la façon dont la campagne impériale est clairsemée de fermes et de hameaux dépendant entièrement de la richesse du sol pour survivre. Ces bourgs ont néanmoins besoin d'un point d'eau, c'est pourquoi on les rencontre fréquemment près des lacs et des rivières. Ils sont le plus souvent fortifiés, entourés d'un mur fait de planches, ou d'un remblai de terre. Les maisons sont simples et austères; les chambres sont réservées aux membres de la famille, tandis que les étables accueillent les domestiques et autres gens de maison.

Les relais de diligence se rencontrent dans tout l'Empire, le long des routes qui le sillonnent. Ils sont le plus souvent solidement construits, avec de hauts murs de pierres, de robustes volets et des fenêtres épaisses, le tout pour les protéger contre les hommes-bêtes et les bandits. Ces relais sont vitaux, car ils servent de refuge aux voyageurs entre deux étapes, diligences et cochés constituant le deuxième moyen de transport le plus usité dans l'Empire. Rares sont les diligences qui voyagent de nuit, car ce serait une invitation à une mort violente. Les relais fournissent également une base d'opération sûre aux patrouilleurs, ces miliciens implacables qui parcourent les routes impériales afin de les débarrasser des bandits et des hors-la-loi, mais aussi pour rapporter d'éventuels problèmes. En temps de trouble, les relais deviennent le cœur des préparatifs d'une populace assiégée par les horreurs de la nuit.

Parmi les autres lieux isolés, on compte des postes de douane, des temples pour pèlerins et des écluses régulant la navigation sur les rivières encombrées.

L'Ennemi Intérieur

"Les routes accueillent de nombreux voyageurs. Les saltimbanques sont légions dans toute la campagne impériale, et se



déplacent en empruntant des voies peu utilisées afin de ne pas attirer sur eux les yeux des patrouilleurs ou la colère de Répurgateurs excessifs, à moins bien sûr d'être sous la protection d'un riche mécène. Ces bateleurs se produisent ensuite devant les foules des cités, leurs acrobaties offrant à ces dernières une détente bien méritée.

Mais il convient de rester prudent, car bien des choses peuvent se dissimuler sous un masque bariolé ou une capuche fantasque, et par ce biais les adorateurs des puissances de la ruine peuvent s'infiltrer au cœur des villes en échappant aux filets de la justice. Des cultes du Chaos sont présents au cœur de l'Empire, et ses cités regorgent de fauteurs de trouble, mascarade habile destinée à cacher leurs véritables intentions, encore plus sinistres. Les quartiers des indigents abritent des cultes voués aux ténèbres, de même que les soieries et les fastes des maisons nobles. Le mal est polymorphe et pour chaque baron reconnu comme étant un dévot du Chaos, il est mille pantins des dieux noirs, manipulés depuis les pays changeants qui s'étendent au-delà de la civilisation des mortels..."

Les Bandes des Terres Sauvages

La Cité des Damnés n'est pas le seul objet de convoitise des êtres véniaux, car les terres sauvages de l'Empire abritent bien des richesses, et pas seulement l'or des voyageurs imprudents. De la pierre magique est cachée

au fond des forêts les plus impénétrables, et le spadassin assez courageux pour s'introduire dans un repaire de brigands ou un camp homme-bête pourra y trouver des richesses dépassant son imagination. Nombre des bandes qui se rendent à Mordheim se reconvertissent d'ailleurs en chemin, n'étant finalement composées que de bandits et de voleurs sans scrupules.

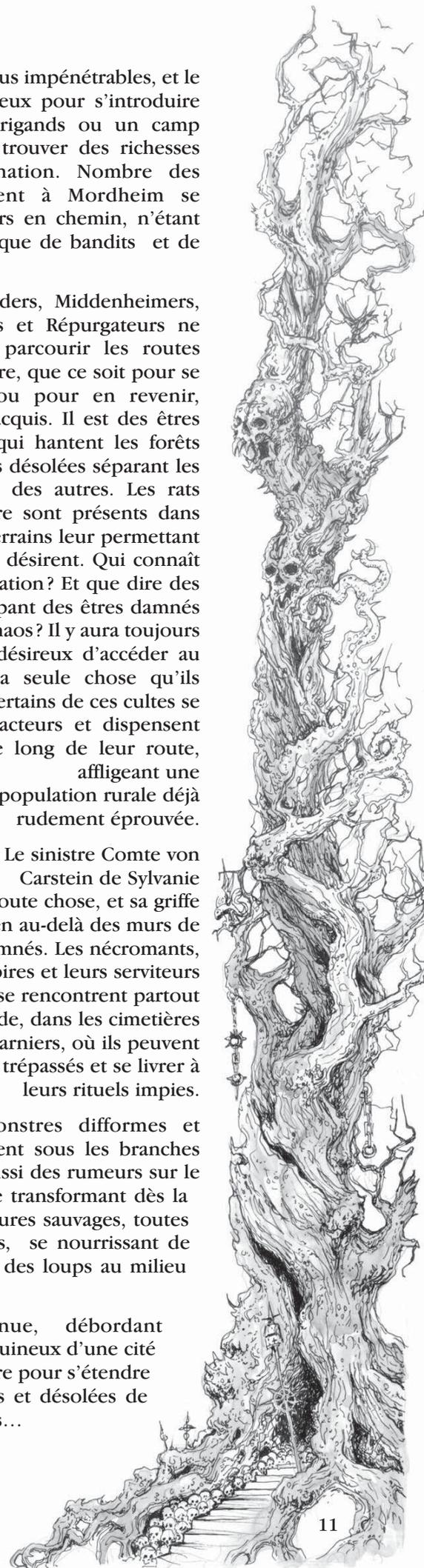
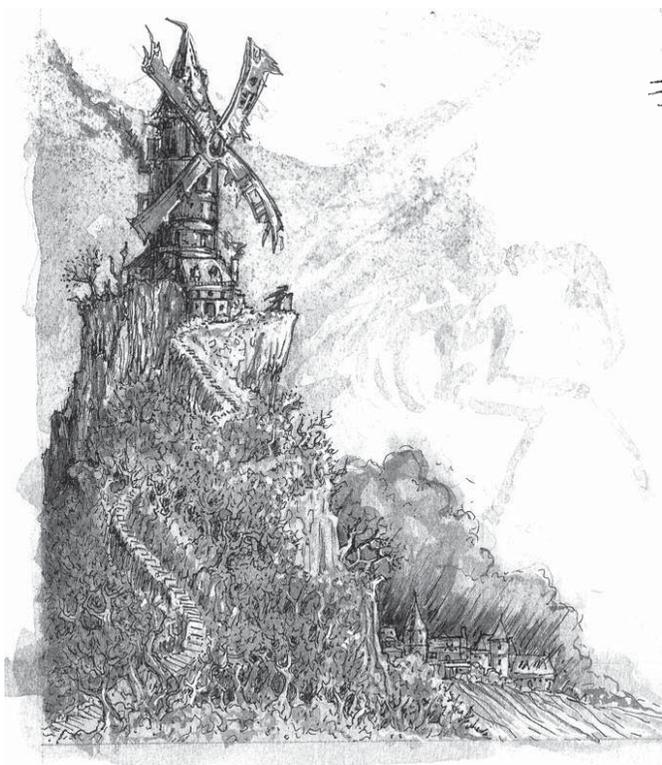
Marienburgers, Reiklanders, Middenheimers, Ostlanders, Averlanders et Répurgateurs ne sont pas les seuls à parcourir les routes abandonnées de l'Empire, que ce soit pour se rendre à Mordheim ou pour en revenir, chargés de butin mal acquis. Il est des êtres bien plus inquiétants qui hantent les forêts profondes et les plaines désolées séparant les grandes cités les unes des autres. Les rats mutants du sous-empire sont présents dans tout le pays, leurs souterrains leur permettant d'apparaître là où ils le désirent. Qui connaît l'étendue de leur infiltration? Et que dire des cabales secrètes regroupant des êtres damnés révérent les dieux du Chaos? Il y aura toujours des mortels aveuglés, désireux d'accéder au pouvoir en vendant la seule chose qu'ils possèdent : leur âme. Certains de ces cultes se font passer pour des acteurs et dispensent ainsi leurs maléfices le long de leur route, affligeant une population rurale déjà rudement éprouvée.



Le sinistre Comte von Carstein de Sylvanie convoite toute chose, et sa griffe s'étend bien au-delà des murs de la Cité des Damnés. Les nécromants, vampires et leurs serviteurs décharnés se rencontrent partout où la mort rôde, dans les cimetières et les charniers, où ils peuvent profaner la chair des trépassés et se livrer à leurs rituels impies.

Des bandes de monstres difformes et d'hommes-bêtes rôdent sous les branches des forêts. Il court aussi des rumeurs sur le compte d'humains se transformant dès la nuit tombée en créatures sauvages, toutes de crocs et de griffes, se nourrissant de leurs semblables tels des loups au milieu d'un troupeau.

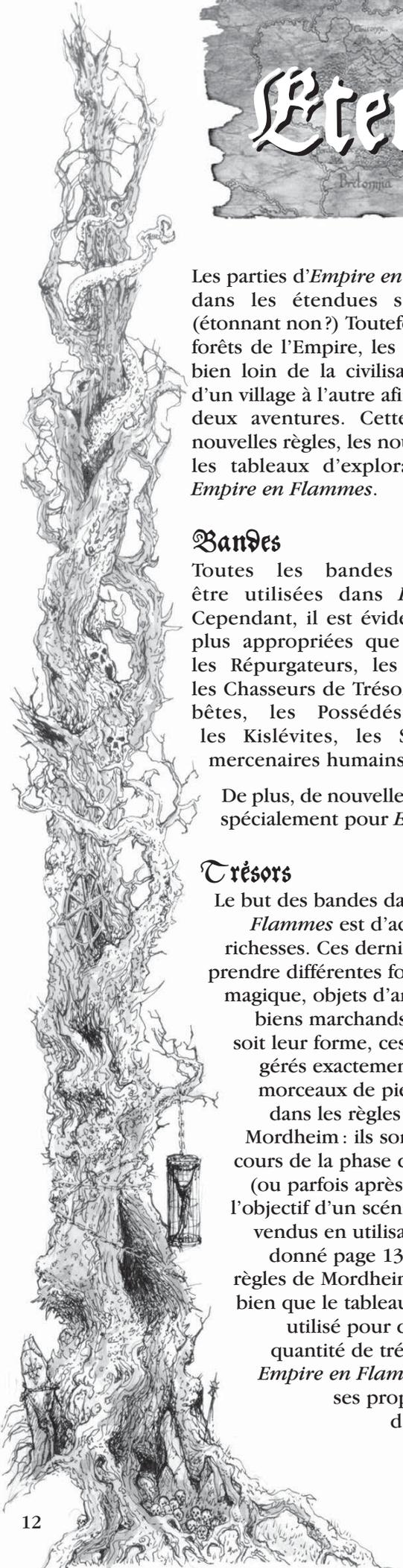
Le combat continue, débordant désormais des murs ruineux d'une cité maudite jadis prospère pour s'étendre aux provinces rurales et désolées de l'Empire des hommes...





MORDHEIM

Etendues Sauvages



Les parties d'*Empire en Flammes* se déroulent dans les étendues sauvages de l'Empire (étonnant non?) Toutefois, même au cœur des forêts de l'Empire, les bandes ne sont jamais bien loin de la civilisation et elles voyagent d'un village à l'autre afin de se ravitailler entre deux aventures. Cette section détaille les nouvelles règles, les nouveaux équipements et les tableaux d'exploration à utiliser pour *Empire en Flammes*.

Bandes

Toutes les bandes existantes peuvent être utilisées dans *Empire en Flammes*. Cependant, il est évident que certaines sont plus appropriées que d'autres, notamment les Répurgateurs, les Orques & Gobelins, les Chasseurs de Trésors Nains, les Hommes-bêtes, les Possédés, les Morts-vivants, les Kislévites, les Skavens et tous les mercenaires humains.

De plus, de nouvelles bandes ont été créées spécialement pour *Empire en Flammes*.

Trésors

Le but des bandes dans *Empire en Flammes* est d'accumuler des richesses. Ces dernières peuvent prendre différentes formes : pierre magique, objets d'art, bijoux, or, biens marchands. Quelle que soit leur forme, ces trésors sont gérés exactement comme les morceaux de pierre magique dans les règles normales de Mordheim : ils sont trouvés au cours de la phase d'exploration (ou parfois après avoir rempli l'objectif d'un scénario), et sont vendus en utilisant le tableau donné page 134 du livre de règles de Mordheim. Notez que bien que le tableau normal soit utilisé pour déterminer la quantité de trésors trouvés, *Empire en Flammes* possède ses propres tableaux d'Exploration.

Perdu !

Les combats de gladiateurs existent partout dans l'Empire, mais ils ne sont nulle part aussi populaires qu'à Mordheim, et n'ont lieu que dans les agglomérations les plus importantes. Pour cette raison, les guerriers ont moins de risques d'obtenir le résultat *Vendu aux Arènes* dans le tableau des blessures graves. Si un Héros obtient ce résultat à la fin d'une partie, traitez-le à la place comme le résultat suivant :

65 : Perdu !

Le héros s'est perdu. Il a reçu un coup à la tête et a erré hagard pendant quelque temps, ou bien est resté inconscient et s'est réveillé pour s'apercevoir que ses camarades n'étaient plus là ! Encore sonné, le héros a du mal à retrouver son campement. Il rate les 1D3 prochaines parties, le temps qu'il retrouve son chemin. Cependant, cette petite mésaventure lui permet de gagner +1 point d'Expérience.





Terrain



Les tableaux suivants vous serviront de guides pour mettre en place le décor représentant typiquement les paysages de l'Empire. Comme vous vous en doutez, il n'y a pas de jungles ou de déserts sous ces latitudes. Le pays est majoritairement recouvert de forêts ou de plaines, avec ici ou là des collines, ces dernières se faisant plus nombreuses au fur et à mesure que l'on se rapproche des montagnes. De petites fermes viennent briser la monotonie du paysage, elles sont entourées de champs soit cultivés, soit laissés en jachère, selon la période de l'année.

TERRAIN DÉGAGÉ

- Pas de pénalité de Mouvement.
- Champs en jachère (ou ceux n'ayant pas encore de cultures).
- Collines douces.
- Ponts ou gués.
- Marches ou échelles montant ou descendant.

TERRAIN DIFFICILE

- Les figurines se déplacent à la moitié de leur Mouvement.
- Petits cours d'eau (eau courante de moins de 4 ps de large).
- Terrain rocailleux.
- Champs cultivés.
- Ruines abandonnées.
- Terrain boueux ou semi-marécageux.
- Bois.

TERRAIN TRÈS DIFFICILE

- Les figurines se déplacent au quart de leur Mouvement et ne peuvent pas charger.
- Rivières (eau courante, plus de 4ps de large).
- Marais ou marécages.
- Haies ou broussailles.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers ces terrains. Si elles se retrouvent dans un terrain infranchissable pour quelque raison que ce soit, elles sont mises *hors de combat*.

- Falaises.
- Rivières ou lacs profonds.

BOIS

Les bois de l'Empire sont impénétrables et sombres. Ce sont des forêts anciennes dont les arbres séculaires plongent les sous-bois dans

une pénombre constante. Dans *Empire en Flammes*, les bandes s'aventurent rarement dans les bois les plus profonds, vous n'aurez donc besoin de représenter que des groupes d'arbres clairsemés. Les règles ci-dessous reflètent les effets des bois.

Un bois bloque les lignes de vue quelle que soit la taille de son socle. Cela signifie que deux figurines de part et d'autre d'un bois ne se verront pas si aucune des deux ne se trouve à l'intérieur même du bois, même si celui-ci ne fait qu'un seul ps de large.

Une figurine à l'intérieur d'un bois peut voir et être vue sur 2 ps à travers les arbres. Cela signifie que deux guerriers à l'intérieur d'un bois ne se verront (et ne pourront se charger ou se tirer dessus) que s'ils sont éloignés de moins de 2 ps. Bien évidemment, si les figurines sont éloignées de plus de 2 ps, il est toujours possible de tester pour charger un ennemi hors de vue, comme le précisent les règles de Mordheim.

Les bois sont des terrains difficiles et réduisent le Mouvement de moitié.

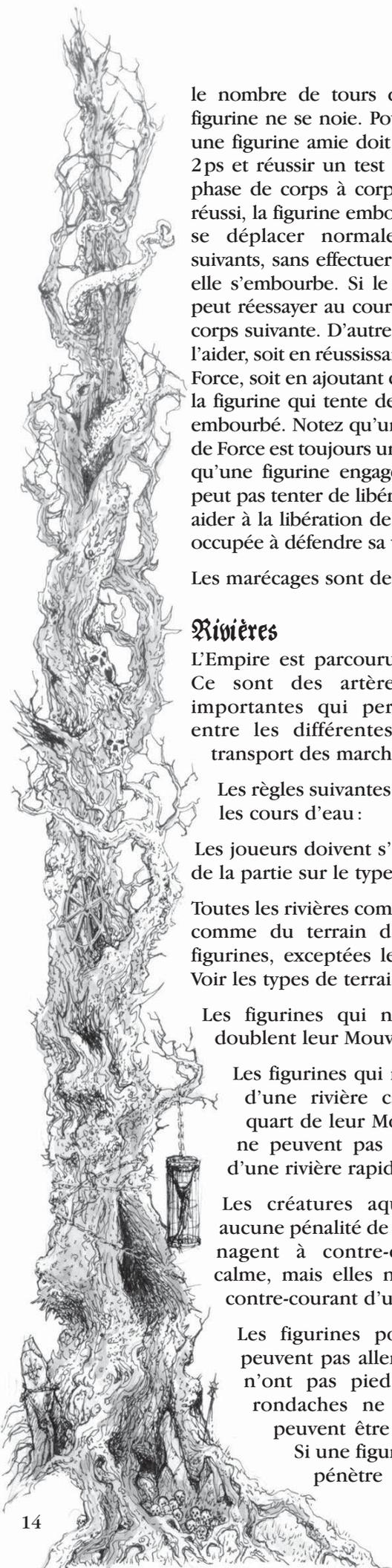


Se Battre dans l'Eau

Il y a beaucoup d'endroits dans l'Empire où l'eau stagne et forme de dangereux marécages. Les figurines entrant dans un marécage prennent d'énormes risques, car ce sont des endroits parmi les plus mortels de l'Empire. On y trouve des reptiles venimeux, des bandits, des ermites à moitié fous, des sorcières, sans compter la vase qui peut aspirer un homme et le noyer. Certains endroits dans les marécages sont dégagés, c'est pourquoi les règles ci-dessous ne gèrent que les zones effectivement recouvertes par un décor de marécages (généralement représenté par une petite mare).

Lorsqu'une figurine se déplace à travers un marécage, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, elle est aspirée par la vase! La figurine ne peut plus se déplacer jusqu'à ce qu'elle soit secourue. Si personne ne vient à son aide, elle se noie au bout de 1D3+1 tours (en comptant à partir de la fin du tour où elle s'est embourbée). Une figurine qui se noie est rayée de la feuille de bande. Nous vous conseillons d'utiliser 1D6 pour voir





le nombre de tours qu'il reste avant que la figurine ne se noie. Pour secourir une figurine, une figurine amie doit s'approcher à moins de 2ps et réussir un test de Force au cours de la phase de corps à corps suivante. Si le test est réussi, la figurine embourbée est libérée et peut se déplacer normalement dans les tours suivants, sans effectuer d'autre test pour voir si elle s'embourbe. Si le test est raté, la figurine peut réessayer au cours de la phase de corps à corps suivante. D'autres figurines peuvent venir l'aider, soit en réussissant elles-mêmes un test de Force, soit en ajoutant chacune +1 à la Force de la figurine qui tente de secourir l'allié qui s'est embourbé. Notez qu'un résultat de 6 sur le test de Force est toujours un échec. Notez également qu'une figurine engagée au corps à corps ne peut pas tenter de libérer un ami embourbé, ou aider à la libération de ce dernier (elle est trop occupée à défendre sa vie!)

Les marécages sont des terrains très difficiles.

Rivières

L'Empire est parcouru de nombreux fleuves. Ce sont des artères de communication importantes qui permettent le commerce entre les différentes cités en assurant le transport des marchandises.

Les règles suivantes s'appliquent pour gérer les cours d'eau :

Les joueurs doivent s'entendre avant le début de la partie sur le type des cours d'eau.

Toutes les rivières comptent toujours au moins comme du terrain difficile pour toutes les figurines, exceptées les créatures aquatiques. Voir les types de terrains page précédente.

Les figurines qui nagent avec le courant doublent leur Mouvement de base.

Les figurines qui nagent à contre-courant d'une rivière calme se déplacent du quart de leur Mouvement de base. Elles ne peuvent pas nager à contre-courant d'une rivière rapide.

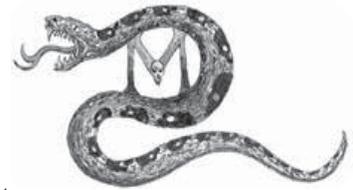
Les créatures aquatiques ne subissent aucune pénalité de Mouvement quand elles nagent à contre-courant d'une rivière calme, mais elles ne peuvent pas nager à contre-courant d'une rivière rapide.

Les figurines portant une armure ne peuvent pas aller dans une eau où elles n'ont pas pied. Les boucliers et les rondaches ne comptent pas car ils peuvent être accrochés dans le dos.

Si une figurine portant une armure pénètre en eau profonde, elle

doit réussir un test de Force à chaque tour ou être mise *hors de combat*.

Les créatures aquatiques se trouvant dans l'eau, qu'il s'agisse de marais, de rivière, de lacs, etc. peuvent s'y cacher si le joueur le décide.



Aucune figurine ne peut se déplacer à contre-courant d'une rivière rapide sans un moyen de transport, comme un bateau ou un canoë.

Se Battre dans l'Eau

Il peut être avantageux de se battre dans l'eau. Les règles ci-dessous couvrent ce genre de cas.

Si une créature non-aquatique est mise à terre dans des eaux peu profondes, elle dérive de 1D6ps. Les créatures aquatiques mises à terre dans des eaux peu profondes ne dérivent pas et peuvent continuer le combat au tour suivant.

Si une figurine quelle qu'elle soit est *sonnée* dans des eaux peu profondes, elle doit passer un test d'Initiative. En cas de réussite, elle se remet debout au tour suivant. En cas d'échec, elle boit la tasse et est mise *hors de combat*. Le joueur devra effectuer un jet de blessure à la fin de la partie, pour voir si sa figurine arrive à s'en tirer.

Tout mort-vivant qui est *sonné* dans des eaux peu profondes suit les règles normales des morts-vivants données dans Mordheim.

Toute figurine se battant dans des eaux peu profondes avec une armure est mise *hors de combat* automatiquement si elle est *sonnée*. Aucun test d'Initiative n'est effectué. Cette règle ne concerne pas les figurines ayant une armure naturelle, comme des écailles ou un cuir épais.



Bâtiments

L'Empire est un endroit dangereux, surtout dans ses zones les plus reculées. Les bâtiments sont traités légèrement différemment dans *Empire en Flammes* par rapport aux règles normales de Mordheim. Ces règles ne concernent pas les ruines, qui sont simplement traitées comme un terrain difficile dans la plupart des cas.

Malédiction, c'est fermé! Tout d'abord, et à moins que le bâtiment en question ne soit une auberge (les portes des auberges ne sont fermées que la nuit), les portes seront toujours verrouillées (ou bien quelqu'un se trouve de l'autre côté et empêche la figurine de rentrer!) De plus, les bâtiments auront leurs volets

fermés, ou bien des vitres encore intactes. Pour se déplacer à travers une porte ou une fenêtre fermée, le guerrier doit d'abord l'ouvrir, ce qui demande une certaine force. Le guerrier peut tenter d'enfoncer la porte, de la défoncer à coups de pied ou de poing, ou de la détruire avec ses armes. Défoncer une porte à coups de pied et de poing se fait à la fin de la phase de Mouvement du guerrier. Celui-ci doit réussir un test de Force, en appliquant un malus de -2 à sa Force. S'il échoue, il peut réessayer au tour suivant. Un seul guerrier à la fois peut essayer de défoncer une porte. Détruire une porte avec des armes prend 1D3+1 tours sans rien faire d'autre que frapper la porte comme un sourd. Jusqu'à deux guerriers peuvent aider à détruire une porte avec des armes, chacun d'eux faisant économiser 1 tour (jusqu'à un minimum de 1). Enfoncer une porte se fait à la fin de la phase de mouvement du guerrier et requiert un test de Force. Si ce dernier est réussi, le guerrier se retrouve à l'intérieur de la maison (car il est emporté par son élan) : placez-le à 1 ps derrière la porte, en poussant les figurines qui se trouvaient à l'intérieur si nécessaire. Si le guerrier termine son mouvement en contact socle à socle avec un adversaire, il est considéré en combat et comme ayant chargé. Si le test de Force est raté, le guerrier subit une touche automatique d'une Force égale à la sienne, et ne parvient pas à enfoncer la porte.

Les portes qui ont été détruites avec des armes ne peuvent plus être verrouillées (voir ci-dessous). Celles qui ont été défoncées ou enfoncées ne peuvent être verrouillées que sur un résultat de 4 à 6 sur 1D6 (lancez le dé lorsqu'elle est enfoncée ou défoncée). Un résultat de 1 à 3 signifie qu'elle est trop endommagée pour être verrouillée. Au contraire des portes donnant sur l'extérieur, celles situées dans un bâtiment ne sont pas verrouillées.

Ouvrir ou fermer une porte demande à la figurine d'être en contact avec elle. De plus, une figurine qui vient d'enfoncer ou de défoncer une porte empêchera les figurines ennemies de la verrouiller (elle peut passer une arme ou un bras à l'intérieur).

Sortez d'ma Maison! Un guerrier qui entre dans un bâtiment risque fort de le trouver occupé! Un guerrier qui pénètre dans un bâtiment intact subira 1D3-1 touches de Force 3, ses occupants exprimant leur mécontentement quand il pénètre chez eux! Si le joueur le désire, le guerrier peut essayer de calmer les occupants durant un tour complet en effectuant un test de Commandement. En cas de réussite, il ne subit

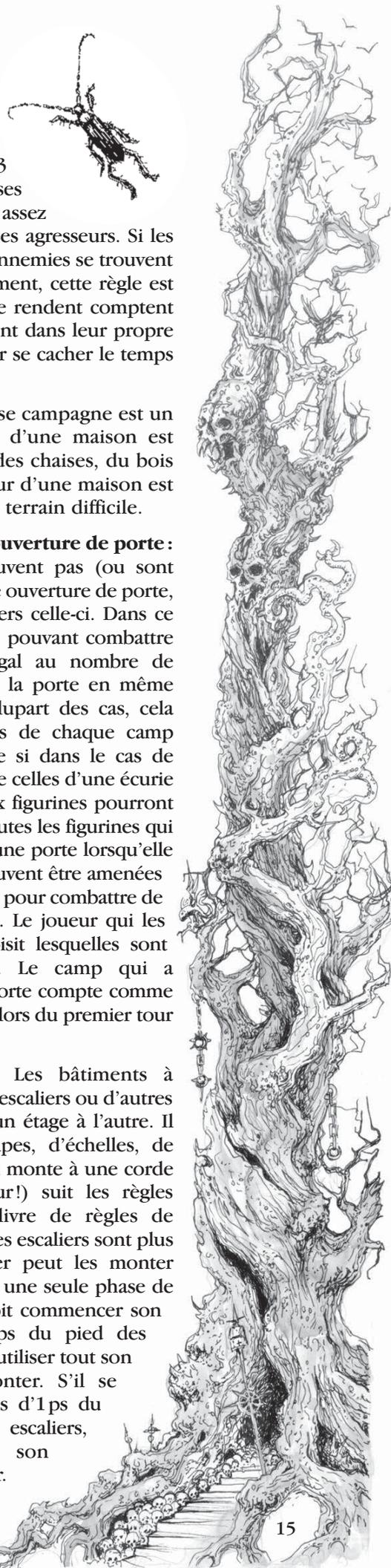
plus de touches pour avoir pénétré dans le bâtiment. En cas d'échec, il subit de nouveau à la fin du tour 1D3 touches de Force 3, car ses arguments n'ont pas été assez convaincants pour calmer ses agresseurs. Si les membres de deux bandes ennemies se trouvent à l'intérieur du même bâtiment, cette règle est ignorée, car les habitants se rendent compte que les combats se déroulent dans leur propre demeure, et décident d'aller se cacher le temps que les choses se calment.

Mobilier: Tandis que la rase campagne est un terrain dégagé, l'intérieur d'une maison est encombré par des tables, des chaises, du bois pour le feu, etc... L'intérieur d'une maison est donc considéré comme un terrain difficile.

Combattre à travers une ouverture de porte :

Si les deux camps ne peuvent pas (ou sont incapables) de traverser une ouverture de porte, ils peuvent se battre à travers celle-ci. Dans ce cas, le nombre de figurines pouvant combattre dans chaque camp est égal au nombre de figurines pouvant traverser la porte en même temps plus un. Dans la plupart des cas, cela signifie que deux figurines de chaque camp pourront combattre, même si dans le cas de portes plus grandes (comme celles d'une écurie par exemple), plus de deux figurines pourront prendre part au combat. Toutes les figurines qui étaient à moins d'1 ps d'une porte lorsqu'elle a été ouverte peuvent être amenées à son contact pour combattre de cette façon. Le joueur qui les dirige choisit lesquelles sont déplacées. Le camp qui a ouvert la porte compte comme ayant chargé lors du premier tour de corps à corps.

Escaliers et Assimilés: Les bâtiments à plusieurs étages auront des escaliers ou d'autres moyens pour se rendre d'un étage à l'autre. Il s'agira d'escaliers, de rampes, d'échelles, de cordes, etc. Un guerrier qui monte à une corde (ou qui grimpe à un mur!) suit les règles normales d'escalade du livre de règles de Mordheim. Les échelles et les escaliers sont plus faciles d'accès: un guerrier peut les monter pour se rendre à l'étage en une seule phase de mouvement. La figurine doit commencer son mouvement à moins d'1 ps du pied des escaliers ou de l'échelle, et utiliser tout son mouvement pour les monter. S'il se trouve un ennemi à moins d'1 ps du haut de l'échelle ou des escaliers, la figurine peut utiliser son mouvement pour le charger.





Nouvel Equipement



Étant donné que l'action d'*Empire en Flammes* se situe toujours dans l'Empire, l'équipement usuel ne change pas! Quelques nouveaux objets peuvent s'avérer utiles ...



Outils de Crochetage

Rare 8

Coût: 15 CO

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

Commune

Coût: 2 CO

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 4ps 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 si vous utilisez les règles optionnelles du feu.

Caparaçon

Rare 11

Coût: 30 CO

(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

Rare 10

Coût: 12 CO

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 Spéciales:

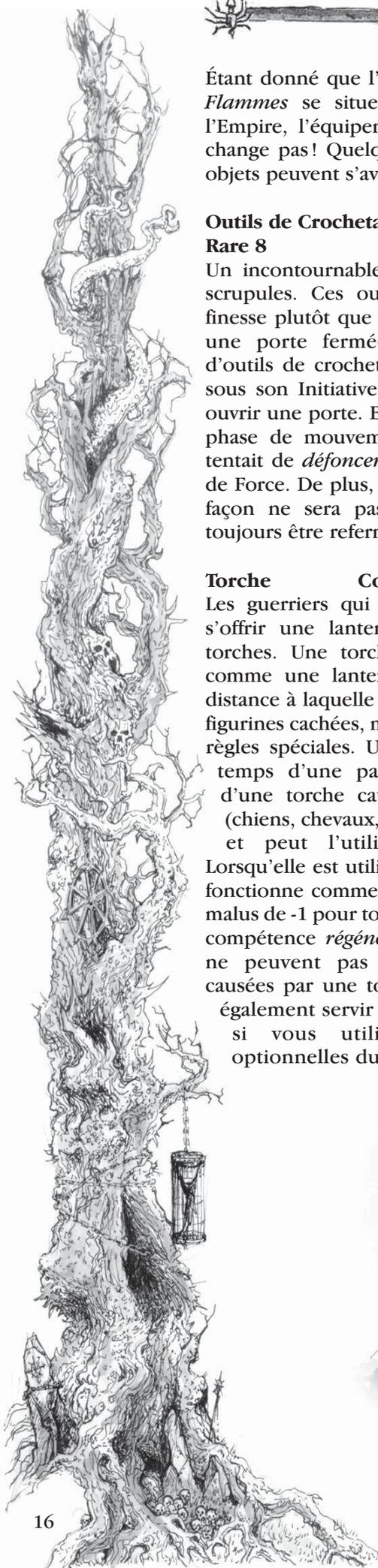
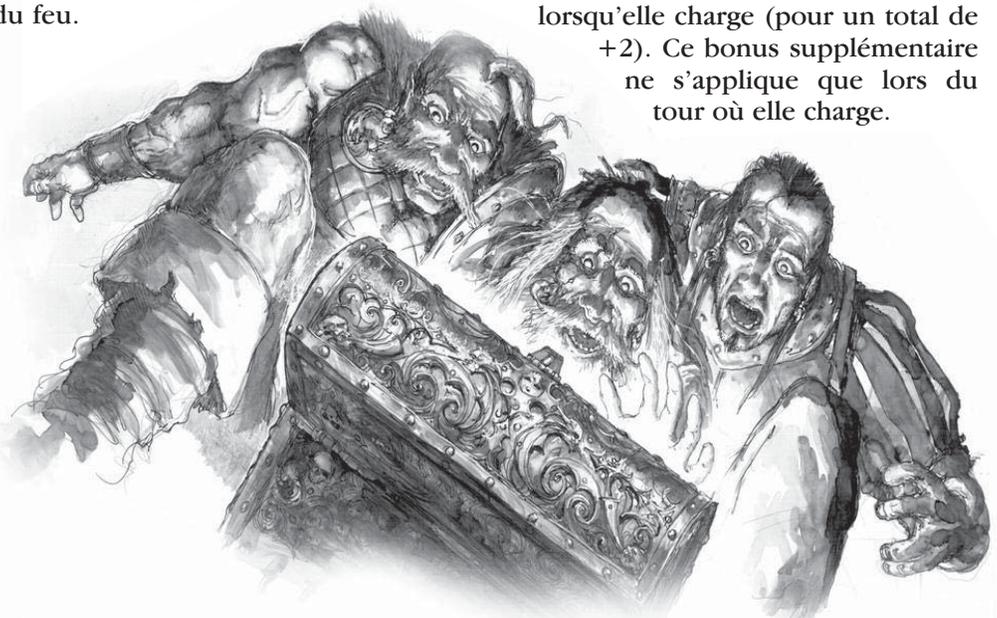
À deux mains,

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.



Liste De Prix

DIVERS					
Objet	Coût	Disponibilité			
Torche	2 CO	Commune	Cauchemar	95 CO	Rare 10 <i>(Vampires & Nécromants seulement)</i>
Outils de Crochetage	15 CO	Rare 8	Sang Froid	100 CO	Rare 11 <i>(Elfes noirs & skinks seulement)</i>
Mule	30 CO	Rare 7	Chariot ou Diligence	100 CO	Rare 7 <i>(sans les animaux)</i>
Cheval de Trait/ de Monte	40 CO	Rare 8 <i>(Humains seulement)</i>	Barque	40 CO	Rare 7
Destrier	80 CO	Rare 11 <i>(Humains seulement)</i>	Gabare	100 CO	Rare 8
Coursier Elfique	90 CO	Rare 10 <i>(Elfes seulement)</i>	Barge Fluviale	200 CO	Rare 9
Sanglier de Guerre	90 CO	Rare 11 <i>(Orques seulement)</i>	Caparaçon	30 CO	Rare 11 <i>(voir équipement)</i>
Loup Géant	85 CO	Rare 10 <i>(Gobelins seulement)</i>	Marteau de Cavalerie	12 CO	Rare 10
Araignée Géante	90 CO	Rare 10 <i>(Gobelins seulement)</i>			



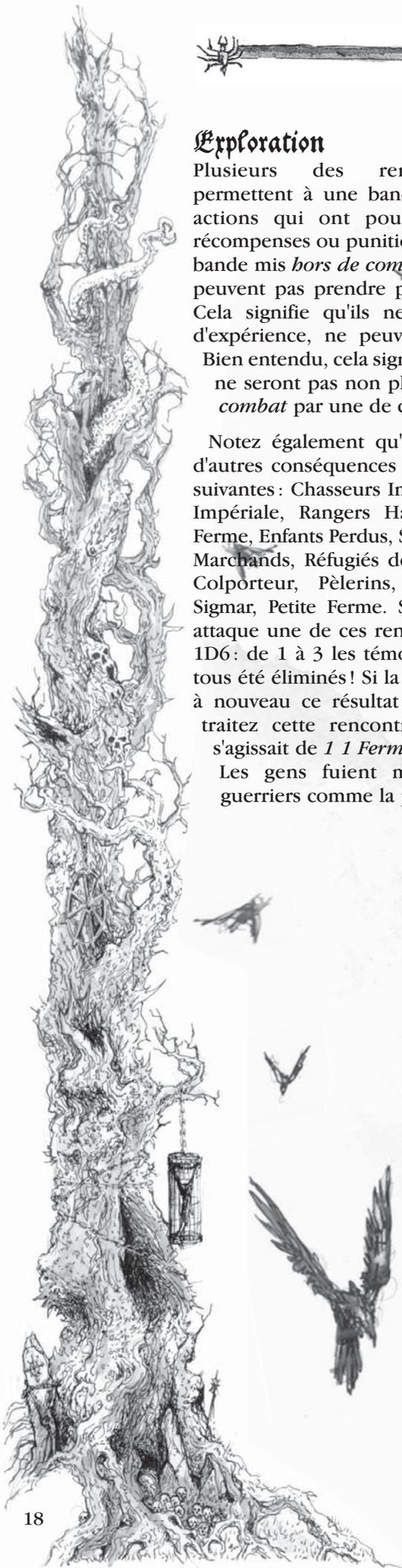


Exploration

Plusieurs des rencontres ci-dessous permettent à une bande d'entreprendre des actions qui ont pour résultat différentes récompenses ou punitions. Les membres de la bande mis *bors de combat* durant la partie ne peuvent pas prendre part à ces découvertes. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas gagner d'expérience, ne peuvent pas attaquer, etc.

Bien entendu, cela signifie aussi qu'ils ne seront pas non plus mis *bors de combat* par une de ces rencontres...

Notez également qu'attaquer peut avoir d'autres conséquences dans les rencontres suivantes : Chasseurs Impériaux, Patrouille Impériale, Rangers Halflings, Grande Ferme, Enfants Perdus, Saint Homme, Marchands, Réfugiés de Mordheim, Colporteur, Pèlerins, Prêtres de Sigmar, Petite Ferme. Si une bande attaque une de ces rencontres, jetez 1D6 : de 1 à 3 les témoins n'ont pas tous été éliminés ! Si la bande obtient à nouveau ce résultat d'exploration, traitez cette rencontre comme s'il s'agissait de *1 1 Ferme Abandonnée*. Les gens fuient maintenant ces guerriers comme la peste !



Deuxes

(1 1) Ferme Abandonnée

Les guerriers découvrent les ruines calcinées d'une ferme incendiée.

En fouillant les ruines, la bande trouve 1D6 CO.

(2 2) Fou

La bande aperçoit un homme hirsute tituber, bagard, à travers bois. Alors qu'ils s'approchent, ils saisissent parmi le flot de propos incohérents qu'il marmonne des références à des "archers invisibles qui tuent tout le monde..."

La bande a le choix entre interroger l'homme et le tuer. Si une bande de Morts-vivants le tue, elle gagne gratuitement un Zombie ou un Squelette. Les bandes du Chaos ou des Hommes-lézards peuvent sacrifier le malheureux à leurs sombres divinités pour gagner un point d'Expérience pour leur Chef. Les autres bandes peuvent l'interroger pour savoir ce qu'il sait. Jetez 1D6 :

D6 Résultat

1-4 Il ne sait rien.

5-6 Il connaît un tunnel secret menant à d'immenses richesses (lors de la bataille suivante, la bande pourra déployer jusqu'à trois de ses membres n'importe où sur le champ de bataille à couvert et à plus de 10 ps d'un guerrier ennemi. Tous les trois devront commencer dans la même zone, à moins de 4 ps les uns des autres).

(3 3) Enfants Perdus

Les guerriers entendent des pleurs d'enfant. Alors que la bande parvient à la source du bruit, ses membres découvrent deux enfants blottis l'un contre l'autre à l'ombre d'un énorme chêne.

Si le joueur le souhaite, la bande peut aider ces enfants perdus à trouver leurs parents, auxquels cas les parents reconnaissants leur donneront tous les objets de valeur qu'ils possèdent (1D6 CO. Sur un 6, ils donnent à la bande un seul trésor à la place de l'or). Les Morts-vivants, les bandes chaotiques ou les Hommes-lézards peuvent sacrifier les malheureux à leurs dieux (ou les manger), ce qui rapporte un Point d'Expérience à leur Chef.

(4 4) Réfugiés de Mordheim

La bande rencontre un groupe hétéroclite de gens vêtus de baillons, à l'air abattu. Pourrait-il s'agir de réfugiés fuyant la cité maudite de Mordheim?

Si la bande est composée d'humains (pas de Possédés!), d'elfes (pas d'elfes noirs), de nains (pas de nains du Chaos) ou de halflings, les réfugiés demandent leur aide et proposent de donner en échange des informations sur les environs. Jetez 1D6 :

D6 Résultat

1-3 Les informations sont sans intérêt.

4-6 Les informations données sont utiles et la bande peut lancer un dé de plus que la normale pour la phase d'Exploration suivant la prochaine partie.

Si les membres de la bande ne font pas partie des types ci-dessus, ils peuvent sacrifier les réfugiés à leurs dieux (ou les manger), ce qui rapporte un Point d'Expérience au chef de la bande.

(5 5) Site Funéraire

Les guerriers ont découvert un petit cimetière. En l'inspectant, ils trouvent une tombe fraîchement ouverte dans une partie isolée. Aucun corps ne s'y trouve, les seuls indices révélant qu'elle a jamais été occupée étant la terre retournée et un médaillon rouillé gisant au sol...

Le médaillon peut être vendu pour 1D6 CO.

(6 6) Cerf Sauvage

Les guerriers perçoivent au cours de leur marche un bruissement au sein de la végétation. Soudain un grand cerf apparaît devant eux, qui semble aussi surpris de les voir qu'eux.

N'importe quel membre de la bande doté d'une arme de tir peut tirer sur le cerf. S'il touche avec succès (utiliser sa CT de base) et blesse (le cerf a une Endurance de 3), l'animal meurt (excellent dîner en perspective). La prochaine fois que la bande vendra ses trésors, elle comptera comme plus petite d'une taille (une bande comprenant 10-12 membres comptera donc comme ayant 7-9 membres), car elle aura besoin d'acheter moins de nourriture pour se sustenter.



Triples

(1 1 1) Campement Orque

La bande perçoit l'odeur d'un feu de camp. Arrivés à une clairière, les guerriers se rendent compte qu'il s'agit d'un campement orque!

Une bande de peaux-vertes peut s'approcher et tenter de commercer avec les orques. Lancez 1D6 : sur un 1 les orques ratent leur test d'animosité et attaquent (suivez les règles des bandes combattant les orques, ci-dessous). Si les orques n'attaquent pas, la bande peut acheter n'importe quel équipement avec un rabais de 25% arrondi à l'entier inférieur (effectuez normalement un jet pour les objets rares). La bande peut aussi vendre des objets aux orques pour 10% de dents (or) de plus que la normale, en arrondissant à l'entier supérieur. S'ils ne sont pas des peaux-vertes, les guerriers peuvent donner la localisation du campement aux autorités locales pour 2D6 CO de récompense, ou attaquer les orques. Toute bande qui attaque les orques reçoit 1D6 Points d'Expérience à répartir entre les Héros qui n'ont pas été mis *Hors de Combat*, et 2D6 CO de butin. Jetez 1D6 pour chaque guerrier : sur 1 ou 2, il est *Hors de Combat* et doit effectuer un jet sur le tableau des Blessures Graves.

(2 2 2) Bohémiens

Les membres de la bande repèrent un train de chariots bariolés... Des bohémiens!

Les bohémiens sont connus pour leur générosité, mais ils ont aussi la réputation de voler quand les temps sont difficiles. La bande peut soit commercer avec les Bohémiens, soit les attaquer. S'ils attaquent, les guerriers gagnent 1D3 Points d'Expérience à répartir entre les Héros au choix du joueur, 2D6 CO et 1D3 dagues. Une bande qui commerce avec les bohémiens peut acheter un équipement avec un rabais de 20% (effectuez normalement le jet de dés pour les objets rares). Déterminez le prix normalement puis retirez 20% de ce total, en arrondissant à l'entier le plus proche. A la fin de la transaction, le joueur doit jeter 1D6. Sur un résultat de 1-3 les bohémiens ont volé les guerriers. Retirez toutes les CO non dépensées ainsi que les trésors.

(3 3 3) Petite Ferme

La bande arrive sur une exploitation agricole. Les champs et le bétail semblent bien entretenus. Alors qu'elle s'approche, la porte d'entrée s'ouvre et un jeune couple en sort.

Si la bande penche du côté du bien plutôt que du mal, le jeune couple leur offre un bon repas. La prochaine fois que la bande vendra ses trésors, elle comptera comme plus petite d'une taille (une bande comprenant 10-12 membres),

car elle aura besoin de moins de nourriture pour se sustenter. Si la bande est maléfique ou chaotique, les guerriers peuvent tuer les fermiers et piller la ferme, recevant ainsi 2D6 CO. En outre, la bande comptera comme réduite d'une taille, comme précédemment.

(4 4 4) Pèlerins

Les guerriers rencontrent un groupe d'humains portant des robes de bure, psalmodiant ce qui ressemble à des chants religieux.

Il s'agit d'un petit groupe de pèlerins. Si les guerriers penchent du côté du bien, ils leur montrent un raccourci à travers les marais proches. Lors de la partie suivante, la bande choisit automatiquement de quel côté elle se déploie et joue en premier. Si deux bandes bénéficient de cette capacité, effectuez un jet de dé pour savoir laquelle en profitera. En outre, le chef des pèlerins est un sage, capable de retirer une malédiction pesant sur un membre de la bande. Si la bande est maléfique ou chaotique, les guerriers peuvent tuer les pèlerins et dérober leurs maigres possessions (1D6 CO et une *Relique Sacrée*).

(5 5 5) Village Orque Abandonné

Les guerriers découvrent un groupe de huttes primitives, la plupart d'entre elles effondrées ou calcinées. Ce site semble abandonné...

Si la bande fouille le village, les guerriers trouvent 2D6 CO et quelques centaines de dents enterrées sous une hutte (le trésor du village). S'il s'agit d'une bande de peaux-vertes (orques et/ou gobelins), la somme d'argent est triplée, car les dents ont une valeur pour eux!

(6 6 6) Patrouille Impériale

"Halte! Qui va là?" Des buissons émergent des hommes vêtus de la livrée de la province locale et portant des mousquets et des hallebardes.

Si la bande penche du côté du bien plutôt que de celui du mal, la patrouille la laisse passer après quelques questions de routine. Les soldats donnent aussi le nom d'un marchand fiable dans la prochaine ville (la prochaine fois que la bande s'équipe, les prix sont diminués de 10%, arrondis à l'entier inférieur). Si la bande est maléfique ou chaotique, la patrouille tente de l'arrêter. Après un bref combat, la bande gagne 1D6 Points d'Expérience, 1D6 CO, 1D3 hallebardes et 1D3 arquebuses. Jetez 1D6 pour chaque membre de la bande : sur 1 ou 2, ce membre a été mis *Hors de Combat* lors de la bagarre et le joueur doit effectuer un jet sur le tableau des Blessures Graves.

Quadruples

(1 1 1 1) Trésor

Les guerriers traversent une forêt lorsqu'un des hommes de main remarque un tas de feuilles à l'air suspect. Il s'avère que quelque chose y a été récemment enterré. Les guerriers exhument bientôt un petit coffre.

Le coffre contient 1D6x10CO.

(2 2 2 2) Pierre des Hardes

La bande arrive à une clairière où trône une immense pierre dressée recouverte d'étranges glyphes. A sa base se trouve ce qui ressemble à un petit tas d'ordures.

Les guerriers ont découvert une pierre des hardes hommes-bêtes. Si la bande n'est pas de nature chaotique, les guerriers peuvent la désacraliser et fouiller les offrandes se trouvant à sa base. Le chef de la bande gagne un point d'Expérience et la bande trouve 1D3 trésors. Si la bande est chaotique, elle peut laisser une petite offrande de 10CO et se recueillir au pied de l'autel, demandant soit de mettre fin à une malédiction (une malédiction sera retirée sur un 4-6 sur 1D6), ou d'acquérir des connaissances. Dans ce cas précis, jetez 1D6: de 1 à 3, un des Héros de la bande hurle tandis que son esprit s'emplit d'un savoir nouveau. Il est immédiatement mis *Hors de Combat*. S'il survit, il reçoit une seule compétence d'Érudition (qu'il y ait normalement accès ou pas). De 4 à 6, la bande reçoit 1D3 Points d'Expérience à répartir aléatoirement entre les Héros et les Hommes de Main.

(3 3 3 3) Colporteur

Les guerriers aperçoivent un homme menant deux mules chargées d'objets divers. Lorsqu'il voit les guerriers, son visage semble s'illuminer et il se hâte de rejoindre la bande.

La bande peut commercer avec le marchand. Les guerriers peuvent alors acheter des objets avec un rabais de 20% (arrondir à l'entier le plus proche). Il se peut qu'il possède des objets difficiles à trouver: n'importe quel objet rare peut être recherché en considérant sa disponibilité réduite de 2 points (bien qu'il n'aura jamais qu'un exemplaire de l'objet en question). Si le marchand est attaqué, ses mules prennent peur et s'enfuient, non sans avoir laissé tomber pour 3D6CO d'objets dans leur fuite précipitée.

(4 4 4 4) Maison en Pain d'Épice

Les membres de la bande repèrent une maison à l'aspect étrange, à quelques mètres devant eux. Alors qu'ils s'approchent, ils se rendent compte qu'elle est entièrement faite de pain d'épice recouvert de sucre glace!

La bande peut prendre une partie du pain d'épice pour se ravitailler. Si elle le fait, elle compte comme étant moins nombreuse de deux tailles pour la vente des trésors (une bande de 10-12 membres compte comme en ayant 4-6) et l'entretien de ses francs-tireurs est divisé par deux. Cependant, il se peut que la vieille mégère qui vit dans la maison désapprouve cette action et maudisse la bande. Jetez 1D6: sur un 1 ou un 2, la mégère a maudit les guerriers. Jusqu'à ce que la malédiction soit dissipée, les membres de la bande doivent relancer toutes leurs touches réussies au corps à corps ou au tir.

(5 5 5 5) Guerriers Blessés

Les guerriers entendent des gémissements de douleur et découvrent à proximité un petit groupe de guerriers, tous étendus dans une clairière. Les combattants sont couverts de sang et sont tous blessés.

Si les guerriers aident ces hommes dans le besoin, ceux-ci leur donnent leur butin (2D6CO et 1D3 trésors). Si la bande décide d'achever les blessés, elle gagne 1D6CO et son chef gagne un Point d'Expérience.

(6 6 6 6) Chasseurs Impériaux

Alors qu'ils suivent un sentier à travers une profonde forêt, la bande se retrouve nez à nez avec des hommes vêtus de brun et de vert, pointant leurs arcs dans leur direction.

Si la bande est composée d'humains (pas de Possédés!), d'elfes (pas d'elfes noirs), de nains (pas de nains du Chaos) ou de halflings, les chasseurs proposent de leur indiquer un chemin secret menant à une région abritant de nombreux trésors (et autant de dangers!) La bande tire automatiquement au sort le scénario suivant, choisit son bord de table et joue automatiquement en premier. Si deux bandes ou plus ont ce bonus, jetez 1D6 pour savoir à qui les Chasseurs ont montré le chemin en premier.



Quintuples

(1 1 1 1 1) Grande Ferme

La bande arrive sur une exploitation agricole de grande taille. Les champs et le bétail semblent bien entretenus. Alors que les guerriers s'approchent de la ferme, la porte s'ouvre et un homme d'un certain âge en sort.

Si la bande penche du côté du bien plutôt que du mal, le fermier et sa femme leur offrent un superbe repas. La prochaine fois que la bande vendra ses trésors, elle comptera comme plus petite de deux tailles (une bande comprenant 10-12 membres comptera donc comme ayant 4-6 membres), car elle aura besoin d'acheter moins de nourriture pour se sustenter. De plus, le fermier donne aux guerriers le nom d'un marchand honnête (la prochaine fois que la bande achète de l'équipement, elle bénéficie d'un rabais de 20%, en arrondissant à l'entier le plus proche). Si la bande est maléfique ou chaotique, les guerriers peuvent tuer les fermiers et piller la ferme, recevant ainsi 2D6 CO, 1D3 Points d'Expérience à répartir entre les Héros au choix du joueur. Jetez 1D6 pour chaque membre de la bande s'ils attaquent le fermier : sur un 1, le guerrier est *hors de combat* et doit effectuer normalement un jet sur le tableau des Blessures Graves.

(2 2 2 2 2) Rangers Halflings

"Halte!" Alors que les guerriers s'arrêtent pour découvrir l'origine de cette petite voix aiguë, un petit être émerge de la pénombre. Des halflings!

Si la bande penche du côté du bien plutôt que du mal, les halflings partagent leurs rations avec eux. La prochaine fois que la bande vendra ses trésors, elle comptera comme plus petite de deux tailles (une bande comprenant 10-12 membres comptera donc comme ayant 4-6 membres), car elle aura besoin d'acheter moins de nourriture pour se sustenter. Si la bande est maléfique ou chaotique, les braves petits rangers attaquent! Les guerriers trouvent 1D6 CO, 1D6 arcs courts, 1D6 dagues, 1D3 Points d'Expérience à répartir entre les Héros au choix du joueur, et peuvent réduire la taille de la bande de deux, comme décrit ci-dessus. Jetez 1D6 pour chaque membre de la bande : de 1 à 2 ce membre est mis *hors de combat* et doit faire un jet sur le tableau des Blessures Graves.

(3 3 3 3 3) L'Arbre aux Pendus

Les guerriers sont face à un spectacle horrible : un énorme chêne aux branches desquelles sont pendus une dizaine de corps. Il y a aussi quelques cadavres dans des cages. Alors qu'ils s'approchent, ils entendent un faible appel à l'aide provenant de l'une d'entre elles.

Si la bande le libère, l'Assassin (voir le site internet) offre gratuitement ses services à la bande (pas de coût de recrutement, bien qu'il faille payer normalement son entretien après la première partie). De plus, en fouillant les corps, les guerriers trouvent : 1D6 CO cachées dans des bottes, 1D3 dagues et un *Porte-bonheur* (qui visiblement n'a pas porté chance à son ancien propriétaire!)

(4 4 4 4 4) Prêtre Noir

Les guerriers voient s'approcher une silhouette vêtue de noir. Ils distinguent bientôt un œil pédonculé apparaître de sous sa capuche...

Le Prêtre Noir peut être tué. Le chef de la bande gagne alors 1 Point d'Expérience et une *Relique Maudite*, ou une bande de morts-vivants ou du Chaos peut quérir sa bénédiction. La bénédiction du Prêtre Noir mettra fin à toutes les malédictions pesant sur la bande.

(5 5 5 5 5) Cercle Magique

Les guerriers épuisés découvrent sur leur chemin un petit cercle de champignons. De tels endroits sont réputés magiques et possèdent d'incroyables vertus curatives.

Si la bande n'est pas de nature chaotique ou morte-vivante, ses membres peuvent dormir dans le cercle magique et profiter d'une nuit de sommeil réparateur. Tous les guerriers de la bande mis *hors de combat* lors de la partie précédente sont complètement guéris, pas besoin d'effectuer de jet sur le tableau des Blessures Graves. Une bande du Chaos ou de Morts-vivants peut détruire le cercle magique pour recevoir 1D6 Points d'Expérience à répartir entre les Héros au choix du joueur. Cependant, s'adonner à une telle destruction a un prix, car les fées maudiront la bande qui s'en rendra responsable. Jusqu'à ce que la malédiction soit levée, effectuez deux jets pour les Blessures Graves pour chaque guerrier *hors de combat* et appliquez le plus bas résultat.

(6 6 6 6 6) Embuscade

En arrivant à une clairière, un spectacle macabre s'offre aux guerriers. Plusieurs cadavres gisent là et les corps sont percés de nombreuses flèches. Ce vieil ermite vous avait pourtant bien dit que les habitants des bois n'aimaient pas être dérangés...

Si les guerriers fouillent ces corps, ils trouvent les objets suivants : 1D3 épées, une armure légère, 1D6 dagues, 1D3 lances, 1D6 boucliers et 2D6 CO. Jetez 1D6 : sur 5 ou 6, la bande découvre un Trésor sur un des corps.

Sextuples

(1 1 1 1 1 1) Nid de Griffon

La bande parvient à un piton rocheux s'élevant à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol. A son sommet se trouve un énorme nid, et d'en bas, les guerriers aperçoivent des œufs!

Un Héros peut grimper jusqu'au nid et en descendre les œufs un par un. Il doit réussir un test d'Initiative pour parvenir au sommet et un autre pour en descendre, et ce pour chaque œuf qu'il vole (le nid en contient cinq). S'il rate son jet pour escalader, rien ne se passe, mais s'il rate un jet pour descendre, il subit immédiatement 1D6 touches de Force 6 et l'œuf qu'il transportait est perdu. En outre, chaque fois que le Héros effectue le test après le premier, jetez 1D6: sur 1, la mère est revenue. Si le guerrier vient de réussir un test pour grimper, il ne peut pas prendre d'œuf, tombe immédiatement et subit les dommages dus à la chute. Si le guerrier est au sol quand le griffon apparaît, il ne subit aucun dommage. Dans tous les cas, aucun œuf ne peut plus être pris. Chaque œuf ramené du nid peut être vendu pour 50+2D6 CO.

(2 2 2 2 2 2) Epée dans la Pierre

La bande découvre une épée solidement fichée dans un roc! Une inscription gravée dans la pierre annonce que quiconque tirera cette épée sera le prochain roi de Bretonnie/mènera la prochaine Waaagh!/ tuera le puissant dragon Grackenfeld... Au choix, rayer les mentions inutiles...

Un Héros peut retirer l'épée de la pierre s'il réussit un jet de dés inférieur ou égal à la moitié de sa Force (arrondi à l'entier inférieur). Chaque Héros ne peut tenter cette action qu'une seule fois, et seule la Force de base du Héros est utilisée, ignorez les drogues ou autres effets magiques. Si un héros retire l'épée de la pierre, il reçoit une épée magique (pour une campagne, demandez à l'arbitre s'il a une lame appropriée en stock, sinon elle confère +1 pour toucher et +1 pour blesser).

(3 3 3 3 3 3) Dragon Mort

Les guerriers se retrouvent face à un étrange spectacle: les restes puants d'un énorme lézard percé par une longue lance de cavalerie, et le cadavre brisé (et presque aussi puant) d'un chevalier, ainsi que son fidèle destrier, tout aussi mort (et puant!).

Impossible de savoir où se trouve l'ancre du dragon, et alors que les parties du corps d'un dragon n'ont pas de prix, les seules à pouvoir être sauvées ici sont des fragments de ses os. La lance et l'épée du chevalier sont intactes et

peuvent se vendre à bon prix. Tout ceci compte comme 1D3+2 Trésors supplémentaires que la bande peut ajouter à son total.

(4 4 4 4 4 4) Icône du Chaos

Un membre de la bande aperçoit un reflet doré dans le lit d'un torrent asséché. Il s'agit d'une étrange amulette à moitié enfouie dans le sable.

Choisissez un Héros et placez l'amulette autour de son cou (oui, c'est obligatoire). Ce Héros est désormais soumis aux règles de *frénésie*, qui ne peut pas s'arrêter s'il est *mis à terre* ou *sonné*. Au début de chaque partie, lancez 1D6 pour le Héros: sur un 1, il a entendu l'appel des Dieux Sombres et part pour les Désolations du Chaos (retirez-le de la fiche de la bande). Cette amulette sert de catalyseur pour une puissante malédiction, qui doit être annulée pour que le Héros puisse retirer l'amulette de son cou (voir plus haut comment mettre fin à une malédiction).

(5 5 5 5 5 5) Saint Homme

Les guerriers rencontrent un vieil homme s'appuyant lourdement sur un bâton qui semble aussi ancien que lui...

Si la bande n'est pas de nature maléfique ou chaotique, le vieil homme se présente comme un prêtre de Sigmar et propose aux guerriers de les aider dans leur prochaine aventure. Il peut enlever n'importe quelle malédiction pesant sur la bande, ou leur accorder une puissante bénédiction: après la bataille suivante, tout membre blessé effectue deux jets sur le tableau des Blessures Graves, et le joueur peut choisir quel résultat affecte le guerrier.

(6 6 6 6 6 6) Familier

Alors que les guerriers traversent des bois particulièrement denses, ils entendent un coassement étrange. Alors que tous commencent à être très inquiets en raison de ce bruit, un gros crapaud bondit sur une souche proche. Une lueur inhabituellement intelligente semble danser dans son regard...

Si la bande comprend un lanceur de sorts, elle peut prendre un Familier comme équipement. Celui-ci sert de catalyseur magique et murmure des secrets à l'oreille du mage pendant son sommeil, ce qui accroît son pouvoir. Le lanceur de sorts gagne un sort supplémentaire et un bonus de +1 pour lancer ses sorts (cumulable avec la compétence *Sorcellerie*), et ce tant qu'il garde le Familier. Une bande sans lanceur de sorts n'intéresse pas le Familier, et il s'en ira d'un bond dès qu'il les aura étudiés.



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 page 163 du livre de règles de Mordheim.

Figurines

Si vous souhaitez inclure des animaux dressés ou des montures, il vous faudra des figurines pour les représenter. Pour les figurines montées, il vous faudra la figurine du guerrier monté et celle à pied. Nous vous recommandons de ne pas coller le cavalier mais de le fixer avec de la pâte adhésive afin de pouvoir le retirer lorsque sa monture se retrouve seule.

Compétences De Dressage

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 6ps 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!



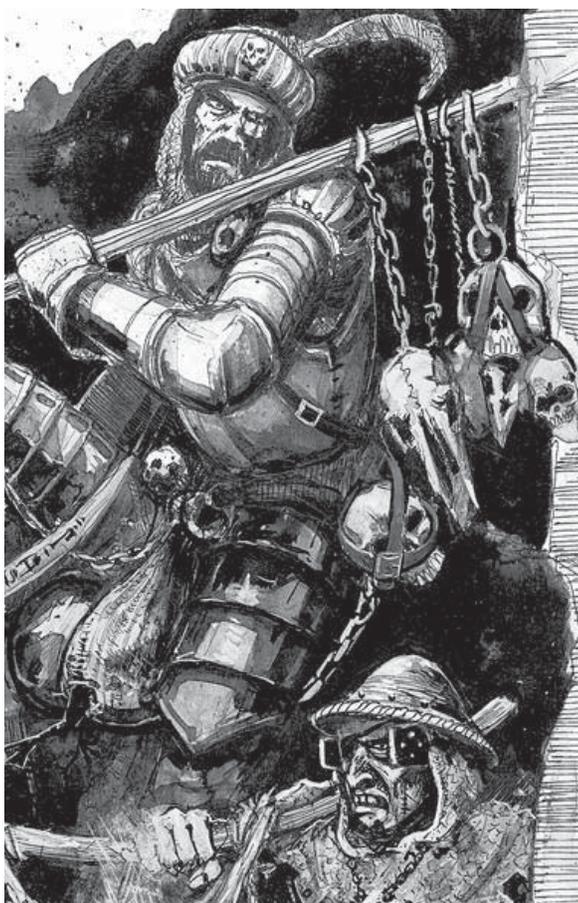
Contrôler une monture: Les compétences spéciales d'équitation peuvent être utilisées par les figurines qui ont une monture, mais seulement après avoir préalablement acquis la compétence Équitation. Les guerriers qui ont comme dotation de base une monture sont considérés comme ayant déjà la compétence 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.

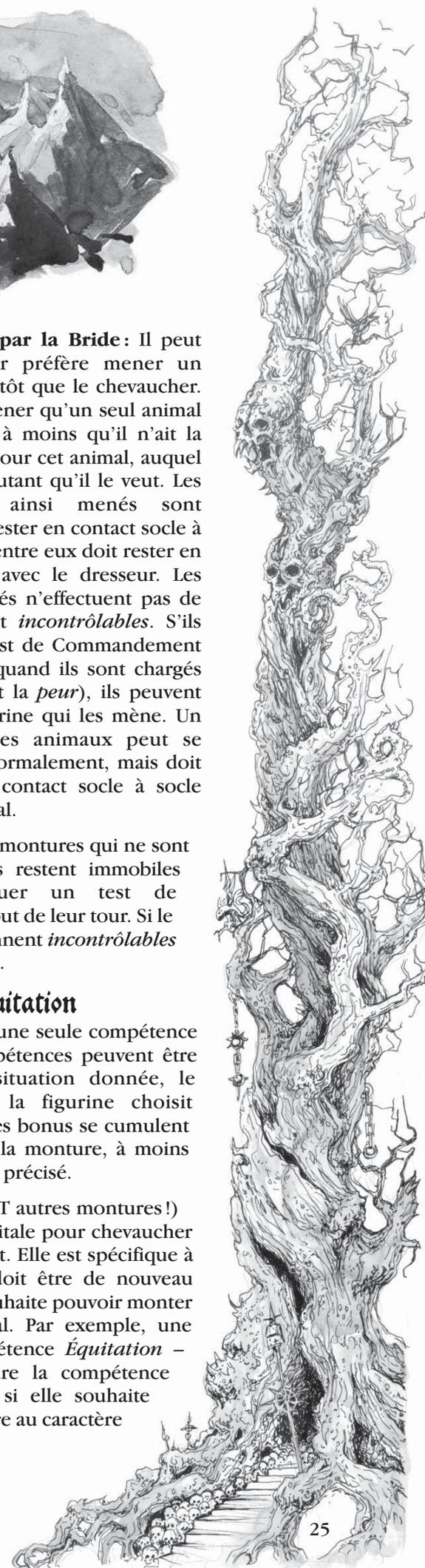
Montures Isolées : Les montures qui ne sont ni menées ni montées restent immobiles mais doivent effectuer un test de Commandement au début de leur tour. Si le test est raté, elles deviennent *incontrôlables* comme décrit plus haut.

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.



COMPÉTENCES SPÉCIALES D'ÉQUITATION

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 6ps 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 2ps, 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 3D6ps 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

Voici une liste non exhaustive d'animaux plus ou moins communs dans différentes parties du monde de Warhammer. Notez que les animaux ne sont pas assez intelligents pour gagner de l'expérience. Notez également que bien que les montures puissent être chevauchées, elles ne sont pas forcément disposées à l'être!

Animaux D'Attaque

L'animal d'attaque le plus commun dans le Vieux Monde est le chien de guerre, tel que ceux des Répurgateurs. D'autres bandes préfèrent différents types d'animaux: rat géant pour les skavens, loup funeste pour les vampires, sang-froid pour les Druchii, scorpions pour les Gardiens des Tombes de Khemri... Quel que soit l'animal utilisé, un guerrier est toujours plus impressionnant quand il est accompagné d'une bestiole à la gueule garnie de crocs et aux griffes acérées...

Pour plus de détails sur les animaux d'attaque disponibles pour les différentes races, référez-vous aux listes de bandes correspondantes.

Montures

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

Coût: 90 CO

Disponibilité: Rare 11 (Orques seulement)

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 inmanquablement 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

Coût: 85 CO

Disponibilité: Rare 10 (Gobelins seulement)

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 gobelin.

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

Coût: 100 CO

Disponibilité: Rare 11 (Gobelins seulement)

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

Coût: 30 CO

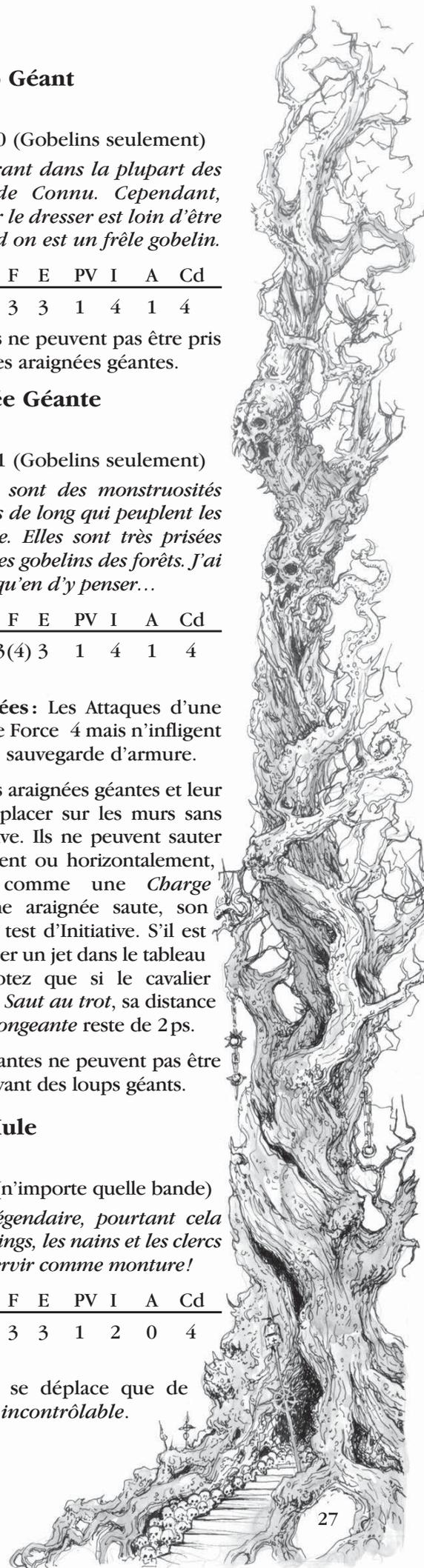
Disponibilité: Rare 7 (n'importe quelle bande)

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 6ps, 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

Coût: 40 CO

Disponibilité: Rare 8 (Humains seulement)

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

Coût: 80 CO

Disponibilité: Rare 11 (Humains seulement)

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.



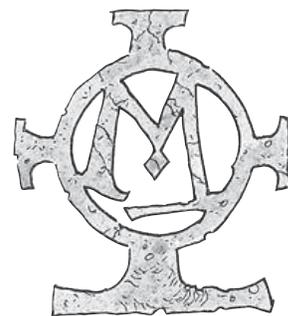
Coursier Elfique

Coût: 90 CO

Disponibilité: Rare 10 (Elfes seulement)

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

Coût: 95 CO

Disponibilité: Rare 11 (Vampires et Nécromants seulement)

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

Coût : 90 CO

Disponibilité : Rare 11 (Possédés seulement)

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

Coût : 100 CO

Disponibilité : Rare 11 (Elfes noirs et skinks seulement)

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

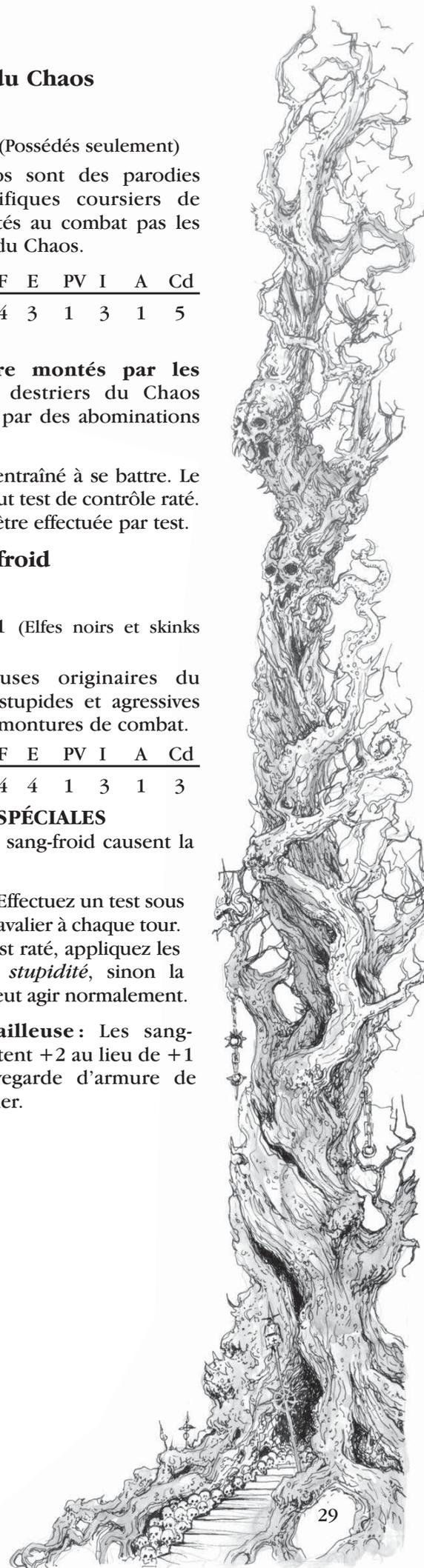
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	7	3	0	4	4	1	3	1	3

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

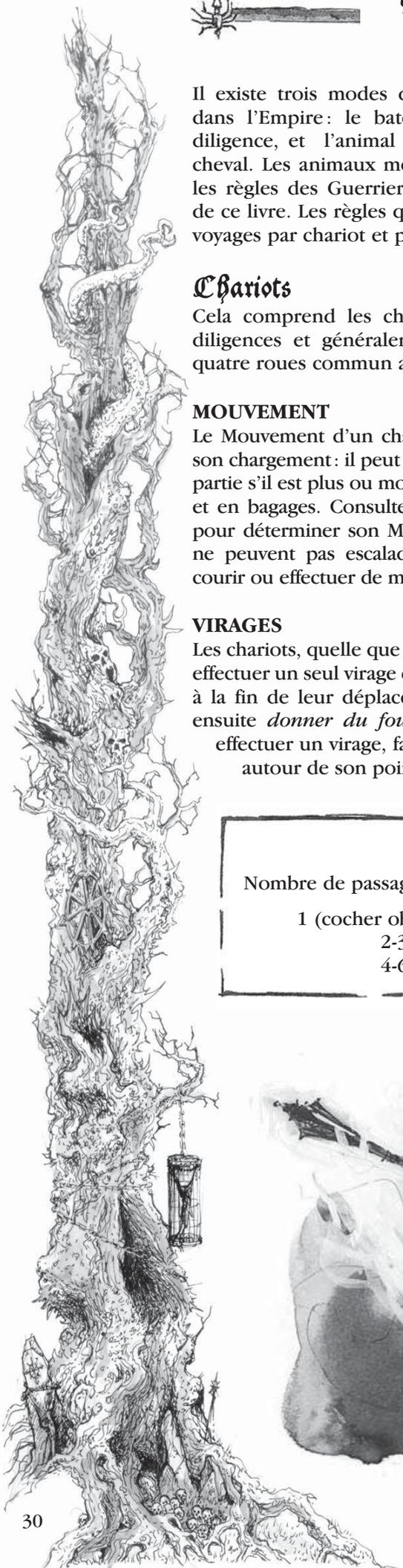
1-2 Animaux Exténués: Les animaux sont à bout de forces. Si le cocher *donne du fouet* au prochain tour, il devra diviser le résultat du D6 par deux (en arrondissant au supérieur).

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





TERRAIN

Terrain Difficile: Si un chariot entre dans un terrain difficile, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, effectuez un jet dans le tableau des Pertes de Contrôle, sinon rien de fâcheux n'arrive.

Terrain Très Difficile: Si un chariot entre dans un terrain très difficile, effectuez immédiatement un jet dans le tableau des Pertes de Contrôle avec un modificateur de +1.

Murs/Obstacles: Si un chariot percute un mur ou un obstacle solide, il s'arrête immédiatement. Il subit alors 1D3 touches de Force 7 (voir ci-dessous).

Terrain Infranchissable: Si un chariot entre dans un terrain infranchissable, il est détruit et chaque passager et animal le tirant doit effectuer un jet de dégâts. Retirez le chariot et placez les figurines survivantes à moins de 3 ps de l'endroit où il a été détruit.

COLLISIONS

Si un chariot percute un autre chariot, tous deux subissent 1D3 touches de Force 7 (déterminez les dommages et les zones touchées comme indiqué plus loin). Si des figurines bloquent le passage et que le chariot ne peut pas les contourner, il leur roulera dessus. Toutes les figurines se faisant rouler dessus par un chariot doivent réussir un test d'Initiative ou subir une touche de Force 4. Les figurines *bors de combat* ne peuvent pas éviter un chariot et se feront automatiquement rouler dessus. Lorsqu'un chariot percute quelque chose, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, faites un jet dans le tableau des Pertes de Contrôle.



TRANSPORT

Pour des raisons de simplicité, tous les chariots peuvent transporter un maximum de six figurines de taille humaine ou plus petite, ou leur équivalent en bagages (pas d'ogre dans un chariot!) Les règles des bagages sont détaillées dans les scénarios correspondants. L'un des passagers doit faire office de cocher et un autre peut se placer à côté de lui. Le cocher ne peut rien faire d'autre que conduire le chariot. Si le cocher est *mis à terre*, *sonné* ou *mis hors de combat*, la figurine qui se trouve à côté de lui peut prendre les rênes et assumer le rôle de cocher.

EMBARQUER ET DÉBARQUER

Une figurine amie peut monter à bord d'un chariot immobile simplement en se plaçant à son contact (les chariots sont considérés immobiles s'ils ne se sont pas déplacés au tour précédent). Placez la figurine sur le chariot ou laissez-la en contact avec ce dernier pour vous rappeler qu'elle est à bord. De la même façon, une figurine peut débarquer d'un chariot immobile en se déplaçant normalement. Une figurine peut embarquer ou débarquer d'un chariot en mouvement en réussissant un test d'Initiative. En cas d'échec, elle subit 1D3 touches de Force égale à la moitié de la vitesse du véhicule. Une figurine peut sauter d'un chariot en mouvement sur un autre chariot, ou d'une monture en mouvement sur un chariot en réussissant un test d'Initiative avec un malus de -1. Ce mouvement compte alors comme une charge. En cas d'échec, elle subit des touches comme décrit ci-dessus.



ANIMAUX INCONTRÔLABLES

En dehors du cas où un chariot n'a plus de cocher, il peut devenir incontrôlable lorsque des figurines ennemies luttent pour le contrôle des rênes. Mis à part l'élimination pure et simple du cocher, le meilleur moyen de contrôler les animaux qui tirent un chariot est de sauter sur leur dos! Une figurine peut sauter sur le dos d'un animal tirant un chariot en réussissant un test d'Initiative (avec un bonus de +1 si elle a la compétence *Équitation*). En cas d'échec, le guerrier subit comme d'habitude des dommages dus à la chute. Le guerrier doit passer un test de Cd pour réussir à contrôler l'animal, et par-là même le véhicule. Le cocher ne peut reprendre le contrôle du véhicule qu'en se débarrassant du guerrier juché sur le dos de l'animal (n'importe quel type de blessure suffit). Si une figurine parvient à monter sur le dos d'un animal, elle peut tenter de le libérer de l'attelage et réussira sur un jet de 4+ sur 1D6. Notez que dans ce cas elle perdra le contrôle du véhicule si elle l'avait.

TIRS

Tirer depuis un Chariot: Les passagers peuvent tirer depuis un chariot et ont un angle de tir de 360°. Les tirs ont une pénalité de -1 pour toucher si le véhicule est en mouvement.

Tirer sur un Chariot: Les figurines peuvent tirer sur un chariot avec un bonus de +1 pour toucher car il s'agit d'une grande cible. Si une touche est occasionnée, effectuez un jet dans le tableau des localisations de la page suivante pour voir qui est touché.

Profil M CCCT F E PV I A Cd

Chariot	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Roue	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Cheval	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Mule	6	-	-	3	3	1	2	-	-

PERTE D'UN ANIMAL DE L'ATTELAGE

Lorsqu'un animal est touché, qu'il soit blessé ou non, faites un jet dans le tableau des Pertes de Contrôle. Si un animal est *sonné* ou *mis à terre*, il sera traîné jusqu'à ce qu'il se relève: réduisez la vitesse de moitié (s'il y a deux animaux) ou d'un quart (s'il y a quatre animaux). De plus, le cocher ne pourra pas donner du fouet. Si l'animal est *hors de combat*, réduisez la vitesse de façon permanente comme indiqué ci-dessus, jusqu'à ce que le cocher parvienne à détacher l'animal de l'attelage, sur un jet de 5+ sur 1D6.

Si le dernier animal est *sonné*, *mis à terre* ou *hors de combat*, le chariot s'arrête et ne peut plus bouger jusqu'à ce que l'animal se relève: faites un jet dans le tableau des Pertes de Contrôle, en ajoutant +2 au résultat.

Pertes de Contrôle

1D6 Résultat

1-3 Embardée: Le cocher perd momentanément le contrôle et le chariot tangue dangereusement. Lancez 1D6:

1-3: Tourne de 45° à gauche.

4-6: Tourne de 45° à droite.

Le chariot avance ensuite en ligne droite de 6 ps.

4-5 Incontrôlable: Les animaux s'emballent et le cocher n'arrive plus à les diriger. Déterminez aléatoirement à chaque tour la direction que prend le chariot en lançant 1D6:

1-2: Tourne de 45° à gauche et avance.

3-4: Tourne de 45° à gauche et avance.

5-6: Avance droit devant.

Le chariot avance de son Mouvement maximum, et compte comme si le cocher avait *donné du fouet*. Ignorez cependant tout résultat de 1 tant que le chariot est *incontrôlable*. Le cocher peut tenter de reprendre le contrôle de l'attelage à chaque tour, il doit pour cela réussir un test de Commandement. Tant que le chariot est *incontrôlable*, les passagers ne peuvent pas utiliser d'armes de tir et doivent se cramponner!

6 Holà! Tout doux! L'attelage est pris de panique. Lancez 1D6:

1: Le chariot tourne de 45° à droite (voir ci-dessus).

2: Le chariot tourne de 45° à gauche (voir ci-dessus).

3-4: Le chariot s'arrête sur-le-champ.

5: Le timon du chariot se brise et les animaux s'enfuient au triple galop. Le véhicule avance droit devant d'1D6 ps et s'arrête. Il ne peut plus se déplacer.

6: Soit un essieu se brise, soit une roue percute un rocher ou se coince dans une ornière, renversant le chariot! Celui-ci est déplacé d'1D6 ps dans une direction déterminée par le jet d'un dé de dispersion. Toute figurine percutée subit les dommages habituels. Les passagers et l'attelage subissent chacun 1D3 touches de Force 4. Le chariot est réduit à l'état d'épave.

Localisations Du Chariot

1D6 Résultat

1-2 Attelage : Déterminez normalement les blessures. Voir les effets de la perte des animaux d'attelage ci-dessous.

3 Passagers : Déterminez aléatoirement un passager et jetez les dés pour blesser comme d'habitude. Voyez les règles sur la perte du cocher le cas échéant. Tout passager blessé doit réussir un test d'Initiative sous peine de tomber du chariot et subir des dommages de chute.

4-5 Châssis : Faites un jet de dommages pour le chariot en utilisant son profil. Si le chariot est endommagé, il perd des Points de Vie de la façon normale.

6 Roue : Faites un jet de dommages pour la roue en utilisant son profil. Si elle est endommagée, effectuez un jet dans le tableau ci-dessous.

Dommages aux Roues

1D6 Résultat

1-4 Roue endommagée : Mouvement du chariot réduit de 2 ps.

5-6 Roue disloquée ! Le chariot fait immédiatement une embardée (voir le résultat *Embardée* du tableau des Pertes de Contrôle) puis s'arrête. Lancez également 1D6. Sur un résultat de 5+, le chariot se renverse (voir le résultat *Holà! Tout doux!* du tableau des Pertes de Contrôle).

DOMMAGES À UNE ROUE

Une roue endommagée peut mener à des conséquences fâcheuses... Déterminez de façon aléatoire quelle roue a été endommagée. Ajoutez +1 au résultat dans le tableau ci-dessus si la roue est déjà endommagée.

DOMMAGES AU CHÂSSIS

Lorsque le chariot perd son dernier Point de Vie, il est détruit. Le chariot s'arrête immédiatement et chaque passager et animal de l'attelage doit effectuer un jet de dégâts.

COMBAT

Les figurines peuvent attaquer un chariot immobile au corps à corps en le chargeant et en frappant la partie avec laquelle elles sont en contact (attelage/passagers/roues/châssis).

Châssis/Roues : Les Attaques touchent automatiquement, résolvez normalement les dommages en utilisant le profil du chariot.



Passagers : Les passagers à bord d'un chariot comptent comme étant derrière un obstacle défendu au corps à corps, il faut donc obtenir des 6 pour les toucher. Si un passager est mis *hors de combat*, son agresseur peut monter à bord du chariot lors de son tour suivant.

Attelage : L'attelage peut être attaqué de la façon normale, ou l'assaillant peut choisir de le détacher. Il y parviendra sur un résultat de 2+ sur 1D6. Les animaux ainsi libérés comptent comme n'étant pas *menés* (voir les règles des montures).

Les figurines peuvent tenter d'attaquer un chariot en mouvement en le chargeant de la façon habituelle. Note: Charger un chariot ne l'arrête pas: le round de corps à corps se déroule normalement puis le chariot est libre d'avancer lors de sa prochaine phase de mouvement (il est d'ailleurs obligé d'avancer s'il est *incontrôlable*). Il vaut mieux attaquer un chariot par le côté ou par-derrière, pour éviter de se faire rouler dessus! Attaquer un chariot en mouvement est dangereux et l'attaquant doit d'abord déterminer qui est attaqué dans le tableau des Localisations avant d'effectuer ses jets pour toucher. Le châssis et les roues sont touchés automatiquement, effectuez directement les jets de dommages. L'attelage est attaqué de la façon habituelle, mais l'attaquant n'a pas le droit d'essayer de le détacher. Les passagers sont plus difficiles à toucher: il faut obtenir un 6 pour les toucher, quelles que soient les CC respectives.

Si un attaquant parvient à monter à bord d'un chariot lorsque celui-ci est immobile ou en mouvement, il peut s'en prendre aux passagers de la façon normale et sans aucune pénalité. Note: toutes les figurines qui sont blessées alors qu'elles combattent à bord d'un chariot doivent réussir un test d'Initiative sous peine de chuter du véhicule.





Bateaux



Ces règles vous permettent de gérer des embarcations, depuis la simple barque jusqu'à la barge fluviale transportant des marchandises à travers tout l'Empire. Notez toutefois qu'elles ne sont adaptées qu'aux escarmouches qui ont lieu sur les cours d'eau de l'Empire, et ne se prêtent pas à des combats navals à grande échelle!

MOUVEMENT

Les bateaux se déplacent de 6 ps quand ils suivent le courant d'une rivière (la direction de ce dernier doit être établie avant le début de la partie), et de 4 ps quand ils vont à contre-courant. Les bateaux doivent toujours se déplacer au minimum de la moitié de leur Mouvement à moins qu'ils aient jeté l'ancre ou aient été hissés sur la berge.

VIRER DE BORD

Quelle que soit leur taille, les bateaux peuvent effectuer un seul virement de bord de 45° à la fin de leur déplacement.

TERRAIN

Il se peut qu'un bateau percute un élément de décor comme des rochers ou des obstacles placés délibérément dans le but d'entraver son chemin (par exemple des troncs d'arbres). Ces éléments de décor sont infranchissables pour un bateau et lui infligent 1D3 touches de Force 7 s'il entre en contact avec eux. De plus, le bateau sera stoppé.

COLLISIONS

Voir règles des chariots p 26.

TRANSPORT

Toutes les règles sur les chariots s'appliquent, mais l'important tonnage des bateaux leur permet de transporter plus de passagers et de bagages.

Une barque peut transporter six figurines de taille humaine ou plus petites, ou leur équivalent en bagages.

Une gabare peut transporter huit figurines de taille humaine ou plus petites, ou leur équivalent en bagages.

Une barge fluviale peut transporter douze figurines de taille humaine ou plus petite, ou leur équivalent en bagages.

EMBARQUER ET DÉBARQUER

Voir les règles des chariots. Les figurines qui chutent d'un bateau ne subissent pas de dommages, mais tombent dans l'eau (voir les règles spécifiques sur l'eau page 14).

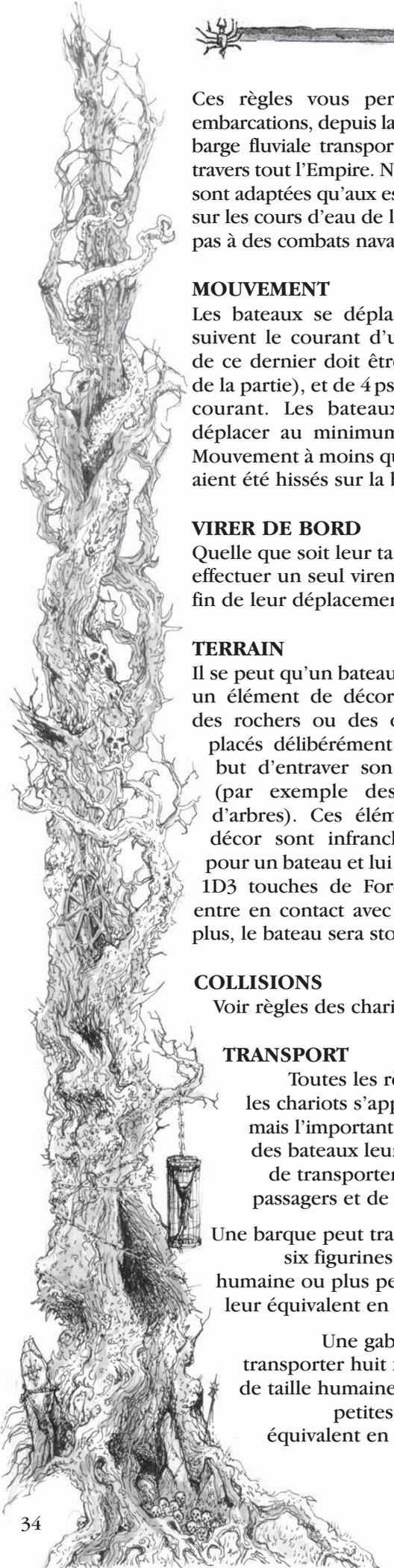
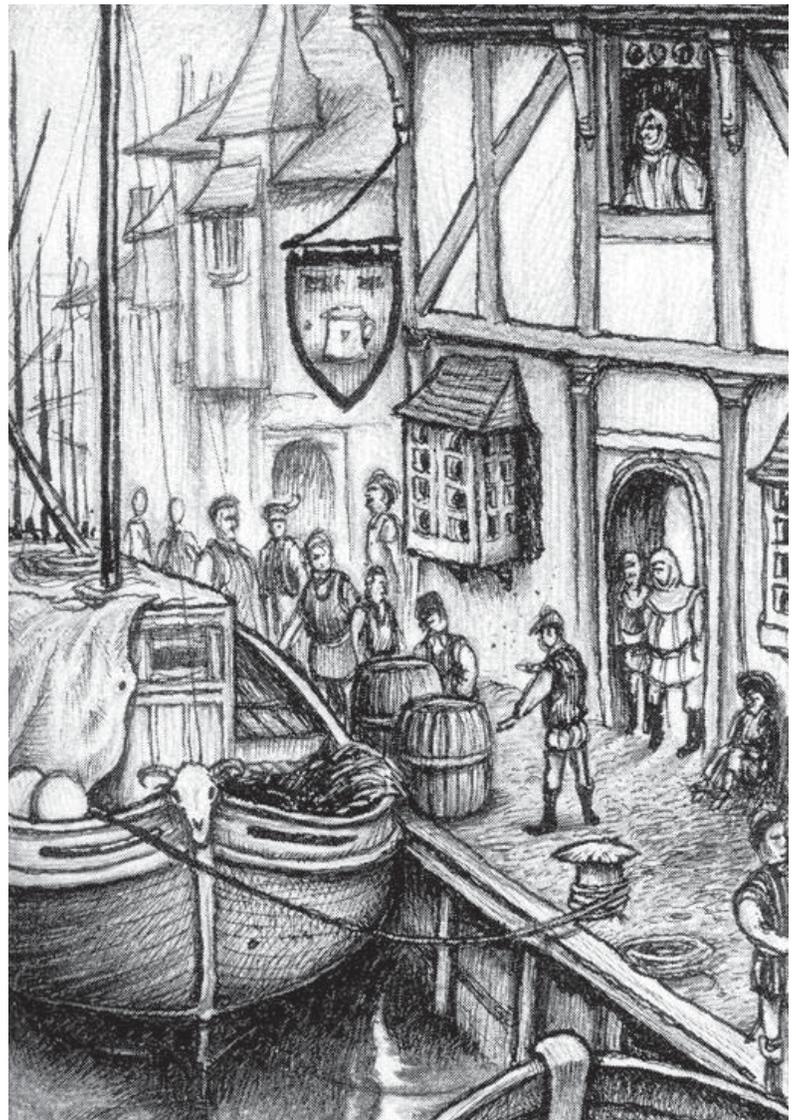
TIRS

Voir les règles des chariots page 27.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Barque	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Gabare	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Barge fluviale	-	-	-	-	8	8	-	-	-

DOMMAGES

Les rames, le mât ou le gréement ont été endommagés. Lancez 1D6 et consultez le tableau de la page suivante.



Localisations Du Bateau

1D6 Résultat

1 Propulsion : Faites un jet de dommages pour la propulsion en utilisant les caractéristiques du bateau. Si la propulsion est endommagée, effectuez un jet dans le tableau ci-dessous.

2 Gouvernail : Faites un jet de dommages pour le gouvernail en utilisant les caractéristiques du bateau. Si le gouvernail est endommagé, le bateau ne peut plus virer de bord que s'il est à l'arrêt, en utilisant des rames ou des gaffes.

3-4 Équipage : Déterminez aléatoirement un membre d'équipage et faites le jet pour blesser comme d'habitude. Voyez les règles pour la perte du pilote le cas échéant. Tout membre d'équipage blessé doit réussir un test d'Initiative sous peine de tomber à l'eau.

5-6 Coque : Faites un jet de dommages pour le bateau en utilisant ses caractéristiques. Il perd normalement des Points de Vie s'il est endommagé.

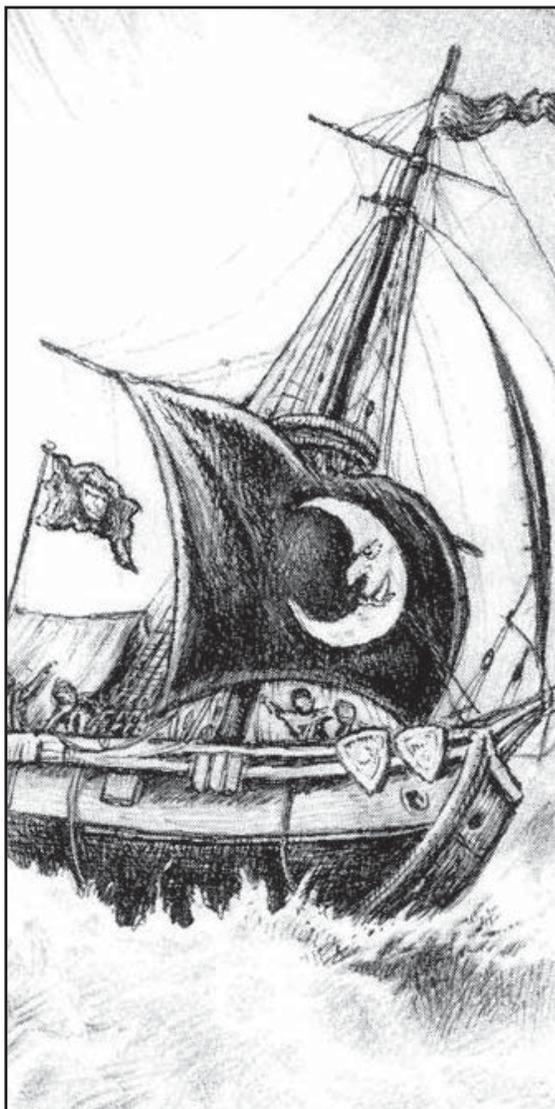
Dommages à la Propulsion

1D6 Résultat

1-2 Voile Déchirée/Rames Brisées : Mouvement du bateau réduit de 1 ps.

4-5 Grément ou Rames Brisés : Mouvement du bateau réduit de 2 ps.

6 Mât Brisé! Le bateau perd son mât (ou toutes ses rames sont brisées). Il dérive à chaque tour de 2ps dans la direction du courant. Tous les membres d'équipage doivent réussir un test d'Initiative pour esquiver la chute du mât (sauf dans le cas d'un bateau qui ne fonctionne qu'à la rame...) En cas d'échec, la figurine subit une touche de Force 6.

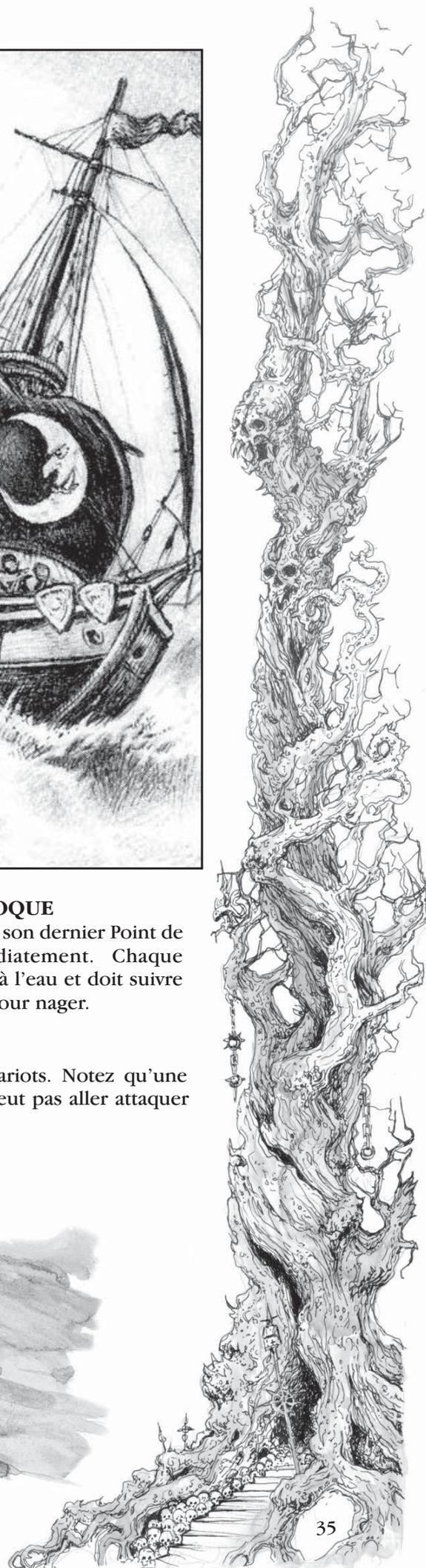


DOMMAGES À LA COQUE

Lorsque le bateau perd son dernier Point de Vie, il coule immédiatement. Chaque figurine à bord tombe à l'eau et doit suivre les règles habituelles pour nager.

COMBAT

Voir les règles des chariots. Notez qu'une figurine qui nage ne peut pas aller attaquer un bateau!





MORDHEIM

Scénarios

Cette troisième section d'*Empire en Flammes* vous propose quelques scénarios exclusifs au cadre sauvage de la campagne impériale. Notez que certains scénarios mettent en scène des figurines montées et autres types de combattants spécifiques à ce livre.

Scénarios

Utilisez les tableaux de scénarios suivants à la place de celui du livre de règles de Mordheim, page 126. L'un d'eux est consacré aux scénarios impliquant plus de 2 joueurs. Comme toujours, le vainqueur d'un scénario jette un dé de plus au moment d'explorer. Jetez 2D6 pour déterminer le scénario à jouer. Les décors doivent être placés de façon à recréer les étendues sauvages de l'Empire (jetez donc un œil aux nouveaux scénarios pour vous faire une idée du type d'environnement adapté à *Empire en Flammes*).

SCÉNARIOS POUR DEUX JOUEURS

2D6 Résultat

- 2 La bande ayant la plus faible valeur choisit le scénario.
- 3 Percée
- 4 La Chose dans les Bois
- 5 La Foule Enragée
- 6 Escarmouche
- 7 L'Attaque de la Diligence
- 8 Chasse à l'Homme
- 9 Perdus dans les Marais!
- 10 Attaque Surprise
- 11 Rencontre Fortuite
- 12 La bande ayant la plus faible valeur choisit le scénario.

PLUS DE DEUX JOUEURS

2D6 Résultat

- 2 La bande ayant la plus faible valeur choisit le scénario.
- 3 Le Petit Prince
(voir article sur notre site ou WD71)
- 4 Chasse au Monstre
(voir article sur notre site ou WD71)
- 5 Chasse au Trésor
(voir article sur notre site ou WD71)
- 6 Échauffourée
(voir article sur notre site ou WD71)
- 7 L'Attaque de la Diligence
- 8 Chasse à l'Homme
- 9 Perdus dans les Marais!
- 10 La Chose dans les Bois
- 11 Embuscade!
(voir article sur notre site ou WD71)
- 12 La bande ayant la plus faible valeur choisit le scénario.



Chasse à l'Homme



Vos guerriers ont traqué une célèbre bande de hors-la-loi jusque dans son repaire dans l'espoir de la livrer aux autorités contre monnaie sonnante et trébuchante. Hélas pour eux, il semble qu'un autre groupe de chasseurs de prime ait les mêmes intentions...

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment, une haie, un bois, un marais, une rivière ou tout élément pouvant représenter une zone sauvage de l'Empire. Le centre de la table doit être occupé par un gros bâtiment représentant le repaire des bandits.

Règles Spéciales

Les hors-la-loi se sont réfugiés dans leur repaire et n'ont pas vraiment envie d'être pris. A la fin de chaque tour de jeu, 1D6 carreaux d'arbalète sont tirés depuis les portes et les fenêtres du repaire vers les guerriers les plus proches (peu importe à quelle bande ils appartiennent). Chaque carreau doit être dirigé vers une cible différente si possible. Ces tirs ont une CT de 3, modifiée par la portée et le couvert comme d'ordinaire (une ligne de vue doit bien entendu être tracée d'une porte ou fenêtre à la cible). Personne ne peut entrer dans le repaire (ou en sortir) jusqu'à ce que la partie soit terminée.

Mise en Place

Les deux joueurs jettent chacun 1D6 pour déterminer qui se déploie en premier. Celui qui

obtient le plus haut résultat choisit son bord de table et se déploie en premier. Dans le cas d'une partie à deux joueurs, l'adversaire se déploie sur le bord de table opposé. Si la partie oppose plus de deux joueurs, les participants choisissent leur bord de table et se déploient du score le plus haut au plus bas. Chaque joueur doit déployer sa bande à moins de 8 ps de son bord de table, mais à plus de 4 ps des bords de tables adjacents, et à plus de 10 ps de toute figurine ennemie. Rappelez-vous que les parties impliquant plus de 4 joueurs devraient se dérouler sur une table plus grande que la normale (voir l'article Chaos dans les Rues sur notre site internet).

Début de la Partie

Chaque joueur jette 1D6. Le plus haut résultat joue en premier, les autres jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre à partir de lui, selon leur position sur la table.

Fin de la Partie

La partie prend fin lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de déroute. Les bandes qui ratent un test de déroute perdent automatiquement. Si une ou plusieurs bandes se sont alliées et que les autres ont dérouté, elles peuvent choisir de mettre un terme à la partie et de se partager le butin, ou de continuer à jouer jusqu'à ce qu'une des deux bandes soit victorieuse.

Dès qu'un vainqueur est établi, les bandits se rendent. Ils peuvent être remis aux autorités contre 5+1D6CO chacun (jetez le dé pour chaque bandit) sachant que la bande compte 6 hors-la-loi +1 pour chaque bande impliquée dans la bataille (par exemple, si la bataille a vu s'opposer 4 bandes, les hors-la-loi sont donc au nombre de 10). Le vainqueur récupère aussi l'équipement des bandits (6 arbalètes, 1D3 épées, 2D6 dagues, et quelques provisions moisies qui ne valent rien).

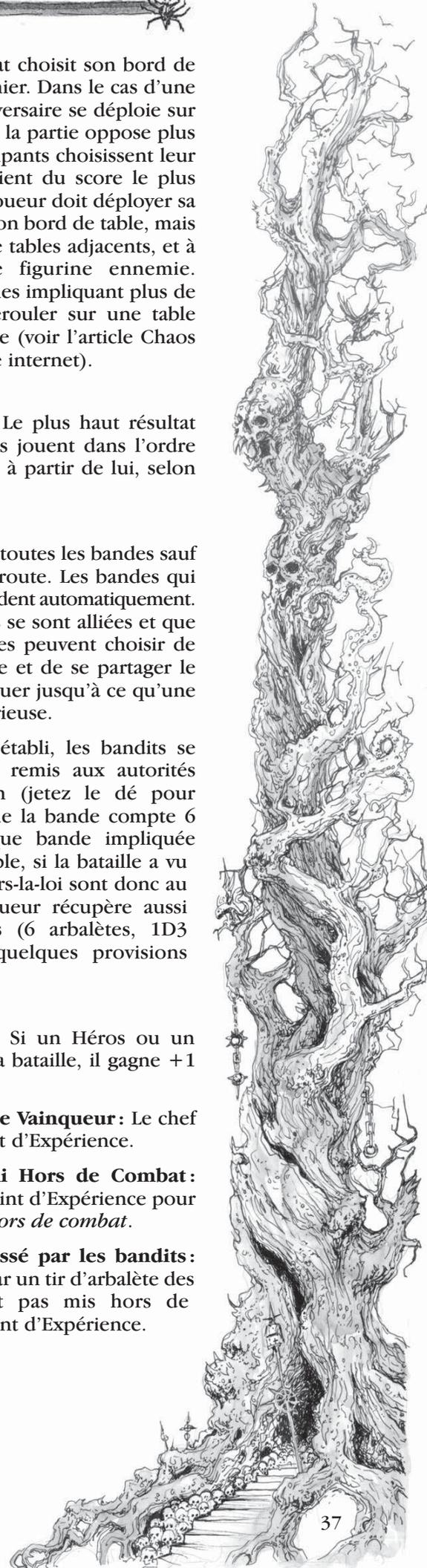
Expérience

+1 pour avoir survécu : Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour le Chef de Bande Vainqueur : Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat : Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met *hors de combat*.

+1 pour avoir été blessé par les bandits : Chaque Héros blessé par un tir d'arbalète des bandits mais n'étant pas mis hors de combat gagne +1 Point d'Expérience.



L'Attaque De la Diligence



Les routes de l'Empire sont dangereuses et grouillent de bandits, d'hommes-bêtes et de mutants. Une bande a été payée pour défendre une diligence empruntant une telle route en direction du relais le plus proche. Une bande rivale se prépare pendant ce temps à attaquer la diligence sur un coude isolé de la route. Après un virage serré, la diligence et ses escorteurs se rendent compte qu'ils sont tombés dans un piège !

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : une haie, un bois ou des rochers. La table doit compter une route bien délimitée sur laquelle évolue la diligence. Les deux joueurs jettent chacun 1D6. Celui qui obtient le meilleur résultat place la route, de sorte qu'elle rejoigne les deux largeurs de la table.

Mise en Place

Le défenseur peut utiliser autant de membres de sa bande que ce qu'il dispose de montures.

Seuls les guerriers du défenseur présents sur la diligence ou montés peuvent participer à ce scénario. Le défenseur est déployé face à l'une des largeurs de table, à plus de 40 ps de celle-ci (elle représente la voie d'évasion). La diligence est déployée avec sa bande, face à cette

direction. Jusqu'à la moitié de la bande de l'attaquant peut être déployée cachée, n'importe où sur le champ de bataille mais à plus de 18 ps de tout guerrier ennemi. Le reste de la bande attaquante est déployé à 24 ps derrière les défenseurs, face à la même direction. Les figurines ainsi placées doivent toutes être montées.

Règles Spéciales

La diligence inclut son propre cocher. Utilisez le profil du Muletier (voir l'article sur notre site) en remplaçant ses compétences par *Équitation* et *Conduite d'Attelage* et son fouet par un tromblon. Dans le cadre de ce scénario, le Muletier compte comme l'un des membres de la bande.

De plus, la bande du défenseur s'est fait prêter quelques chevaux (ou autres montures appropriées). Le défenseur peut dépenser jusqu'à 250 CO en montures (qui devront être rendues à la fin de la partie).

Le défenseur peut recruter un Patrouilleur à la moitié de sa solde, mais pour la durée de cette partie seulement.

Les attaquants se sont procurés assez de chevaux (ou autres montures appropriées, des sangliers pour des orques, par exemple). L'attaquant peut dépenser jusqu'à 400 CO en montures pour la durée de ce scénario uniquement.

Leur âtre projetait des ombres inquiétantes sur le visage buriné du vieil homme alors qu'il entamait son récit. Une petite foule s'était assemblée autour de lui dans la taverne enfumée, regroupant l'essentiel du village : pasteurs, gardes, fermiers, un jeune palefrenier... Leurs visages étaient austères, mais leurs yeux dissimulaient une étincelle de peur qu'aucune des armes que certains portaient à la ceinture ne saurait effacer.

"J'ai parcouru ces contrées de long en large," commença le vieil homme d'une voix traînante et caverneuse, "et j'ai vu les choses noires qui rôdent au cœur de notre Empire."

"Par une nuit comme celle-là," poursuivit-il, "des êtres terribles nous cernent. Ils sont comme vous et moi," annonça-t-il en pointant du doigt le garçon d'écurie, lui imprimant un frisson involontaire. "Mais ils demeurent dans les ombres et se glissent comme du mauvais air dans nos foyers et dans nos cœurs, murmurant de noires promesses et volant notre bétail. L'une de ces créatures est le loup-garou. Noir comme la nuit, dur comme l'airain, assez fort pour se jouer de nos flèches et de nos haches, sa chair est l'œuvre des dieux du Chaos," lâcha-t-il dans un souffle. Certains des clients murmurèrent des prières à la mention de ce mot, esquissant le signe du marteau sur leur poitrine pour conjurer le mauvais sort.

Seules les bandes d'un alignement bon peuvent protéger la diligence (mercenaires humains, elfes, nains, etc.). Il est impensable de voir des Possédés escorter une diligence impériale ! Vous pouvez cependant adapter le scénario, par exemple en alignant une Kermesse du Chaos chargée d'escorter la Roulotte de la Peste.

L'attaquant peut recruter un Bandit de Grand Chemin à la moitié de sa solde, mais pour la durée de cette partie seulement.

Poursuite : Il s'agit d'une règle spéciale qui ne s'applique que lors de ce scénario et uniquement aux figurines montées. Celles-ci peuvent toujours quitter un corps à corps durant leur phase de mouvement si elles le souhaitent, et en tant que figurines montées elles ne subissent pas de touche automatique dans ce cas (cette règle ajoute du dynamisme à la partie en évitant les corps à corps qui s'éternissent).

Génie des Nains : Si les attaquants sont des Chasseurs de Trésors nains, ils peuvent placer une barricade en travers de la route, à plus de 18 ps de la diligence, ceci pour compenser le fait que les nains ne peuvent pas avoir de monture. Si les nains défendent la diligence, ils peuvent prendre une charrette pour transporter leurs guerriers, en plus de la diligence.

Donner des Éperons : Cette règle spéciale s'applique aux montures et pour ce scénario uniquement. Un cavalier peut donner des éperons pour faire aller sa monture plus vite, de la même façon qu'un cocher peut donner du fouet. Un cavalier ne peut pas charger et donner des éperons lors du même tour. Jetez 1D6 et ajoutez le résultat au Mouvement de la monture. Si vous obtenez un 1, jetez un dé sur le tableau ci-contre.

1D6 Résultat

1-2 Épuisement : La monture se fatigue. Si le cavalier donne des éperons lors du tour suivant, vous devrez diviser par deux le

résultat obtenu pour déterminer le mouvement supplémentaire.

3-4 Cavalier Secoué : Le cavalier est ballotté en tous sens par la vitesse de sa monture, et il ne pourra pas donner des étriers lors du prochain tour.

5-6 Hors de Contrôle : Jetez un dé sur le tableau *Holà ! Tout doux !* page 26 de ce livre et appliquez le résultat.

Début de la Partie

Chaque joueur jette 1D6. Le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la Partie

La partie prend fin lorsque l'une des bandes déroute, ou si la diligence sort de la table par le bord de table auquel elle faisait face en début de partie. Les bandes qui ratent un test de déroute perdent automatiquement.

Expérience

+1 pour avoir survécu : Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

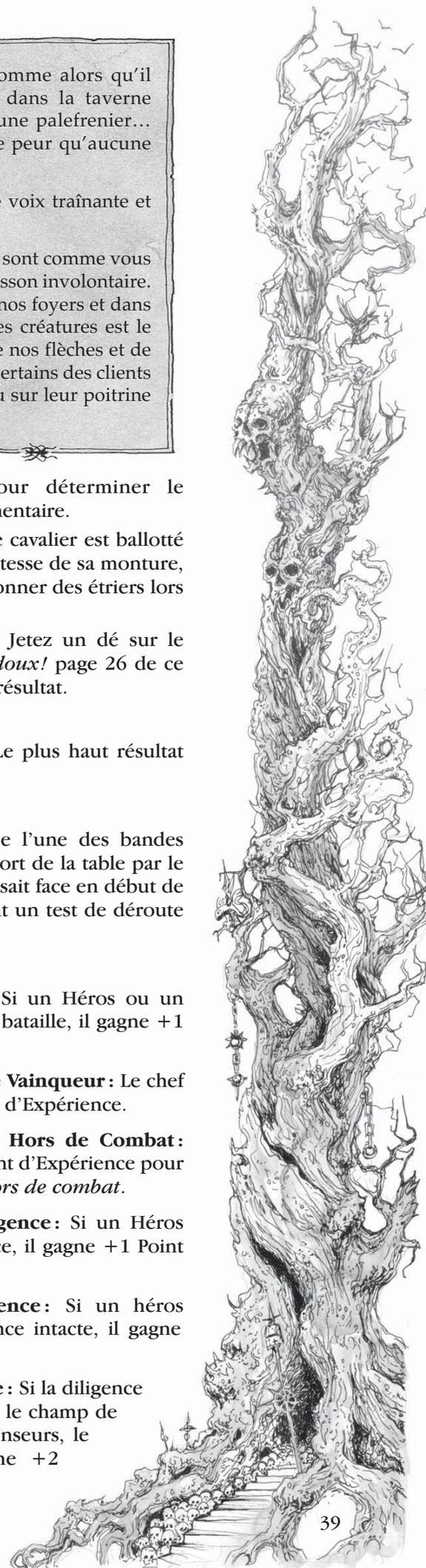
+1 pour le Chef de Bande Vainqueur : Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat : Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met *hors de combat*.

+1 pour détruire la diligence : Si un Héros attaquant détruit la diligence, il gagne +1 Point d'Expérience.

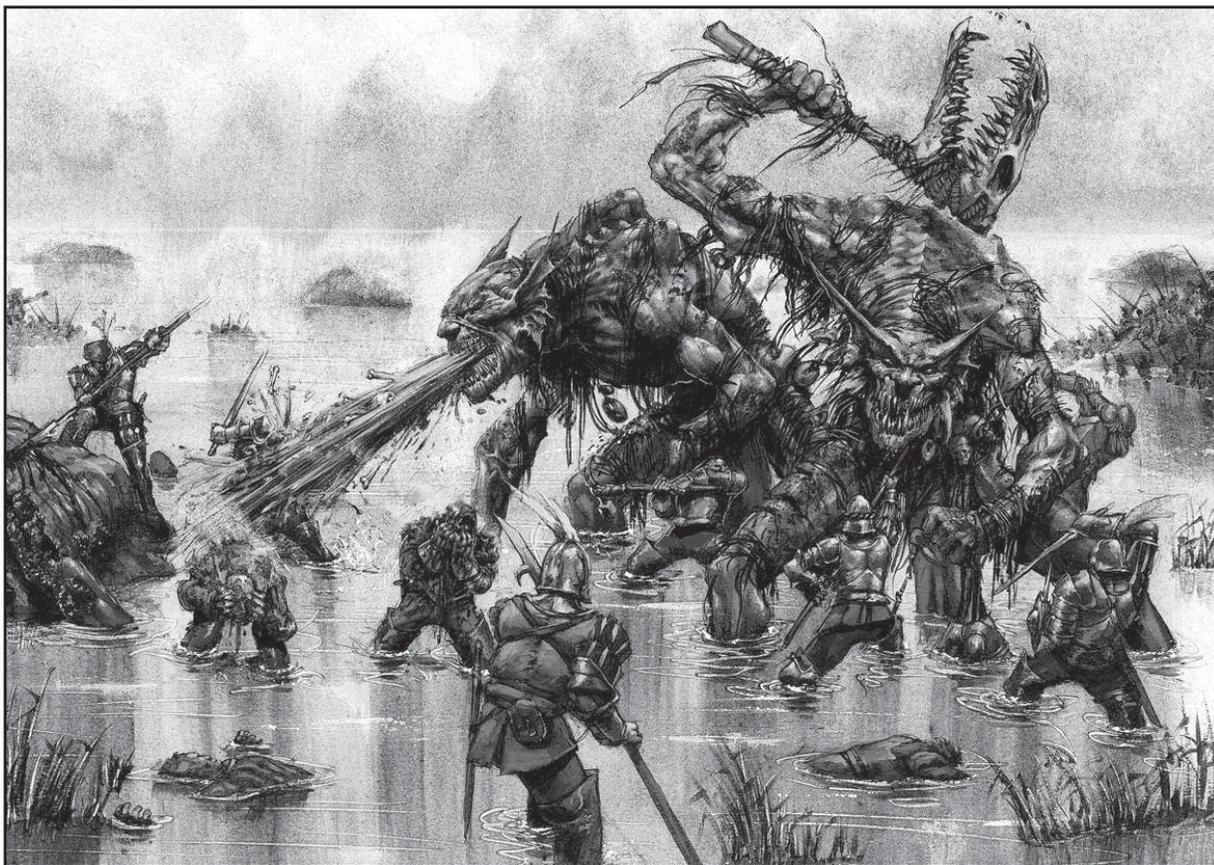
+2 capture de la diligence : Si un héros attaquant capture la diligence intacte, il gagne +2 Points d'Expérience.

+2 évasion de la diligence : Si la diligence parvient à survivre et quitte le champ de bataille aux mains des défenseurs, le chef des défenseurs gagne +2 Points d'Expérience.





Perdus dans les Marais!



Une bande se retrouve éparpillée et perdue dans un marécage. Alors que ses membres tentent de se regrouper en s'appelant les uns les autres, une bande adverse décide de prendre avantage de la situation pour régler de vieux comptes.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor: un bâtiment, une haie, un bois, un marais, une rivière ou tout élément pouvant représenter une zone sauvage de l'Empire. Au moins la moitié de la table doit être occupée par des marais ou des bourbiers.

Règles Spéciales

La bande ayant la plus haute valeur est celle qui s'est perdue. Son joueur place ses guerriers sur la table, à plus de 10 ps de ses bords et à plus de 6 ps les uns des autres. Après cela, les autres bandes se déploient comme indiqué dans le chapitre Mise en Place ci-dessous.

Mise en Place

Après que la bande égarée a été placée, les joueurs restants jettent chacun 1D6 pour déterminer qui se déploie en premier. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit son bord de table et se déploie en premier. Dans le cas d'une partie impliquant deux bandes non perdues, la deuxième se déploie sur le bord de table opposé. Si la partie oppose plus de deux joueurs non perdus, les participants choisissent leur bord de table et se déploient du score le plus haut au plus bas. Chaque joueur doit

déployer sa bande à moins de 8 ps de son bord de table, mais à plus de 4 ps des bords de tables adjacents. Rappelez-vous que les parties impliquant plus de 4 joueurs devraient se dérouler sur une table plus grande que la normale (voir l'article Chaos dans les Rues sur notre site internet).

Début de la Partie

Chaque joueur jette 1D6. Le plus haut résultat joue en premier, les autres jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre, à partir de lui et selon leur position sur la table.

Fin de la Partie

La partie prend fin lorsque toutes les bandes sauf une ont raté un test de déroute. Les bandes qui ratent un test de déroute perdent automatiquement. Si une ou plusieurs bandes se sont alliées et que les autres ont dérouté, elles peuvent choisir de mettre un terme à la partie et de se partager le butin, ou de continuer à jouer jusqu'à ce qu'une des deux bandes soit victorieuse.

Expérience

+1 pour avoir survécu: Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour le Chef de Bande Vainqueur: Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat: Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met hors de combat.

Shalken ne voulait rien avoir à faire avec tout ça. Il était assis à l'écart de l'attroupement, seul à sa table. Sa main gantée tenait une pinte, son arbalète était à portée de main et son épée pendait à sa ceinture. Il entendait clairement le vieil homme, mais ses paroles ne lui tiraient pas la moindre émotion. Ses ennemis à lui étaient bien plus concrets : le gel, le mauvais temps, un loup de chair et de sang qui menaçait ses troupeaux. Il n'avait rien à voir avec les pantins superstitieux pendus aux lèvres du conteur.

Balayant la pièce du regard, il se rendit compte que la vaste majorité des clients s'étaient rapprochés pour écouter. Mais cela n'avait rien d'étonnant. La fumée des pipes de terre de l'assistance s'amoncelait au plafond, le masquant d'un voile grisâtre qui descendait le long des murs sur les trophées empaillés : renards, cerfs et sangliers dont les nobles encolures décoraient désormais la pièce comme autant de gargouilles rurales. D'autres objets étaient accrochés aux murs : des pièges à loup, des épieux et autres pelisses, en plus des occasionnels symboles sigmarites que le tavernier balafre, Krebb, avait à tout prix voulu intégrer à la décoration de la pièce. Des objets signalant à tous la puissance des hommes à qui ils appartenaient, mais trahissant aussi une communauté éprise de superstitions et de peurs ancestrales, une communauté dangereuse si elle n'était pas bien contrôlée. Shalken décelait la lueur de peur suspicieuse dans leurs yeux, et comprenait la façon dont ils serraient leur chope contre leur poitrine, comme pour se protéger.

Un seul homme semblait ignorer l'histoire du vieil homme. Il était assis en silence, hors du cercle de lumière orange émis par le feu. Il caressait distraitement un chien gris, musculeux mais élancé, assis à ses pieds, tout en tirant des ronds de fumée d'une pipe en bruyère. Shalken l'identifia comme étant un patrouilleur. Un étranger, comme lui. Son attention se reporta sur l'histoire.

"Il est dit que les yeux du loup-garou brillent de la terrible flamme du Chaos,"

La foule se signa davantage pour faire bonne mesure.

"...et qu'il était jadis un homme, réduit à cet état par la morsure d'un démon, dont le sang entra dans son corps tel de l'acier en fusion pour le changer de l'intérieur."

Le public se confondit en murmures choqués, pour la plus grande satisfaction du conteur.

"Peut-on le tuer?" hasarda le garçon d'écurie, son visage juvénile tordu par l'angoisse. Certains lancèrent des rires forcés : leur courage affiché était peu convaincant, et ils attendaient la réponse avec autant d'impatience que le jeune homme. Leur peur dépassait de beaucoup leur scepticisme feint.

"Seule une arme bénie par Sigmar a le pouvoir de le détruire. Toute autre serait détournée par la noirceur de son cœur et par le fer de sa peau," répondit le vieil homme en s'approchant doucement. "Là. Dans le cœur," dit-il en enfonçant son index dans la poitrine du garçon, "ou là," ajouta-t-il en désignant le front de son interlocuteur. "C'est ici qu'il faut le frapper."

"Lorsque j'ai rencontré le loup-garou, j'ai bien cru que j'allais y passer, mais par la grâce de Sigmar je lui ai tiré un carreau béni par un prêtre itinérant, et c'est ainsi que j'ai réussi à le défaire," clama-t-il.

Le public se détendit.

"Alors nous ne sommes pas en danger?" demanda le garçon d'écurie avec espoir.

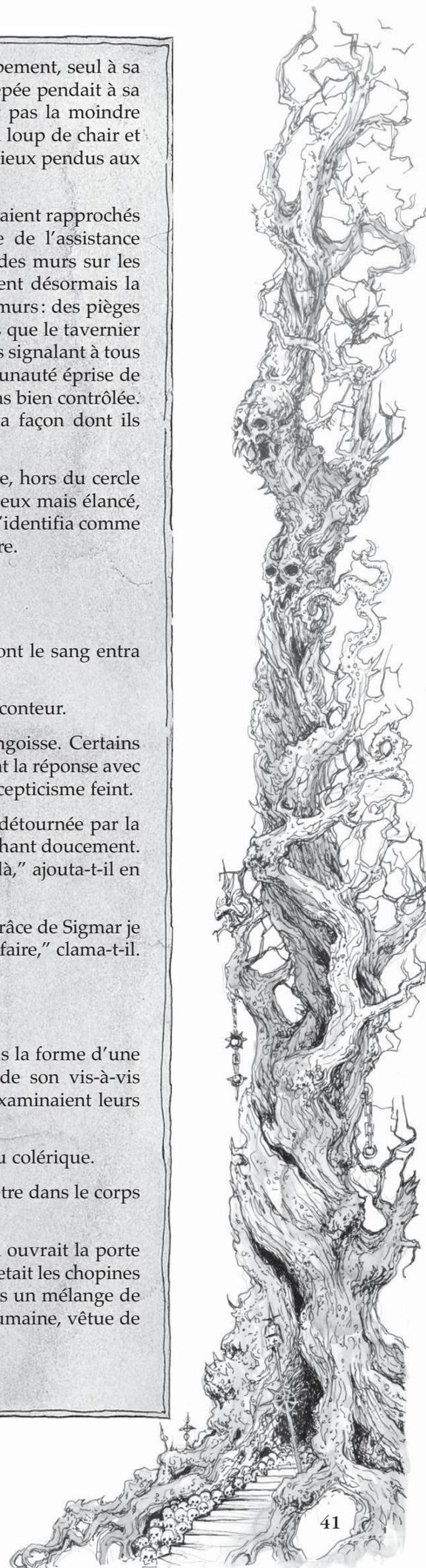
"Hélas, on raconte aussi qu'à sa mort, l'âme d'un loup-garou quitte son corps sous la forme d'une ombre déchue," annonça le vieil homme avec regret, conscient que les yeux de son vis-à-vis s'écarquillaient de terreur, et que les vantards alentours, supposés plus braves, examinaient leurs armes avec la peur de devoir s'en servir.

La pluie commença de tomber dehors, souffletant l'auberge telle la main d'un dieu colérique.

"Et lorsque le vent se lève," continua-t-il d'improviser, "l'âme du loup-garou pénètre dans le corps d'un loup ordinaire, et sa morsure portera désormais la souillure du Chaos..."

Un éclair s'abattit dans la cour, projetant une ombre efflanquée comme quelqu'un ouvrait la porte avec fracas. Une silhouette se tenait dans l'encadrement, tandis que la bourrasque jetait les chopines au bas des tables et étouffait le feu. Le chien du patrouilleur se mit à grogner dans un mélange de colère et de peur. Dans les ténèbres, on ne distinguait qu'une forme vaguement humaine, vêtue de haillons détrempés.

"Le loup-garou!" cria quelqu'un en dégainant sa dague.





Votre bande voyage à travers les bois lorsque vous vous rendez compte que la forêt prend un aspect de plus en plus lugubre. L'ombre des branches se fait plus dense, des sons étranges se font entendre, des ombres glissent furtivement entre les arbres et vous repensez soudain à ces légendes parlant de forêts hantées par des créatures horribles et des esprits malveillants. Vous essayez de chasser immédiatement cette pensée quand soudain, un long hurlement retentit...

Décor

Chaque joueur place tour à 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

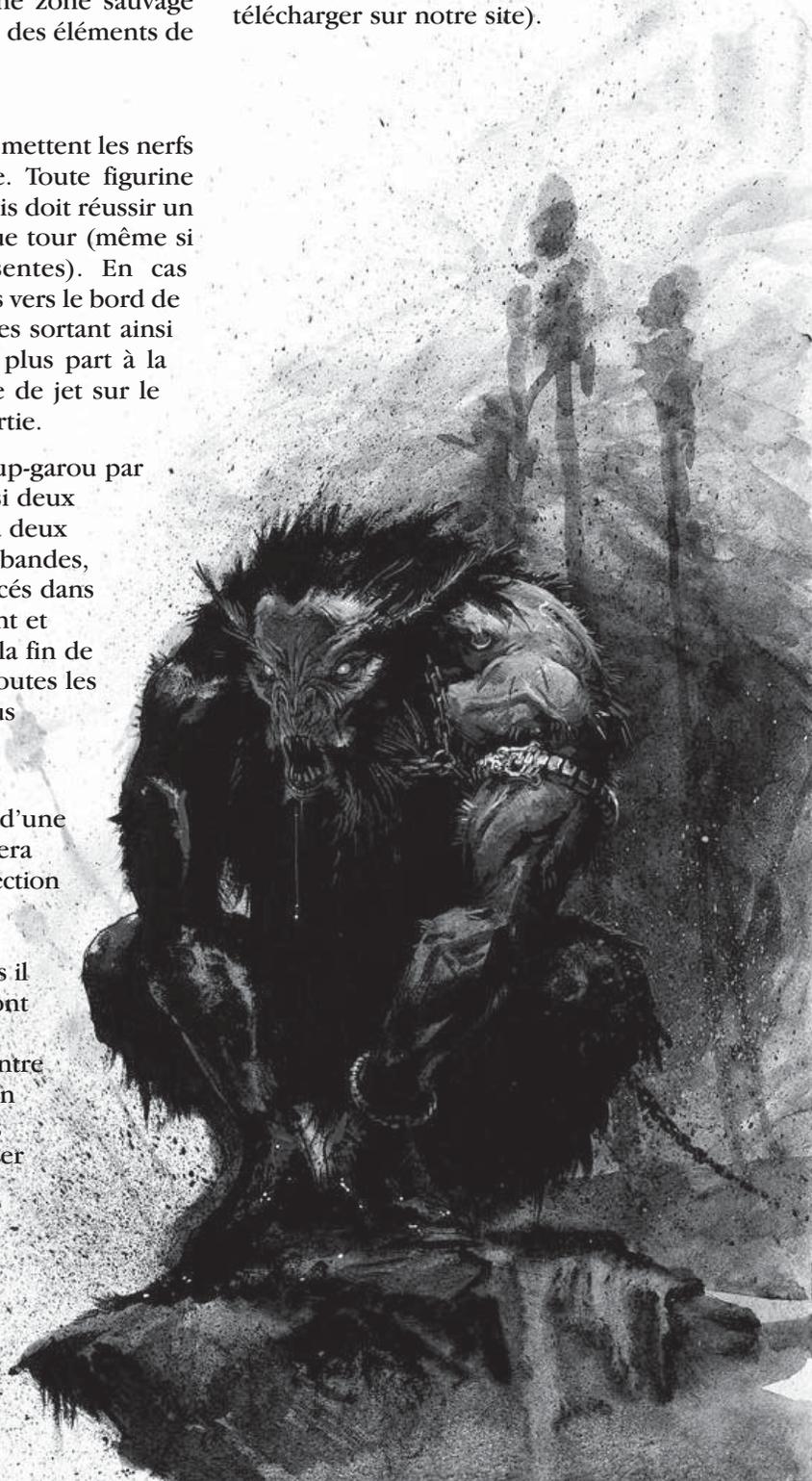
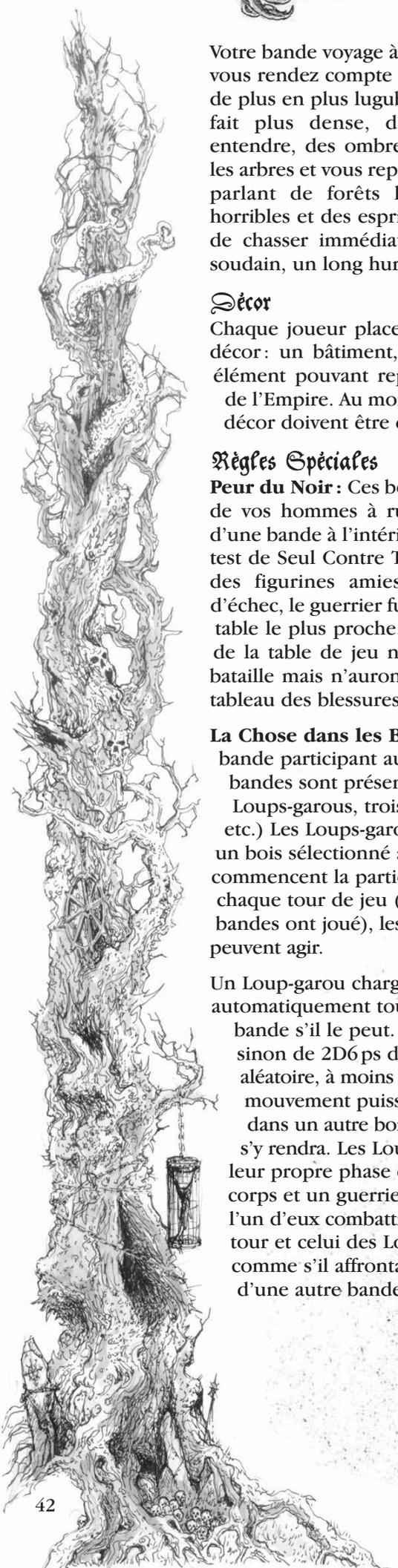
Peur du Noir : Ces bois sombres mettent les nerfs de vos hommes à rude épreuve. Toute figurine d'une bande à l'intérieur d'un bois doit réussir un test de Seul Contre Tous à chaque tour (même si des figurines amies sont présentes). En cas d'échec, le guerrier fuit de 2D6 ps vers le bord de table le plus proche. Les figurines sortant ainsi de la table de jeu ne prennent plus part à la bataille mais n'auront pas à faire de jet sur le tableau des blessures après la partie.

La Chose dans les Bois : Un Loup-garou par bande participant au scénario (si deux bandes sont présentes il y aura deux Loups-garous, trois pour trois bandes, etc.) Les Loups-garous sont placés dans un bois sélectionné aléatoirement et commencent la partie *Cachés*. À la fin de chaque tour de jeu (après que toutes les bandes ont 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, à 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 à corps et un guerrier engagé 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. À deux joueurs, l'autre se déploie sur le bord de table opposé. À plus de deux joueurs, les participants 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 à moins de 8 ps de son bord de table, à plus de 4 ps d'un bord de table adjacent et à plus de 10 ps d'une figurine d'une autre bande. À plus de 4 joueurs, il vaut mieux jouer sur une table plus grande (voir aussi l'article Chaos dans les Rues, à télécharger sur notre site).



Le chien échappa à son maître et fendit la foule pour plonger sur l'étranger. Ses mâchoires se refermèrent sur sa main. L'homme poussa un hurlement de douleur très humain.

"Retenez ce chien!" cria Shalken. Il avait reconnu la voix et traversait précipitamment la foule dans sa direction. Le patrouilleur suivit son chien et l'attrapa par le collet pour qu'il libère de sa morsure l'homme gémissant.

"Tout va bien?" demanda-t-il au malheureux qui gisait au sol, serrant sa main meurtrie. La morsure était profonde, et le sang coulait abondamment.

"Je ne comprends pas," s'étonna le patrouilleur, s'efforçant de retenir son animal. "Il n'attaque jamais les gens, en temps normal".

Les badauds firent un pas en arrière. L'étranger ôta sa capuche: il était bel et bien humain, même si ses traits étaient déformés par la douleur.

"La ferme a été attaquée," annonça-t-il à Shalken en se relevant.

"Encore des loups?" répondit-il tout en inspectant la blessure. Les crocs du chien avaient traversé le gant en cuir.

"Oui," souffla-t-il.

Des murmures effrayés envahirent la pièce comme chacun se tournait vers les mystères qui s'étendaient par-delà les fenêtres.

"Qui est-ce?" demanda finalement le patrouilleur en parvenant enfin à maîtriser sa bête.

"C'est mon frère," répondit Shalken.

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 les bandes sauf une ont raté leur test de Déroute. Les bandes déroulant automatiquement ont perdu.

Si une ou plusieurs bandes sont alliées quand toutes les autres bandes ont déroulé, 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

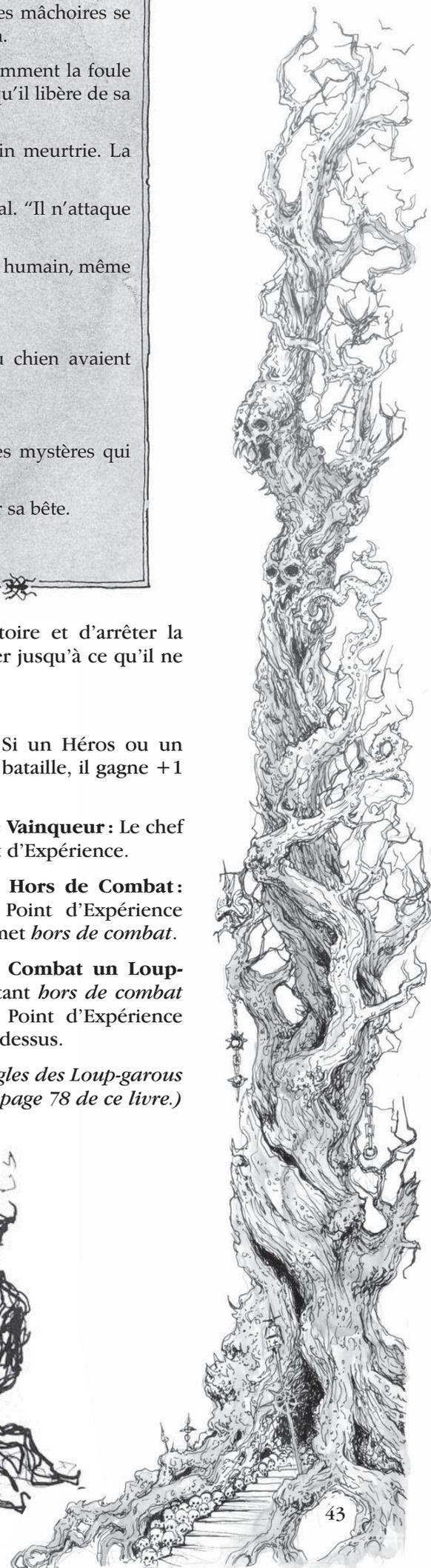
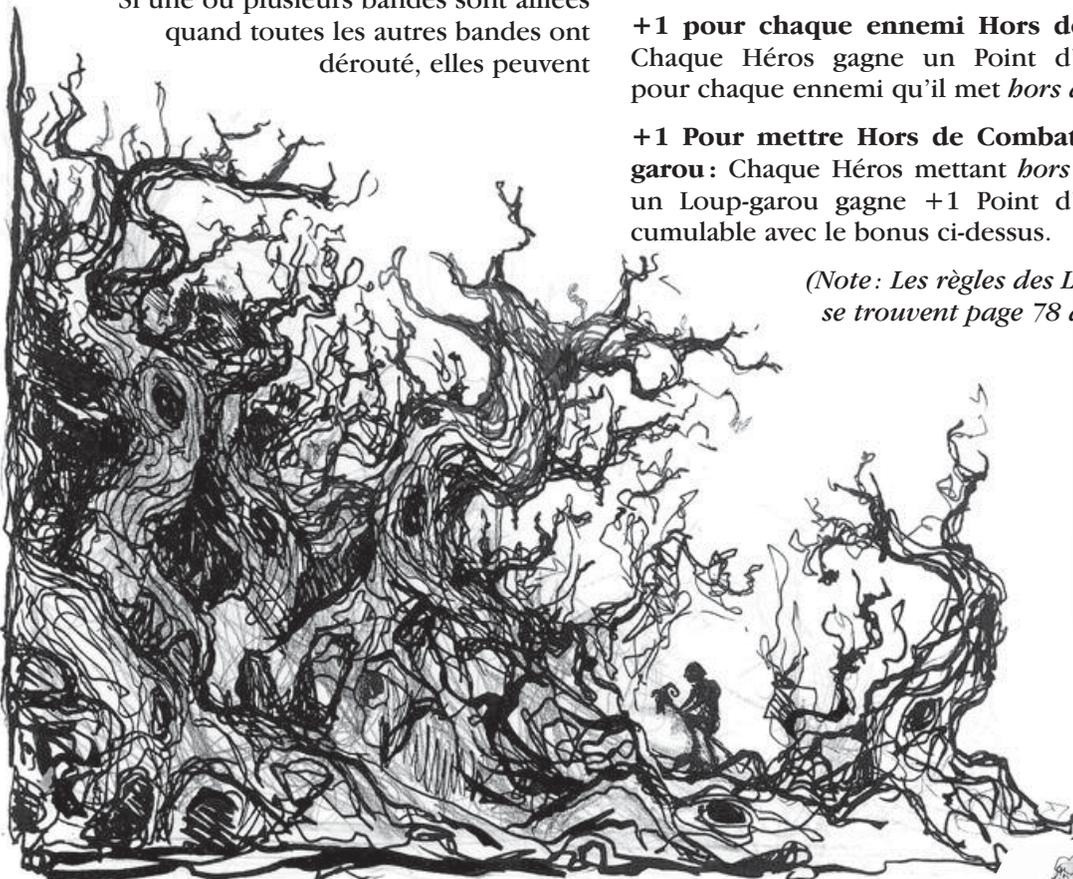
+1 pour avoir survécu: Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

+1 Pour le Chef de Bande Vainqueur: Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat: Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met *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.

(Note: Les règles des Loup-garous se trouvent page 78 de ce livre.)





Au cours de l'année qui suivit la destruction de la cité décadente de Mordheim par une comète, l'Empire fut recouvert d'un voile de ténèbres. C'est dans les campagnes impériales et ses lieux sauvages, là où une population robuste tente de survivre des bienfaits du sol, que les pires rumeurs persistent. Les fermiers et les villageois de l'Empire sont des gens simples mais étranges, légèrement arriérés en comparaison des citadins, relativement plus sophistiqués. Ce sont des êtres superstitieux, fanatiquement religieux, qui n'ont de cesse de prier Sigmar, Ulric et Taal de leur accorder de bonnes moissons et de les protéger des horreurs de la nuit. On raconte aussi que leurs prières se tournent parfois vers d'autres dieux, plus anciens, que les gens des villes ont oubliés depuis des siècles.

Les paysans de l'Empire sont frustes et illettrés mais durs à la tâche. Ils n'ont que faire des étrangers, en particulier des citadins qu'ils considèrent avachis et efféminés. Leur vie est souvent courte et sans gloire, car leur dur labeur les brise souvent bien avant l'âge.

Malgré tout cela, ce sont des gens valeureux, voire téméraires, et ils ont un sens inné de la communauté. Ils sont hélas aussi très soupçonneux des étrangers et les traitent parfois avec une hostilité surprenante.

Malheur à quiconque s'en prend à eux et à leur famille !

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment, une haie, un bois, un marais, une rivière ou tout élément pouvant représenter une zone sauvage de l'Empire. La table doit compter en outre 1D3+1 bâtiments regroupés en son centre pour représenter une ferme. La bataille se joue sur une table d'environ 1m20 de côté.

Mise en Place

Les joueurs jettent chacun 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit quelle bande est déployée en premier. Le joueur qui la contrôle choisit alors son bord de table et se déploie à moins de 8ps de celui-ci. L'adversaire se déploie sur le bord de table opposé.



RÈGLES SPÉCIALES

Bâtiments : Vous devez utiliser les règles des bâtiments données pages 14 et 15 de livre.

Piller un Bâtiment : Tout Héros qui passe un tour complet dans un bâtiment sans rien faire d'autre que s'approprier des objets qui ne lui appartiennent pas compte comme ayant pillé le bâtiment pour ce qui est des Points d'Expérience. Un Héros ne peut pas piller un bâtiment s'il est engagé au corps à corps ou que le bâtiment est occupé par des figurines ennemies. Chaque bâtiment ne peut être pillé qu'une seule fois.

La Foule Enragée : Dès qu'un membre d'une bande arrive à moins de 8 ps d'un bâtiment, placez 1D3+1 villageois en dehors du bâtiment, mais à plus de 5 ps de l'intrus. La foule enragée se déplace lors de son propre tour, qui a lieu après celui des autres bandes. Comptez chaque groupe de villageois comme un groupe d'hommes de main. Au début de leur tour, les villageois chargeront automatiquement tout ennemi à portée de charge. Si aucun ennemi ne peut être chargé, la foule se déplace de façon à rester dans un rayon de 5 ps de son bâtiment (par exemple, si une charge l'a fait quitter ce périmètre, elle doit s'efforcer d'y retourner).

Les villageois ont tous le même profil :

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

Armes/Armures : Les villageois portent un assortiment d'outils de ferme, de torches et autres armes improvisées. Chaque figurine compte comme étant équipée d'une masse et d'une torche. Ils ne portent pas d'armure.

Fanatiques : Défendant leurs foyers, les villageois sont emplis d'une fureur inhumaine. Ils réussissent donc automatiquement tout test de Commandement qu'ils sont amenés à passer.

Début de la Partie

Chaque joueur jette 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la Partie

La partie prend fin lorsqu'une des bandes déroute.

Expérience

+1 pour avoir survécu : Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour le Chef de Bande Vainqueur : Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat : Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met *hors de combat*.

+1 pour avoir pillé un bâtiment : Chaque Héros ayant pillé un bâtiment gagne +1 Point d'Expérience.





Scénarios Des Hommes-bêtes



Utiliser les Scénarios Des Hommes-bêtes

Si vous ou votre adversaire jouez une bande d'hommes-bêtes, vous pouvez essayer l'un des scénarios leur étant spécialement dédiés. Jetez 1D6 pour déterminer lequel :

- 1-2 L'Emboscade
- 2-4 Le Raid
- 5-6 La Chasse aux Bêtes

Scénario Des Hommes-bêtes Un : L'Emboscade

Les hommes-bêtes tendent fréquemment des embuscades aux voyageurs parcourant les étendues sauvages. Ils frappent sans prévenir, jaillissant des sous-bois pour massacrer sans pitié les malheureux assez fous pour emprunter les sentiers abandonnés.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment, une haie, un bois, un marais, une rivière ou tout élément pouvant représenter une zone sauvage et dense de l'Empire. Un chemin dégagé d'environ 4 ps de large doit traverser la table d'un bord à l'autre, représentant une route. La bataille se joue sur une table d'1m20 de côté.

Mise en Place

La bande adverse des hommes-bêtes est déployée en premier. Elle est éparpillée le long de la route, inconsciente de ce qui se prépare. Ses figurines doivent être séparées les unes des autres par au moins 4 ps. Notez qu'aucun membre de la bande n'a le droit d'utiliser des règles de déploiement spéciales, comme l'*infiltration* des skavens. Une fois la bande ennemie déployée, les hommes-bêtes se positionnent n'importe où sur la table, hors de vue de l'ennemi et à au moins 16 ps de toute figurine ennemie.

Règles Spéciales

Les défenseurs savent que s'enfuir dans les bois équivaut à une mort certaine. Pour représenter cela, la bande du défenseur ne passera un test de déroute que lorsqu'elle aura perdu 50% de ses effectifs, plutôt que les 25% habituels.

Début de la Partie

Une embuscade homme-bête n'est pas toujours bien planifiée, et sa proie peut s'en rendre compte juste avant qu'elle ne soit déclenchée. Les

deux joueurs jettent 1D6 comme d'ordinaire pour déterminer qui joue en premier, mais la bande homme-bête dispose d'un bonus de +1 à ce jet, à moins bien sûr d'inclure un Minotaure.

Fin de la Partie

La bataille prend fin lorsqu'une bande rate son test de déroute, auquel cas elle perd la partie.

Expérience

+1 pour avoir survécu : Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour le Chef de Bande Vainqueur : Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience. Si la bande homme-bête gagne, son chef reçoit alors 1 Point d'Expérience supplémentaire (pour un total de +2) pour représenter sa hausse de prestige suite à cette action d'éclat.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat : Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met *hors de combat*.

Scénario Des Hommes-bêtes Deux : Le Raid

Les hommes-bêtes s'en prennent souvent à des fermes et à des villages isolés. Mais les villageois peuvent se douter que quelque chose va arriver, et recruter avec leurs maigres économies une bande de mercenaires pour protéger leurs foyers et leur famille.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment, une haie, un bois, un marais, une rivière ou tout élément pouvant représenter une zone sauvage de l'Empire. La table doit compter en outre 1D3+1 bâtiments regroupés en son centre pour représenter une ferme. La bataille se joue sur une table d'environ 1m20 de côté.

Mise en Place

Le défenseur se déploie en premier. Ses figurines sont placées dans un rayon de 3 ps de l'un des bâtiments du centre de la table. Les attaquants se déploient ensuite n'importe où sur la table, mais à plus de 20 ps des bâtiments situés en son centre.

Règles Spéciales

Les défenseurs sont bien payés, et n'ont aucune envie de perdre leur pactole. Pour représenter cela, la bande du défenseur ne passera un test



de déroute que lorsqu'elle aura perdu 50% de ses effectifs, plutôt que les 25% habituels.

La Foule Enragée

Dès qu'un homme-bête arrive à moins de 8 ps d'un bâtiment, placez 1D3 villageois en dehors du bâtiment, mais à plus de 5 ps de l'intrus. La foule enragée se déplace lors de son propre tour, qui a lieu après celui des autres bandes. Comptez chaque groupe de villageois comme un groupe d'hommes de main. Au début de leur tour, les villageois chargeront automatiquement tout homme-bête à portée de charge. Si aucun homme-bête ne peut être chargé, la foule se déplace de façon à rester dans un rayon de 5 ps de son bâtiment (par exemple, si une charge l'a fait quitter ce périmètre, elle doit s'efforcer d'y retourner le plus vite possible).

Les villageois ont tous le même profil :

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

Armes/armures : Les villageois portent un assortiment d'outils de ferme, de torches et autres armes improvisées. Chaque figurine compte comme étant équipée d'une masse et d'une torche. Ils ne portent pas d'armure.

Fanatiques : Défendant leurs foyers, les villageois sont emplis d'une fureur inhumaine. Ils réussissent automatiquement tout test de Commandement qu'ils sont amenés à passer.

Brûlez le Village !

Tout homme-bête qui passe un tour complet au contact d'un bâtiment sans se déplacer, tirer, combattre ou jeter un sort peut tenter de l'incendier, en obtenant 4+ sur 1D6.

Début de la Partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la Partie

Les hommes-bêtes gagnent automatiquement si tous les bâtiments sont incendiés. Autrement, la partie se termine dès que l'une des bandes rate un test de déroute, auquel cas elle perd la bataille.

Expérience

+1 pour avoir survécu : Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour le Chef de Bande Vainqueur : Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience. Si la bande homme-bête gagne, son chef reçoit alors 1 Point d'Expérience supplémentaire (pour un total de +2) pour représenter sa hausse de prestige suite à cette action d'éclat.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat : Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met *hors de combat*.

Récompense

La bande gagnante reçoit 5D6 CO.



Scénario Des Hommes-bêtes Trois: Chasse aux Bêtes

Ivres de vengeance, des villageois ont engagé une bande pour exterminer un groupe de pillards hommes-bêtes cachés au cœur des bois. Ils sont même allés jusqu'à recruter un sinistre Chasseur tant ils désirent être débarrassés des maraudeurs une bonne fois pour toutes. Ils ont pisté les horribles monstres jusque dans leur campement, situé autour d'une pierre des hardes.

Terrain

Chaque joueur place tour à tour un élément de décor : un bâtiment, une haie, un bois, un marais, une rivière ou tout élément pouvant représenter une zone sauvage de l'Empire. Un cercle de pierres d'environ 10 ps de diamètre occupe le centre de la table, entourant un menhir plus gros que les autres : la pierre des hardes. La bataille se joue sur une table d'1m20 de côté.

Mise en Place

Les hommes-bêtes se déploient en premier. Toutes leurs figurines doivent être placées dans le cercle de pierres. L'attaquant choisit ensuite un bord de table, et déploie toutes ses figurines (y compris le Chasseur) à moins de 8 ps de celui-ci.

Règles Spéciales

Pour cette bataille uniquement, les attaquants disposent d'un Chasseur et n'ont pas à payer ses frais de recrutement.

Les hommes-bêtes défendent leur Pierre des Hardes, et comptent le faire jusqu'à leur dernier souffle. Pour représenter cela, la bande d'hommes-bêtes n'a à passer un test de déroute que lorsqu'elle a perdu 50% de ses effectifs, au lieu des 25% habituels.

Début de la Partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la Partie

La partie se termine dès que l'une des bandes rate un test de déroute, auquel cas elle perd la bataille.

Expérience

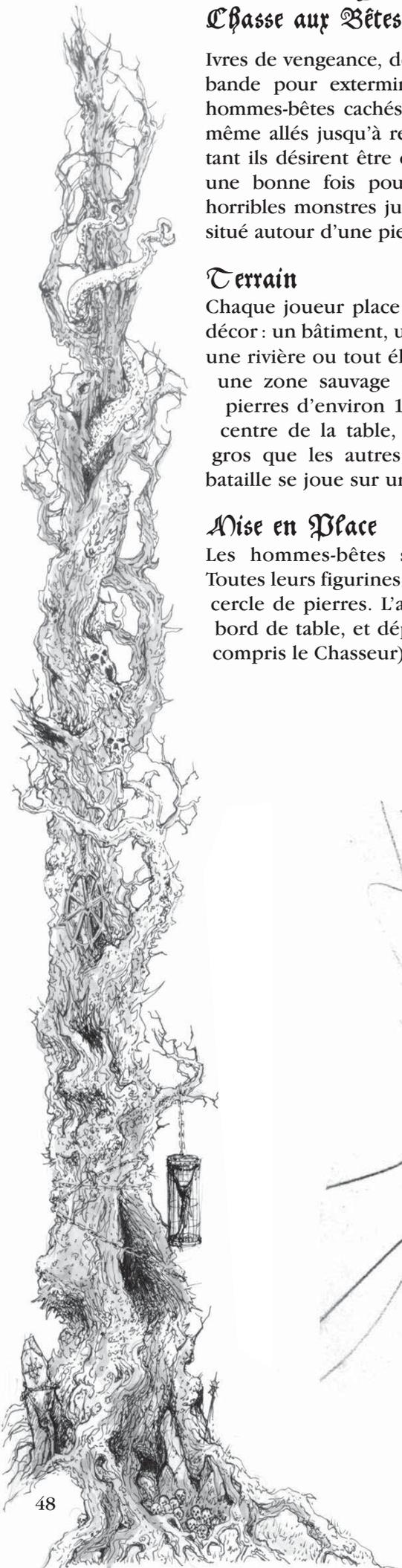
+1 pour avoir survécu : Si un Héros ou un Homme de Main survit à la bataille, il gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour le Chef de Bande Vainqueur : Le chef de la bande gagne +1 Point d'Expérience.

+1 pour chaque ennemi Hors de Combat : Chaque Héros gagne un Point d'Expérience pour chaque ennemi qu'il met *hors de combat*.

Récompense

La bande gagnante reçoit 4D6 CO.



L'Empire en Flammes



Ci-dessus : Un village isolé subit l'attaque des hommes-bêtes.

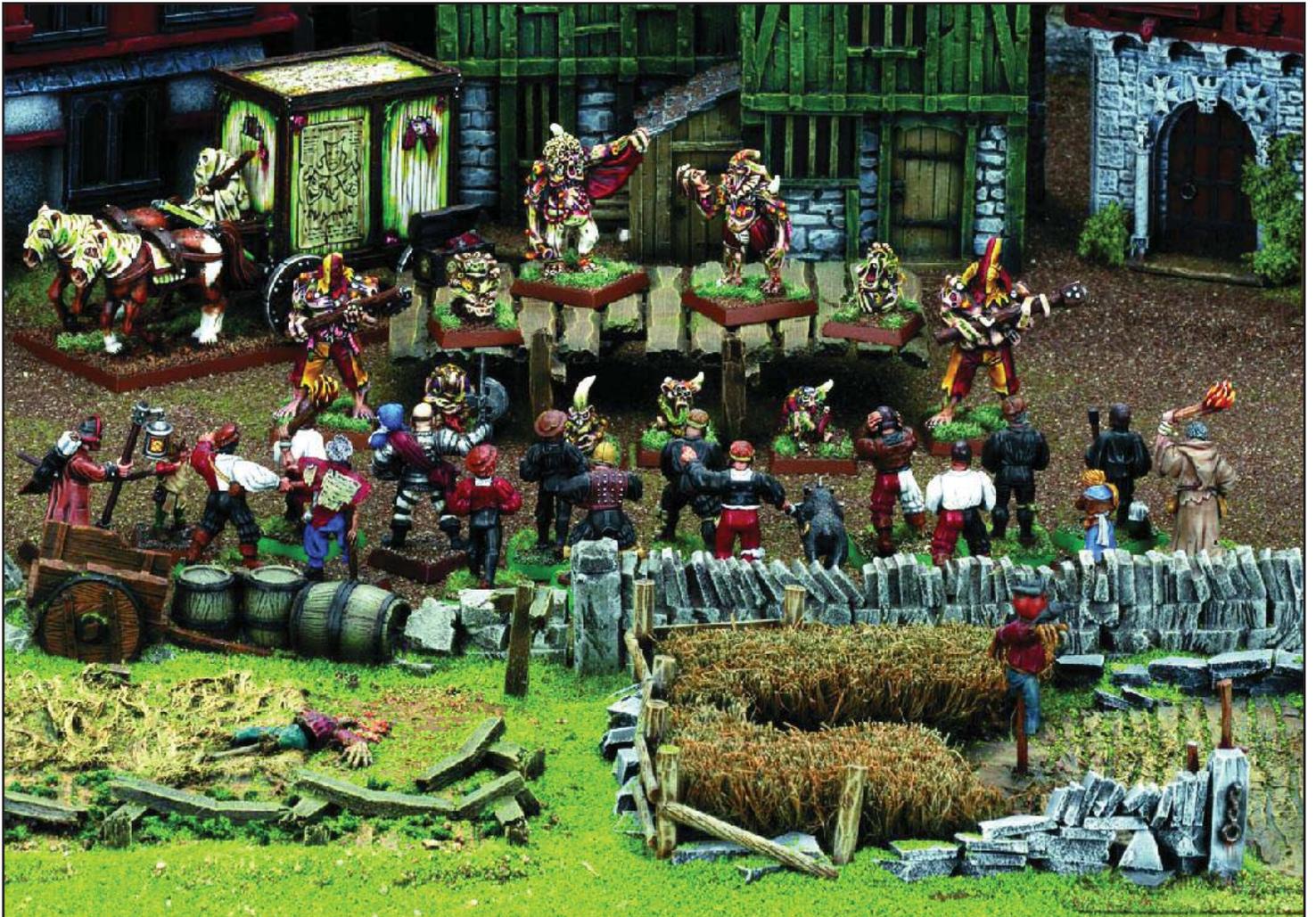
Ci-dessous : Des gobelins chevauchers de loup s'en prennent à une diligence impériale.



La Fêrmesse du Chaos



Ci-dessus : Portepestes
A gauche : Colosses
En haut à gauche : Nurglings



Ci-dessus : Oyez! Oyez! Les baladins sont arrivés!

La Fêremesse du Chaos



Ci-dessus : Les acteurs

A gauche : Un Impur

A droite : Le Maître de Cérémonie

Ci-dessous : La Roulotte de la Peste



Billards Hommes-bêtes



Ci-dessus, de gauche à droite :
Minotaure, Chaman et Chef.
A gauche : Chiens du Chaos



Ci-dessus : Moutl périls guettent le voyageur imprudent qui parcourt les routes isolées !

Billards Hommes-bêtes



En haut : Gors
En bas : Ungors



Ci-dessus : Au cœur des ruines qu'il occupe, un chef homme-bête rassemble sa harde.

La Diligence

Ci-dessous : La diligence, légèrement convertie

A droite : Le cocher

Ci-dessous : La bourse ou la vie!



Patrouilleur & Bandit de Grand Chemin



A gauche : Patrouilleur, à cheval et à pied
A droite : Bandit de Grand Chemin,
à cheval et à pied

La Foule Enragée



Le Chasseur & sa Proie



A gauche :
La Chose des Bois
A droite :
Le Chasseur



Ci-dessus : Dans un hameau abandonné, proie et chasseur finissent par se retrouver face à face...

MORDHEIM

Nouvelles Bandes

Cette section décrit deux nouvelles bandes que vous pourrez utiliser dans le contexte d'Empire en Flammes: la Kermesse du Chaos et les Pillards Hommes-bêtes. Ces bandes suivent toutes les règles habituelles des bandes du livre de règles de Mordheim, dont voici un résumé.

Utilisez les listes suivantes pour recruter et équiper votre bande (vous trouverez un exemple de bande à la fin du livre). Vous disposez de 500 Couronnes d'Or. Chaque figurine et son équipement (si vous choisissez de lui en acheter) coûtent un certain prix. Une fois le choix arrêté, déduisez cette somme du total jusqu'à ce que vous ayez acheté tout ce qu'il vous faut. L'or restant compose le magot de la bande et pourra être utilisé plus tard au cours de la campagne ou gardé en prévision d'autres dépenses.

Pour commencer, vous devez recruter au moins trois guerriers, dont un chef. Les armes, armures et mutations choisies doivent être représentées sur les figurines. Les exceptions sont les poignards et les dagues, qui peuvent être cachés dans les bottes ou dans les habits et ne sont donc pas toujours représentés sur la figurine.

Héros & Hommes de main

Pour des raisons de clarté, les guerriers ont été divisés en *héros* et *hommes de main*.

Héros

Ce sont des individus exceptionnels dotés du potentiel pour devenir des légendes. Les héros peuvent être armés et équipés individuellement et porter des équipements spéciaux récupérés durant les campagnes.

Chef: Chaque bande doit avoir un chef. Il vous représente vous, le joueur. Il prend les décisions et mène les guerriers à travers les rues lugubres de Mordheim.

Autres héros: En plus de son chef, une bande peut inclure jusqu'à cinq autres héros, constituant l'armature de votre bande. Une bande ne peut pas inclure, pour chaque type de héros, plus que le nombre spécifié dans la liste de bande. Cela signifie que certaines bandes ne peuvent atteindre qu'un maximum de six héros, même en gagnant de l'expérience avec les hommes de main (voir la section Expérience).

Hommes de main

Les hommes de main sont séparés en deux catégories. Il existe des hommes de main comme les initiés chez les possédés, et les bretteurs pour les mercenaires. Ces hommes d'armes gagnent de l'expérience et s'améliorent avec le temps. Ils sont achetés en groupes d'une à cinq figurines.

L'autre type d'hommes de main s'apparente aux chiens de guerre et aux zombies. Ils sont trop primitifs et faibles pour gagner de l'expérience.

Les hommes de main ne pourront jamais utiliser l'armement spécial trouvé au cours de vos aventures (sauf mention contraire) ; seuls les héros le peuvent. Les hommes de main peuvent néanmoins compter dans leurs rangs de puissants guerriers, même si les héros progressent toujours plus vite qu'eux.

Tous les hommes de main appartiennent à un groupe d'hommes de main, composé généralement d'un à cinq individus. Les hommes de mains gagnent de l'expérience et progressent collectivement.

armes & armures

Chaque guerrier recruté peut être armé d'une à deux armes de corps à corps, jusqu'à deux armes de tir (dont les pistolets), et une armure, le tout choisi dans la liste d'équipement appropriée. Les guerriers peuvent être soumis à des restrictions suivant le type d'arme utilisé. La liste de bande donne les équipements disponibles. Notez que vous pouvez acheter armes et armures rares dès la constitution de votre bande, reportez-vous à la liste de bande correspondante. Mais après la première bataille, la seule chance d'obtenir armes ou armures rares est de réussir un jet sur le tableau correspondant (voir la section Commerce).

Vous pouvez acheter de l'équipement supplémentaire entre chaque bataille, mais les guerriers ne peuvent utiliser que les armes et les armures de leur liste. A mesure qu'ils accumulent expérience et progressions, les héros peuvent apprendre à utiliser des armes qui ne leur étaient pas disponibles auparavant.

Chaque figurine d'un groupe d'hommes de main doit être équipée et armée comme le reste de son groupe. Cela signifie que si l'un de vos groupes d'hommes de main compte quatre guerriers à qui vous voulez acheter des épées, vous devez en acheter quatre.

calculez votre valeur de bande

Chaque bande possède une valeur de bande, plus la valeur est haute, meilleure est la bande. La valeur de bande est tout simplement le nombre de guerrier multiplié par 5, plus l'expérience de chaque guerrier.

Les grosses créatures comme les Minotaures valent 20 points, plus leur expérience.





La Hermesse du Chaos



Un autre éclat de rire jaillit de la foule au moment où le Chevalier Panthère - armure de cuivre et épée de bois - glissait sur un tas de tripes. La scène représentait un champ de bataille: du sang de cochon, des morceaux de corde et des viscères d'animaux étaient éparpillés ça et là pour imiter fidèlement quelque carnage militaire.

"Un cheval! Un cheval! Mon empereur est un cheval!" pleura le Chevalier Panthère alors que son âme succombait au Chaos.

Les saltimbanques étaient arrivés dans le village sans s'être annoncés, en une longue file de carrioles qui faisaient aussi bien office de loges que de scènes mobiles. Une ribambelle d'individus hauts en couleurs dansaient et jonglaient autour de la procession, clamant aux chalands qu'ils allaient livrer une représentation unique de la pièce intitulée "Le Vrai Visage de l'Empereur".

La foule s'était rapidement rassemblée: d'abord les enfants, puis les femmes et enfin les hommes, et bientôt le village entier s'était laissé ravir par les artifices des comédiens. Dimitri avait été parmi les derniers à se joindre au public hypnotisé: s'il avait tout d'abord éprouvé quelques difficultés à entrer dans le jeu, il était à présent en transe.

La pièce en était à l'acte des Désolations Nordiques, c'est du moins ce que proclamait une pancarte vermoulue promené le long de la scène par un acteur arborant un masque démoniaque au rictus figé. Dimitri se laissa aller à son émerveillement: d'autres "démons" aux costumes flamboyants étaient venus danser au milieu de la foule en jetant en l'air des poignées de

plumes. Un bouffon à l'allure remarquablement macabre se livrait à de périlleuses acrobaties, frôlant le front des enfants du bout de sa baguette alors qu'il bondissait au-dessus des premiers rangs.

Une odeur répugnante envahit alors les narines de Dimitri, et une sensation de brûlure naquit sur sa poitrine, mais il ne détourna pas même les yeux du spectacle tant il se trouvait sous le charme. Sa femme et son enfant, assis quelques rangs devant lui, n'étaient plus qu'un vague souvenir: seuls lui-même et les étranges saltimbanques semblaient désormais exister. Le Chevalier Panthère glissa de nouveau et Dimitri rit de bon cœur. Un démon pestiféré se jeta sur le pauvre chevalier avec un réalisme saisissant qui émerveilla le fermier. Il se retrouva bouche bée lorsque la créature gonfla, sa panse distendue comme si elle était pleine d'air vicié. Une petite forme s'y devinait, dont les membres frottaient contre les parois du ventre enflé.

Quelque chose n'allait pas. La bouche de la créature s'ouvrit dans des proportions inhumaines, mais Dimitri n'arriva pas à détourner les yeux. Il en sortit une petite créature qui se mit aussitôt à jouer dans les flaques de vomi et autres fluides écœurants qui avaient accompagné son apparition.



La mascarade était enfin révélée : la pièce de théâtre était une horrible conjuration des forces du Chaos. Les traînées de bave laissées par les acteurs bouillonnaient et frémissaient. La scène était jonchée d'yeux, de têtes et de membres humains en état de décomposition avancée. Les masques n'en étaient pas.

Un poids sembla tomber de sa nuque lorsqu'il se releva, en proie à une panique insurmontable. Les puissances de la ruine parcouraient librement l'Empire ! Il se tourna vers ses frères pour les appeler à l'aide, mais ils étaient déjà tous morts, leurs corps bouffis par quelque maladie invisible, défigurés par des pustules et des escarres. Horrifié, Dimitri baissa les yeux vers la douleur qui irradiait de sa poitrine, déchirant sa chemise dans un vain effort pour la soulager. Il y vit son amulette gravée du sceau de Sigmar.

Soudain, une dague crasseuse entra dans son champ de vision, levant du bout de la lame le médaillon en laissant dans la chair du fermier une blessure rougeâtre.

"Est-ce une icône de Sigmar que j'aperçois ?" demanda une voix dont la tessiture évoquait une explosion de chair rongée. Il s'agissait de l'acteur principal ; au-dessus de ses robes bariolées, son visage avait la forme d'un croissant de lune couvert de cratères et de verrues.

Dimitri était terrifié. "Monstres ! Qu'avez-vous fait ?" pleurnicha-t-il en reculant.

Le comédien fit un pas en avant, maintenant sa proximité.

"Esclaves des ténèbres !" cria le fermier dans un sursaut de fierté, comprenant soudainement qu'il était cerné.

"Oui, hélas, c'est vrai, noble sire," confirma une autre voix derrière lui.

Elle appartenait à un être maigre et voûté, dont le visage ressemblait à un horrible masque de terreur fendu au niveau du front. Un nuage de mouche s'éleva de ses épaules lorsqu'il se mit à agiter un jeu de tarot. "Mais vos mots me blessent," continua-t-il en feignant d'être offensé. Il s'ouvrit le poignet avec le bord d'une des cartes. "Comme vous nous sommes faits de chair," souffla-t-il en se rapprochant, "si vous nous piquez, est-ce que nous ne saignons pas ?" Reniflant de mépris, le démon pressa sa blessure, et son sang coula sur le symbole de Sigmar, le rongant comme s'il s'était agi d'acide.

Dimitri ressentit alors les tourments de la maladie qui avait emporté ses voisins. Il se retrouvait sans défense. Sa tête se fit légère et il tituba, encerclé d'une nuée de visages grimaçants : un clown à l'apparence brutale, dont le fard criard se mêlait atrocement à ses traits bestiaux ; un bouffon agitant une marionnette qui caquait à l'unisson de son manipulateur, et une dizaine d'autres faciès épouvantables, couverts d'un maquillage à la fois éclatant et sale.

Dimitri sentit la maladie le submerger, et il tomba à genoux dans la poussière. Le bouffon lui souleva le menton du bout des doigts, et laissa sa marionnette parler à sa place.

"En ce cas," dit-elle, alors que la protection du talisman s'estompait et que Dimitri apercevait du coin de l'œil l'éclat d'une lame, "ton ventre sera pour moi une huître que j'ouvrirai à la pointe de mon épée," conclut sombrement le bouffon.

Alors que la lame entrait dans sa chair et que la kermesse finalisait son œuvre, Dimitri eut une dernière pensée.

"Helena !" trouva-t-il la force de crier dans un dernier souffle, "ma femme !"

L'acteur principal se pencha sur ses yeux mourants, son visage lunaire emplissant une dernière fois ses yeux.

"C'est ma femme désormais, Dimitri..."



Personne ne sait d'où vient la kermesse du Chaos. Certaines rumeurs prétendent qu'il s'agissait jadis d'une caravane de bohémiens venue de l'est de l'Empire, une bande de joyeux saltimbanques promenant leurs spectacles et leurs acrobaties d'un village à l'autre pour y distraire les modestes indigènes. Si cela est vrai, la kermesse est devenue quelque chose de bien plus morbide, et surtout de bien plus dangereux. Elle continue pourtant de parcourir les routes peu fréquentées de l'Empire en une caravane bigarrée: ses gens arborent les oripeaux colorés des comédiens itinérants, et amènent poésies et théâtre aux gens simples qui habitent la campagne impériale.

Lorsqu'ils arrivent dans un nouveau hameau, ces bateleurs dressent une scène et distraient les paysans avec de vieilles pièces évoquant les jours sombres de l'Empire. Des récits tels que *Le Vrai Visage de l'Empereur*, *Orfeo & Bubonette*, *Les Enfants Pourris de Papa Noigul* et *Cauchemar d'une Nuit d'Été* ravissent généralement leurs spectateurs.

Des colosses réalisent d'incroyables exploits de force sous les acclamations du public, tandis que des acrobates portant des masques grotesques jonglent avec des balles, des épées ou des torches. Alors que la foule vient de plus en plus nombreuse, un bouffon agitant une vessie de porc gonflée au bout d'un bâton bondit d'un spectateur à un autre, plaisantant et ricanant, amusant les petits comme les grands.

Ce n'est que lorsque le spectacle atteint son paroxysme blasphématoire, au coucher du soleil, que la kermesse du Chaos se révèle dans toute sa gloire putride. Car ses membres ne sont pas de simples histrions. Lorsqu'ils accomplissent leur ultime numéro, la *Danse de la Mort*, les sortilèges qui dissimulent leur vraie nature s'évanouissent, les montrant tels qu'ils sont à leur public insouciant: des démons à l'œil unique, bavassant et pourrissant, leur chair lépreuse pendant de leurs os jaunis. Ce qui était à l'origine perçu comme des masques complexes et un maquillage efficace s'avère être le véritable visage des acteurs, ravagé par la vérole et la peste. Au moment où la joie saine des villageois se mue en horreur pure, le carnage commence. A ce point, la plupart des spectateurs ont déjà succombé aux maladies violentes transmises par ces ignobles baladins. Le surnois Maître des Cérémonies, accompagné de son caquetant bouffon, maîtrise les femmes et les enfants survivants et prend un doigt à chacune de ses nouvelles épouses, annonçant à chaque fois: "tu es **ma** femme désormais!" Les survivants sont ensuite conduits vers un sort inconnu et le village est laissé à l'abandon, ses habitants et son bétail ayant péri sous l'effet des épidémies répandues par la kermesse.

La kermesse du Chaos est en fait une mauvaise plaisanterie du Seigneur de la Peste, le dieu du Chaos appelé Nurgle. Cette entité maudite est de fait le maître de la corruption et des épidémies, et la kermesse est composée de ses adorateurs. Ceux-là ont vendu leur âme en échange d'une forme ignoble d'immortalité: en étreignant la décrépitude et la pourriture, ils en sont venus à apprécier les dons de leur patron. Nul ne sait si plusieurs kermesses parcourent à l'heure actuelle les routes oubliées de l'Empire, ou si les rares témoignages de survivants épouvantés ne concernent qu'un seul et même groupe de malfaisants.

Le chef de la kermesse est appelé le Maître de Cérémonie, et l'on raconte qu'il est un sorcier aux pouvoirs inouïs, usant de sa magie pour infliger tourments et destruction par le biais des présents de son maître.



Grâce à ses maléfices et à d'obscurs rituels, il peut invoquer les hideux démons de Nurgle pour les faire participer à la mascarade. Ses suivants mortels examinent de très près l'évolution de leurs maladies qu'ils voient comme des bénédictions venues de leur jovial protecteur, signe qu'ils progressent sur sa voie. Les plus bénis d'entre tous sont appelés les Impurs. Ce sont souvent les hommes de confiance du Maître de Cérémonie, et leur corps est plus que tout autre perclus de maladies aussi répugnantes que terrifiantes. La kermesse du Chaos est traquée par nombre de bandes de Répurgateurs, mais elle semble toujours avoir une longueur d'avance sur les zélotes lancés à ses trousses, c'est pourquoi elle poursuit tranquillement son chemin, apportant les bienfaits de Nurgle à tous et à toutes.

Règles Spéciales

Sinistre Réputation: En raison de sa nature quelque peu pestiférée, une kermesse du Chaos a le plus grand mal à attirer des mercenaires. Du coup, une kermesse du Chaos ne peut en aucun cas recruter des francs-tireurs.

Corrompu: La kermesse du Chaos ressemble beaucoup aux bandes de possédés dans la mesure où il s'agit d'un ramassis de mutants corrompus et déments. La kermesse du Chaos compte donc comme une bande de possédés pour tout ce qui est de l'exploration et des blessures graves.



Tableau de Compétences de la Kermesse du Chaos

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Maître	✓	✓	✓	✓	✓
Colosses	✓			✓	✓
Impurs	✓				✓

Liste d'Équipement de la Kermesse

Les listes suivantes sont utilisées par la Kermesse du Chaos pour le choix de son équipement :

Armes de Corps à Corps

Dague	Première gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Arme à Deux Mains	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO
Morgenstern	15 CO

Armes de Tir

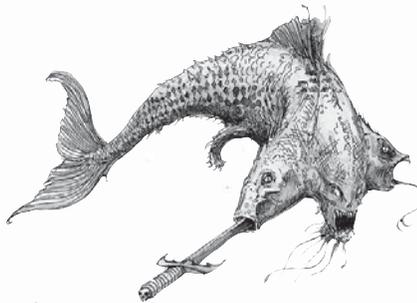
Arc	15 CO
Arc Court	10 CO
Pistolet	15 CO (30 pour une paire)

Armure

Armure Légère	20 CO
Armure Lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

Liste d'Équipement des Colosses

Arme à Deux Mains	15 CO
Fléau	10 CO



Choix Des Guerriers

Une kermesse du Chaos doit inclure un minimum de 3 figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers est de 15.

Héros

Maître de Cérémonie: La kermesse du Chaos doit être commandée par un Maître de Cérémonie, pas plus, pas moins.

Colosses: Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Colosses.

Impurs: Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Impurs

Hommes De Nain

Portepestes: Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Portepestes.

Frères: Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Frères.

Nurglings: Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Nurglings.

Expérience De Départ

Le Maître de Cérémonie débute avec 20 points d'expérience.

Les Colosses débutent avec 8 points d'expérience.

Les Impurs débutent avec 0 point d'expérience.

Les Hommes de Main débutent avec 0 point d'expérience.

Caractéristiques Maximales

A l'exception des Portepestes et des Nurglings qui ne reçoivent pas d'expérience, les autres membres de la kermesse utilisent le profil maximum d'un humain.





1 Maître De Cérémonie

70 Couronnes d'Or

Les Maîtres de Cérémonie dirigent les diaboliques kermesses du Chaos. Ce sont les élus de Nurgle et ils usent de sorcelleries que leur accorde leur dieu pestilentiel. Ce sont des mégalomanes à moitié fous qui mènent leur secte de saltimbanques démoniaques dans les provinces reculées de l'Empire, répandant maladies et mort dans leur sillage. Pour les frustes habitants de ces contrées, le Maître est un individu aussi charismatique qu'excentrique qui par le biais de ses spectacles insolites leur permet d'échapper un peu à leur vie monotone. Ce sont les sorts du Maître de Cérémonie qui permettent à la troupe de toujours échapper aux Répurgateurs lancés à leurs trousses.

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

Armes/armure : Le Maître peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de la kermesse du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : N'importe quel membre de la kermesse à moins de 6ps du Maître peut utiliser le Cd de ce dernier pour ses tests de Commandement.

Sorcier : Le Maître de Cérémonie est un sorcier qui utilise les *Rituels de Nurgle*.

0·2 Colosse

60 Couronnes d'Or

Les Colosses sont un type de mutant particulier dont la constitution a été renforcée par la vitalité surnaturelle du Seigneur de la Peste. Les attentions du dieu ont transformé ce qui était autrefois des hommes en créatures massives, grouillant de muscles malades et animées d'une vigueur malsaine. Les Colosses sont des individus dotés d'une force immense qui jouent le rôle d'hommes forts dans le cadre de la kermesse, accumulant les exploits pour susciter l'admiration des foules chétives. Ils sont le plus souvent masqués afin d'évoquer l'apparence de bourreaux, mais le fait est que si leur corps est puissant, leur visage n'est souvent plus qu'une ruine dévastée par les lésions de la peste. Au combat, ils s'arment de lourds marteaux et fléaux qu'ils font tourbillonner autour de leur tête avec une joie puérule.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	0	4	4	1	2	2	7

Armes/armure : Les Colosses peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Colosses.

RÈGLES SPÉCIALES

Force Surnaturelle : Les Colosses disposent dès le début de leur carrière de la compétence de force *Homme Fort* du livre de règles de Mordheim.

0·2 Impurs

25 Couronnes d'Or

(+Prix de la Bénédiction de Nurgle)

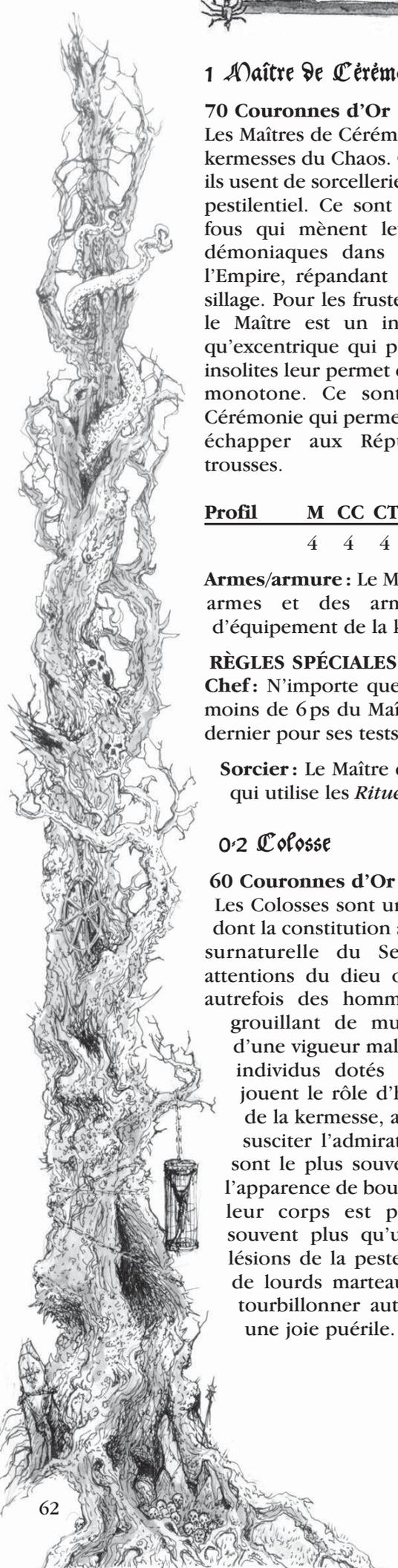
Les Impurs sont ceux qui ont reçu le plus d'attention de la part de Nurgle, et ils occupent une position importante dans la hiérarchie de la kermesse. Ils se dissimulent souvent sous de lourdes robes et de puissants enchantements car ce sont de véritables cauchemars ambulants. La chair des Impurs est si infestée de maladies et de mutations que même les autres membres de la kermesse courent un grave danger à simplement les toucher. Assez ironiquement, ils jouent souvent le meilleur rôle dans les représentations de la kermesse, celui du bouffon: les Impurs bondissent et virevoltent au milieu du public, baguenaudant avec la populace tout en répandant en son sein une pléthore d'épidémies. Ces créatures difformes sont en outre des adversaires dangereux au combat, car on raconte qu'elles transmettent l'aussi virulente qu'incurable Pourriture de Nurgle.

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

Armes/armure : Les Impurs peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de la kermesse du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES

Bénédiction de Nurgle : Les Impurs doivent recevoir une ou plusieurs *Bénédictions de Nurgle*. Voir la liste plus loin.





Hommes De Main (Achetés par groupes de 1 à 5)



0-2 Portepestes

50 Couronnes d'Or

Les Portepestes sont des démons du dieu du Chaos Nurgle, aussi appelé le Seigneur de la Peste. On les reconnaît à leur œil unique et à leurs corps décomposés: leurs entrailles pendent de leurs abdomens fendus en guirlande vert-de-gris, leur peau est malsaine et couverte de lésions, ils émettent une odeur de charogne et une aura de mort les entoure. Parfois appelés Frères-vers et Comptables de Nurgle, les Portepestes sont révéérés par les membres mortels de la bande. Comme tous les démons, ils ne peuvent être vraiment tués tant que le pouvoir de leur dieu est intact. Cependant, leur présence dans le monde mortel est ténue, et ne peut être maintenue à long terme que par la Magie Noire et de sanglants sacrifices. Dans le cadre de la kermesse, les Portepestes apprécient leur rôle d'acteur de premier plan, et ils aiment parader vêtus de fraises et de pourpoints crasseux mais luxueux.

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

Armes/armure: Aucune. Les Portepestes ont de longues griffes sales qu'ils utilisent pour pourfendre leurs ennemis. Ils n'ont pas besoin de porter d'armes et n'utilisent jamais d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Nuage de Mouches: Les Portepestes sont entourés d'un nuage de mouches qui bourdonnent



constamment autour d'eux et de leurs adversaires. Ces insectes ne gênent pas le Portepeste, mais on ne peut pas en dire autant de ses ennemis. Les adversaires d'un Portepeste subissent un malus de -1 pour le toucher au corps à corps.

Flot de Corruption: Les Portepestes peuvent vomir une immonde gerbe d'asticots, de viscères et de pus. Ceci compte comme un tir, avec une portée de 6 ps, une Force de 3 et l'adversaire n'a droit à aucune sauvegarde d'armure.

Démons: Les Portepestes ne sont pas des êtres de chair et de sang: ils sont faits de l'énergie brute du Chaos, éternelle et immuable. Du coup, ils ne gagnent jamais d'expérience.

Immunité au Poison: Les Portepestes sont des incarnations démoniaques de la maladie et de la putréfaction. Ils sont totalement immunisés aux effets des poisons et des maladies.

Immunité à la Psychologie: Les démons ignorent totalement le concept de peur. Les Portepestes réussissent automatiquement tout test de Commandement qu'ils sont amenés à passer.

Cause la Peur: Les Portepestes sont d'épouvantables créatures surnaturelles, ils causent donc la peur.

Aura Démoniaque: En raison de leur nature magique et semi-intangible, les démons disposent d'une sauvegarde d'armure spéciale de 5+, modifiée comme d'ordinaire par la Force de l'Attaquant mais complètement annulée par les armes magiques et les sorts. Les attaques d'un Portepeste comptent également comme des attaques magiques.

Instabilité Démoniaque: Les Portepestes sont attachés au monde matériel par les énergies capricieuses de la Magie Noire. S'il est mis hors de combat, un Portepeste est banni et effectivement détruit sur un résultat de 1-3 sur 1D6 (ne jetez pas les dés sur le tableau des blessures). De plus, si la bande rate un test de *déroute*, tous ses Portepestes doivent immédiatement réussir un test de Commandement ou compter comme étant détruits.

Nurplings

15 Couronnes d'Or

Les Nurplings sont de minuscules démons de Nurgle, et les suivants de ce dernier les voient comme ses enfants chéris. Ils sont néanmoins semblables à des pustules ambulantes dotées de griffes et de crocs qu'ils emploient malicieusement sur leurs ennemis pour leur transmettre maladies et infections. Au combat, les Nurplings s'avèrent généralement davantage une gêne qu'une véritable menace, mais ils peuvent faire fléchir sous



le nombre le plus coriace des guerriers. Les Nurglings restent toutefois de petites boules de crasse et de pus qui savourent leur rôle dans la kermesse du Chaos, où ils font non seulement office de musiciens mais aussi de pitres. Les Nurglings se lient souvent d'amitié avec les enfants des villages qu'ils traversent, et ne révèlent leur vraie nature qu'au dernier moment de la Grande Pièce de Nurgle.

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

Armes/armure : Aucune. Les Nurglings n'utilisent ni armes, ni armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Nuage de Mouches : Les Nurglings sont entourés d'un nuage de mouches qui bourdonnent constamment autour d'eux et de leurs adversaires. Ces insectes ne gênent pas le Nurgling, mais on ne peut pas en dire autant de ses ennemis. Les adversaires d'un Nurgling subissent un malus de -1 pour le toucher au corps à corps.

Nuées : Vous pouvez avoir autant de Nurglings que vous le désirez (vous pouvez ainsi avoir plus de 5 Nurglings par groupe d'hommes de main).

Démons : Les Nurglings ne sont pas des êtres de chair et de sang : ils sont faits de l'énergie brute du Chaos, éternelle et immuable. Du coup, ils ne gagnent jamais d'expérience.

Immunité au Poison : Les Nurglings sont des incarnations démoniaques de la maladie et de la putréfaction. Ils sont totalement immunisés aux effets des poisons et des maladies.

Immunité à la Psychologie : Les démons ignorent totalement le concept de peur. Les Nurglings réussissent automatiquement tout test de Commandement qu'ils sont amenés à passer.

Aura Démoniaque : En raison de leur nature magique et semi-intangible, les démons disposent d'une sauvegarde d'armure spéciale de 5+, modifiée comme d'ordinaire par la Force de l'Attaquant mais complètement annulée par les armes magiques et les sorts. Les attaques d'un Nurgling comptent également comme des attaques magiques.

Instabilité Démoniaque : Les Nurglings sont attachés au monde matériel par les énergies capricieuses de la Magie Noire. S'il est mis *hors de combat*, un Nurgling est banni et effectivement détruit sur un résultat de 1-3 sur 1D6 (ne jetez pas les dés sur le tableau des blessures). De plus, si la bande rate un test de *déroute*, tous ses Nurglings doivent immédiatement réussir un test de Commandement ou compter comme étant détruits.

Frères

25 Couronnes d'Or

Les Frères sont les dévots du Seigneur de la Peste, et ils ont totalement adopté sa philosophie en s'engageant sur la voie de la damnation. La plupart d'entre eux sont infectés par une maladie ou une autre, et certains se décomposent même à vue d'œil. Leurs visages sont grêlés de boutons, de lésions et autres dons mineurs de leur dieu. Dans le cadre de la kermesse, les frères occupent les seconds rôles, ou font office de marionnettistes.

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

Armes/armure : Les Frères peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de la kermesse du Chaos.



0-1 Roulotte de la Peste

120 Couronnes d'Or

La roulotte de la peste est l'incarnation de Nurgle, et la base de la kermesse du Chaos. Bariolée, décorée d'oripeaux chamarrés tels qu'en revêtent les carrioles de saltimbanques, ce véhicule fantasmagique a vite fait d'attirer l'attention des mornes paysans qu'il croise. Mais à y regarder de plus près, ses tentures sont mitées et moisies, son bois est vermoulu et rongé, ses ferrures rouillées et son attelage déjà pourrissant. Peu de mortels ont vu l'intérieur de la roulotte, car seul le Maître de Cérémonie et ses serviteurs démoniaques ont le droit d'y pénétrer. On raconte que ces chariots brinquebalants abritent un pentagramme gravé de runes blasphématoires à la puissance formidable, une ouverture sur le Royaume du Chaos et les verts domaines de Nurgle.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roulotte	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Roue	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Cheval	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Gardien	-	3	-	3	3	-	3	1	-

Armes/armure : Aucune. Le Cocher n'a pas besoin d'arme pour combattre et ne subit aucune pénalité. Il ne peut porter aucune arme ou armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Roulotte de la Peste : L'énergie de la Roulotte emplit les mortels et les démons de la kermesse d'une vigueur surnaturelle. Le nombre maximum de guerriers de la bande est augmenté de +2.

De plus, la Roulotte diminue l'instabilité des démons. Les Portepestes et les Nurglings peuvent relancer leur test de Commandement ratés dus à l'*instabilité* et bénéficient d'un bonus de +1 pour déterminer la gravité de leurs blessures s'ils sont mis *hors de combat*.

Cocher: Le Cocher est inclus dans le prix de la roulotte. De fait, il est le plus souvent lié à celle-ci en un horrible amalgame de bois et de chairs : du coup, il ne peut jamais en descendre, quelles que soient les circonstances. De plus, il ne peut être blessé à moins que la roulotte ne soit détruite, auquel cas il l'est aussi. Le Cocher compte comme une créature démoniaque, il ne gagne donc pas d'expérience. Ses attaques infligent la Pourriture de Nurgle (voir les Bénédiction de Nurgle).

Immunité à la Psychologie: La roulotte et son cocher sont des créatures démoniaques qui ignorent totalement le concept de *peur*. La roulotte réussit automatiquement tout test de Commandement qu'elle est amenée à passer.



Rituels de Nurgle

Le Maître de Cérémonie utilise les Rituels de Nurgle pour pervertir et corrompre son environnement, infligeant à ses ennemis des maladies incurables. Jetez 1D6 :

1D6 Résultat

1 Vigueur Démoniaque

Difficulté 8

Le Maître accorde à ses serviteurs démoniaques une robustesse surnaturelle.

Tout Portepeste ou Nurgling dans un rayon de 8 ps du Maître voit sa sauvegarde démoniaque passer à 4+ jusqu'au début de son prochain tour.

2 Bubons

Difficulté 7

Le Maître dispense de superbes bubons à ses ennemis.

Ce sort a une portée de 8 ps et affecte un guerrier ennemi. Celui-ci doit réussir un test d'Endurance ou perdre 1 Point de Vie. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée.

3 Miasmes Nurglesques

Difficulté 8

Le Maître émet un brouillard malodorant qui fait suffoquer ses ennemis.

Ce sort a une portée de 6 ps et affecte toutes les créatures vivantes, amies ou ennemies. Tout guerrier à portée doit réussir un test d'Endurance ou perdre 1 Attaque pour le reste du tour.

4 Pestilence

Difficulté 10

Le Maître inflige de graves lésions aux mécréants.

Toute figurine ennemie dans un rayon de 12 ps du Maître subit une touche de Force 3, sans sauvegarde d'armure.

5 Peau Verruqueuse

Difficulté 8

La peau du Maître prend l'aspect du cuir malade de son dieu.

Le Maître gagne une sauvegarde d'armure de 2+ qui remplace sa sauvegarde d'armure actuelle. Ce rituel dure jusqu'au début de sa prochaine phase de tir.

6 Pourriture de Nurgle

Difficulté 9

Le Maître accorde la bénédiction de Nurgle à ses adversaires.

Toute figurine ennemie en contact avec le Maître doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou attraper la Pourriture de Nurgle (voir Bénédiction de Nurgle).





Bénédictions de Nurgle

Ceux qui s'adonnent à la vénération obscène de Nurgle souffrent de terrifiantes maladies, aussi appelées les Bénédictions de Nurgle.

Vous pouvez acheter des Bénédictions de Nurgle à vos Impurs seulement au moment où ils sont recrutés. Une fois que celui-ci est en jeu, vous ne pouvez pas lui en accorder d'autres. Tout Impur peut avoir une ou plusieurs Bénédictions. La première est achetée au prix indiqué, la deuxième et les suivantes coûtent le double.

Flot de Corruption

L'Impur peut vomir une immonde gerbe de vers, de bile et de sang. Ceci compte comme un tir, avec une portée de 6 ps, une Force de 3 et l'adversaire n'a droit à aucune sauvegarde d'armure.

Coût : 25 Couronnes d'Or

Pourriture de Nurgle

L'Impur est infecté par la pire maladie de son maître : la Pourriture de Nurgle. Il est de plus immunisé aux effets des poisons. La Pourriture est une maladie virulente et totalement incurable, qui peut être transmise au corps à corps. Si l'Impur obtient un résultat de 6 sur un jet pour blesser réussi, il transmet la Pourriture à sa cible (notez que la Pourriture n'affecte que les figurines vivantes, pas les démons, les possédés ou les morts-vivants). Notez sur la feuille de bande que le guerrier a attrapé la Pourriture. La maladie ne tue pas sa victime immédiatement, mais à petit feu. Au début de chaque bataille suivante, la victime devra effectuer un test d'Endurance. Si elle réussit, elle résiste aux effets de la Pourriture pour cette fois. En cas d'échec, elle perd un point d'Endurance de façon permanente (si son Endurance tombe à 0, elle périt de la maladie et est effacée de sa feuille de bande). De plus, si le jet d'Endurance a pour résultat un 6, la victime a involontairement transmis la maladie à un autre membre de sa bande (déterminez lequel au hasard et notez-le sur la feuille de bande).

Coût : 50 Couronnes d'Or

Nuage de Mouches

L'Impur est entouré d'un nuage de mouches qui bourdonnent constamment autour de lui et de ses adversaires. Ces insectes ne gênent pas l'Impur, mais on ne peut pas en dire autant de ses ennemis. Les adversaires d'un Impur subissent un malus de -1 pour le toucher au corps à corps.

Coût : 25 Couronnes d'Or

Horreur Enflée

L'Impur est une énorme masse gluante de plis et de chairs malades. Il gagne +1 Point de Vie et +1 en Endurance, mais son Mouvement est réduit d'1 point.

Coût : 40 Couronnes d'Or

Marque de Nurgle

L'Impur arbore le symbole de Nurgle, trois cercles de peau brûlée dont suinte constamment un pus brunâtre. Il gagne +1 Point de Vie et devient immunisé aux effets de tous les poisons.

Coût : 35 Couronnes d'Or

Hideux

L'apparence de l'Impur est abjecte : sa peau pend en lambeaux de ses membres, et ses entrailles pourries gigotent à l'air libre. Il cause la *peur*.

Coût : 40 Couronnes d'Or



Depuis des heures, Wilhelm avançait tête basse. Il écarta d'un revers de main des mèches de cheveux humides qui pendaient devant ses yeux. Ses pieds étaient meurtris par la marche, et pour ne rien arranger, l'eau et le froid avaient élu domicile dans ses chausses. La route avait l'apparence d'un interminable serpent de boue, et il était à bout de force. Dans sa main gauche, il serrait les rênes d'une mule entêtée qu'il faisait avancer à grand-peine depuis plus d'une semaine. Un peu à la traîne, il se contentait de suivre le reste du groupe. Et tel le golem désincarné de quelque alchimiste fou, il continuait à marcher de façon mécanique, ne prenant même plus la peine d'éviter les plus grosses flaques qui parsemaient sa route. Il était fatigué, trempé, et tout ceci était très loin des aventures dont il avait rêvé. Il n'avait pas imaginé que Mordheim soit si lointaine, ni envisagé une semaine pluvieuse de marche avec une mule stupide et assez peu coopérative.

Tout en posant son regard sur ses compagnons, Wilhelm commençait à se demander s'il avait vraiment fait un bon choix en rejoignant cette petite bande de mercenaires du Reikland. Son chef s'appelait Pieter et il chevauchait en tête du convoi, monté sur un destrier épuisé et trempé, tout comme lui. Que cette monture lui avait paru puissante et noble lorsqu'il l'avait vue pour la première fois à l'entrée de son village. Malgré les intempéries, son cavalier se tenait droit en selle, la tête haute. À ses côtés, marchait un puissant guerrier du nom de Brock, sa gigantesque Zweihänder était sanglée sur ses larges épaules et se balançait lourdement au rythme de ses pas. Le vétéran avait ri à gorge déployée lorsque Wilhelm avait tenté, sans succès de soulever la puissante lame au cours de la dernière veillée.

Derrière ces deux combattants endurcis, une paire de chevaux peinait à tirer un lourd chariot qui, sous sa bâche rapiécée, abritait plus ou moins bien de la pluie cinq autres mercenaires. Les roues cerclées de fer du véhicule s'enfonçaient dans la boue collante de la piste, traçant un profond sillon. Perdu dans son rêve éveillé, Wilhelm trébucha dans l'un d'eux. Une main ferme le saisit par l'épaule pour l'empêcher de chuter.

“Courage jeunot, on va bientôt faire halte”.

Wilhelm remercia Mikbel avec un simple mouvement de tête, un peu embarrassé d'avoir fait preuve de faiblesse en présence du grand guerrier Reiklander.

Soudain la mule qu'il conduisait bennit et essaya de s'échapper, la brusque secousse imprimée à la longe manquant de lui arracher le bras. Le comportement imprévisible de l'animal commençait vraiment à l'énerver, mais il garda son sang-froid et tenta de le calmer.

“Holà! Tout doux.”

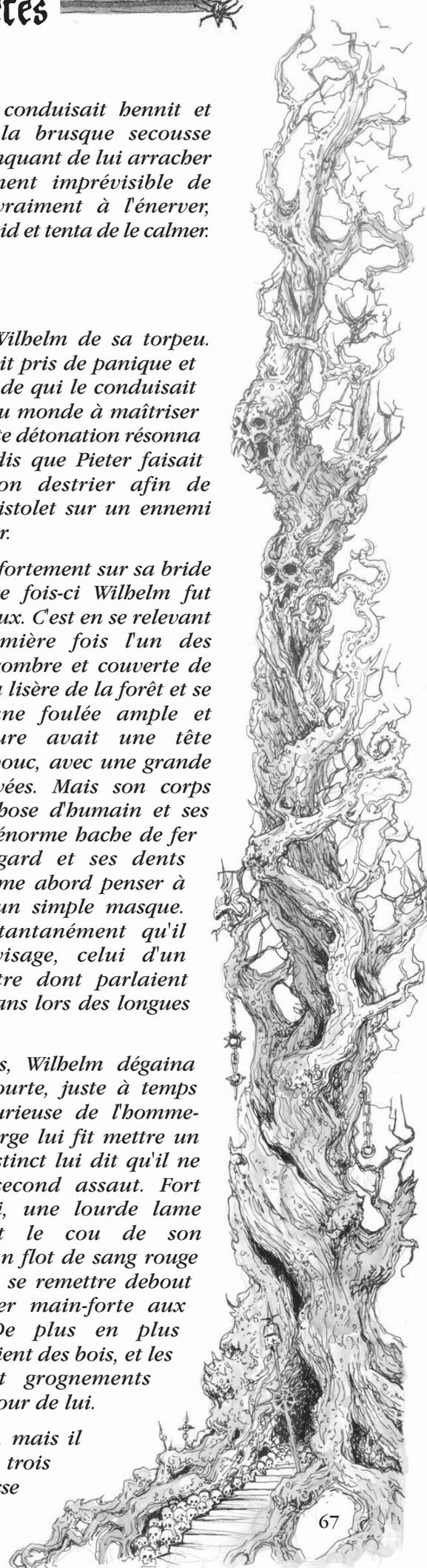
“Aux armes!”

Le cri de guerre sorti Wilhelm de sa torpeur. L'attelage du chariot était pris de panique et le combattant de la bande qui le conduisait avait toutes les peines du monde à maîtriser les chevaux. Une puissante détonation résonna dans l'air humide, tandis que Pieter faisait tourner la bride à son destrier afin de décharger son second pistolet sur un ennemi que lui seul semblait voir.

La mule tira à nouveau fortement sur sa bride pour se libérer, et cette fois-ci Wilhelm fut précipité vers le sol boueux. C'est en se relevant qu'il vit pour la première fois l'un des assaillants, une forme sombre et couverte de fourrure surgissant de la lisière de la forêt et se jetant sur lui avec une foulée ample et inhumaine. La créature avait une tête semblable à celle d'un bouc, avec une grande paire de cornes incurvées. Mais son corps bipède avait quelque chose d'humain et ses mains agrippaient une énorme hache de fer rouillée. Son large regard et ses dents jaunies faisaient de prime abord penser à un masque grotesque, un simple masque. Mais Wilhelm sut instantanément qu'il s'agissait bien d'un visage, celui d'un homme-bête, un monstre dont parlaient parfois les soldats vétérans lors des longues veillées arrosées.

À présent sur ses pieds, Wilhelm dégaina rapidement son épée courte, juste à temps pour parer l'attaque furieuse de l'homme-bête. La force de la charge lui fit mettre un genou à terre et son instinct lui dit qu'il ne survivrait pas à un second assaut. Fort heureusement pour lui, une lourde lame entailla profondément le cou de son adversaire, répandant un flot de sang rouge sombre. Mikbel l'aida à se remettre debout puis bondit pour prêter main-forte aux autres Reiklanders. De plus en plus d'hommes-bêtes surgissaient des bois, et les cris, hennissements et grognements résonnaient partout autour de lui.

Wilhelm se mit à courir, mais il n'avait pas fait plus de trois enjambées lorsqu'une grosse



masse le percuta violemment par-derrière. Sous la force de l'impact, il s'effondra à nouveau dans la boue. Il roula sur lui-même, une fraction de seconde avant que ne se referme la gueule immense d'un chien aux formes altérées. Tout en hurlant de peur, Wilhelm frappa la poitrine du monstre qui cherchait à le dévorer. Il frappa à nouveau, puis encore et encore, jusqu'à ce que la bête cesse de bouger.

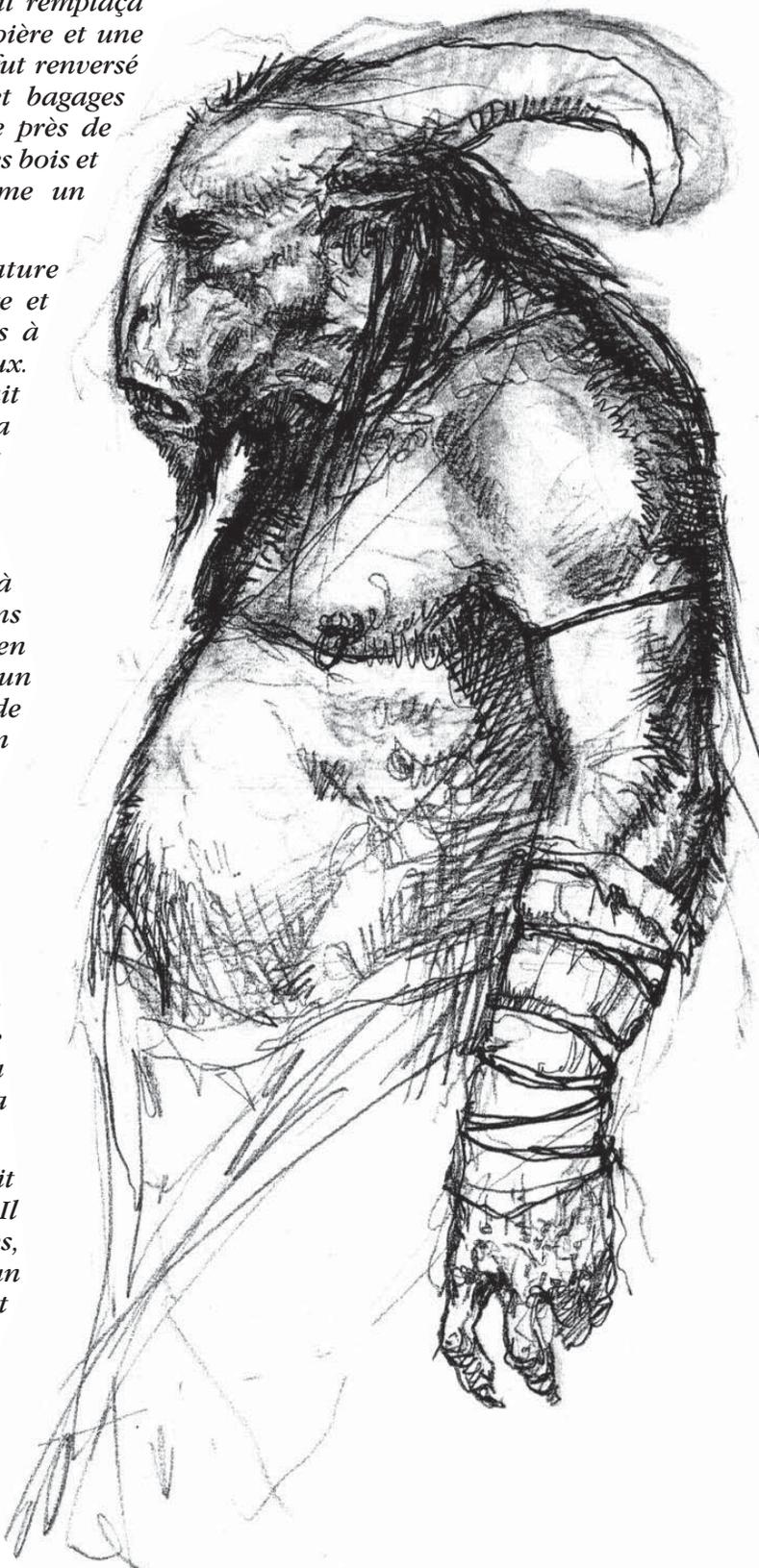
Il vit le destrier de Pieter se faire tailler en pièces par deux hommes-bêtes. Le cavalier sauta de sa monture avant qu'elle ne s'affale et après s'être promptement rétabli, il remplaça ses pistolets déchargés par une rapière et une main gauche. Soudain, le chariot fut renversé sur le côté, projetant hommes et bagages dans la boue: un minotaure de près de trois mètres de haut avait surgi des bois et il avait écarté le véhicule comme un vulgaire fétu de paille.

Des hommes-bêtes de petite stature envahissaient la scène du carnage et achevaient les Reiklanders tombés à terre à coups de lances et de pieux. Tandis que le minotaure se saisissait du cadavre du destrier avec sa gueule, Brock surgit en faisant décrire un grand arc à sa lourde épée. Le coup, qui aurait coupé un homme en deux, n'infligea au monstre qu'une profonde entaille à l'épaule. Il se retourna, et sans lâcher son repas, il frappa en direction de l'humain avec un grand bacoir et sectionna la tête de l'humain de ses épaules. Wilhelm était pétrifié de peur.

Une créature bondit par-dessus la carcasse du chariot, un taureau dont le cou et la tête étaient remplacés par le haut d'un homme-bête. Ses traits bestiaux étaient figés en un rictus et de la bave coulait en abondance de ses babines retroussées. Elle remarqua la présence de la jeune recrue apeurée et se lança vers elle au galop.

Wilhelm retrouva ses esprits et prit la fuite en direction de la forêt. Il était dissimulé par les arbres, mais plus d'une fois, il perdit un temps précieux en trébuchant sur une racine ou une vieille souche. Il savait que jamais il ne verrait Mordheim, et qu'il aurait mieux fait de rester dans son village. Le souffle court, le visage

fouetté par les branches basses, il osa un regard en arrière. Le centaure monstrueux fonçait droit sur lui, une lance barbelée à la main. La pointe rudimentaire s'enfonça profondément dans les reins du jeune homme, disloquant sa colonne vertébrale. Le Centigor s'arrêta et porta à sa gueule une flasque qui était accrochée à sa ceinture. Il but goulûment, sans se soucier de la bière qui ruisselait sur sa fourrure, puis fit demi-tour en direction de la route. Il ne voulait pas manquer le reste du massacre. Une fois ce dernier achevé, le festin pourrait commencer...



Les Gardes d'Hommes-bêtes

Les hommes-bêtes sont des créatures sauvages et brutales qui vivent dans les profondeurs des forêts du Vieux Monde. Quiconque voyage dans ces régions rurales court le risque de se faire attaquer par ces pillards imprévisibles. Les habitants qui vivent à la lisière des forêts entourant Mordheim prétendent que leur nombre dépasse largement celui des humains. De telles allégations sont impossibles à vérifier car les hommes-bêtes ne construisent ni cités, ni bâtiments. En effet, ils ont l'ordre en horreur et l'organisation est un concept qui leur est étranger. Leur vie est régie par l'instinct qui les pousse à piller et tuer pour s'approprier ce dont ils ont besoin. Il leur arrive même de se retourner les uns contre les autres, et les membres les plus faibles de la harde ne sont guère plus que des sources de nourriture et des souffres douleurs pour des jeux cruels.

La harde tient lieu de structure sociale, elle regroupe une douzaine d'hommes-bêtes autour du Gor le plus grand et le plus fort. Si les autres membres sentent chez lui une quelconque faiblesse, un autre Gor sortira du rang pour le défier. L'affrontement inévitable qui en découle verra l'un des deux protagonistes tuer et dévorer son adversaire malchanceux. Ces bandes sont semi-nomades et peuvent parcourir les étendues sauvages sur des centaines de lieues sans éveiller l'attention. Il existe des milliers de hardes dans les sombres forêts et elles ne les quittent que pour attaquer les voyageurs égarés et les fermes isolées. Les survivants de ces raids sont rares...

Les communautés rurales humaines vivent dans la crainte quasi-permanente d'attaques d'hommes-bêtes.

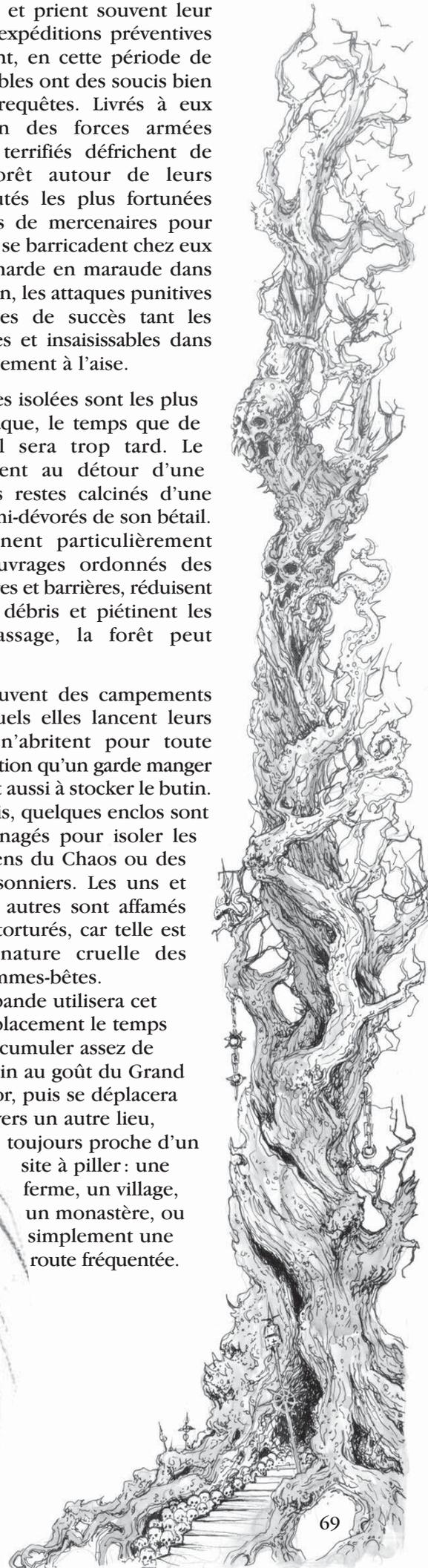
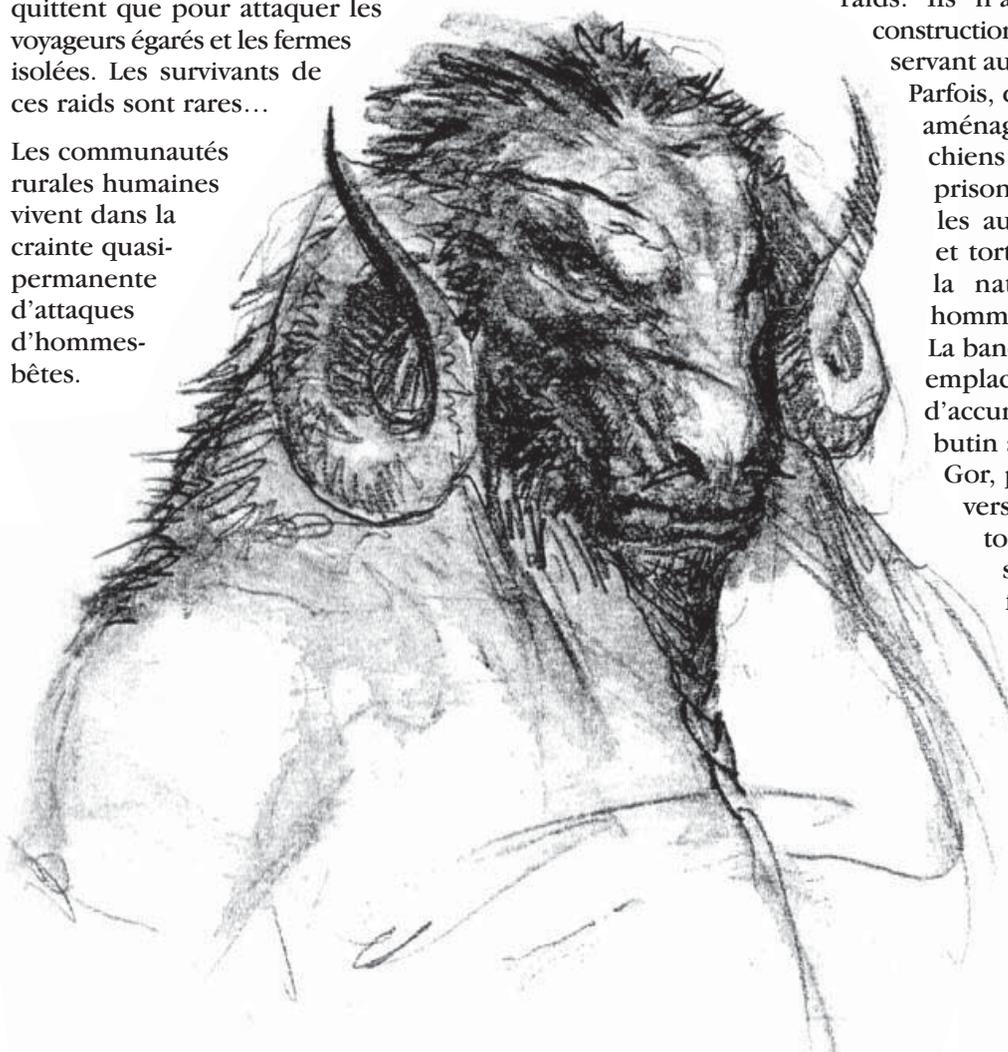
Elles essaient tant bien que mal de s'organiser pour repousser ces raids, et prient souvent leur seigneur d'organiser des expéditions préventives en forêt. Malheureusement, en cette période de troubles politiques, les nobles ont des soucis bien plus pressants que ces requêtes. Livrés à eux mêmes, sans le soutien des forces armées régulières, les villageois terrifiés défrichent de grandes portions de forêt autour de leurs hameaux. Les communautés les plus fortunées engagent des compagnies de mercenaires pour assurer leur protection, et se barricadent chez eux à la moindre rumeur de harde en maraude dans les environs. De toute façon, les attaques punitives sont rarement couronnées de succès tant les hommes-bêtes sont rapides et insaisissables dans les bois, où ils sont parfaitement à l'aise.

Les fermes et les bourgades isolées sont les plus exposées, et en cas d'attaque, le temps que de l'aide leur parvienne, il sera trop tard. Le voyageur découvre souvent au détour d'une route peu fréquentée les restes calcinés d'une ferme et les cadavres à demi-dévorés de son bétail. Les hommes-bêtes prennent particulièrement plaisir à détruire les ouvrages ordonnés des hommes. Ils abattent clôtures et barrières, réduisent les bâtisses à des tas de débris et piétinent les cultures. Après leur passage, la forêt peut reprendre ses droits...

Les hardes établissent souvent des campements éphémères à partir desquels elles lancent leurs raids. Ils n'abritent pour toute construction qu'un garde manger servant aussi à stocker le butin.

Parfois, quelques enclos sont aménagés pour isoler les chiens du Chaos ou des prisonniers. Les uns et les autres sont affamés et torturés, car telle est la nature cruelle des hommes-bêtes.

La bande utilisera cet emplacement le temps d'accumuler assez de butin au goût du Grand Gor, puis se déplacera vers un autre lieu, toujours proche d'un site à piller : une ferme, un village, un monastère, ou simplement une route fréquentée.



La menace que font peser les hommes-bêtes sur les communautés humaines isolées est constante, et le voyageur qui a la chance de ne pas croiser leur chemin sentira quand même leur présence. Parfois ils attendent et observent, cachés par les troncs épais et déformés des grandes forêts. Nombreux sont ceux à vivre dans la crainte de leurs attaques brutales.

Les hommes-bêtes sont des créatures brutales, et comptent parmi les pires ennemis du genre humain. Les forces du Chaos ont transmis à leurs rejetons vitalité et férocité, ils combattent sans souci des conséquences tout en ignorant les blessures qui ne leur sont pas fatales. Même les orques semblent vulnérables si l'on compare leur endurance et leur détermination à celles des hommes-bêtes.

Homme-bête est un terme générique qui englobe tout croisement entre l'homme et l'animal. La tête est le plus souvent de nature caprine, mais bien d'autres variantes existent. Il est toutefois possible de distinguer parmi eux deux grandes classes. D'une part les Ungors qui sont les plus représentés et qui sont aussi les spécimens les plus petits. Ils ont une ou plusieurs cornes sur leur tête, mais aucune n'est très imposante. Ils semblent avoir hérité des pires traits de l'homme et de l'animal. Et d'autre part, les Gors, de grands hommes-bêtes nettement moins nombreux, mais bien plus puissants que les Ungors. Ils arborent tous un grande paire de cornes qui indique ostensiblement leur place privilégiée dans la hiérarchie de la harde. Ces dernières sont toujours composées d'une masse d'Ungors, de guerriers Gors et de quelques Bestigor: les Gors les plus imposants de tous.

Les Chamans sont un type très spécial d'homme-bête à qui les Puissances de la Ruine ont accordé une partie de leur pouvoir. Ils sont les prophètes du Chaos auprès de leurs semblables. Ce statut en fait des membres craints et respectés dans leurs bandes respectives.

Il existe sept grandes pierres des hardes dispersées dans les forêts entourant Mordheim. C'est depuis ces sanctuaires que les bandes d'hommes-bêtes comme la Harde de Guerre de Thulak, les Chasseurs de Têtes de Zharak ou les Cornus de Kazak, lancent leurs expéditions.

Les éclats de la météorite sont considérés comme des reliques qui peuvent être échangées auprès des Seigneurs des Bêtes et des Chamans contre des armes ou les services de guerriers.

Pour les hardes qui explorent Mordheim, il s'agit d'une sorte de guerre sainte ayant pour but l'anéantissement des humains qui sont une offense faite aux Dieux du Chaos. Lorsque

l'humanité aura été vaincue, les hommes-bêtes hériteront enfin de la terre.

Ces enfants du Chaos ont un aspect terrifiant pour le commun des mortels. Un Bestigor est une masse de muscles et de fourrure de près de deux mètres de haut, quant aux Ungors, leur petite taille est largement compensée par leur vitesse et leur combativité.

Les hommes-bêtes portent peu de vêtements et se contentent le plus souvent de la fourrure de leurs rivaux vaincus en duel. Ils portent également le crâne de quelques-uns de leurs ennemis comme talisman. De lourds brassards et colliers font à la fois office d'armure et de décoration. Mis à part quelques massues et des boucliers primitifs, ils ne fabriquent pas leurs armes mais les volent. Ce n'est pas dans leur nature de créer, car ils incarnent le Chaos et la destruction.

Choix Des Bêtes

Une harde d'hommes-bêtes doit inclure au moins trois figurines. Initialement, vous avez 500 Couronnes d'Or pour constituer celle-ci. Cependant, à aucun moment l'effectif de la bande ne peut dépasser quinze figurines, à moins qu'une structure présente dans le campement ne l'autorise.

Chef homme-bête : Votre harde doit avoir un seul Chef, ni plus, ni moins !

Chaman : un seul Chaman homme-bête peut rejoindre votre harde.

Bestigors : Une harde d'hommes-bêtes peut posséder jusqu'à deux Bestigors.



Tableau Des Compétences Des Hommes-bêtes

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Chef	✓			✓	✓	✓
Chaman	✓				✓	✓
Bestigors	✓			✓		✓

Listes D'Équipement Hommes-bêtes

Les listes suivantes sont utilisées par les hardes d'hommes-bêtes pour sélectionner leur équipement :

Équipement Des Hommes-bêtes

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Hallebarde	10 CO

Armes de Tir

Aucune

Armures

Armure légère	20 CO
Armure lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

Équipement Des Ungors

Armes de Corps à Corps

Dague	1 ^e gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

Aucune

Armures

Bouclier	5 CO
----------	------



Centigor : Votre harde peut inclure un Centigor.

Gors : La harde peut accueillir jusqu'à cinq Gors.

Ungors : Votre harde peut comporter autant d'Ungors que vous le souhaitez.

Minotaure : Un seul Minotaure peut rejoindre votre harde.

Chiens du Chaos : Votre harde peut en avoir jusqu'à cinq.

Expérience De Départ

Le **Chef** débute avec 20 pts d'expérience.

Le **Chaman** commence avec 11 pts d'expérience.

Les **Bestigors** ont initialement 8 pts d'expérience.

Le **Centigor** démarre avec 8 pts d'expérience.

Tous les Hommes de Main débutent avec 0 pts d'expérience.

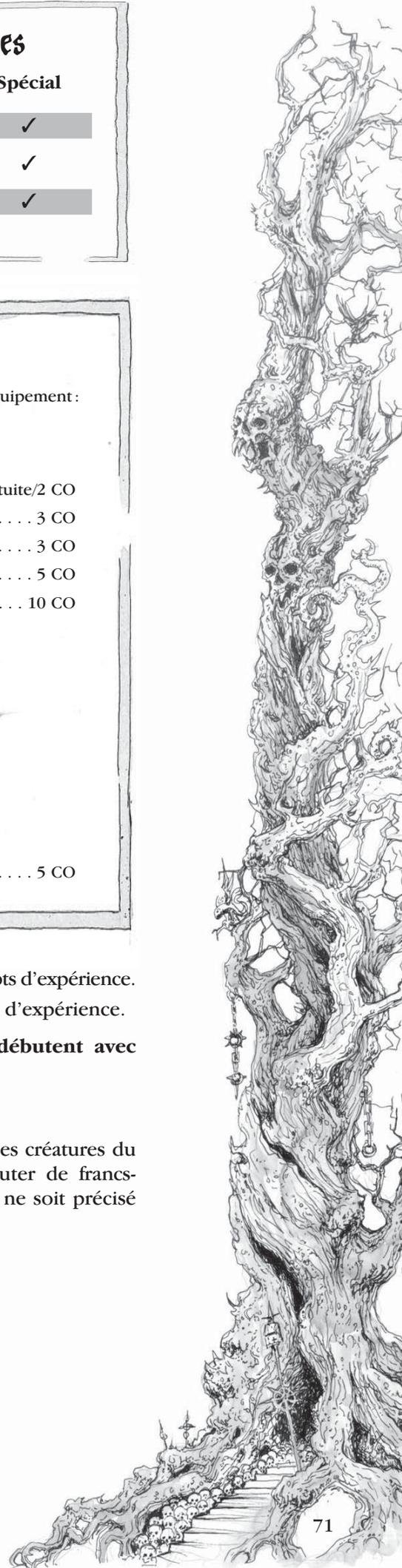
Animaux

Les hommes-bêtes sont de féroces créatures du Chaos et ne peuvent pas recruter de francs-tireurs à moins que le contraire ne soit précisé dans leur description.

Caractéristiques Maximales

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ungors	6	6	6	4	4	3	7	4	7
Centigor	9	7	6	4	5	4	6	4	9
Minotaure	6	6	5	5	5	5	6	5	9
Autres*	5	7	6	4	5	4	6	4	9

*Inclut tous les Héros non-Centigors et les hommes de mains Gors.



1 Chef Homme-bête

65 Couronnes d'Or

Chez les sauvages hommes-bêtes, c'est le Gor le plus puissant qui commande. Il conduit ses semblables dans les ruines de Mordheim en quête de pierres du Chaos qui orneront celle de la harde.

Profil M CCCT F E PV I A Cd

5 4 3 4 4 1 4 1 7

Armes/Armures: Un Chef homme-bête peut être équipé avec des armes et armures de la liste des hommes-bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef: Tout combattant à moins de 6ps de son Chef peut employer le Cd de ce dernier au lieu du sien pour n'importe quel test de Cd.

0-1 Chaman Homme-bête

45 Couronnes d'Or

Les Chamans hommes-bêtes sont les prophètes des Dieux Sombres, et ils sont très respectés.

Profil M CCCT F E PV I A Cd

5 4 3 3 4 1 3 1 6

Armes/Armures: Le Chaman homme-bête peut être équipé avec des armes de la liste des hommes-bêtes, mais il ne peut en aucun cas porter d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Sorcier: Un Chaman homme-bête est un sorcier, il peut utiliser les rituels du chaos décrits dans la section magie du livre de règles de Mordheim (p. 59).

0-2 Bestigors

45 Couronnes d'Or

Les Bestigors sont les plus grands et les plus puissants hommes-bêtes de la harde, ils arborent aussi les cornes les plus imposantes et semblent ignorer la douleur.

Profil M CCCT F E PV I A Cd

5 4 3 4 4 1 3 1 7

Armes/Armures: Les Bestigors peuvent recevoir des armes et des armures de la liste d'équipement des hommes-bêtes.

0-1 Centigor

80 Couronnes d'Or

Un Centigor est le mélange contre-nature d'un quadrupède et d'un homme-bête. Ses quatre pattes lui permettent de se déplacer très vite, et ses bras humanoïdes sont aptes à manier des armes. Il s'agit là d'une redoutable combinaison.

Profil M CCCT F E PV I A Cd

8 4 3 4 4 1 2 1(2) 7

Armes/Armures: Un Centigor peut posséder des armes et armures choisies sur la liste d'équipement des hommes-bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES

Ivre: Avant un combat, le Centigor a pour habitude d'ingurgiter de grandes quantités de bière et de vin, fruits de ses précédentes rapines. Cette pratique les plonge dans une ivresse frénétique aux effets variables.

Au début de chaque tour, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, effectuez un test de *stupidité* (en cas d'échec, l'effet dure jusqu'à la fin du tour) Si vous obtenez un résultat compris entre 2 et 5, rien de particulier. Un résultat de 6 indique qu'il devient *frénétique* pour la durée du tour.

Lorsqu'il est *stupide* ou *frénétique*, le Centigor est immunisé à la psychologie.

Habitat Forestier: Le Centigor est une créature vivant au cœur des forêts sombres du Vieux Monde, il ne subit donc aucune pénalité de mouvement en terrain boisé.

Piétinement: En plus de ses armes, le Centigor utilise ses sabots pour piétiner ses ennemis. Il a donc une Attaque supplémentaire sur son profil, mais elle n'est pas affectée par les bonus et malus de ses armes.



Hommes de Main (Recrutés par Groupes de 1-5)

Ungor

25 Couronnes d'Or

Les Ungors sont les hommes-bêtes les plus courants. Ils sont plus frêles que les Gors mais leur cruauté les rend très dangereux s'ils sont en grand nombre.

Profil	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	
	5	3	3	3	3	1	3	1	6

Armes/Armures: Les Ungors peuvent être équipés avec des armes et des armures issues de la liste d'équipement des hommes-bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES

Sous-bêtes: Les Ungors constituent la caste la plus basse de la société homme-bête. Quel que soit le nombre de points d'expérience accumulé, un Ungor ne pourra jamais se hisser dans la hiérarchie. Si, suite à un jet de progression, un Ungor obtient le résultat "Ce gars est Doué", il doit relancer les dés.



0-5 Gor

35 Couronnes d'Or

Les Gors sont moins nombreux que les Ungors, mais ils sont bien plus puissants et d'une violence extrême.

Profil	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	
	5	4	3	3	4	1	3	1	6

Armes/Armures: Les Gors peuvent être équipés avec les armes et armures de la liste des hommes-bêtes.

0-5 Chiens du Chaos

15 Couronnes d'Or

Les Chiens du Chaos sont bien plus gros que les chiens de combat et beaucoup plus dangereux au corps à corps.

Profil	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	
	7	4	0	4	3	1	3	1	5

Armes/Armures: Mis à part leurs griffes, leurs crocs, et quelques cornes pour les plus altérés, les Chiens du Chaos n'ont aucun équipement. Ils combattent donc sans aucune pénalité.



RÈGLES SPÉCIALES

Animaux: Les Chiens du Chaos sont des animaux et ils n'acquièrent donc jamais de points d'expérience.

0-1 Minotaure

200 Couronnes d'Or

Le Minotaure est un homme-bête géant à tête de taureau. Il est si puissant et effrayant que tout Chef homme-bête essaiera d'en recruter un dans sa harde.

Profil	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	
	6	4	3	4	4	3	4	3	8

Armes/Armures: Le Minotaure peut être équipé d'armes et d'armures de la liste des hommes-bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES

Peur: Le Minotaure est immense et cause la peur, voir la section psychologie des règles.

Soif de Sang: Si le Minotaure met tous ses ennemis hors de combat au corps à corps, il devient frénétique si vous obtenez 4+ sur 1D6.

Animal: Le Minotaure est bien plus bestial que ses frères hommes-bêtes, et même s'il peut acquérir de l'expérience, il ne deviendra jamais un Héros.

Grande Cible: Le Minotaure est une grande cible, comme décrit dans les règles de tir du livre de règles.



Compétences Spéciales

Cuir Epais

La peau du Héros est si épaisse qu'elle fait office d'armure en déviant les coups d'épée. La figurine jouit d'une sauvegarde d'armure de 6+ qui peut être combinée avec d'autres armures.

Autant

L'homme-bête peut acquérir une mutation, voir les règles spéciales Mutations page 76 du livre de règles de Mordheim.

Sans Peur

Immunisé à la *peur*, et à la *terreur*. N'a pas à effectuer de test *seul contre tous*.

Le Cornu

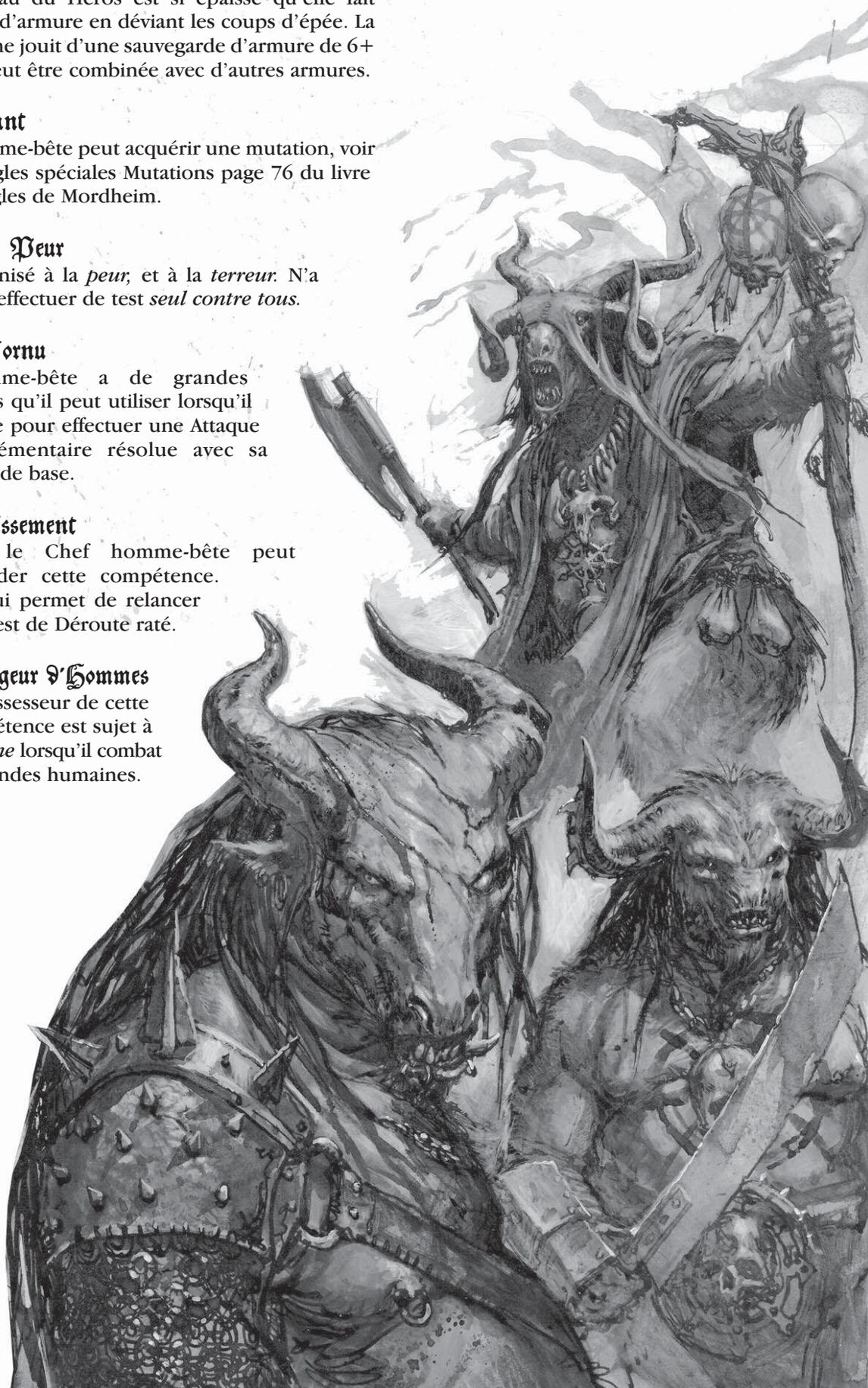
L'homme-bête a de grandes cornes qu'il peut utiliser lorsqu'il charge pour effectuer une Attaque supplémentaire résolue avec sa Force de base.

Mugissement

Seul le Chef homme-bête peut posséder cette compétence. Elle lui permet de relancer tout test de Dérouté raté.

Mangeur d'Hommes

Le possesseur de cette compétence est sujet à la *haine* lorsqu'il combat des bandes humaines.



MORDHEIM

Francs-tireurs

Cet article présente de nouveaux francs-tireurs pouvant exclusivement être recrutés dans le contexte d'Empire en Flammes. Ces nouveaux personnages suivent les règles habituelles de recrutement et de solde page 147 du livre de règles de Mordheim.

Le Diable de la Drakwald

Le long silence de la tombe régnait en maître dans la Forêt de Drakwald. La pénombre semblait abriter en son sein de sombres rêveries, la promesse d'une débauche de tortures bestiales et d'actes innommables. Rare était le chant des oiseaux, plus rare l'éclat de quelque rayon de soleil égaré. Même la brise portait l'écœurante odeur du sang. Seul un fou ou un idiot emprunterait ces chemins maudits sans une solide escorte ni même un guide, et pourtant un être s'y trouvait, rôdant sous les frondaisons, des brindilles craquant bruyamment sous ses pas, les ténèbres devant lui et les démons de l'enfer sur ses talons...

"Chair humaine," grogna Boraash. Aux côtés de l'homme-bête, Gorgoth s'ébroua en un geste de mépris, ses yeux brûlant d'impatience. La créature nommée Kornak battait furieusement l'air de ses redoutables cornes, de la salive dégouttant de ses crocs jaunis.

"Encerclez-le!" ordonna-t-il.

La végétation devenait plus dense, étouffant jusqu'au souvenir même du monde extérieur. Et toujours le voyageur avançait, paraissant ignorer la présence de ses poursuivants.

Boraash se déplaçait avec célérité à travers les fougères noires, évitant les branches les plus basses, traversant les buissons. Le reste de sa meute impie courait en direction de sa proie. Boraash sentait sa crinière se hérissier à l'idée de la tuerie à venir. Il pouvait déjà goûter le sang dont il allait bientôt s'abreuver.

Une brume rouge obscurcissait les sens de Gorgoth. Il ne tenait pas compte des branchages qui fouettaient son visage alors qu'il se ruait en avant. Sa soif de sang était un torrent avide dans lequel il se plongeait avec délice. Les babines retroussées, il se voyait déjà se jeter sur la chose-homme pour déchirer ses chairs et s'en repaître lorsqu'un pieu épais transperça ses entrailles pour l'empaler net.

L'instinct de Kornak l'avait prévenu du danger et il était resté en retrait, dans le sillage de Boraash et Gorgoth. Il avait écarquillé les yeux de surprise en voyant Gorgoth soulevé du sol, un flot de sang jaillissant de son dos en cascades noires. Boraash arrêta sa course, se préparant à attaquer. Kornak le regarda ralentir, conscient que leur victime avait soudainement et inexplicablement disparu...

Boraash renifla l'air, ses oreilles à la recherche du moindre son, la peur saisissant son être à la vue du sort qu'avait subi Gorgoth. Il n'arrivait pas à

trouver l'odeur de la chose-homme. Il dévorerait le corps de son frère après avoir massacré l'humain. Il n'en laisserait que les os, ça oui...

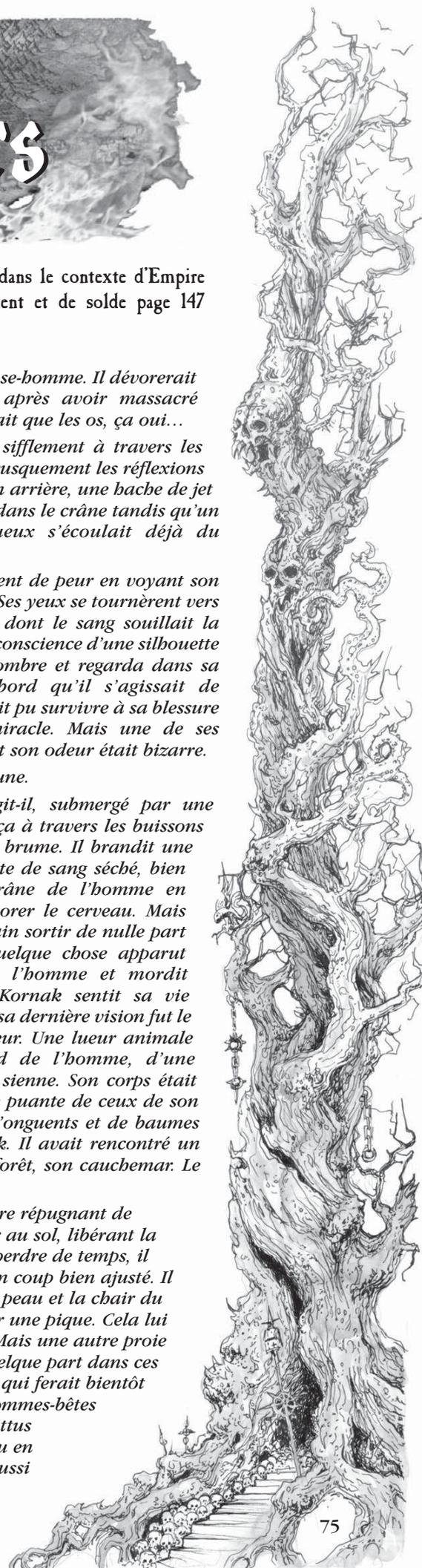
Un éclat argenté et un sifflement à travers les arbres interrompirent brusquement les réflexions de Boraash. Il bascula en arrière, une hache de jet profondément enfoncée dans le crâne tandis qu'un liquide épais et visqueux s'écoulait déjà du manche de l'arme.

Kornak eut un mouvement de peur en voyant son compagnon mis à terre. Ses yeux se tournèrent vers le cadavre de Gorgoth, dont le sang souillait la fourrure. Il eut soudain conscience d'une silhouette se détachant de la pénombre et regarda dans sa direction. Il crut d'abord qu'il s'agissait de Boraash, comme s'il avait pu survivre à sa blessure par quelque sombre miracle. Mais une de ses cornes était sectionnée et son odeur était bizarre.

La proie n'en était plus une.

"La chose-homme!" rugit-il, submergé par une fureur bestiale. Il s'élança à travers les buissons comme s'il s'agissait de brume. Il brandit une grossière massue couverte de sang séché, bien décidé à réduire le crâne de l'homme en bouillie avant d'en dévorer le cerveau. Mais une hache sembla soudain sortir de nulle part pour parer le coup. Quelque chose apparut dans l'autre main de l'homme et mordit cruellement sa chair. Kornak sentit sa vie s'écouler de ses flancs et sa dernière vision fut le visage même de la terreur. Une lueur animale brûlait dans le regard de l'homme, d'une férocité supérieure à la sienne. Son corps était recouvert de la fourrure puante de ceux de son espèce, et il était oint d'onguents et de baumes qui asphyxiaient Kornak. Il avait rencontré un démon, le diable de la forêt, son cauchemar. Le fléau de sa race.

Vantigan laissa le cadavre répugnant de l'homme-bête s'effondrer au sol, libérant la lame de sa hache. Sans perdre de temps, il décapita la créature d'un coup bien ajusté. Il eut vite fait de retirer la peau et la chair du crâne pour le planter sur une pique. Cela lui ferait un beau trophée. Mais une autre proie lui échappait encore, quelque part dans ces bois. La nuit approchait qui ferait bientôt sortir la créature. Ces hommes-bêtes avaient été piégés et abattus facilement. Le loup-garou en revanche ne serait pas aussi facile à prendre...



La Légende du Loup-garou

Le voyageur traînait son corps gravement blessé dans la nuit zébrée d'éclairs. Il finit par atteindre à travers la pluie battante le petit bourg d'Högenbath. Ses habitants lui portèrent immédiatement secours et l'amènèrent à leur apothicaire, qui entreprit de le soigner. Alors qu'il pensait ses plaies, les lèvres ensanglantées du malheureux s'animèrent faiblement et, dans un souffle rauque, il dit qu'il avait été attaqué par une bête énorme ayant l'apparence d'un loup. Elle semblait tout droit sortie des pires cauchemars de l'enfer, mais sa démarche avait quelque chose d'humain. Il lutta contre elle avec l'énergie du désespoir et parvint à transpercer son cœur de son épée brisée, non sans avoir été lui-même grièvement blessé. À peine eut-il terminé son récit qu'il sombra dans l'inconscience...

En voyant la pâleur de son visage, l'apothicaire douta que l'homme survive à la nuit.

Au point du jour, l'apothicaire se leva pour trouver à son grand étonnement le voyageur totalement guéri de ses blessures! Durant la journée, le village tout entier se réjouit du miracle en voyant l'homme recouvrer ses forces. Mais la nuit suivante, un événement horrible devait dissiper la liesse des habitants...

L'astre solaire fit place à la pleine lune. Un milicien patrouillait sur la place du village lorsqu'il entendit des hurlements terrifiés que même le tonnerre et la pluie diluvienne ne pouvaient couvrir. Il se précipita vers les cris et parvint au seuil de la maison de l'apothicaire.

La porte avait été défoncée et pendait sur ses gonds, grinçant sinistrement au gré du vent qui s'engouffrait dans l'entrée. À l'intérieur, une lampe-tempête pendue au plafond s'agitait frénétiquement, projetant sur la pièce une lueur basardeuse. Le spectacle que vit le garde devait le tourmenter jusqu'à sa mort. Le corps de l'apothicaire gisait au sol, démembré et à moitié dévoré. Son sang encore frais et ses viscères fumants recouvraient les murs.

Il avait été tué par quelque chose d'horrible et inhumain. Un hurlement long et sinistre retentit alors à travers la nuit, porté par la tempête. Une silhouette se découpa à la lueur des éclairs, un monstre énorme ressemblant à un loup, mais en même temps terriblement différent. La bête disparut ensuite dans les profondeurs de la forêt pour se perdre dans les légendes.

Du mystérieux voyageur, personne ne sut jamais ce qu'il était advenu.





Le Chasseur



Le Chasseur est un rôdeur dont l'existence est auréolée de mystère, et bien sombre est son histoire. Il fait partie de ces hommes qu'un destin cruel a menés au bord de la démente, possédés d'une inextinguible soif de revanche sur ceux qui ont détruit leur vie. Le Chasseur se pare des peaux de ses ennemis pour mieux effrayer ses proies. Seul un capitaine au caractère bien trempé engagerait un tel homme, mais ses talents de chasseur sont sans égal, de même que ses prouesses martiales ne sauraient être ignorées. Dangereux et féroce, le Chasseur possède toutes les qualités pour survivre dans les étendues les plus sauvages.

Recrutement: Recrutement: 35 couronnes d'Or pour l'engager, 15 de solde.

Disponibilité: Toutes les bandes peuvent recruter un Chasseur, sauf les hommes-bêtes, les skavens, les morts-vivants et les orques & gobelins, les Possédés et la Kermesse du Chaos.

Valeur: Un Chasseur augmente la valeur d'une bande de 18 points, plus 1 point par Point d'Expérience qu'il possède.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chasseur	4	3	4	3	3	1	4	2	7

Équipement: Deux haches, hache de jet (compte comme un couteau de lancer avec +1 en Force), armure légère.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine des hommes-bêtes: le Chasseur veut se venger des hommes-bêtes, il les hait tous (y compris les Gors, les Ungors, les Centigors et les Minotaures) et participera à une bataille contre les hommes-bêtes sans demander de solde.

Trophées: Le Chasseur porte un assemblage de piques ornées de crânes inhumains. Il cause la peur chez les hommes-bêtes.

Prédateur: Le Chasseur traque toutes les abominations, mais plus particulièrement les hommes-bêtes. Lors d'une bataille se situant dans la nature (c'est-à-dire pas à Mordheim) et impliquant des hommes-bêtes, le Chasseur est placé après que les deux bandes se sont déployées. Il peut être positionné n'importe où sur la table, caché et hors de la zone de déploiement ennemie.

Compétences: Un Chasseur peut choisir parmi les compétences de Combat et de Force lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.





La Chose dans les Bois



La "Chose" est une créature pouvant être rencontrée dans le contexte d'Empire en Flammes, comme expliqué dans le scénario "la Chose des Bois" page 42 de ce livre.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Loup-garou	5	4	0	5	5	3	4	2(3)	7

RÈGLES SPÉCIALES

Grande Cible : Le Loup-garou est un monstre énorme et compte comme une *grande cible* pour les tirs, comme cela est défini dans le chapitre Tir du livre de règles.

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 une 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 ou 6.

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 à 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 donné ci-dessus. Tout équipement ou armure qu'elle portait est détruit et ses armes tombent à terre (mais peuvent être récupérées à 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 alors 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 à 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).





Bandit de Grand Chemin



Écumant les routes et les chemins de traverse de l'Empire, ces brigands dévalisent les diligences et les voyageurs qui ont le malheur de croiser leur chemin. Ce sont des hommes taciturnes et dangereux qui trouvent souvent un emploi grâce à leurs talents de tireur et leur connaissance des routes. Ils apparaissent comme des personnages envoûtants et quelque peu romantiques, drapés dans leurs vêtements sombres, mais ce n'est qu'une ruse servant à masquer leur nature égoïste. Ce sont des cavaliers experts et des tireurs émérites, deux atouts majeurs pour une bande d'aventuriers, même si l'on ne peut pas se fier à eux et encore moins se permettre de leur tourner le dos...

Recrutement : 35 couronnes puis 20 couronnes de solde.

Employeur : N'importe quelle bande sauf les Sœurs de Sigmar, les Répurgateurs et les elfes

alignés du côté du bien peut louer les services d'un Bandit de Grand Chemin. Un Bandit de Grand Chemin ne peut pas rejoindre une bande ayant déjà un Patrouilleur.

Valeur : Un Bandit de Grand Chemin augmente la valeur de la bande de 20 points plus 1 point par point d'expérience qu'il possède.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bandit	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Cheval	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Armes/Armures : Paire de pistolets, rapière, cape (compte comme une rondache au corps à corps) et dague. Si vous utilisez les règles de cavalerie, le Bandit de Grand Chemin monte alors un cheval. Lorsqu'il est monté, il a une sauvegarde de 6+. Il n'a aucune sauvegarde lorsqu'il est à pied.

Compétences : Un Bandit de Grand Chemin peut choisir des compétences de combat, de tir et de vitesse lorsqu'il gagne une compétence.

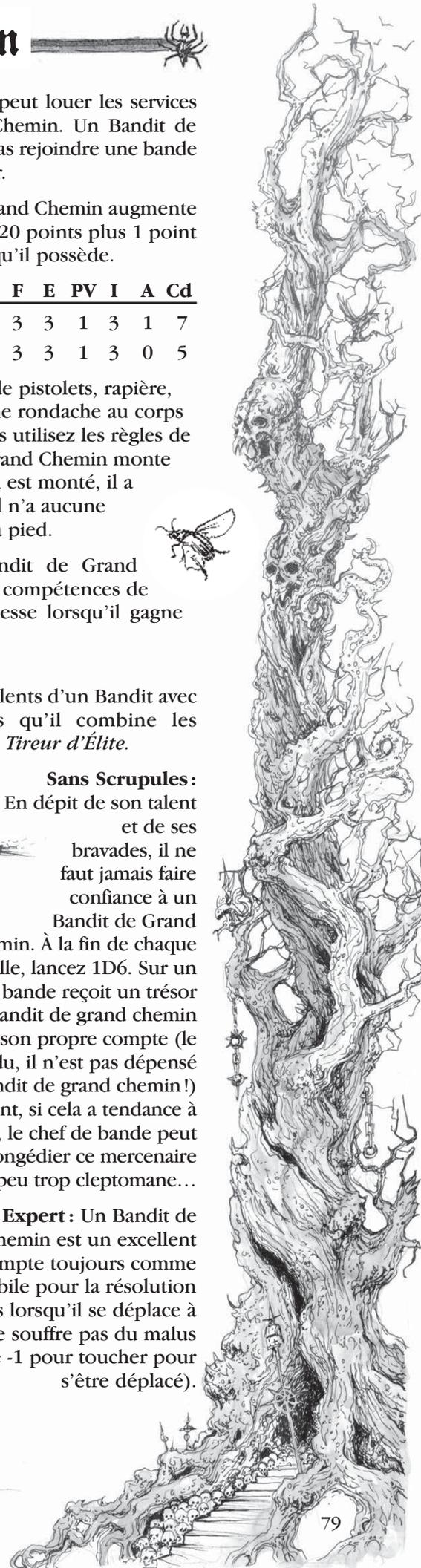
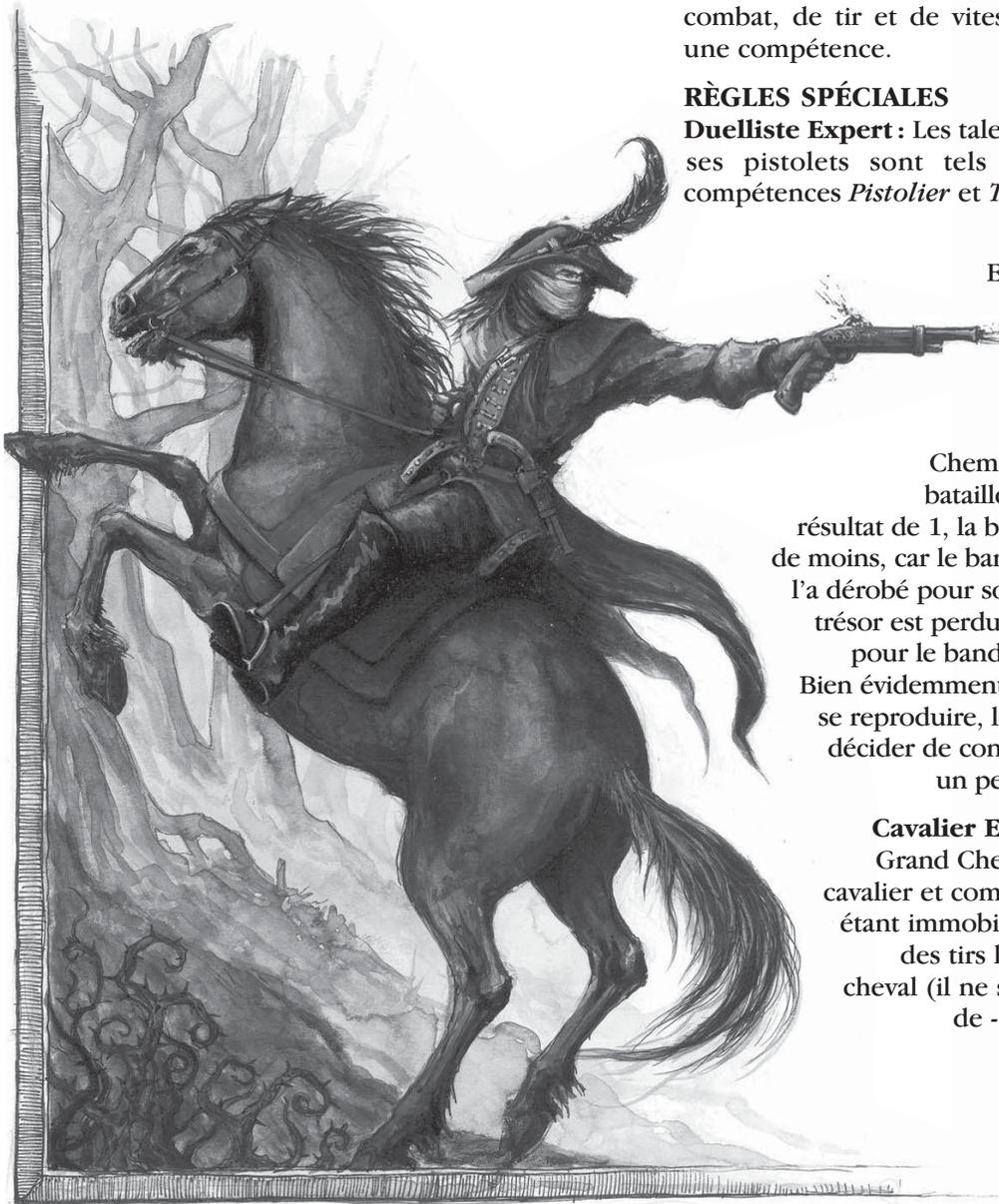
RÈGLES SPÉCIALES

Duelliste Expert : Les talents d'un Bandit avec ses pistolets sont tels qu'il combine les compétences *Pistolier* et *Tireur d'Élite*.

Sans Scrupules :

En dépit de son talent et de ses bravades, il ne faut jamais faire confiance à un Bandit de Grand Chemin. À la fin de chaque bataille, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, la bande reçoit un trésor de moins, car le bandit de grand chemin l'a dérobé pour son propre compte (le trésor est perdu, il n'est pas dépensé pour le bandit de grand chemin!) Bien évidemment, si cela a tendance à se reproduire, le chef de bande peut décider de congédier ce mercenaire un peu trop cleptomane...

Cavalier Expert : Un Bandit de Grand Chemin est un excellent cavalier et compte toujours comme étant immobile pour la résolution des tirs lorsqu'il se déplace à cheval (il ne souffre pas du malus de -1 pour toucher pour s'être déplacé).





Patrouilleur



Ces hommes patrouillent les routes les plus dangereuses de l'Empire. Ce sont des êtres courageux, des solitaires qui voyagent aux quatre coins de l'Empire par tous les temps. Au combat, ils sont brutaux et impitoyables, ne suivant aucun code de l'honneur. Ils ne font pas de quartier parce qu'ils n'en attendent pas en retour. Experts dans le maniement de l'arbalète, ce sont d'excellents chasseurs et des tireurs hors-pair. Ils se frottent quotidiennement aux bandits de grand chemin, aux brigands et aux soudards, qu'ils exécutent sans la moindre pitié afin de garder sûres les routes dont ils ont la charge.

Recrutement : 40 couronnes puis 20 couronnes de solde.

Employeur : Toute bande alignée du côté du Bien, telle que les Répurgateurs, les Sœurs de Sigmar, les nains et les mercenaires humains peut engager un Patrouilleur. Un Patrouilleur ne rejoindra jamais une bande qui comporte un Bandit de Grand Chemin.

Valeur : Un Patrouilleur augmente la valeur de votre bande de +22 points, plus un point par point d'expérience qu'il possède.

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

Armes/Armures : Arbalète, marteau de cavalerie, dague, armure lourde et trois torches. Si vous utilisez les règles de cavalerie, le Patrouilleur monte alors un cheval. Sa sauvegarde d'armure est de 4+ quand il est monté et de 5+ à pied.

Compétences :

Un Patrouilleur peut avoir des compétences de Combat, de Force et de Tir lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.

RÈGLES SPÉCIALES

Tireur Infaillible : Un Patrouilleur est redoutable avec son arbalète et possède les compétences *Ceil de Faucon* et *Tireur d'Élite*.



Impavide : Un Patrouilleur fait cavalier seul et sa vie l'a endurci à tous les dangers. Il peut relancer tout test de *panique* et de *peur* raté, de plus il est immunisé aux tests de *seul contre tous*.

Cavalier Expert : Le Patrouilleur sait parfaitement monter à cheval, il compte comme ayant la compétence *Tir en Mouvement* lorsqu'il est à cheval. De plus, il ne subit aucun malus pour se déplacer et tirer quand il est à cheval.

DILIGENCES

Le Patrouilleur et le Bandit de Grand Chemin sont habitués aux combats et aux embuscades tendus aux diligences et aux caravanes. Pour représenter cela, dans tout scénario où au moins un des camps a une diligence ou une charrette, tout patrouilleur et bandit de grand chemin de chaque bande peut relancer un dé par tour. Ce bonus dure tant que la relance n'obtient pas comme résultat 1. Cette capacité représente leur habitude à se trouver impliqués dans ce genre d'échauffourée.

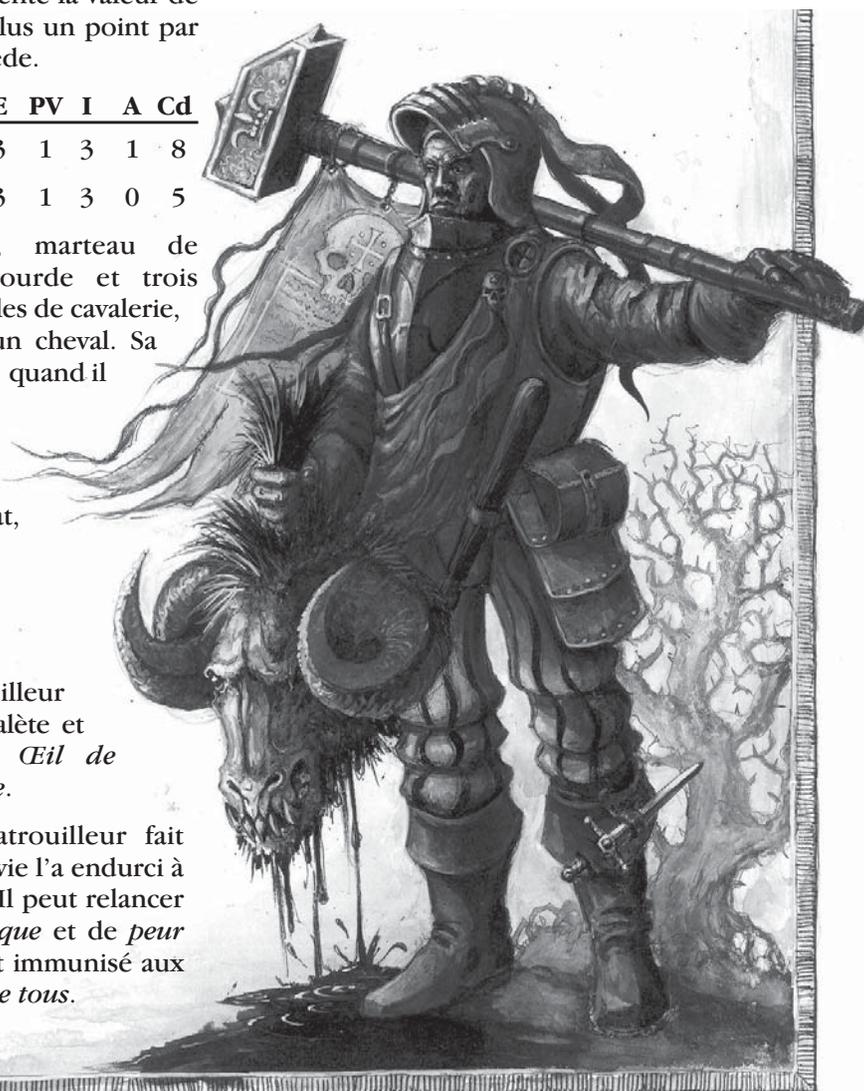


Tableau des Prix

ARMES DE CORPS A CORPS

Objet	Coût	Rareté
Dague (première gratuite)	2 CO	Commun
Dague infectée <i>(Skavens pestilens uniquement)</i>	15 CO	Rare 8
Poings de bronze (la paire)	20 CO	Rare 8
Bâton, masse, marteau	3 CO	Commun
Marteau de guerre sigmarite <i>(Sœurs de Sigmar uniquement)</i>	15 CO	Commun
Hache	5 CO	Commun
Hache naine <i>(nains uniquement)</i>	15 CO	Rare 8
Épée	10 CO	Commun
Rapière <i>(Reiklanders et Marienburgers uniquement)</i>	15 CO	Rare 5
Brise-lame	30 CO	Rare 8
Lames suintantes (la paire) <i>(Skavens eshin uniquement)</i>	50 CO	Rare 9
Griffes de combat (la paire) <i>(Skavens eshin uniquement)</i>	35 CO	Rare 7
Griffe des anciens <i>(Amazones uniquement)</i>	30 CO	Rare 12
Gantelet à pointe <i>(Gladiateurs uniquement)</i>	15 CO	Rare 7
Fouet tressé <i>(Héros Pirates uniquement)</i>	3 CO	Commun
Fouet de Muletier	15 CO	Commun
Fouet d'acier <i>(Sœurs de Sigmar uniquement)</i>	10 CO	Commun
Fouet à Bêtes <i>(Maître des bêtes Elfe Noir uniquement)</i>	10+D6 CO	Rare 8
Gaffe <i>(Pirates uniquement)</i>	8 CO	Commun
Lance	10 CO	Commun
Trident <i>(Gladiateurs uniquement)</i>	15 CO	Rare 7
Pique <i>(Figurines de taille humaine ou + uniquement)</i>	12 CO	Rare 7
Aiguillon à Squigs <i>(Gobelins uniquement)</i>	15 CO	Commun
Lance de cavalerie	40 CO	Rare 8
Marteau de cavalerie	12 CO	Rare 10
Morgenstern	15 CO	Commun
Fléau	15 CO	Commun
Encensoir à peste <i>(Skavens pestilens uniquement)</i>	40 CO	Rare 9
Boulet et chaîne <i>(Gobelins uniquement)</i>	15 CO	Commun
Hallebarde	10 CO	Commun
Arme à deux mains	15 CO	Commun
Bâton Ardent <i>(Répurgateurs uniquement)</i>	35 CO	Rare 7
Lame Elfe Noire <i>(Elfes noirs seulement)</i>	Prix +20 CO	Rare 9
Arme en Ithilmar	3 x Prix	Rare 9
Arme en Gromril	4 x Prix	Rare 11

ARMES DE TIR

Objet	Coût	Rareté
Fronde	2 CO	Commun
Sarbacane <i>(Skavens eshin & skinks uniquement)</i>	25 CO	Rare 7
Fléchettes <i>(Pirates uniquement)</i>	3 CO	Commun
Couteaux/étoiles de jet	15 CO	Rare 5
Javelots	5 CO	Commun
Arc court	5 CO	Commun
Arc	10 CO	Commun
Arc long	15 CO	Commun
Arc elfique	35+3D6 CO	Rare 12
Arbalète	25 CO	Commun
Arbalète à répétition	40 CO	Rare 8
Arbalète de poing	35 CO	Rare 9
Tufenk	15 CO	Rare 9
Gantelet du soleil <i>(Amazones uniquement)</i>	40 CO	Rare 12
Bâton solaire <i>(Amazones uniquement)</i>	50 CO	Rare 12

ARMES A POUVRE NOIRE

Objet	Coût	Rareté
Pistolet/paire	15 CO/30 CO	Rare 8
Pistolet double barillet/ paire <i>(Ostlanders uniquement)</i>	30 CO/60 CO	Rare 10
Pistolet de duel/paire	30 CO/60 CO	Rare 10
Pistolet à malepierre/ paire <i>(Skavens eshin uniquement)</i>	35 CO/70 CO	Rare 11
Tromblon	30 CO	Rare 9
Arquebuse	35 CO	Rare 8
Long fusil d'Hochland	200 CO	Rare 11
Fusil de chasse à double barillet <i>(Ostlanders uniquement)</i>	250 CO	Rare 12
Canon à mitraille	65 CO	Rare 8
Munitions spéciales du canon à mitraille		
- Boulets	5 CO	Commun
- Chaines	2 CO	Commun
- Mitraille	2 CO	Commun
<i>(Artilleurs Pirates uniquement)</i>		

ARMURES

Objet	Coût	Rareté
Cuir durci	5 CO	Commun
Armure légère	20 CO	Commun
Armure lourde	50 CO	Commun
Armure en ithilmar	90 CO	Rare 11
Armure en gromril	150 CO	Rare 12
Caparaçon	30 CO	Rare 11
<i>(Destriers, coursiers elfiques, destriers du chaos, et cauchemars uniquement)</i>		
Bouclier	5 CO	Commun
Rondache	5 CO	Commun
Casque	10 CO	Commun

PROJECTILES ET MUNITIONS

Objet	Coût	Rareté
Flèches de chasse	25+D6 CO	Rare 8
Flèches enflammées	30+D6 CO	Rare 9
Poudre-éclair	25+2D6 CO	Rare 8
Bombe incendiaire	35+2D6 CO	Rare 9
Eau bénite	10+3D6 CO	Rare 6
<i>(Commun pour les prêtres-guerriers et les sœurs de Sigmar, indisponible aux morts vivants et possédés)</i>		
Filet	5 CO	Commun
Bolas	5 CO	Commun
<i>(Skinks uniquement)</i>		
Clous	15+2D6 CO	Rare 6
Poudre noire supérieure	30 CO	Rare 11
Fragment de Malepierre incandescents	10+D6x10 CO	Rare 9

(Pour encensoir à peste skaven pestilens uniquement)

ACCESSOIRES/OUTILS DIVERS

Objet	Coût	Rareté
Corde et grappin	5 CO	Commun
Torche	2 CO	Commun
Lanterne	10 CO	Commun
Gourde d'huile	30+D6 CO	Rare 7
Bannière	10 CO	Rare 5
Bannière clan pestilens	10 CO	Rare 5
<i>(Skavens clan pestilens uniquement)</i>		
Bannière de Nagarythe	75+3D6 CO	Rare 9
<i>(guerriers fantômes uniquement)</i>		
Jolly Roger	40+2D6 CO	Rare 9
<i>(Pirates uniquement)</i>		
Cor de guerre	30+2D6 CO	Rare 8
Cor de guerre Nagaryth	25+1D6 CO	Rare 6
<i>(guerriers fantômes uniquement)</i>		
Longue vue	20 CO	Rare 8
Compas	45+2D6 CO	Rare 9
<i>(Pirates uniquement)</i>		
Outils de crochetage	15 CO	Rare 8

TALISMANS/ANNEAUX/RELIQUES

Objet	Coût	Rareté
Ail	1 CO	Commun
Porte-bonheur	10 CO	Rare 6
Patte de lapin/	10 CO	Rare 5
Amulette de malepierre		
Patte de singe	50+1D6 CO	Rare 10
Relique sacrée/maudite	15+3D6 CO	Rare 8
<i>(Rare 6 pour les prêtres-guerriers et sœurs de Sigmar)</i>		
Anneau venimeux	20+D6 CO	Rare 10
Collier de griffes d'ours	75+3D6 CO	Rare 9
<i>(Héros Kislevites uniquement)</i>		
Amulette lunaire	50 CO	Rare 12
<i>(Héroïnes Amazones uniquement)</i>		
Pendule pierre magique	25+3D6 CO	Rare 9
Cartes de tarot	50 CO	Rare 7
<i>(Indisponible aux répurgateurs et sœurs de Sigmar)</i>		
Lampe magique	50+2D6 CO	Rare 12
Pierres runiques elfiques	50+2D6 CO	Rare 11
<i>(Tisseurs d'ombres guerriers fantômes uniquement)</i>		

SCRIPTORIUM

Objet	Coût	Rareté
Carte de Mordheim	20+4D6 CO	Rare 9
Carte au trésor	75+4D6 CO	Rare 10
<i>(Pirates uniquement)</i>		
Familier	20+D6 CO	Rare 8
<i>(Sorcières uniquement, indisponible aux skavens)</i>		
Parchemin rat Familier	25+D6 CO	Rare 8
<i>(Skavens uniquement)</i>		
Parchemin anti-magie	50+4D6 CO	Rare 11
<i>(Sorcières uniquement)</i>		
Liturgicus Infecticus	30+2D6 CO	Rare 8
<i>(Skavens pestilens uniquement)</i>		
Livre cuisine Halfling	30+3D6 CO	Rare 7
<i>(Indisponible aux morts vivants)</i>		
Livre des damnés	100 CO	Rare 10
<i>(Répurgateurs uniquement)</i>		
Livre saint	100+D6x10 CO	Rare 8
<i>(Prêtres-guerriers et sœurs de Sigmar uniquement)</i>		
Grimoire de magie	200+D6x25 CO	Rare 12
<i>(Indisponible aux répurgateurs et sœurs de Sigmar)</i>		
Livre des morts	200+D6x25 CO	Rare 12
<i>(Vampires et nécromanciens uniquement)</i>		
Liber Bubonicus	200+D6x25 CO	Rare 12
<i>(Skavens pestilens uniquement)</i>		

VÊTEMENTS

Objet	Coût	Rareté
Habits en soie de Cathay	50+2D6 CO	Rare 9
Cape elfique	100+D6x10 CO	Rare 12
Bottes elfiques	75+D6x10 CO	Rare 12
Cape en peau de loup	10 CO	Spécial
<i>(Middenheimers uniquement)</i>		
Cape en peau de dragon des mers	50+2D6 CO	Rare 10
<i>(Héros et Corsaires Elfes Noirs uniquement)</i>		

POISONS & DROGUES

Objet	Coût	Rareté
Lotus noir	10+D6 CO	Rare 9
<i>(Indisponible aux répurgateurs et sœurs de Sigmar, Rare 7 pour les skavens du clan esbin)</i>		
Venin fuligineux	30+2D6 CO	Rare 8
<i>(Indisponible aux répurgateurs et sœurs de Sigmar)</i>		
Champ. Bonnet de fou	30+3D6 CO	Rare 9
<i>(25 CO et commun si gobelins dans la bande)</i>		
Ombre pourpre	35+D6 CO	Rare 8
Racine de mandragore	25+D6 CO	Rare 8

POTIONS ALAMBICS & NOURRITURE

Objet	Coût	Rareté
Larmes de Shallya	10+2D6 CO	Rare 7
<i>(Indisponible aux possédés et morts vivants)</i>		
Herbes de soin	20+2D6 CO	Rare 8
<i>(35 CO et commun pour les amazones)</i>		
Bière de Bugman	50+3D6 CO	Rare 9
Vodka	35+2D6 CO	Rare 8
<i>(Héros kislevites uniquement)</i>		
Vin elfique	30+3D6 CO	Rare 10
<i>(Guerriers fantômes uniquement)</i>		
Biscuit dur	5 CO	Commun
<i>(Pirates uniquement)</i>		

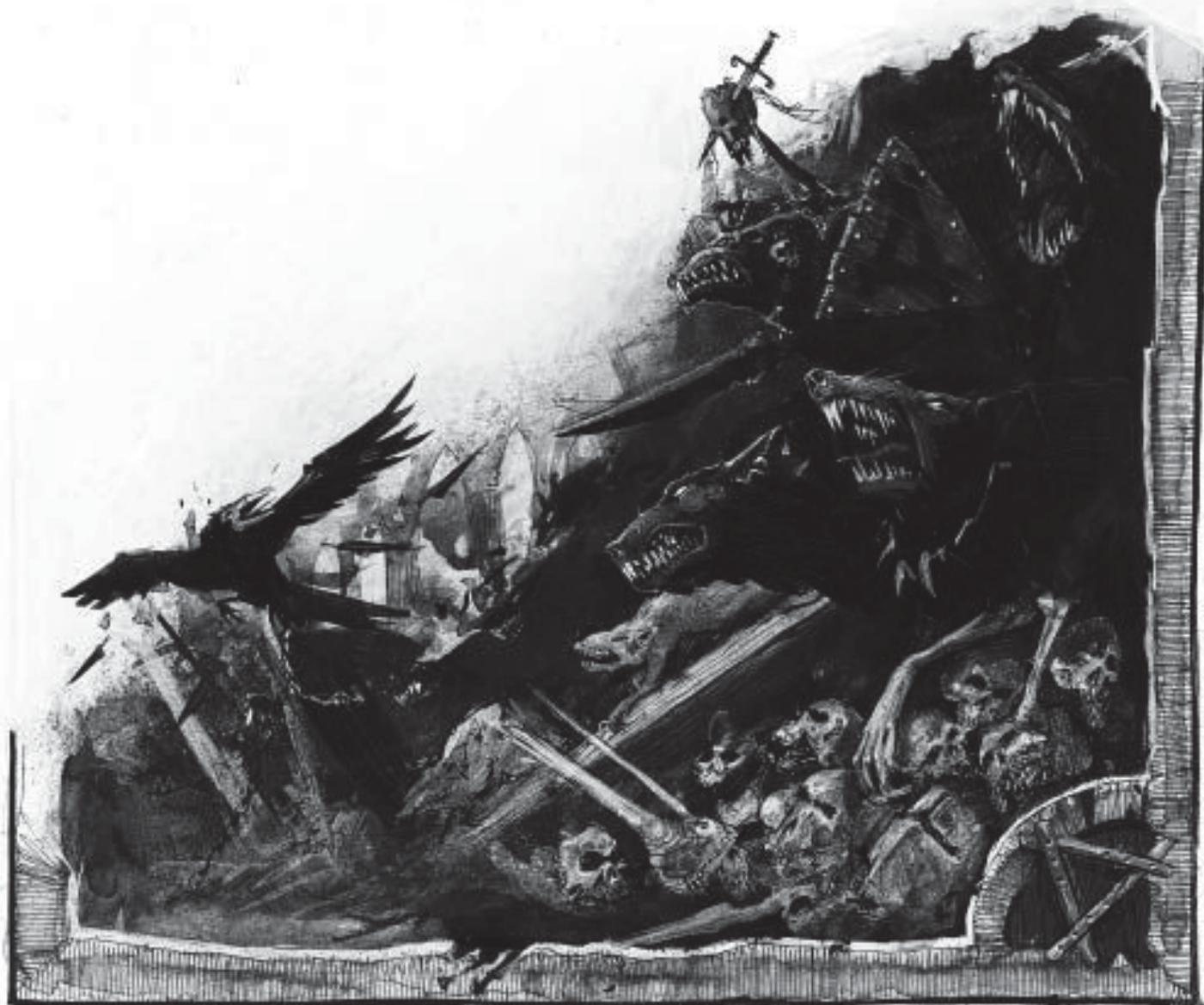
ANIMAUX / MONTURES

Objet	Coût	Rareté
Perroquet <i>(Capitaine et seconds pirates uniquement)</i>	15 CO	Rare 8
Chien de guerre <i>(Indisponible aux skavens)</i>	25+2D6 CO	Rare 10
Mule	30 CO	Rare 7
Cheval de trait/ de monte <i>(Humains uniquement)</i>	40 CO	Rare 8
Destrier <i>(Humains uniquement)</i>	80 CO	Rare 11
Coursier elfique <i>(Elfes uniquement)</i>	90 CO	Rare 10
Destrier du chaos <i>(Possédés uniquement)</i>	90 CO	Rare 11
Cauchemar <i>(Vampires et nécromanciens uniquement)</i>	95 CO	Rare 11
Loup géant <i>(Gobelins uniquement)</i>	85 CO	Rare 10
Araignée géante <i>(Gobelins uniquement)</i>	100 CO	Rare 11

Sanglier de guerre <i>(Orques uniquement)</i>	90 CO	Rare 11
Sang froid <i>(Elfes noirs et skinks uniquement)</i>	100 CO	Rare 11

VEHICULES

Objet	Coût	Rareté
Tapis volant	50+4D6 CO	Rare 12
Chariot ou diligence <i>(sans les animaux)</i>	100 CO	Rare 7
Carrosse opulent <i>(avec 2 chevaux)</i>	250 CO	Rare 10
Roue de carrosse/chariot	15+2D6 CO	Rare 7/9
Réparation roue/châssis	10+1D6 CO	Rare 6/8
Barque	40 CO	Rare 7
Gabare	100 CO	Rare 8
Barge fluviale	200 CO	Rare 9
Rame	10+1D6 CO	Rare 6/8
Voile	10+1D6 CO	Rare 6
Mât	20+2D6 CO	Rare 7
Réparation coque/gouvernail	15+2D6 CO	Rare 6/8





Armes de Corps à Corps

Poings

Gratuit

Disponibilité : commun

Dans les cas les plus désespérés, lorsqu'on n'a même pas un couteau, on est obligé de se battre à mains nues. Inutile de préciser que les chances de survies sont comparables à celles d'un Halfling privé de nourriture pendant huit heures.

Portée	Force	Svg.	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur -1	+1	-

REGLES SPECIALES :

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

Dague

2 Couronnes d'or (première gratuite)

Disponibilité : commun

Portée	Force	Svg.	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	+1	-

REGLES SPECIALES :

+1 à la sauvegarde ennemie : Un ennemi blessé par une dague obtient un bonus de +1 à sa sauvegarde, ou une sauvegarde de 6+ s'il n'en a pas.

Dague infectée

Skavens du clan Pestifens seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Portée	Force	Svg.	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	+1	infecté

REGLES SPECIALES :

+1 à la sauvegarde ennemie : Un ennemi blessé par une dague obtient un bonus de +1 à sa sauvegarde, ou une sauvegarde de 6+ s'il n'en a pas.

Infecté : Lorsque vous obtenez un 6 naturel pour toucher, la figurine ennemie est infectée par une maladie et doit faire un test d'endurance. Lancez 1D6, si le résultat est supérieur à l'endurance de la victime, celle-ci subit une blessure automatique en plus de la touche qui peut également blesser. Les possédés et les morts vivants ne sont pas affectés par cette maladie. Utiliser 2 dagues infectées procure une attaque supplémentaire et augmente les chances d'obtenir un 6 naturel, mais n'offre pas de bonus de plus.



Poings de bronze

20 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

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	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +1	Paire, Arme de rixe

REGLES SPECIALES :

Paire : Les poings de bronze sont traditionnellement utilisées par paires, un guerrier équipé d'une paire de poings de bronze gagne +1 attaque, mais ne peut rien utiliser d'autre nécessitant d'être tenu en main. Le guerrier est libre de remplacer les poings de bronze par tout autre équipement du moment qu'il n'est pas engagé au corps à corps.

Arme de rixe : Les poings de bronze 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 un combat.

Bâton, Masse, Marteau

3 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Contondant

REGLES SPECIALES :

Contondant : Les marteaux et autres armes contondantes sont parfaites pour sonner vos ennemis. Lors du jet de dégâts, un résultat de 2-4 est traité comme *sonné* au lieu de 3-4 habituel.

Marteau de guerre

sigmarite

Sœurs de Sigmar seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +1	Contondant, sacré

REGLES SPECIALES :

Contondant : Les marteaux de guerre sont parfaits pour sonner vos ennemis. Lors du jet de dégâts, un résultat de 2-4 est traité comme *sonné* au lieu de 3-4 habituel.

Sacré : Chaque marteau a été béni par une matriarche avant d'être remis à une sœur. Le marteau donne un bonus de +1 à tous les jets pour blesser infligés au corps à corps contre les possédés et les morts vivants. Notez qu'il 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.

Hache

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	tranchant

REGLES SPECIALES :

Tranchant : Les haches bénéficient 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.

Hache naine

Mains seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Tranchant, Parade

REGLES SPECIALES :

Tranchant : Les haches naines bénéficient 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.

Parade : Un guerrier armé d'une hache naine peut parer les attaques ennemies. Lorsque l'adversaire jette les dés pour toucher, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet pour toucher, l'une des attaques est annulée. Il n'est pas possible de parer une attaque ayant le double de sa force ou plus. Une figurine ne peut pas parer plus d'une attaque par phase de corps à corps. Une figurine armée de deux haches naines ne peut pas parer deux attaques, mais peut relancer une attaque ratée.



Épée

10 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	parade

REGLES SPECIALES :

Parade : Les épées permettent de parer les coups. Lorsque l'adversaire jette les dés pour toucher, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet pour toucher, l'une des attaques est annulée. Il n'est pas possible de parer une attaque ayant le double de sa force ou plus.

Rapière

Reiklanders et Marienburgers seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 5

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur-1	Parade - Barage

REGLES SPECIALES :

Parade : Les rapières comme les épées permettent de parer les coups. Lorsque l'adversaire jette les dés pour toucher, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet pour toucher, l'une des attaques est annulée. Il n'est pas possible de parer une attaque ayant le double de sa force ou plus.

Barrage : Pour chaque touche réussie avec la rapière qui ne parvient pas à blesser son adversaire, le porteur peut relancer une nouvelle attaque avec un malus de -1 au jet pour toucher (avec un maximum requis de 6). Vous pouvez ainsi continuer à attaquer tant que vous touchez votre adversaire sans réussir à le blesser.

Brise-lame

30 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Un brise-lame est une longue dague spécialisée que seuls les plus habiles armuriers peuvent forger. Il sert à piéger la lame de l'adversaire pour la briser d'un vif mouvement de torsion.

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Parade, Brise-lame

REGLES SPECIALES :

Parade : Les brise-lames comme toute épée permettent de parer les coups. Lorsque l'adversaire jette les dés pour toucher, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet pour toucher, l'une des attaques est annulée. Il n'est pas possible de parer une attaque ayant le double de sa force ou plus.

Brise-lame : Cette technique ne fonctionne que contre des armes composées d'une lame comme toutes les formes d'épées ou de dagues (ceci inclus les épées à deux mains) et s'emploie lorsqu'une attaque provenant d'un de ces types d'armes est parée avec succès à l'aide du brise lame. Lancez 1D6, sur un résultat de 4+, l'arme adverse est brisée. Elle devient inutilisable et doit être remplacée. Si le guerrier n'a plus d'autres armes, il combat désormais à mains nues. Les armes en Ithilmar, lames elfes noires et lames suintantes ne se briseront que sur 5+, les armes en Gromril sur un 6, et les armes magiques ou les artefacts magiques ne peuvent pas être détruits par cette technique.

Lames suintantes

Skavens du clan Esbin seulement

50 Couronnes d'or (la paire)

Disponibilité : rare 9

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Parade, venin, paire

REGLES SPECIALES :

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 les blessures 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 permettent de parer les coups. Lorsque l'adversaire jette les dés pour toucher, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet pour toucher, l'une des attaques est annulée. Il n'est pas possible de parer une attaque ayant le double de sa force ou plus.

Griffes de combat

Skavens du clan Esbin seulement

35 Couronnes d'or (la paire)

Disponibilité : rare 7

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Parade, Grimpeur, Paire, Encombrant

REGLES SPECIALES :

Paire : Les griffes de combat sont traditionnellement utilisées par paires, un guerrier équipé d'une paire de lames suintantes gagne +1 attaque.

Parade : Une figurine équipée d'une paire de griffes de combat peut parer les coups et faire une relance, comme s'il était équipé d'une épée et d'une rondache.

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

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



Griffe des anciens

Amazones seulement

30 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 12

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +1	Parade, Pas de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

Parade : Une figurine équipée d'une griffe des anciens peut parer les coups. Lorsque l'adversaire jette les dés pour toucher, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet pour toucher, l'une des attaques est annulée. Il n'est pas possible de parer une attaque ayant le double de sa force ou plus.

Pas de sauvegarde : La lame de la griffe des anciens peut traverser n'importe quel matériau. Un guerrier blessé par cette arme ne bénéficie d'aucune sauvegarde d'aucune sorte.

Gantelet à pointe

Gladiateurs seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 7

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Parade

REGLES SPECIALES :

Parade : Un guerrier armé d'un gantelet à pointe peut parer les attaques ennemies, et compte comme une rondache, ce qui permet de relancer une parade ratée si il est combiné avec une épée.

Fouet tressé

Héros Pirates seulement

3 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Svg.	Règles spé.
4 ps/CC	Utilisateur	+1	Parade Imp. Claquement

REGLES SPECIALES :

Parade impossible, un guerrier attaqué par un fouet ne peut pas parer, ni avec une épée ni avec une rondache.

+1 à la sauvegarde ennemie : Un ennemi blessé par un Fouet tressé obtient un bonus de +1 à sa sauvegarde, ou une sauvegarde de 6+ s'il n'en a pas.

Claquement : Une figurine armée d'un fouet tressé gagne +1 attaque lorsqu'elle charge. Lorsqu'elle est chargée, elle gagne aussi plus une attaque qu'elle ne peut utiliser que contre la figurine qui la charge. Cette attaque spéciale frappe en premier. Si la figurine se fait charger par plusieurs ennemis à la fois, le bonus de +1 attaque ne s'applique qu'une fois. Si la figurine est armée de deux fouets tressés, elle gagne une attaque supplémentaire pour son arme additionnelle, mais ne gagne pas de seconde attaque bonus par claquement.

Fouet de Muletier

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Svg.	Règles spé.
4 ps/CC	Utilisateur-1	+1	Parade Imp. Désarmement Claquement

REGLES SPECIALES :

Parade impossible, un guerrier attaqué par un fouet ne peut pas parer, ni avec une épée ni avec une rondache.

+1 à la sauvegarde ennemie : Un ennemi blessé par Fouet tressé obtient un bonus de +1 à sa sauvegarde, ou une sauvegarde de 6+ s'il n'en a pas.

Désarmement : Plutôt que de frapper pour blesser, un guerrier armé d'un fouet peut essayer de désarmer son adversaire. Lancez les dés pour toucher, mais au lieu d'effectuer les jets pour blesser, l'adversaire doit faire une tentative de parade. Si elle échoue, il lâche son arme. Il doit désormais se battre avec une autre arme à sa disposition dans son équipement (ou à mains nues s'il n'en a pas d'autre) jusqu'à la fin du combat. A la fin du combat, la figurine désarmée récupère automatiquement son arme si elle n'a pas été mise hors de combat. Dans le cas contraire, l'arme est perdue définitivement.

Claquement : Une figurine armée d'un fouet tressé gagne +1 attaque lorsqu'elle charge. Lorsqu'elle est chargée, elle gagne aussi plus une attaque qu'elle ne peut utiliser que contre la figurine qui la charge. Cette attaque spéciale frappe en premier. Si la figurine se fait charger par plusieurs ennemis à la fois, le bonus de +1 attaque ne s'applique qu'une fois. Si la figurine est armée de deux fouets tressés, elle gagne une attaque supplémentaire pour son arme additionnelle, mais ne gagne pas de seconde attaque bonus par claquement.

Fouet d'acier

Sœurs de Sigmar seulement

10 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
4 ps/CC	Utilisateur	Parade Imp. Claquement

REGLES SPECIALES :

Parade impossible, un guerrier attaqué par un fouet d'acier ne peut pas parer, ni avec une épée ni avec une rondache.

Claquement : Une figurine armée d'un fouet d'acier gagne +1 attaque lorsqu'elle charge. Lorsqu'elle est chargée, elle gagne aussi plus une attaque qu'elle ne peut utiliser que contre la figurine qui la charge. Cette attaque spéciale frappe en premier. Si la figurine se fait charger par plusieurs ennemis à la fois, le bonus de +1 attaque ne s'applique qu'une fois. Si la figurine est armée de deux fouets d'acier, elle gagne une attaque supplémentaire pour son arme additionnelle, mais ne gagne pas de seconde attaque bonus par claquement.



Fouet à Bêtes

Maître des Bêtes Elfes Noirs seulement

10+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Portée	Force	Règles spé.
4 ps/CC	Utilisateur-1	Parade Imp., Fléau des bêtes Claquement

REGLES SPECIALES :

Parade impossible, un guerrier attaqué par un fouet d'acier ne peut pas parer, ni avec une épée ni avec une rondache.

Fléau des bêtes : Un maître des bêtes armé d'un fouet à bêtes cause la *peur* aux animaux. Tout animal chargé par ou désirant charger un maître des bêtes doit réussir un test de *peur* comme décrit dans le livre des règles.

Claquement *: Une figurine armée d'un fouet d'acier gagne +1 attaque lorsqu'elle charge. Lorsqu'elle est chargée, elle gagne aussi plus une attaque qu'elle ne peut utiliser que contre la figurine qui la charge. Cette attaque spéciale frappe en premier. Si la figurine se fait charger par plusieurs ennemis à la fois, le bonus de +1 attaque ne s'applique qu'une fois. Si la figurine est armée de deux fouets d'acier, elle gagne une attaque supplémentaire pour son arme additionnelle, mais ne gagne pas de seconde attaque bonus par claquement.

Gaffe

Pirates seulement

8 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur -1	Frappe en premier, à 2 mains

REGLES SPECIALES :

Utilise les 2 mains, une figurine se servant d'une Gaffe ne peut utiliser d'autres armes au combat en même temps.

Frappe toujours en premier : Comme pour une lance, un guerrier équipé d'une gaffe frappe toujours en premier lors d'un corps à corps, même s'il est chargé. Cela ne s'applique que pour le premier tour de combat.

Lance

10 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Frappe en premier, Difficile à manier, Bonus de cavalerie

REGLES SPECIALES :

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

Difficile à manier : Une figurine armée d'une lance ne peut porter 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 lorsqu'il charge. Ce bonus ne s'applique que lors du tour de charge.

Trident

Gladiateurs seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 7

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Parade Attaque en premier

REGLES SPECIALES :

Parade : Un guerrier armé d'un trident peut parer les attaques ennemies, comme avec une épée.

Frappe toujours en premier : Comme pour une lance, un guerrier équipé d'un trident frappe toujours en premier lors d'un corps à corps, même s'il est chargé. Cela ne s'applique que pour le premier tour de combat.

Pique

Tiléens seulement

12 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

Portée	Force	Règles spé.
3 ps/CC	Utilisateur	Frappe en premier, portée, à 2 mains, très longue

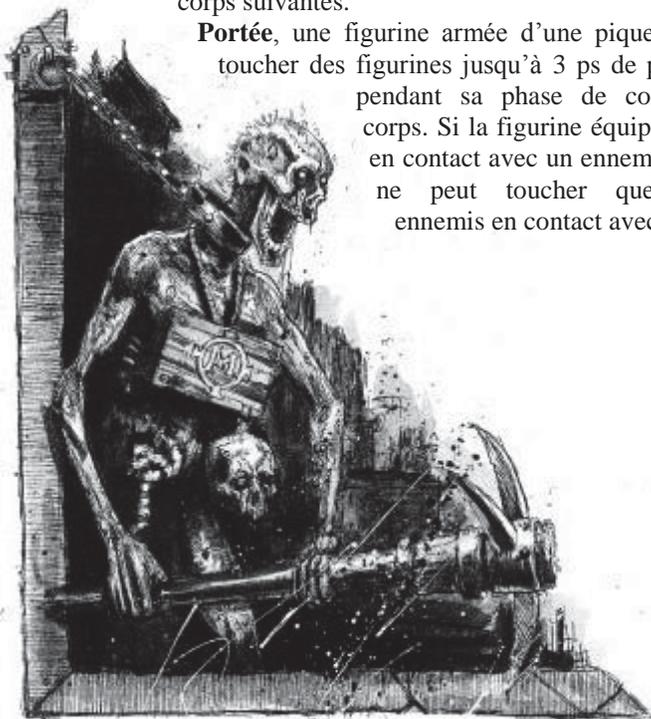
REGLES SPECIALES :

Frappe toujours en premier : Un guerrier équipé d'une Pique frappe toujours en premier lors d'un corps à corps, même s'il est chargé. Cela ne s'applique que pour le premier tour de combat. A noter qu'une figurine armée d'une pique frappera en premier même lorsqu'il est confronté à une figurine armée d'une lance ou d'une gaffe (la pique est plus longue).

Utilise les 2 mains, une figurine se servant d'une Pique ne peut utiliser d'autres armes au combat en même temps.

Très longue : En raison de sa grande longueur et de la difficulté de son maniement, la pique ne permet la réalisation que d'une seule attaque par phase de corps à corps. Rien n'empêche de changer d'arme pour les phases de corps à corps suivantes.

Portée, une figurine armée d'une pique peut toucher des figurines jusqu'à 3 ps de portée pendant sa phase de corps à corps. Si la figurine équipée est en contact avec un ennemi, elle ne peut toucher que les ennemis en contact avec elle.



Aiguillon à Squigs

Gobelins seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Frappe en premier, Difficile à manier, Bonus de cavalerie Respect du Squig

REGLES SPECIALES :

Frappe toujours en premier : Un guerrier armé d'une lance frappe en premier lors du premier tour de chaque corps à corps.
Difficile à manier : Une figurine armée d'une lance ne peut porter 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 lorsqu'il charge. Ce bonus ne s'applique que lors du tour de charge.

Respect du Squig : Les Squigs ont appris à connaître les aiguillons et respectent ceux qui les portent. Un goblin équipé d'un aiguillon peut contrôler tout Squig dans un rayon de 12 ps autour de lui (voir la règle 'au pied')

Lance de Cavalerie

40 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +2	Arme/Bonus de cavalerie

REGLES SPECIALES :

Arme de cavalerie : Un guerrier doit posséder une monture pour utiliser une lance de cavalerie, il faut être monté pour l'utiliser.

Bonus de cavalerie : Un cavalier armé d'une lance reçoit un bonus de +2 lorsqu'il charge. Ce bonus ne s'applique que lors du tour de charge.

Marteau de Cavalerie

12 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 10

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +1	à 2 mains, charge de cavalerie

REGLES SPECIALES :

Arme à 2 mains : Un Marteau de cavalerie se manie à 2 mains et interdit l'utilisation simultanée d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps. Un guerrier portant un bouclier obtient toujours sa sauvegarde de +1 contre les tirs.

Charge de cavalerie : Un cavalier armé d'un marteau de cavalerie reçoit un bonus de +1 supplémentaire (soit +2 au total) lorsqu'il charge avec sa monture. Ce bonus ne s'applique que lors du tour de charge.

Morgenstern

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +1	Fatigue, difficile à manier

REGLES SPECIALES :

Fatigue : Manier un Morgenstern est très fatiguant, et le bonus de force de +1 ne s'applique qu'au premier tour de corps à corps.

Difficile à manier : Une figurine armée d'un 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.

Fléau

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +2	Fatigue, à 2 mains

REGLES SPECIALES :

Fatigue : Manier un Fléau est très fatiguant, et le bonus de force de +2 ne s'applique qu'au premier tour de corps à corps.

Arme à 2 mains : Un fléau se manie à 2 mains et interdit l'utilisation simultanée d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps. Un guerrier portant un bouclier obtient toujours sa sauvegarde de +1 contre les tirs.

Encensoir à peste

Skavens du clan Pestifens seulement

40 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +2	Fatigue, à 2 mains, Brume de mort

REGLES SPECIALES :

Fatigue : Manier un encensoir est très fatiguant, et le bonus de force de +2 ne s'applique qu'au premier tour de corps à corps.

Arme à 2 mains : Un encensoir se manie à 2 mains et interdit l'utilisation simultanée d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps. Un guerrier portant un bouclier obtient toujours sa sauvegarde de +1 contre les tirs.

Brouillard de mort : Une figurine touchée par un encensoir doit faire un test d'endurance. Lancez 1D6, si le résultat est supérieur à l'endurance de la figurine touchée par l'encensoir, elle subit une blessure automatique en plus de l'éventuelle blessure que peut provoquer la touche de l'encensoir. Un résultat de 6 est toujours un échec. De plus, la figurine utilisant l'encensoir doit elle aussi lancer 1D6 et subira elle aussi une blessure automatique sur un résultat de 6. Les figurines de morts vivants et de possédés sont immunisées à la brume de mort et ne font pas le test. Si la figurine utilisant l'encensoir utilise également les fragments de Malepierre incandescents, elle devient difficile à toucher au tir, à cause du brouillard qui l'entoure, tous les tirs le prenant pour cible subissent alors une pénalité de -1 pour toucher.

Boulet et Chaîne

Gobelins seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +2	Force colossale, épuisante, encombrante, à 2 mains, imprévisible

REGLES SPECIALES :

Arme à 2 mains : Un boulet et chaîne se manie à 2 mains et interdit l'utilisation simultanée d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps.

Force colossale : L'impact de l'énorme boulet accentué par la vitesse que lui confère la chaîne rend les armures ordinaires peu efficaces. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre les blessures infligées par cette arme. De plus, toute touche réussie peut très bien décapiter la victime ou lui briser quelques membres, toute blessure subie enlève 1D3 points de vie au lieu d'un seul.

Encombrante : Le boulet et la chaîne pèsent un tel poids, qu'une figurine qui en est équipée ne peut porter aucune autre arme ni aucun équipement. De plus seule une figurine sous l'influence de champignons bonnets de fous dispose de la force nécessaire pour manier cette arme.

Epuisante : Les efforts demandés pour manier cette arme peuvent provoquer des lésions musculaires ou même le déboitement d'une épaule. Après la bataille, chaque figurine ayant utilisé un boulet et une chaîne doit effectuer un jet de blessure, comme si elle avait été mise hors de combat. Si la figurine avait déjà été mise hors de combat, ne faites qu'un jet, pas deux.

Imprévisible : La seule manière d'utiliser cette arme est de la faire tourner au-dessus de sa tête, en utilisant son corps pour faire contrepoids. Lorsqu'il commence à faire tourner son boulet, le guerrier est déplacé de 2D6ps dans une direction définie par le joueur. Pour le tour suivant, lancez 1D6 pour déterminer ce qui se passe exactement :

Résultat D6 :

1 : La figurine s'emmêle les pinces et s'étrangle toute seule avec sa chaîne. La figurine est mise hors de combat. En fin de partie sur le jet de blessure grave, la figurine est tuée sur 1-3 au lieu de 1-2 habituellement.

2-5 : La figurine est déplacée de 2D6ps dans une direction définie par le joueur.

6 : La figurine est déplacée de 2D6ps dans une direction aléatoire. Utilisez le dé de dispersion si vous en avez un, ou lancez 1D6 : 1-droit devant, 2-3-vers la droite, 4-5-vers la gauche, 6-en arrière.

Si la figurine arrive en contact d'une figurine, amie ou ennemie, elle est considérée comme ayant chargé au corps à corps et restera engagée jusqu'à sa phase de mouvement suivante. Une figurine souhaitant attaquer un guerrier armé d'un boulet et chaîne subit une pénalité de -1 pour toucher, car elle doit faire attention à ne pas recevoir le boulet en pleine tête. Le guerrier équipé du boulet ne reste pas bloqué au corps à corps même s'il est toujours au contact d'une figurine ennemie au début de sa phase de mouvement. Si la figurine heurte un bâtiment, un mur ou n'importe quel obstacle elle est immédiatement mise hors de combat. Enfin, accaparé par sa chaîne et son boulet le guerrier ne s'occupe pas de ce qui se dit autour de lui, et est donc immunisé aux tests d'animosité.

Hallebarde

10 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +1	à 2 mains

REGLES SPECIALES :

Arme à 2 mains : La hallebarde interdit l'utilisation d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps. Un guerrier portant un bouclier obtient toujours sa sauvegarde de +1 contre les tirs.

Arme à Deux mains

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +2	à 2 mains, Frappe en dernier

REGLES SPECIALES :

Arme à 2 mains : Une épée, marteau, hache à 2 mains se manie à 2 mains et interdit l'utilisation simultanée d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps. Un guerrier portant un bouclier obtient toujours sa sauvegarde de +1 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.

Bâton ardent

Répurgateurs seulement

35 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 7

Cette arme d'hast, fréquemment utilisée par les répurgateurs, est une longue perche surmontée d'un brasero. Lorsque le guerrier porte un coup, des charbons ardents s'échappent du brasero et risquent de transformer la cible de l'attaque en torche vivante.

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur +1	Arme à 2 mains Incendiaire

REGLES SPECIALES :

Arme à 2 mains : Un Bâton ardent se manie à 2 mains et interdit l'utilisation simultanée d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps. Un guerrier portant un bouclier obtient toujours sa sauvegarde de +1 contre les tirs.

Incendiaire : Lorsqu'une touche est réussie avec le bâton ardent, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, la cible prend feu. Lors de chaque phase de ralliement, la victime doit obtenir un résultat de 4+ sur 1D6 pour éteindre le feu ou subir une touche de force 4 sans sauvegarde et être incapable de faire autre chose que se déplacer lors de ce tour. Des figurines alliées en contact socle à socle peuvent aussi tenter d'éteindre le feu en obtenant 4+ sur 1D6 (un jet par figurine)

Lame Elfe noire

Héros Elfes Noirs seulement

Prix de l'arme + 20 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 9

Tout Elfe Noir peut doter son épée ou sa dague d'une lame Elfe Noire pour un surcoût de 20 Couronnes d'or au moment de l'achat. Les armes dotées d'une lame Elfes

Portée	Force	Règles spé.
Corps à corps	Utilisateur	Dommages critiques, Barbelures

REGLES SPECIALES :

Dommages critiques : Les lames Elfes Noires infligent de graves blessures à leurs ennemis. En cas de coup critique avec une arme de ce type, ajoutez +1 au résultat sur le tableau des coups critiques.

Barbelures : Les lames Elfes noires sont garnies de protubérances acérées et de crochets aux effets dévastateurs. Un résultat de 2-4 sur le jet de dégâts compte comme *sonné* au lieu de 3-4 habituellement.

Arme en Ithilmar

Prix de l'arme X3

Disponibilité : rare 9

REGLES SPECIALES :

Une arme en Ithilmar offre à son porteur un bonus de +1 en initiative au corps à corps, et coûte trois fois le prix de l'arme normale du même type. Vous pouvez choisir le type d'arme de corps à corps proposé.

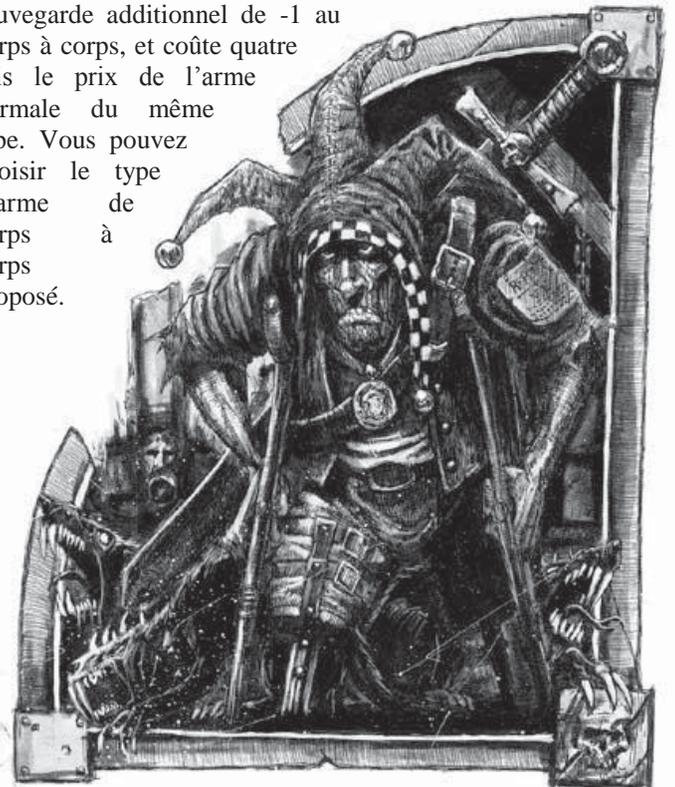
Arme en Gromril

Prix de l'arme X4

Disponibilité : rare 11

REGLES SPECIALES :

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





Armes de Tir

Fronde

2 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
18 ps	3	Double tir à ½ portée

REGLES SPECIALES :

Double tir à demi-portée : Un frondeur peut tirer deux fois pendant sa phase de tir s'il ne se déplace pas pendant sa phase de mouvement. Il ne peut cependant tirer qu'à demi-portée (9ps) s'il tire deux fois, et chacun de ses tirs subit une pénalité de -1 pour toucher

Sarbacane

Skavens du clan Esbin et Skinks seulement

25 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 7

Portée	Force	Règles spé.
8 ps	1	Poison, furtivité, +1 à la sauvegarde

REGLES SPECIALES :

Poison : Les aiguilles propulsées par la sarbacane sont enduites d'un venin dont les effets sont similaires au lotus noir (un 6 pour toucher blesse automatiquement). Une sarbacane ne peut pas infliger de coups critiques.

+1 à la sauvegarde ennemie : Un ennemi blessé par une sarbacane obtient un bonus de +1 à sa sauvegarde, ou une sauvegarde de 6+ s'il n'en a pas.

Furtivité : Un guerrier équipé d'une sarbacane peut tirer en étant caché sans révéler sa position. La cible peut tenter de repérer le tireur grâce à un test d'initiative. S'il est réussi, le tireur n'est plus caché.

Fléchettes

Pirates seulement

3 Couronnes d'or

Disponibilité : commun.

Portée	Force	Règles spé.
6 ps	Utilisateur -1	+1 à la sauvegarde, Arme de jet

REGLES SPECIALES :

Armes de jet, Les guerriers utilisant ces armes ne subissent pas de malus de portée, mais subissent une pénalité de -1 pour toucher s'ils ont bougé ce tour-ci.

+1 à la sauvegarde ennemie : Les fléchettes ne procurent pas une touche réellement puissante, avec la force de l'utilisateur -1, et procure un bonus de +1 à la sauvegarde ennemie (6+ s'il n'y en avait pas), exactement comme si l'adversaire était frappé à mains nues.

Couteaux/Étoiles de jet

15 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 5

Portée	Force	Règles spé.
6 ps	Utilisateur	Arme de jet

REGLES SPECIALES :

Armes de jet : Les guerriers utilisant des étoiles ou des couteaux de jet ne subissent pas de pénalités pour la longue portée ou pour avoir bougé ce tour-ci, car les armes sont parfaitement équilibrées pour le jet. Elles sont inutilisables au corps à corps.

Javelots

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
8 ps	utilisateur	Arme de jet

REGLES SPECIALES :

Arme de jet : Un javelot est une arme de jet et leur porteur ne subit aucune pénalité pour avoir bougé.

Arc court

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
16 ps	3	-

Arc

10 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
24 ps	3	-

Arc long

15 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
30 ps	3	-

Arc elfique

35+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 12

Portée	Force	Règles spé.
36 ps	3	-1 à la sauvegarde

REGLES SPECIALES :

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

Arbalète

25 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Portée	Force	Règles spé.
30 ps	4	Mouvement ou tir

REGLES SPECIALES :

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.

Arbalète à répétition

40 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Portée	Force	Règles spé.
24 ps	3	Double tir

REGLES SPECIALES :

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

Arbalète de poing

35 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 9

Portée	Force	Règles spé.
10 ps	4	Tir au corps à corps

REGLES SPECIALES :

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 du guerrier.

Tufenk

15 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

Il s'agit d'une sorte de sarbacane projetant un mélange alchimique enflammé.

Portée	Force	Règles spé.
8 ps	2	Rechargement, Feu

REGLES SPECIALES :

Rechargement : Il faut un tour entier pour recharger le Tufenk qui ne peut donc tirer qu'un tour sur deux.

Feu : Si vous obtenez une touche, jetez 1D6 : sur un résultat de 4+, la cible s'enflamme. Elle devra alors jeter 1D6 lors de chaque phase de ralliement : sur un résultat de 4+, le feu s'éteint. Sur 1-3, le feu continue de brûler et lui inflige une touche de force 4. La figurine ne pourra que se déplacer lors de ce tour. Les figurines du même camp peuvent aider à éteindre le feu. Elles doivent pour ce faire être en contact socle à socle et obtenir un 4+ sur 1D6. Le Tufenk peut également servir à enflammer les bâtiments de la même façon (si vous jouez les règles optionnelles). Contre les cibles inflammables comme les momies, les touches ont une force de 3 et enflamment leur cible sur 2+.

Gantelet du soleil

Amazones seulement

40 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 12

Portée	Force	Règles spé.
12 ps	4	Pas de sauvegarde, Précision, Corps à corps

REGLES SPECIALES :

Précision : Le gantelet du soleil ne souffre pas du malus habituel de -1 pour toucher à portée longue.

Pas de sauvegarde : Le faisceau du gantelet du soleil peut percer n'importe quoi. Un guerrier blessé par cette arme ne bénéficie d'aucune sauvegarde d'aucune sorte.

Corps à corps : Le Gantelet du Soleil peut être utilisé avec une autre arme de corps à corps comme au tir. Une figurine armée d'un gantelet du soleil et d'une autre arme de corps à corps gagne +1 attaque, résolue avec une force de 4 et pas de sauvegarde d'armure. Parce qu'elle n'a pas besoin d'être rechargée, le bonus d'attaque peut être utilisé lors de chaque phase de corps à corps.

Bâton Solaire

Amazones seulement

50 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 12

Portée	Force	Règles spé.
24 ps	4	Pas de sauvegarde, Précision

REGLES SPECIALES :

Précision : Le bâton solaire ne souffre pas du malus habituel de -1 pour toucher à portée longue.

Pas de sauvegarde : Le faisceau du bâton solaire peut percer n'importe quoi. Un guerrier blessé par cette arme ne bénéficie d'aucune sauvegarde d'aucune sorte.



Armes à Poudre Noire

Pistolet

15 Couronnes d'or (30 la paire)

Disponibilité : rare 8

Portée	Force	Règles spé.
6 ps	4	Rechargement, Corps à corps, Modif. de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

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 balles de pistolet percent mieux les armures que ne le suggèrent leur force de 4, une figurine blessée par un pistolet subit un malus de sauvegarde de -2.

Corps à corps : Les pistolets peuvent être utilisés au corps à 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 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

30 Couronnes d'or (60 la paire)

Disponibilité : rare 10

Portée	Force	Règles spé.
10 ps	4	Précision, Rechargement, Corps à corps, Modif. de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

Précision : Tout tir ou attaque au corps à corps effectué avec un pistolet de duel offre un bonus de +1 pour toucher.

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

Modificateur de sauvegarde : Les balles de pistolet de duel percent mieux les armures que ne le suggèrent leur force de 4, une figurine blessée par un pistolet de duel subit un malus de sauvegarde de -2.

Corps à corps : Les pistolets de duel peuvent être utilisés au corps à 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 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 à Double barillet

Mercenaires Ostlanders seulement

30 Couronnes d'or (60 la paire)

Disponibilité : rare 10

Portée	Force	Règles spé.
6 ps	4	Double coup, Rechargement, Corps à corps, Modif. de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

Double coup : N'importe quel ennemi touché par un pistolet à double barillet est frappé de deux impacts au lieu d'un (c'est-à-dire un pistolet cause deux touches de F4 au lieu d'une pour chaque touche réussie).

Rechargement : Il faut un tour entier pour recharger chaque barillet. Si décidez de ne recharger qu'un seul barillet, les pistolets à doubles barillet se comportent exactement comme un pistolet normal. Si vous avez une paire de pistolets à double barillet, vous pouvez tirer à chaque tour.

Modificateur de sauvegarde : Les balles de pistolet à double barillet percent mieux les armures que ne le suggèrent leur force de 4, une figurine blessée par un pistolet à double barillet subit un malus de sauvegarde de -2.

Corps à corps : Les pistolets à double barillet peuvent être utilisés au corps à corps à corps comme au tir. Une figurine armée d'un pistolet à double barillet 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 à double barillet permet de se battre avec 2 attaques au premier tour de chaque corps à corps. Les touches sont de force 4 avec un modificateur de sauvegarde de -2 quelle que soit la force du tireur, sont résolues avec sa CC et peuvent être parées (si vous utilisez le double barillet, chaque touche est doublée comme pour un tir).

Pistolet à malepierre

Skavens du clan Esfin seulement

35 Couronnes d'or (70 la paire)

Disponibilité : rare 11

Portée	Force	Règles spé.
8 ps	5	Rechargement, Corps à corps, Modif. de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

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

Modificateur de sauvegarde : Les balles de pistolet à malepierre percent mieux les armures que ne le suggèrent leur force de 5, une figurine blessée par un pistolet subit un malus de sauvegarde de -3.

Corps à corps : Les pistolets à malepierre 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 5 et un modificateur de sauvegarde de -3. Cette attaque supplémentaire n'est utilisable qu'une fois par combat. Une paire de pistolets à malepierre permet de se battre avec 2 attaques au premier tour de chaque corps à corps. Les touches sont de force 5 avec un modificateur de sauvegarde de -3 quelle que soit la force du tireur, sont résolues avec sa CC et peuvent être parées.

Tromblon

30 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 9

Portée	Force	Règles spé.
spéciale	3	Décharge, Tir unique

REGLES SPECIALES :

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 et celles hors de vue du tireur se trouvant dans le couloir subit une touche de force 3.

Tir unique : Il faut du temps pour recharger un tromblon, et celui-ci n'est utilisable qu'une fois par partie.

Arquebuse

35 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Portée	Force	Règles spé.
24 ps	4	Rechargement, Mouvement ou tir, Modif. de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

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

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

Modificateur de sauvegarde : Les arquebuses percent mieux les armures que ne le suggèrent leur force de 4, une figurine blessée par une arquebuse subit un malus de sauvegarde de -2.

Long fusil d'Hochland

200 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 11

Portée	Force	Règles spé.
48 ps	4	Rechargement, Mouvement ou tir, Choix de la cible, Modif. de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

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

Mouvement ou tir : On ne peut pas bouger et tirer avec un long fusil d'Hochland durant le même tour, sauf pour pivoter sur place ou se lever.

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

Modificateur de sauvegarde : Les longs fusils d'Hochland percent mieux les armures que ne le suggèrent leur force de 4, une figurine blessée par un long fusil d'Hochland subit un malus de sauvegarde de -2.

Fusil de chasse à double barillet

Mercenaires Ostlanders seulement

250 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 12

Portée	Force	Règles spé.
48 ps	4	Double coup, Rechargement, Mouvement ou tir, Choix de la cible, Modif. de sauvegarde

REGLES SPECIALES :

Double coup : N'importe quel ennemi touché par le fusil de chasse à double barillet est frappé de deux impacts au lieu d'un (c'est-à-dire un fusil cause deux touches de F4 au lieu d'une pour chaque touche réussie).

Rechargement : Il faut un tour entier pour recharger chaque barillet. Si décidez de ne recharger qu'un seul barillet, le fusil de chasse à double barillet se comporte exactement comme un long fusil d'Hochland normal.

Mouvement ou tir : On ne peut pas bouger et tirer avec un fusil de chasse à double barillet durant le même tour, sauf pour pivoter sur place ou se lever.

Choix de la cible : Le fusil de chasse à double barillet permet de viser n'importe quelle figurine, pas seulement la plus proche.

Modificateur de sauvegarde : Les fusils de chasse à double barillet percent mieux les armures que ne le suggèrent leur force de 4, une figurine blessée par un fusil de chasse à double barillet subit un malus de sauvegarde de -2.



Canon à mitraille

Artilleurs pirates seulement

65 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Le canon à mitraille est une version portable et plus légère des canons que l'on trouve habituellement sur les navires de pirates, mais n'en reste pas moins des plus encombrants et difficile à manier sur un champ de bataille. Ils ont en outre une fiabilité approximative voir faible due à une fabrication artisanale usant parfois de matériaux de piètre qualité, qui en font des armes d'utilisation dangereuse.

REGLES SPECIALES :

Un par bande, la fabrication de ces canons à mitraille prend tellement de temps qu'il n'est possible pour une bande de pirates de n'en posséder qu'un à la fois.

Rechargement, il faut un tour entier pour recharger le canon à mitraille, qui ne peut donc tirer qu'un tour sur deux.

Mouvement ou tir, on ne peut pas bouger et tirer avec un canon à mitraille dans le même tour, sauf pour pivoter sur place ou se relever.

Très encombrant, le canon à mitraille est si lourd et encombrant qu'une figurine qui l'utilise souffre d'un malus de -1 en mouvement et -1 en initiative pour toute la durée de la bataille. De plus le canon à mitraille ne peut jamais tirer 2 fois dans le même tour (tir multiple) ni non plus tirer si son utilisateur s'est déplacé ce tour-ci (tir en mouvement) et ce quel que soit les compétences apprises et qui le permettraient pour d'autres armes de tir.

Pas très fiable, même si les règles sur les incidents de tir ne sont qu'optionnelles, les canons à mitraille sont tenus de s'y soumettre même si vous ne les jouez habituellement pas. Ainsi si vous obtenez un 1 pour toucher, vous devez consulter le tableau des incidents de tir de la page 164 du livre des règles.



Munitions spéciales du canon à mitraille :

Le canon à mitraille n'utilise pas des munitions standard, et celles-ci doivent être rachetées avant chaque bataille au cours desquelles vous souhaitez les utiliser. Vous ne pourrez donc plus utiliser aucun des types de munitions utilisés au cours de la dernière bataille tant qu'une nouvelle recharge n'aura pas été rachetée. S'il dispose de plusieurs types de munitions, l'artilleur devra annoncer le type de munitions qu'il utilise avant chacun de ses tirs.

- Boulets

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

On dit de ces lourds boulets de fer qu'ils sont capables de stopper net la charge d'un ogre.

Portée	Force	Règles spé.
36 ps	5	Contondant, -2 à la sauvegarde

Contondant, l'impact de ces lourds projectiles est si puissant qu'il est susceptible d'assommer le plus coriace des guerriers. Un résultat de 2-4 sur le jet déterminant l'étendue des dégâts sera considéré comme sonné au lieu du 3-4 habituel.

- Chaines

2 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Ces 2 morceaux de métal reliés par une longueur de chaîne causent en général moins de dommages, mais sont susceptibles de s'enrouler autour des genoux de ses cibles et de les entraver.

Portée	Force	Règles spé.
24 ps	4	Entravant, -1 à la sauvegarde

Entravant, une figurine touchée par un tel tir est mise à terre sur un résultat de 4+ sur 1D6, même si le tir ne blesse pas et même s'il s'agit d'une figurine qui ne peut normalement pas être mise à terre.

- Mitraille

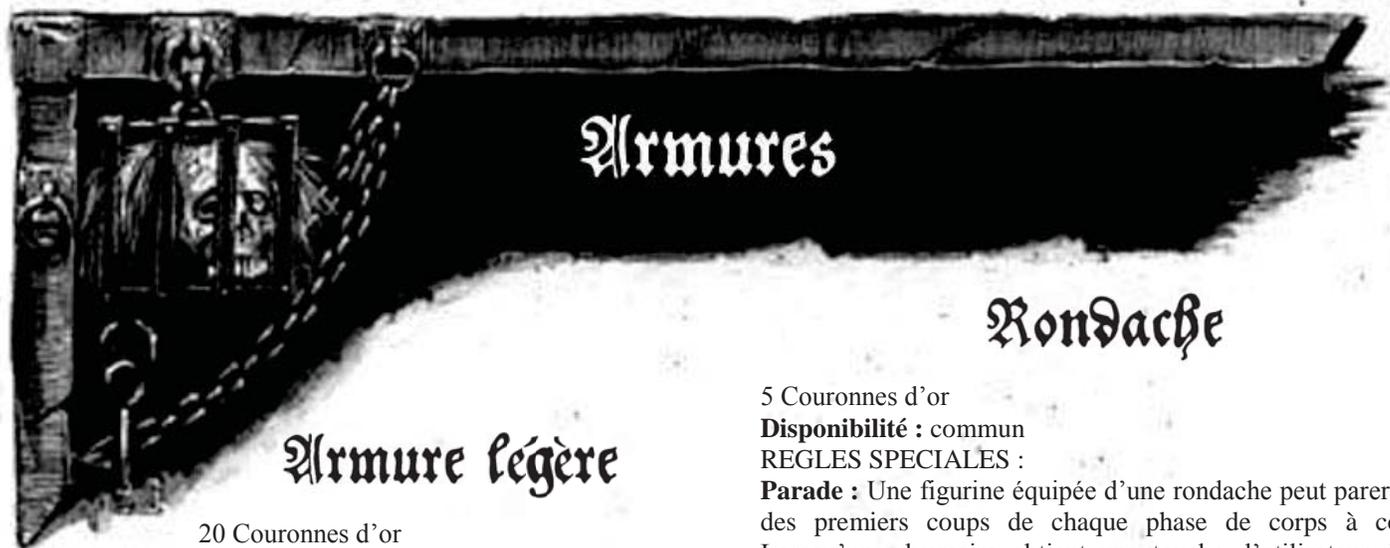
2 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

La chambre du canon est bourrée à l'aide de nombreux petits projectiles, cailloux ferrailles et même parfois de gros grains de sel, si bien qu'elle atteint toute une zone de mitraille au cours du tir.

Portée	Force	Règles spé.
24 ps	3	Eparpillement

Eparpillement, lorsqu'une figurine ennemie est touchée par un tir de mitraille, D6 autres figurines ennemies à moins de 4 ps de la cible et dans la ligne de vue du tireur sont automatiquement touchées par l'éparpillement du tir. Si la cible d'origine était à découvert, seules d'autres figurines à découvert peuvent être atteintes (les figurines à couvert ne peuvent être touchées que si la cible de départ était elle aussi à couvert). Les premières figurines atteintes par les touches automatiques sont toujours celles les plus proches de la cible originale jusqu'à celles les plus éloignées (dans la limite des 4 ps). Les figurines cachées peuvent aussi être touchées tant qu'elles sont les plus proches de la cible, et qu'une ligne de vue est présente depuis le tireur. Les figurines de pirates sont habituées au vacarme produit par ces canons à mitraille et savent quand se mettre à couvert pour éviter l'éparpillement, ainsi ne sont-ils jamais touchés par les tirs amis du canon à mitraille.



Armures

Armure légère

20 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

Sauvegarde : L'armure légère offre une sauvegarde de 6+ qui ne peut être combinée avec d'autres pièces d'armures en dehors des casques rondaches et boucliers.

Armure lourde

50 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

Sauvegarde : L'armure légère offre une sauvegarde de 5+ qui ne peut être combinée avec d'autres pièces d'armures en dehors des casques rondaches et boucliers.

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

Armure en ithilmar

90 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 11

REGLES SPECIALES :

Sauvegarde : L'armure en ithilmar offre une sauvegarde de base de 5+ et ne ralentit pas son porteur s'il porte aussi un bouclier.

Armure en gromril

150 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 12

REGLES SPECIALES :

Sauvegarde : L'armure en gromril offre une sauvegarde de base de 4+ et ne ralentit pas son porteur s'il porte aussi un bouclier.

Casque

10 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

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.

Rondache

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

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, l'utilisateur de la rondache lance un D6. Si le résultat est supérieur au meilleur jet 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.

Bouclier

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

Sauvegarde : Le bouclier offre une sauvegarde de 6+.

Cuir durci

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

Sauvegarde : Le cuir durci fonctionne exactement comme une armure légère et offre une sauvegarde de 6+ qui ne peut être combinée avec d'autres pièces d'armures en dehors des casques rondaches et boucliers.

Un seul propriétaire : Même si son utilisateur souhaite s'en débarrasser, il n'est pas possible de revendre ou céder un cuir durci, la forme qu'il a prise et surtout les odeurs de transpiration du précédent porteur empêchent quiconque de s'en resservir.

Caparaçon

Destriers, coursiers elfiques, destriers du chaos, et cauchemars uniquement

30 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 11

REGLES SPECIALES :

Sauvegarde : Le caparaçon est une armure pour cheval similaire à l'armure légère que portent les humains. Une figurine montée sur un animal caparaçonné reçoit un bonus de sauvegarde supplémentaire de +1 (donc +2 au total avec la monture). 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.

Projectiles et munitions



Flèches de chasse

25+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

REGLES SPECIALES :

Les flèches de chasses s'utilisent avec les arcs courts, simples, longs, ou elfiques. Les blessures infligées des flèches de chassent augmentent de +1 les jets de dégâts.

Flèches enflammées

30+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

La pointe de ces flèches est entourée de chiffons imbibés d'huile de lampe, il suffit d'enflammer le projectile juste avant de le décocher.

REGLES SPECIALES :

Si vous touchez quelqu'un avec une flèche enflammée, lancez 1D6 : sur un résultat de 4+, la cible prend feu. Lors de chaque phase de ralliement, la victime doit obtenir 4+ sur un nouveau jet de D6 pour éteindre le feu ou subir une touche de force 4 et être incapable de faire autre chose que se déplacer lors de ce tour. Des figurines alliées en contact socle à socle peuvent aussi tenter d'éteindre le feu sur 4+ sur 1D6 (un jet par figurine).

Une flèche de enflammée peut s'utiliser pour cibler un bâtiment, dans ce cas il sera atteint sur 2+ sur 1D6, et s'enflammera en cas de touche réussie sur 6+ sur 1D6.

Les flèches enflammées s'utilisent avec les différents types d'arc et l'arbalète simple.

Un carquois de flèches enflammées contient assez de flèches pour une seule bataille (ou tant qu'elles ne sont pas utilisées).

Poudre-éclair

25+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Cette création naine est employée dans les mines pour illuminer les fissures sombres à la recherche de minerais précieux. Cette préparation à base de phosphore trouve son utilité en combat en aveuglant ses adversaires.

REGLES SPECIALES :

Après sa mise à feu, un sachet de poudre-éclair peut être jeté sur un adversaire au cours de la phase de tir jusqu'à une distance en ps de deux fois la force du lanceur. Utilisez la CT sans malus de portée ou pour s'être déplacé.

Si la cible est atteinte, elle doit réussir un test d'initiative avec un malus de -1 à son Initiative ou être aveuglée. Si tel est le cas, lors de son prochain tour, la victime ne pourra rien faire d'autre que se déplacer. Un sachet de poudre-éclair est à usage unique.

Bombe incendiaire

35+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

Cet instrument rare, de fabrication naine est une boule de métal remplie de poudre avec une mèche courte.

REGLES SPECIALES :

Une bombe se lance à la main jusqu'à une distance en ps de deux fois la force du lanceur. Utilisez la CT sans malus de portée ou pour s'être déplacé. Si le guerrier visé est touché, il subit D3 touches de force 4 sans sauvegarde d'armure possible et toute figurine (alliée ou ennemie) à moins d'un ps de lui subit une touche de force 3 avec une sauvegarde normale. Si le lanceur obtient un 1 sur son jet pour toucher, la bombe lui explose dans la main et il subit lui-même les conséquences de la bombe.

Une bombe incendiaire peut cibler un bâtiment, en obtenant 2+ sur 1D6 pour toucher (le 1 étant toujours le même résultat que précédemment), et peut enflammer ce même bâtiment sur 5+ sur 1D6 si la touche est réussie.

Eau bénite

Indisponible aux morts vivants et possédés

10+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 6

Commun pour les prêtres-guerriers et les sœurs de Sigmar

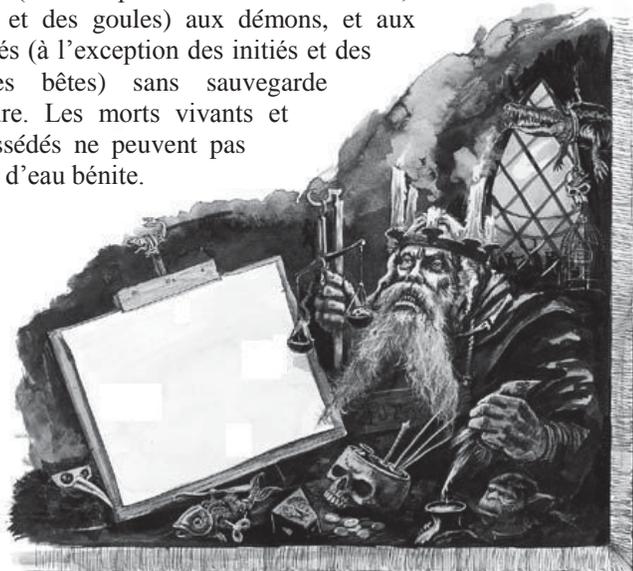
REGLES SPECIALES :

Les prêtres de l'empire possèdent un grand pouvoir contre le mal, et leur eau bénite possède des facultés hors du commun pour lutter contre les créatures des ténèbres.

Une fiole d'eau bénite ne contient assez de liquide que pour une seule utilisation.

Elle peut être jetée jusqu'à une distance en ps de deux fois la force du lanceur. Utilisez la CT sans malus de portée ou pour s'être déplacé.

L'eau bénite cause une blessure automatique aux morts vivants (à l'exception des nécromanciens, des parias, et des goules) 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.



Filet

5 Couronnes d'or

Disponibilité : Commun

REGLES SPECIALES :

Les filets d'acier tels que ceux des gladiateurs peuvent être utilisés au combat.

Une fois par partie, le filet peut être lancé pendant une phase de tir au lieu d'utiliser une autre arme. Traitez le filet comme une arme de tir avec une portée de 8 ps.

Utilisez la CT du lanceur pour toucher, sans malus de portée ou pour s'être déplacé. Si la cible est touchée, elle 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 ou lancer de sorts lors de son prochain tour sans autres effets. Dans les deux cas, le filet est perdu.

Bolas

Skinks seulement

5 Couronnes d'or

Disponibilité : Commun

REGLES SPECIALES :

Les bolas sont constitués de trois sphères de pierre ou de bronze reliées entre elles par des lanières de cuir. Leur portée est de 16 ps et ils ne peuvent être utilisés qu'une fois par bataille, bien qu'on puisse les récupérer à la fin de celle-ci.

Dangereux : Si le jet pour toucher donne un 1, les bolas heurtent la tête de leur lanceur et lui occasionnent une touche de force 3.

Entrave : Une figurine touchée par des bolas n'est pas blessée, mais elle se retrouve entravée et ne peut plus bouger. Elle subit également une pénalité de -2 à sa CC au corps à corps. La victime peut tout de même tirer et peut essayer de se libérer durant sa phase de ralliement. Si elle obtient 4+ sur 1D6, elle y parvient et peut reprendre le cours normale de la partie.

Clous

15+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 6

Il s'agit de clous tripodes ou de petites sphères hérissées de pointes conçues pour gêner les charges de cavalerie. Dans les ruelles de Mordheim, une bourse pleine suffit à ralentir les charges, que ce soit d'un cavalier ou d'un piéton, tant le risque de blessure est grand.

REGLES SPECIALES :

Une bourse contient assez de clous pour une seule utilisation et s'utilise lors de la déclaration de charge d'une figurine adverse, et avant de mesurer si elle est à portée de charge ou non. Le défenseur répand les clous sur le sol devant son assaillant, ce qui a pour conséquence de réduire sa distance de charge d'1D6ps, ce qui peut la faire échouer.



Poudre noire de qualité

supérieure

30 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

REGLES SPECIALES :

La figurine a acheté une poudre noire de meilleure qualité que celle vendue d'habitude. Elle ajoute +1 à la force de toutes les armes à poudre noire de la figurine.

Il y a assez de poudre noire pour la durée d'une bataille.

Fragments de Malepierre

incandescents

Encensoir à peste Skavens du clan Pestilens seulement

10+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

REGLES SPECIALES :

Lorsqu'on les met à l'intérieur d'un encensoir à peste skaven, les fragments de malepierre incandescents acquièrent la caractéristique particulière de générer des nuages de brouillard toxique plus épais et nocif encore que d'habitude. Le porteur de l'encensoir se trouve alors dissimulé sous cet écran, et toute figurine le prenant pour cible subit un malus de -1 pour le toucher avec une arme de tir (les membres du clan pestilens utilisent cet objet à la place des capes elfiques).



Accessoires & outils divers

Corde et Grappin

5 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

Cordes et grappins permettent de se déplacer plus aisément dans les ruines de Mordheim.

REGLES SPECIALES :

Un guerrier équipé de corde et grappin peut relancer les tests d'initiative ratés pour grimper ou descendre.

Torche

2 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

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 4ps à la distance à laquelle le guerrier peut repérer les figurines ennemies cachées, mais suit également d'autres règles. Une torche ne dure que le temps d'une bataille. Une figurine armée d'une torche cause la peur aux animaux (chiens, chevaux, destriers, loups, ours,...) 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 les blessures provoquées par une torche. Les torches peuvent servir à enflammer les bâtiments (cf règles optionnelles sur les incendis).

Lanterne

10 Couronnes d'or

Disponibilité : commun

REGLES SPECIALES :

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

Gourde d'huile

30+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 7

Cette petite gourde de peau est remplie d'huile inflammable, et sert en général à recharger les lampes et lanternes, ou à imbiber les torches avant de les enflammer.

Son contenu peut être répandu sur un bâtiment afin d'enflammer ce dernier de manière automatique en combinaison avec n'importe quel autre objet incendiaire.

Bannière

10 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 5

Les bandes bien établies portent souvent une bannière ou un drapeau pour annoncer leur présence, mais aussi pour disposer d'un point de ralliement durant la bataille.

REGLES SPECIALES :

La bannière doit être portée dans une main par un héros de la bande. Les guerriers amis dans un rayon de 12ps du porteur peuvent relancer tous les tests de seul contre tous ratés (mais vous ne pouvez pas relancer une relance ratée).

Bannière du clan

Pestilens

Skavens du clan Pestilens seulement

10 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 5

REGLES SPECIALES :

La bannière doit être portée par un héros de la bande et compte comme une arme à deux mains. Les guerriers amis dans un rayon de 12ps du porteur peuvent relancer tous les tests de seul contre tous ratés (mais vous ne pouvez pas relancer une relance ratée). Il n'est possible de posséder qu'une seule bannière à la fois par bande. Les skavens du clan pestilens utilisent cet objet à la place de la bannière classique.

Bannière de Nagarythe

Guerriers fantômes seulement

75+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 9

Tandis que de nombreux guerriers fantômes sont de simples vagabonds, d'autres sont en fait des groupes envoyés par Ulthuan pour accomplir une mission pour le Roi Phoenix. De telles bandes sont plus proches d'unités militaires et tendent à conserver leurs insignes et autres symboles tels que l'étendard de leur unité. Leurs couleurs peuvent avoir de nombreuses significations, surtout lorsque les guerriers de l'unité n'ont plus de véritable patrie. Les guerriers fantômes fabriquent eux-mêmes leur bannière, les coûts et la rareté représentent la difficulté à trouver les matériaux appropriés (une soie fine et du fil d'or fin par exemple).

REGLES SPECIALES :

Une bannière de Nagarythe peut servir de second point de ralliement pour l'unité (le maître des ombres étant le premier avec sa compétence chef). Tous les membres d'une bande de guerriers fantômes à moins de 12 ps de leur bannière peuvent

relancer leurs tests de commandement ratés. De plus si la bannière est capturée par l'ennemi (si la figurine qui la porte est mise hors de combat), tous les membres de la bande sont sujets à la haine envers la bande ennemie responsable de sa capture pour le reste de la partie. Les ne peuvent alors plus se mettre en déroute volontairement. Notez que ces effets n'affectent pas les francs-tireurs, mais seulement les membres à part entière. Une figurine portant une bannière a besoin d'une main libre pour la tenir, donc aucune arme et aucun bouclier ne peut se trouver dans la main qui tient la bannière, et la figurine ne peut pas se servir d'une arme à deux mains. Une bannière peut également servir au corps à corps de lance de fortune (utilisez les règles sur les lances mais avec un malus de -1 au jet pour toucher).

Jolly Roger

Pirates seulement

40+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 9

Il s'agit d'un modèle réduit du bateau pirate de la bande hissé au sommet d'une longue perche, servant de point de repère et de ralliement à l'ensemble de la bande, et la simple vue de ce fort symbole ravive les cœurs des flibustiers et les remplis de hardiesse.

REGLES SPECIALES :

Toute figurine pirate à moins de 12 ps de la figurine arborant le Jolly Roger ne sera jamais considérée comme seule contre tous au combat. Porter la hampe du Jolly Roger utilise une main, et le porteur ne pourra donc pas utiliser d'armes utilisant les deux mains pour toute la durée de la bataille

Cor de guerre

30+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Le son puissant d'une corne de bataille suffit souvent à insuffler du courage dans le cœur 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.

REGLES SPECIALES :

Un cor de guerre peut être utilisé une fois par partie au début de n'importe quel tour. Jusqu'au début du tour suivant, tous les membres de la bande gagnent un bonus de +1 à leur Cd (jusqu'à un maximum de 10). Le cor de guerre peut être utilisé juste avant que la bande effectue un test de déroute.

Cor de guerre Nagarith

Guerriers fantômes seulement

25+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 6

Comme pour la bannière de Nagarythe, les bandes de guerriers fantômes emportent souvent un cor de guerre pour explorer les ruines de Mordheim.

REGLES SPECIALES :

Les règles du cor de guerre de Nagarythe sont les mêmes que pour un cor de guerre classique sauf pour la rareté et le prix.

Un cor de guerre de Nagaryth peut être utilisé une fois par partie au début de n'importe quel tour des guerriers fantômes. Jusqu'au début du tour suivant, tous les membres de la bande gagnent un bonus de +1 à leur Cd (jusqu'à un maximum de 10). Le cor de guerre peut être utilisé juste avant que la bande effectue un test de déroute.

Longue vue

20 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

REGLES SPECIALES :

Un guerrier peut utiliser sa longue vue pour scruter le champ de bataille, et découvrir quelques chiens galeux tentant furtivement de se frayer un chemin jusqu'à lui ou ses camarades. Au début de son tour, le porteur de la longue vue peut tenter de détecter une figurine ennemie cachée avec laquelle une ligne de vue est possible. Sur un jet de 4+ sur 1D6, la figurine cachée perd son statut de cachée. L'espion pirate peut ensuite se déplacer librement, mais ne pourra ni charger ni courir.

Compas

Pirates seulement

45+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 9

Les compas sont des instruments de navigation indispensables en mer, mais ils peuvent aussi s'avérer très utile sur terre, permettant de se repérer et de limiter les risques de se perdre.

REGLES SPECIALES :

Déploiement, au début de chaque scénarii pour lesquels le déploiement est déterminé par un lancé de dés, le joueur pirate peut relancer son jet. Notez qu'une seule relance est permise quel que soit le nombre de personnage disposants de compas, et à condition qu'ils ne manquent pas la bataille.

Outils de crochetage

15 Couronnes d'or

Disponibilité : rare 8

Un incontournable pour les personnes sans scrupules, ces outils permettent d'user de finesse plutôt que de force brute pour ouvrir une porte fermée.

REGLES SPECIALES :

Une figurine équipée d'outils de crochetage peut effectuer un test sous son initiative au lieu de sa force pour ouvrir une porte. Effectuez un 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.



Talismans Anneaux Reliques

Ail

1 Couronne d'or

Disponibilité : commun

L'ail est réputé pour éloigner les vampires et autres créatures de la nuit, et pousse dans la plupart des potagers de l'empire.

REGLES SPECIALES :

Un vampire doit réussir un test de Cd pour charger une figurine portant un chapelet d'ail. L'ail dure le temps d'une bataille seulement, qu'il soit utilisé ou non.

Porte-bonheur

10 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 6

Il en existe de nombreuses sorte, mais les plus répandus sont des médaillons en forme de marteaux ou à l'effigie de Sigmar ou d'autres dieux.

REGLES SPECIALES :

La première fois qu'une figurine portant un porte bonheur est touchée, elle jette 1D6 : sur un résultat de 4+, la touche est annulée et aucun dommage n'est subit. Porter plusieurs porte-bonheur n'apporte rien de plus, la figurine ne peut toujours annuler que la première touche.

Patte de lapin

10 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 5

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

REGLES SPECIALES :

Une patte de lapin permet 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 n'ait pas été mis hors de combat.

Amulette de malepierre

Skavens seulement

(à la place de la patte de lapin)

10 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 5

REGLES SPECIALES :

Une amulette de malepierre permet 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 n'ait pas été mis hors de combat.

Patte de singe

50+1D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

Fabriquée au cours d'un étrange rituel par les tribus arabiennes, cet objet est aussi puissant qu'une lampe magique. A l'instar de cette dernière, la patte de singe ne porte pas toujours chance à son porteur.

REGLES SPECIALES :

Si vous découvrez cet objet, vous devez l'acheter si possible, il est impossible ensuite de se débarrasser de la patte de singe. Si le héros passe 2 batailles sans se servir de la patte de singe, il doit jeter un dé sur le tableau de l'ombre. La patte de singe disparaîtra au bout de trois utilisations, ou si vous obtenez un 6 sur le tableau de l'ombre.

Lors de son utilisation, la patte accorde trois souhaits (sur le tableau de lumière), mais le héros effectue également un jet sur le tableau de l'ombre.

D6 Lumière

- 1 Gagne 1D6 points d'expérience
- 2 Gagne une compétence de la liste appropriée
- 3 Gagne 1D6x10 CO
- 4 Gagne un héro supplémentaire, même si la bande en comporte déjà le maximum (dans la limite de 6)
- 5 Gagne un Homme de main supplémentaire, même si la bande en contient le maximum
- 6 Lancez à nouveau 2 fois le dé sur cette table

D6 Ombre

- 1 Perd 1D6 points d'expérience
- 2 Perd une compétence déterminée aléatoirement
- 3 Perd 1D6x10 CO
- 4 Perd un héro aléatoirement
- 5 Perd un homme de main aléatoirement
- 6 Fait disparaître la patte de singe

Relique sacrée (maudite)

15+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Rare 6 pour les prêtres-guerriers ou les sœurs de Sigmar.

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, fragments du marteau d'Ulric, dents de prince démon... Elles réconfortent avant la bataille et protègent de la sorcellerie.

REGLES SPECIALES :

Une figurine avec une relique sacrée réussit automatiquement le premier test de commandement qu'il a à passer de la partie. S'il s'agit du chef, il peut réussir le premier test de déroute s'il n'a pas eu à faire un test de commandement avant. Vous ne pouvez ignorer que le premier test d'une partie, la possession de plusieurs reliques ne permet pas d'ignorer les tests suivants.

Anneau venimeux

20+1D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

REGLES SPECIALES :

L'anneau venimeux immunise son porteur contre les effets de tous types de poisons.

Collier de griffes d'ours

Héros Kislevites seulement

75+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

A Kislev, les ours sont sacrés et un collier fait de griffes (ou de crocs) de cet animal est réputé avoir des pouvoirs magiques.

REGLES SPECIALES :

Un guerrier portant un collier de griffes d'ours reçoit une partie de la force et de la férocité de cet animal, il devient sujet à la frénésie.

Amulette lunaire

Héroïnes Amazones seulement

50 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

Une fois activé, cet antique objet crée une aura lumineuse autour de son porteur, qui le rend plus difficile à distinguer par l'ennemi.

REGLES SPECIALES :

Tout projectile visant la figurine équipée de l'amulette subit un malus de -1 pour toucher. L'amulette confère également à son porteur une sauvegarde spéciale de 5+ contre les tirs.

Cartes de tarot

Indisponible aux répurgateurs et sœurs de

Sigmar

50 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

Bien que déclaré blasphématoire et illégal, par le grand Théogoniste, on dit que le Tarot des étoiles peut prédire le futur à qui ose le consulter.

REGLES SPECIALES :

Un héros muni d'un jeu de cartes de tarot peut le consulter avant chaque bataille en faisant un test de commandement. En cas de succès, le héros peut savoir ce qui va se passer et vous pourrez modifier de +1/-1 le résultat du dé de votre choix lors de la phase d'exploration (même si le héros portant les cartes est mis hors de combat). Si le test de Cd est raté de 3 d'écart ou plus (si on obtient 11 ou 12 avec un Cd de 8 par exemple) les cartes prédisent malheur et désespoir, si bien que le héros refuse de se battre et rate la bataille qui suit.

Pendule en pierre magique

25+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

Es pendules en pierre magiques sont utilisés pour trouver encore plus de minerai précieux.

REGLES SPECIALES :

S'il n'a pas été mis hors de combat, le héros portant le pendule peut faire un test de commandement après la bataille. En cas de succès, vous pouvez relancer un dé au choix lors de la phase d'exploration.

Lampe Magique

50+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

Il s'agit d'un objet extrêmement rare qui remonte à l'époque du Sultan Jaffar. On raconte que le Sultan usait de sombres magies pour lier des entités démoniaques à ces objets du quotidien de façon à bénéficier de leurs pouvoirs sans révéler leur nature. Il arrive que l'un ou l'autre de ces objets se retrouve entre les mains d'aventuriers assez braves ou fous pour en appeler aux pouvoirs du Djinn.

REGLES SPECIALES :

Lors de son utilisation, la lampe accorde trois souhaits (sur le tableau de lumière), mais pour chaque jet effectué sur le tableau de la lumière, vous devez également en effectuer sur le tableau de l'ombre.

D6 Lumière

- 1 Gagne 1D6 points d'expérience
- 2 Gagne une compétence de la liste appropriée
- 3 Gagne 1D6x10 CO
- 4 Gagne un objet déterminé aléatoirement dans la liste d'équipement
- 5 Choisit un objet dans la liste d'équipement
- 6 Lancez à nouveau 2 fois le dé sur cette table

D6 Ombre

- 1 Rien de particulier
- 2 Rien de particulier
- 3 Perd 1D6x10 CO
- 4 Perd 1D6 armes
- 5 Perd la lampe
- 6 Effectuez un jet de dé sur le tableau des dégâts

Pierres runiques elfiques

Tisseurs d'ombre Guerriers-Fantômes seulement

50+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

Les mages hauts elfes sont les maîtres de la magie défensive. Ils ont développé à cette fin nombre de runes mystiques qu'ils inscrivent souvent sur des pierres semi-précieuses pour renforcer les défenses magiques d'un sorcier.

REGLES SPECIALES :

Un sorcier elfe doté de cet équipement peut l'utiliser pour dissiper un sort lancé avec succès sur lui-même ou un autre membre de sa bande. Pour le dissiper, le sorcier doit faire un jet contre la difficulté du sort (la compétence sorcellerie ne fonctionne pas dans ce cas là). En cas de succès, le sort échoue, en cas d'échec, le sort fonctionne normalement.



Scriptorium

Carte de Nordheim

20+4D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

Quelques survivants du cataclysme sont encore vivants 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.

RÈGLES SPECIALES :

Lancez 1D6 lorsque vous achetez ou découvrez une carte de Mordheim.

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 (c'est l'adversaire avec la valeur de bande la plus faible en cas de partie multi-joueurs).
- 2-3 Vague.** Bien que grossière, cette carte est relativement précise (enfin... en partie... peut être !). Vous pouvez relancer un dé 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 3 dés lors de 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.



Carte au trésor

Pirates seulement

75+4D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10 (une utilisation seulement)

REGLES SPECIALES :

Les pirates peuvent suivre les indications d'une carte au trésor à la place d'une habituelle exploration dans les ruines de Mordheim. Elle détermine la localisation (possible) de la cachette du trésor d'une autre bande de pirates qui aurait été contrainte d'enterrer son butin avant de pouvoir trouver une autre cachette plus sûre.

Lancez 1D6 après la partie pour déterminer où la carte vous mène (Notez que le nombre de couronnes d'or trouvées représente le bénéfice de la bande après le partage avec l'équipage).

D6 Résultat

- La carte s'avère être fausse ! Cependant vous entreprenez de retrouver et de rosser le fils de chien qui vous l'a vendue, et il donne à votre bande 1D6x5 couronnes d'or en dédommagement.
- La carte mène votre bande vers une cachette secondaire. Après quelques heures de creusage, vous finissez par découvrir un coffre contenant un fragment de pierre magique ainsi que des bijoux et des pierres précieuses pour une valeur de 2D6x10 Couronnes d'or.
- La carte mène vers l'une des légendaires caches de bières de Long Drong le tueur lui-même ! Vous remontez une petite quantité de barils de bières de rhum, et d'autres assortiments de spiritueux. L'un est un baril de bière de Bugman qui peut être utilisé comme tel en suivant ses règles. Après en avoir sifflé une bonne partie, la bande parvient tout de même à revendre quelques alambics pour 2D6x10 Couronnes d'or.
- Enterré profondément dans les ruines d'un modeste taudis, vous trouvez plusieurs coffres rempli de vêtements et de fines étoffes, ainsi que quelques calepins de notes contenant des informations compromettantes concernant certains riches marchands des alentours permettant de les faire chanter. Armé de ces informations et de ces vêtements lors de votre prochaine visite aux comptoirs de commerce, vous pourrez acheter n'importe quel objet sur le tableau des prix comme si celui-ci était commun (hormis ceux alloués uniquement aux bandes de pirates), à condition de disposer de la somme pour l'acheter. Une fois la transaction accomplie, vous revendez le calepin compromettant à un concurrent pour 2D6x10 Couronnes d'or, et vous pouvez effectuer normalement d'autres recherches d'objets rares. De plus lors de votre prochaine bataille si votre bande capture quelqu'un ou tombe sur un vagabond

ou des prisonniers, les vêtements impressionnent et offre un +1 sur le jet déterminant s'ils se joignent ou non.

- 5 La cachette du coffre que vous découvrez a été soigneusement piégée ! L'un de vos héros doit se frayer un chemin à l'intérieur du labyrinthe parsemé de tirs de fléchettes empoisonnées et de profondes trappes pour accéder au coffre en réussissant un test d'initiative. En cas de succès, son approche experte lui révèle un porte-bonheur à côté du coffre (qu'il garde pour lui) et 3D6x10 Couronnes d'or dans le coffre lui-même. Si le test est raté, il rate la prochaine bataille le temps de récupérer, et la bande est obligé de forcer le coffre pour récupérer l'or, et ne trouve alors pas le porte-bonheur qui restera sur place attendant un aventurier plus prudent.
- 6 Votre équipage dans un silence respectueux du à leurs chefs, découvre l'un des trésors enterrés de Male-Pierre le Noir le roi pirate, premier et plus fameux pirate à avoir arpenté et ravagé les ruines de Mordheim. Connu pour lier des fragments de pierre magique dans les replis épais de ses cheveux et barbe et les arborer de sorte à faire ressortir des reflets de feu impie, toutes les bandes l'ont connu et craint à travers le vieux monde et les mers. Bien qu'un seul et petit coffre soit découvert sur le site, il contient 2+D3 fragments de pierre magique ainsi qu'une carte de Mordheim.

Familier

Sorciers seulement, indisponible aux skavens

20+1D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

REGLES SPECIALES :

Les familiers ne peuvent pas être pris comme un équipement normal. Leur coût représente en fait celui du matériel requis pour le rituel qui invoquera le familier et permettra de former un lien magique avec lui, et le niveau de rareté représente les chances de succès du rituel. Ainsi le coût d'un familier doit toujours être payé si le rituel est tenté sans tenir compte de son succès ou non. Seuls les jeteurs de sorts peuvent accomplir ce rituel, et ne peuvent donc pas alors chercher d'autres objets rares ou personnages.

Si un familier est créé, il doit être représenté sur la figurine comme n'importe quel autre équipement (vous pouvez aussi le mettre sur socle séparé, mais il restera toujours en contact avec le jeteur de sort et ne peut être attaqué ou pris pour cible, il n'a aucun effet en terme de jeu)

Un sorcier avec un familier peut relancer un jet pour lancer un sort à chaque tour. Le résultat de cette relance doit être accepté, même si c'est un échec. Il est impossible de relancer une relance.

Un familier reste avec son maître à vie, il ne peut être revendu, échangé, ou volé. Seuls les lanceurs de sorts uniquement peuvent invoquer un familier (cela exclut les utilisateurs de prières).

Parchemin de rat

Familier

Sorciers skavens seulement

25+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

REGLES SPECIALES :

Ce parchemin renferme le sort du rat familier utilisable par un sorcier skaven autant de fois qu'il le désire, tant qu'il reste en possession du parchemin. Si la bande comprend au moins un rat géant, le sort peut être lancé sur lui avant le début de la bataille, le transformant ainsi définitivement en rat familier. Lorsque son rat familier se trouve à moins de 6ps de lui, le sorcier peut relancer un jet de difficulté de sort raté. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul rat familier à la fois, il est toujours considéré comme un homme de main et compte toujours dans le nombre maximum de guerriers que peut compter la bande. Si le sorcier meurt, le familier reprend sa forme initiale de rat géant (Les skavens utilisent cet objet à la place du familier classique).

* Rat familier

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

REGLES SPECIALES :

Animal enchanté : Le rat Familier gagne de l'expérience comme un homme de main. Un résultat de 10-12 sur le tableau de progression des hommes de mains, au lieu de la promotion au statut de héros, offre la compétence *catalyseur de magie* : tant que le sorcier est dans les 6ps du rat familier, il bénéficie d'un bonus de +1 au jet de difficulté pour lancer un sort. Cette capacité est cumulative. Un seul rat familier peut bénéficier plusieurs fois de cette capacité.

Parchemin d'anti-magie

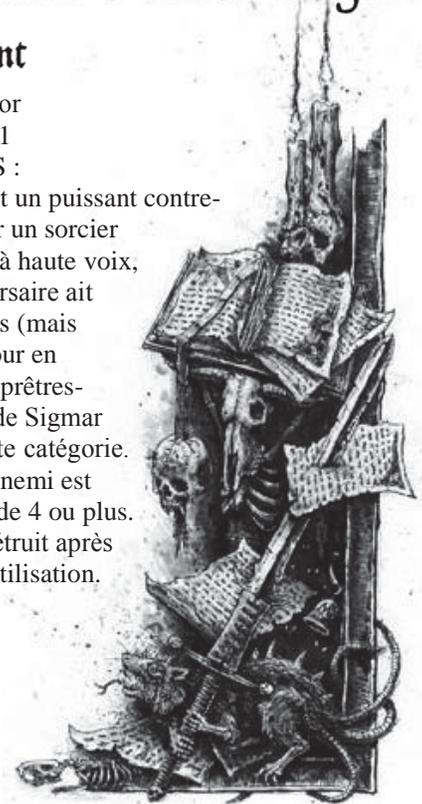
Sorciers seulement

50+4D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

REGLES SPECIALES :

Ce parchemin contient un puissant contre-sort. Il peut être lu par un sorcier ou un lanceur de sort, à haute voix, juste après qu'un adversaire ait jeté un sort avec succès (mais avant sa résolution) pour en annuler les effets. Les prêtres-guerriers et les sœurs de Sigmar n'entrent pas dans cette catégorie. Lancez 1D6, le sort ennemi est annulé sur un résultat de 4 ou plus. Le parchemin s'autodétruit après utilisation, une seule utilisation.



Liturgicus infectius

Skavens clan Pestilens seulement

30+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Un membre du clan pestilens, généralement un moine de la peste, peut prendre avec lui un parchemin sur lequel sont inscrits les *Liturgicus infectius*, chants sacrés de l'infection. Ce sont les chants du clan en faveur des maladies et de la contagion.

REGLES SPECIALES :

Au début de son tour ou juste avant que la bande effectue un test de déroute, la bande peut entonner ses chants sacrés et bénéficie d'un bonus de +1 en commandement jusqu'au début de leur tour suivant. Les skavens du clan pestilens utilisent cet objet à la place d'un cor de guerre traditionnel.

Livre de cuisine Halfling

Indisponible aux morts vivants

30+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

Tous les chefs Halflings ont leurs propres recettes secrètes, compilées dans des grimoires recopiés à la main dans le Mootland, leur pays natal. La nourriture préparée selon ces recettes attire les guerriers dans les périodes difficiles.

REGLES SPECIALES :

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

Livre Des Damnés

Répurgateurs seulement

100 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

Les pages de ce grimoire décrivent les serviteurs du chaos, sorciers, hérétiques, déviants, mutants, blasphémateurs, nécromanciens, pêcheurs et autres ennemis de Sigmar dans toute leur ignominie.

REGLES SPECIALES :

Un héros portant le livre des damnés aura la haine de toutes les figurines des bandes de possédés, kermesse du chaos, hommes bêtes, skavens, morts vivants, elfes noirs ainsi que toutes sortes de bandes réputées maléfiques par nature.

Livre saint

Prêtres-guerriers et sœurs de Sigmar seulement

100+1D6x10 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Des livres contenant prières et descriptions de miracles accomplis par de saints hommes comme Sigmar Heldenhammer sont copiés à la main dans les scriptorium 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 Ecritures de Sigmar sont aussi vendus aux croyants. Un homme pieu peut réciter les prières d'un tel livre pour renforcer sa foi.

REGLES SPECIALES :

Un prêtre-guerrier ou une sœur de Sigmar portant un livre sacré ajoute +1 au résultat pour déterminer si une de ses prières s'accomplie ou non.

Grimoire de magie

Indisponible aux Répurgateurs et sœurs de

Sigmar

200+1D6x25 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

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

REGLES SPECIALES :

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 magie mineure. Référez vous au chapitre magie.

Livre Des morts

Vampires et nécromanciens seulement

200+1D6x25 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

Ce livre retranscrit certains des écrits de Nagash le grand nécromancien

REGLES SPECIALES :

Si une bande de morts vivants comprend un nécromancien, il peut apprendre de manière permanente un nouveau sort. Tirez-le aléatoirement comme normalement dans la liste de magie de nécromancie. Référez vous au chapitre magie. De plus un vampire qui aurait appris la compétence d'érudition Sorcellerie qui utiliserait ce livre peut choisir d'apprendre ses sorts dans la liste de magie de nécromancie à la place de celle de magie mineur, et ce définitivement.

Liber Bubonicus

Sorciers skavens clan Pestilens seulement

200+D6x25 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

REGLES SPECIALES :

Si une bande de skavens du clan Pestilens comporte un sorcier de la peste, il peut apprendre un nouveau sort de manière permanente. Tirez-le aléatoirement comme normalement dans la liste de magie du Rat Cornu. Référez vous au chapitre magie. De plus un Prêtre de la peste (le capitaine) qui aurait appris la compétence d'érudition Sorcellerie qui utiliserait ce livre peut choisir d'apprendre ses sorts dans la liste de magie du Rat cornu à la place de celle de magie mineur, et ce définitivement.

Vêtements



Habits en soie de Cathay

50+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

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 habits est un moyen infailible d'attirer l'attention, surtout celle des voleurs et des assassins.

REGLES SPECIALES :

Toute bande de mercenaires dont le chef porte des vêtements en soie peut relancer le premier test de dérouté raté. Lancez cependant 1D6 après chaque bataille où le chef est mis hors de combat, sur un résultat de 1-3 les habits sont déchirés et détruits.

Cape elfique

100+D6x10 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

Tissées de cheveux de jeunes filles elfes entrelacés avec des feuilles d'arbres 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 peuvent parfois être prises sur des guerriers morts ou offertes par des elfes pour récompenser des humains qui leur ont apporté une aide quelconque.

REGLES SPECIALES :

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

Bottes elfiques

75+D6x10 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 12

Ces brodequins délicats sont confectionnés avec les matériaux les plus nobles et provoquent l'envie partout où ils laissent leur empreinte. Leur confort et leur incroyable légèreté laisseraient à espérer qu'on pourrait s'envoler rien qu'en les chaussant aux pieds.

REGLES SPECIALES :

Les bottes elfiques offrent à leur porteur un bonus de mouvement de +1. Ce bonus peut ainsi permettre de dépasser la caractéristique raciale maximum.

Cape en peau de loup

Mercenaires Middenheimers seulement

10 Couronnes d'or

Disponibilité : Spécial

A Middenheim, on considère toujours qu'il faut tuer un grand loup à mains nues pour être un vrai homme. Les guerriers qui accomplissent un tel exploit gagnent le respect de leurs pairs, et leurs capes seront bénies par le grand prêtre du Culte d'Ulric, le Dieu de l'hiver, de la guerre et des loups.

REGLES SPECIALES :

Pour acquérir une cape en peau de loup, le héros doit payer 10 Couronnes d'or (cela représente le coût du voyage à Middenheim et de la participation à une chasse). De plus, le héros doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa force sur 1D6 pour réussir à trouver et tuer le loup. Il peut ensuite se faire une cape de sa fourrure comme marque de talent et de courage. Notez que les Middenheimers peuvent acheter des capes en peau de loup à la création de la bande sans faire de test de disponibilité.

Une figurine portant une cape en peau de loup gagne +1 à sa sauvegarde contre les tirs.

Cape en peau de Dragon des mers

Héros et corsaires elfes noirs seulement

50+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

Les corsaires elfes noirs se vêtent de capes taillées dans la peau de monstres marins. Ces capes sont solides et leur offrent une excellente protection.

REGLES SPECIALES :

Écailles : Sauvegarde d'armure de 5+ au corps à corps, et 4+ contre les tirs.



Poisons & Drogues



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

Indisponible aux répurgateurs et sœurs de

Sigmar, rare 7 pour les skavens du clan Esfin

10+1D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

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.

REGLES SPECIALES :

Une arme enduite de suc de lotus noir blesse automatiquement lorsque vous obtenez un 6 pour toucher. Lancez quand 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'armures comme d'habitude.

Venin fuligineux

Indisponible aux répurgateurs et sœurs de

Sigmar

30+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

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.

REGLES SPECIALES :

Toute touche infligée par une arme enduite de venin fuligineux bénéficie d'un bonus de +1 en Force. Les sauvegardes d'armures sont modifiées pour prendre en compte la force accrue de l'attaque.

Champignons bonnets de fou

25 CO commun si gobelins dans la bande

30+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

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

REGLES SPECIALES :

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 résultat de 1 le guerrier devient stupide de manière définitive.

Ombre pourpre

35+1D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

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 incroyables.

REGLES SPECIALES :

Effet : Une figurine qui prend de l'ombre pourpre voit augmenter son Initiative de +1D3 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 ou les zombis, ni sur les possédés.

Effets secondaires : Lancez 2D6 à la fin de la bataille, sur un jet de 2-3, la figurine devient dépendante et vous devrez 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

25+D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Très toxique, elle crée une forte dépendance et tue ses utilisateurs à petit feu, mais permet d'ignorer la souffrance.

REGLES SPECIALES :

Effet : Cette racine rend presque insensible à la douleur. En consommer augmente l'Endurance de +1 et transforme les résultats *sonnés en à terre* pour la durée de la bataille. Elle n'a aucun effet sur les morts vivants tels que les vampires ou les zombis, ni sur les possédés.

Effets secondaires : Lancez 2D6 à la fin de la bataille, sur un jet de 2-3, la figurine perd 1 point d'Endurance de manière définitive.

Notions Alambics & Nourriture

Larmes de Shallya

Indisponible aux possédés et

morts vivants

10+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

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.

REGLES SPECIALES :

Une figurine qui en boit au début de la bataille sera 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.

Herbes de soin

35 CO et commun pour les amazones

20+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

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.

REGLES SPECIALES :

Un héros avec des herbes de soins peut utiliser celles-ci à 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 bataille.

Bière de Bugman

50+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

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

REGLES SPECIALES :

Une bande qui boit un tonneau de bière de Bugman avant la 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.

Vodka

Héros Kislevites seulement

35+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

REGLES SPECIALES :

La Vodka est un objet à usage unique qu'un héros peut donner à boire aux membres de sa bande avant le début de la bataille. Tous les membres de la bande bénéficient alors d'un bonus de +1 en Commandement (avec un maximum de 10) pour la durée de la bataille. En revanche, tous les membres doivent effectuer un test d'endurance avant le début de partie, sous peine de subir un malus de -1 en initiative due aux effets enivrants de la boisson.

Vin elfique

Guerriers fantômes seulement

30+3D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

REGLES SPECIALES :

Le vin elfique est un objet à usage unique qu'un héros peut donner à boire aux membres de sa bande avant le début de la bataille. Une bande qui boit du vin elfique avant la bataille est immunisée à la *peur* pour toute la durée de la partie.

Biscuit Dur

Pirates seulement, un par perso maximum,

usage unique

5 Couronnes d'or

Disponibilité : Commun

La recette de ces biscuits sec et durci se transmet de pirates à pirates, cependant, les ingrédients utilisés aussi bien que les conditions et délais de conservation peuvent s'avérer plus dangereuse d'utilisation que de souffrir de la faim.

REGLES SPECIALES :

Au début d'un de ses tours, le personnage peut décider d'avaler son biscuit dur à condition de ne pas être engagé en corps à corps (rien ne l'empêche cependant de charger derrière). Son endurance est alors augmentée de +1 pour ce tour et tout le tour ennemi qui suit. Après ce tour, lancez 1D6, sur un 1, le biscuit était frelaté ou véreux, et le personnage sera contraint de rater une prochaine bataille pour s'en remettre. Cette absence sera cumulative avec d'autres absences consécutives à d'éventuelles blessures graves de héros.



Animaux Montures

Perroquet

Capitaines et Seconds

Pirates seulement

15 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Crowack ! Crowack ! Pierres magiques ! Pierres magiques !...

REGLES SPECIALES :

Un perroquet bien entraîné est excellent pour distraire l'adversaire, aussi bien en criant bruyamment qu'en virevoltant de tous bords autour des ennemis de son porteur. Toute figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur doit réussir un test de commandement ou souffrir d'un malus de -1 pour toucher lors de son premier tour de combat au corps à corps.

Chien de guerre

Indisponible aux skavens

25+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

Les hommes de l'empire ont toujours excellé au dressage de féroces molosses pour garder bétail et propriété 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.

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

REGLES SPECIALES :

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 sont des animaux, et à ce titre ne gagnent jamais d'expérience et ont les mêmes chances de rétablissement que les hommes de main (1-2 : morts ; 3-6 vivants) s'ils sont mis hors de combat. Ils ne comptent pas dans le nombre maximum de guerriers autorisés pour une bande. Les règles et le profil présentés ici peuvent servir également à représenter des animaux plus exotiques comme des ours dressés, des familiers du chaos ou des singes de combat des terres lointaines du sud.



Mule

30 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

Leur entêtement est légendaire, et pourtant cela n'empêche pas les Halflings, les nains, et les clerks ventripotents de s'en servir comme monture.

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

REGLES SPECIALES :

Lente : Une mule ne se déplace que de 2D6ps lorsqu'elle est incontrôlable (au lieu de 3D6ps).

Tête de mule : Si un guerrier chevauche une mule ou est en contact avec elle cherchant à la faire avancer 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 au corps à corps est en cours dans un rayon de 6ps autour de la mule, celle-ci se déplacera dans la direction opposée au combat.

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 de 2D6 ps dans la direction opposée à la charge.



Cheval de trait/de monte

Humains seulement

40 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Les chevaux ne sont pas entraînés pour la guerre et n'attaquent pas l'ennemi, mais restent cependant très utiles pour se déplacer rapidement sur les champs de bataille.

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

Destrier

Humains seulement

80 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

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
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

REGLES SPECIALES :

Entraîné : L'animal est entraîné à se battre, son cavalier peut relancer tout test de contrôle raté. Une seule relance est autorisée pour chaque test.

Coursier elfique

Elfes seulement

90 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

Les coursiers elfiques sont des animaux gracieux qui cachent un tempérament agressif au combat. Les elfes noirs élèvent leurs propres races de coursiers, ceux des hauts elfes sont généralement gris pommelés, ceux des elfes sylvains sont alezans, tandis que ceux des Druchii sont d'un noir de jais.

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

REGLES SPECIALES :

Entraîné : L'animal est entraîné à se battre, son cavalier peut relancer tout test de contrôle raté. Une seule relance est autorisée pour chaque test.

Destrier du Chaos

Possédés seulement

90 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

Les destriers du chaos sont des parodies déformées de magnifiques coursiers de l'empire, ils sont montés au combat par les bandes de possédés et du chaos.

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

REGLES SPECIALES :

Ne peuvent pas être montés par les possédés : Même les destriers du chaos refusent d'être montés par les possédés.

Entraîné : L'animal est entraîné à se battre, son cavalier peut relancer tout test de contrôle raté. Une seule relance est autorisée pour chaque test.

Cauchemar

Vampires et nécromanciens seulement

95 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

Les vampires et nécromanciens ont parfois besoin d'une monture pour se déplacer, après tout même mort, un cheval a toujours ses quatre pattes non ?

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

REGLES SPECIALES :

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

Immunisé au poison : Un cauchemar est immunisé aux poisons.

Immunisé à la psychologie : Puisque morts vivants, un cauchemar est immunisé à la psychologie, n'a jamais à passer de tests de Commandement et restera toujours immobile lorsqu'il n'a plus de meneur. Cependant si le cavalier perd son dernier point de vie, il devra effectuer normalement un test sur le tableau *Holà ! Tout doux !*

Loup géant

Gobelins seulement

85 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

Le loup géant est courant dans la plupart des montagnes du monde connu, cependant, capturer un louveteau pour le dresser est loin d'être une chose aisée, surtout pour un frêle goblin.

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

Note : Les loups géants ne peuvent pas être pris au sein d'une bande qui comprend déjà des araignées géantes.



Araignée géante

Gobelins seulement

100 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

Les araignées géantes sont des monstruosité velues de 3m à 3m50 de long qui peuplent les forêts du vieux monde. Elles sont très prisées comme montures par les gobelins des forêts.

Profil M CC CT F E PV I A Cd

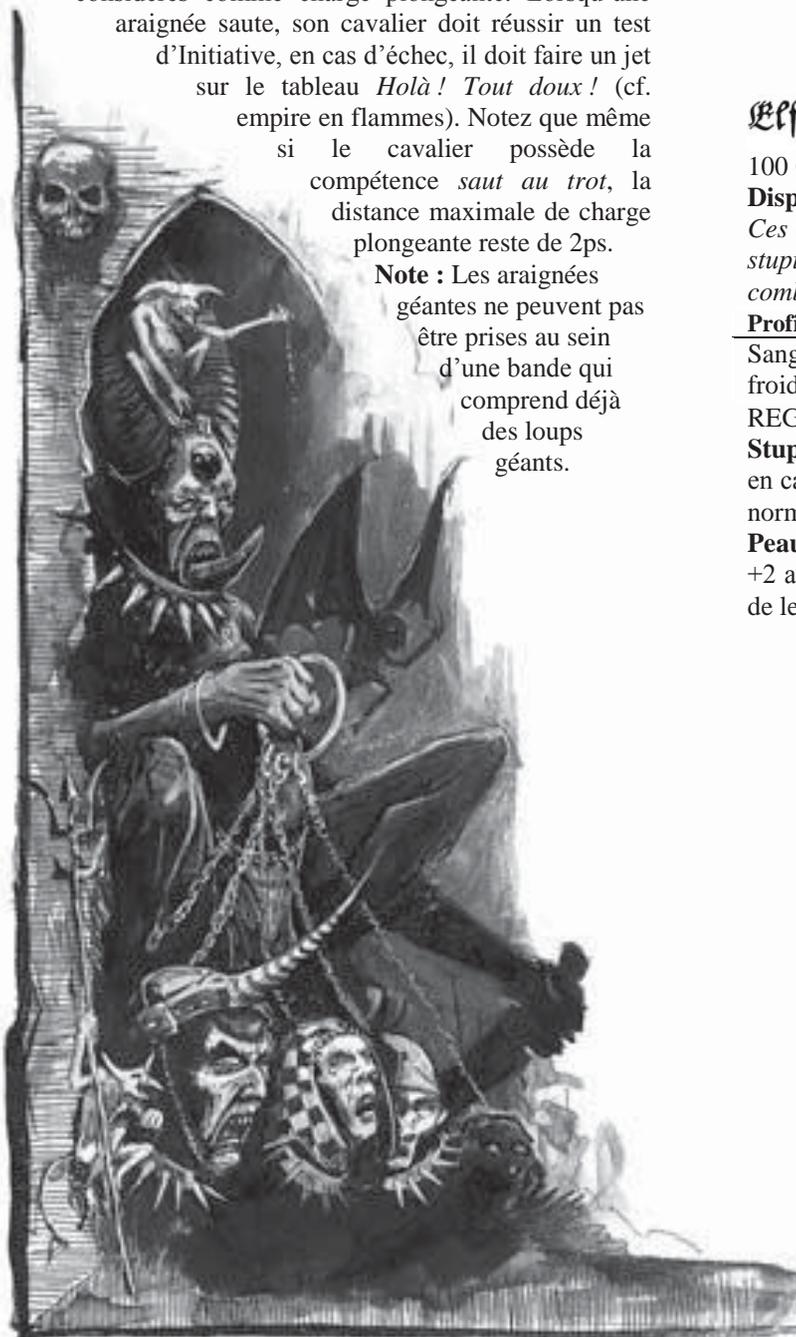
Araignée 7 3 0 3(4) 3 1 4 1 4

REGLES SPECIALES :

Attaques empoisonnées : La force de 3 des araignées passe à 4 sous l'effet de leur poison, sans pour autant ajouter de modificateur de sauvegarde. La force reste de 3 contre les adversaires immunisés aux poisons.

Grimpe aux murs : Les araignées géantes et leurs cavaliers peuvent se déplacer sur les murs sans avoir à passer de tests d'Initiative. Ils peuvent également sauter verticalement ou horizontalement d'une distance de 2ps, et être considérés comme charge plongeante. Lorsqu'une araignée saute, son cavalier doit réussir un test d'Initiative, en cas d'échec, il doit faire un jet sur le tableau *Holà! Tout doux!* (cf. empire en flammes). Notez que même si le cavalier possède la compétence *saut au trot*, la distance maximale de charge plongeante reste de 2ps.

Note : Les araignées géantes ne peuvent pas être prises au sein d'une bande qui comprend déjà des loups géants.



Sanglier de guerre

Orques seulement

90 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

Enormes, féroces et soupe au lait : quoi de mieux pour un chef orque ? Les bandes d'orques utilisent parfois ces animaux dans les rues de Mordheim ou alentours. Ils restent cependant peu communs car les orques les plus gros se réservent le droit de les chevaucher.

Profil M CC CT F E PV I A Cd

Sanglier 7 3 0 3 4 1 3 1 3

REGLES SPECIALES :

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 de leur cavalier.

Sang-froid

Elfes noirs et skins seulement

100 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 11

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

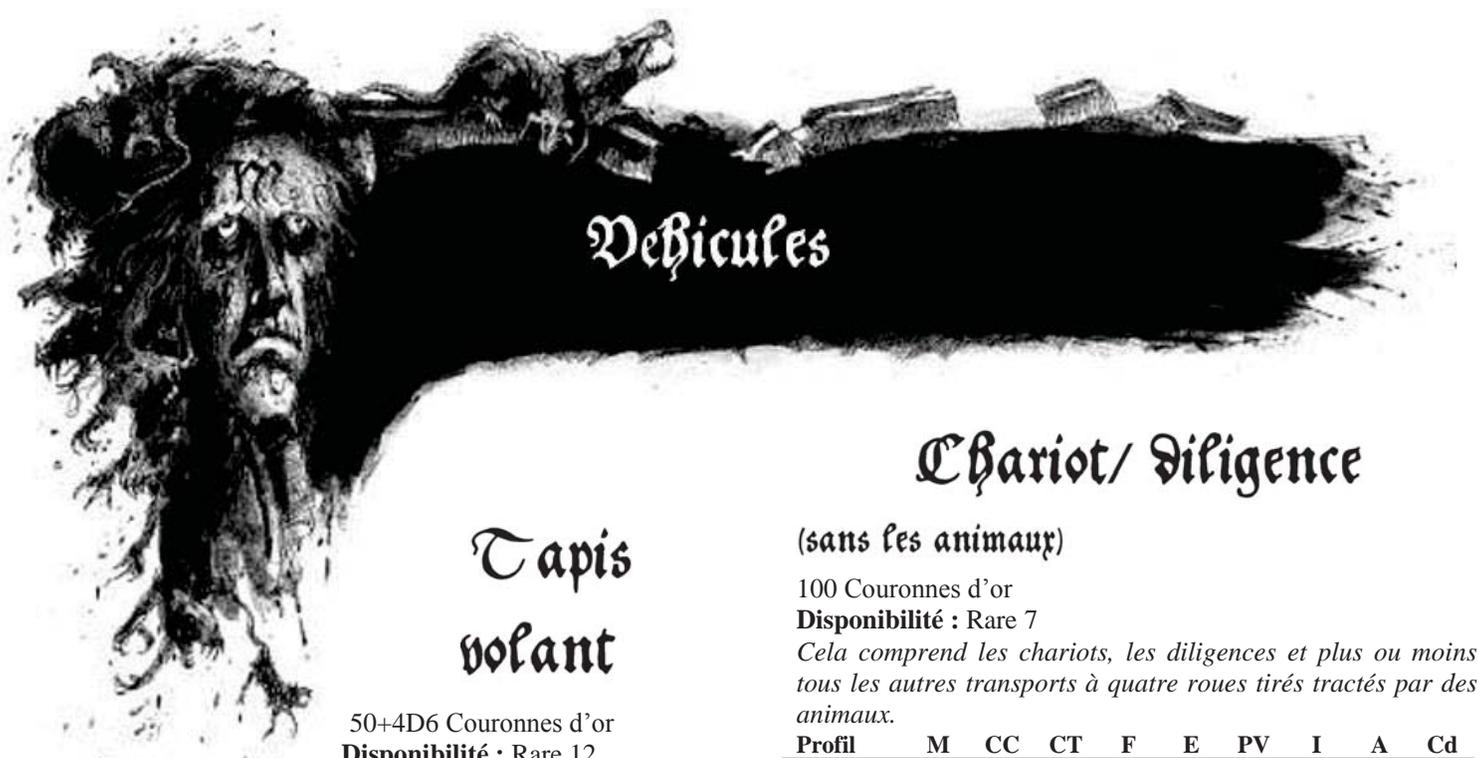
Sang-froid 7 3 0 4 4 1 3 1 3

REGLES SPECIALES :

Stupide : Effectuez un test sous le commandement du cavalier, en cas d'échec, appliquez les règles de *stupidité*, sinon agissez normalement.

Peau écailleuse : la peau des sang-froid ajoute +2 au lieu de +1 à la sauvegarde d'armure de leur cavalier.





Véhicules

Tapis volant

50+4D6 Couronnes d'or
Disponibilité : Rare 12

Cet objet merveilleux des temps anciens est encore plus rare que les lampes magiques. Certains disent qu'ils viendraient des mystérieuses îles sorcières.

REGLES SPECIALES :

Un tapis volant suit les mêmes règles que les autres véhicules (voir la section véhicules p30 du supplément *empire en flammes*).

Volant : Le tapis volant... vole (comme c'est bizarre), et à ce titre il se déplace jusqu'à 16ps sans pénalité de terrain. Il permet également d'atteindre sans difficulté les hauteurs des bâtiments (prenez les mesures en diagonale pour les mouvements montants ou descendants). Ce mouvement n'est jamais doublé en charge ou en course, il n'est pas possible de donner du fouet (comme pour un chariot).

Maniable : A la différence des bateaux et chariots, le tapis volant peut virer de bord autant de fois qu'il le désire tout au long de son déplacement.

Transport : Le tapis volant peut transporter jusqu'à trois guerriers de taille humaine ou plus petite ou un guerrier de taille humaine et un plus grand tel qu'un ogre par exemple (ou leurs équivalents en bagages), mais l'un des passagers doit obligatoirement être un héros pour permettre au tapis de se déplacer. Lorsqu'il n'y a plus de héros, ou qu'il n'y a plus aucun passager, le tapis s'immobilise sur place et ne bougera plus jusqu'à ce qu'un autre héros monte dessus (cela peut être un héros ennemi). Il est possible de disposer un ou plusieurs personnages sur le tapis dès le déploiement de la bande en début de partie. Les guerriers sur un tapis ne peuvent pas se cacher. La montée ou la descente des passagers suit les mêmes règles que pour les chariots ou diligences (voir la section véhicules p30 du supplément *empire en flammes*).

Tirer sur le tapis : L'ensemble personnage et tapis compte comme une seule grande cible et offre un bonus de +1 pour toucher pour tous les tirs qui le prendraient pour cible. Les touches atteignant le tapis avec succès sont réparties comme suit : 1-2 le tapis est touché, 3-6 l'équipage est touché (désignez lequel des membres d'équipage est atteint de manière aléatoire).

Indestructible : Le tapis est enchanté et le rituel qui l'anime le rend indestructible, toute touche l'atteignant n'aurait aucun effet et serait annulée. De même il ne peut pas brûler.

Chariot/ diligence

(sans les animaux)

100 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

Cela comprend les chariots, les diligences et plus ou moins tous les autres transports à quatre roues tirés tractés par des animaux.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chariot	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Roue	-	-	-	-	6	1	-	-	-

REGLES SPECIALES :

(Voir la section véhicules p30 du supplément *empire en flammes*)

Déploiement facultatif : Lorsqu'une bande est en possession d'un tel équipement, elle n'est pas obligée de le déployer à chaque bataille. Elle peut ainsi choisir de le garder en lieu sûr le temps de la bataille (à vous de voir ce que *lieu sûr* peut vouloir dire), de sorte de ne le sortir que dans les conflits pour lesquels il aurait réellement un intérêt ou se contenter de s'en servir entre les batailles pour rejoindre un endroit précis ou faire le tour des échoppes des campements autour de la ville.

Équipement de bande : Les chariots sont achetés par et pour la bande, ils ne sont pas nécessairement attirés à un personnage (d'ailleurs le personnage ne pourrait pas le porter sur lui) et ce même si l'usage que la bande en fait le réserve à l'un de ses membres. Cet équipement devra donc être inscrit dans la section réserve d'équipement de la bande et non pas dans la liste d'équipement d'un héros. Il serait ainsi impossible à un personnage décédé, capturé ou dépouillé de perdre cet équipement.

Déroute : Dans le cas où la bande serait contrainte de dérouter (volontairement ou non), si le chariot est toujours en état de se déplacer et comprend toujours un cocher appartenant à la bande, il parvient à s'extirper sans problème et peut être aligné lors des prochaines batailles. En revanche, si le chariot ne peut plus se déplacer ou plus aucun membre de sa bande n'est en mesure de le diriger au moment de la déroute, le chariot reste sur place et rien n'est garanti qu'il y reste après la bataille. Lancez alors 1D6, sur 1-2, le chariot est perdu (exactement comme s'il s'agissait de la perte d'un homme de main).

Points de dégâts cumulatifs : Les véhicules ne récupèrent pas comme les êtres vivants des suites de dégâts qu'ils auraient subis, ainsi lorsque vous jouez une campagne, les dégâts subis par un chariot ou une diligence lors d'une partie sont reconduits sur les parties suivantes ainsi que les malus qu'ils entraînent, et ce jusqu'à ce que vous puissiez les réparer ou remplacer les éléments détruits ou endommagés. Notez les dégâts subis sur votre feuille de bande pour les retenir. Un chariot ou diligence peut se réparer tant qu'il lui reste au moins 1PV au niveau du châssis, mais s'il venait à perdre son dernier PV, il deviendrait irrécupérable.

Carrosse opulent

(Équipés de deux chevaux de trait indissociables)

250 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 10

Les chefs des bandes riches sont prompts à dépenser leur or en extravagances telles que vins fins, armes et armures incrustées de bijoux ou épices de Cathay. Le carrosse opulent, utilisé pour se déplacer autour de Mordheim, en est le summum. Peu de choses impressionnent d'avantage les roturiers, et ne suscitent plus de jalousie chez d'autres chefs moins fortunés.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Carrosse	-	-	-	-	8	6	-	-	-
Roues	-	-	-	-	6	1	-	-	-

REGLES SPECIALES :

(Voir la section véhicules p30 du supplément *empire en flammes*)

Déploiement facultatif : Lorsqu'une bande est en possession d'un tel équipement, elle n'est pas obligée de le déployer à chaque bataille. Elle peut ainsi choisir de le garder en lieu sûr le temps de la bataille (à vous de voir ce que *lieu sûr* peut vouloir dire), de sorte de ne le sortir que dans les conflits pour lesquels il aurait réellement un intérêt, ou se contenter de s'en servir entre les batailles pour rejoindre un endroit précis ou faire le tour des échoppes des campements autour de la ville.

Équipement de bande : Les carrosses comme les chariots sont achetés par et pour la bande, ils ne sont pas nécessairement attirés à un personnage (d'ailleurs le personnage ne pourrait pas le porter sur lui) et ce même si l'usage que la bande en fait le réserve à l'un de ses membres comme à son capitaine par exemple. Cet équipement devra donc être inscrit dans la section réserve d'équipement de la bande et non pas dans la liste d'équipement d'un héros. Il serait ainsi impossible à un personnage décédé, capturé ou dépouillé de perdre cet équipement.

Déroute : Dans le cas où la bande serait contrainte de dérouter (volontairement ou non), si le carrosse est toujours en état de se déplacer et comprend toujours un cocher appartenant à la bande, il parvient à s'extirper sans problème et peut être aligné lors des prochaines batailles. En revanche, si le carrosse ne peut plus se déplacer ou plus aucun membre de sa bande n'est en mesure de le diriger au moment de la déroute, le carrosse reste sur place et rien ne garanti qu'il y reste après la bataille. Lancez alors 1D6, sur 1-2, le carrosse est perdu (exactement comme s'il s'agissait de la perte d'un homme de main).

Points de dégâts cumulatifs : Les véhicules ne récupèrent pas comme les êtres vivants des suites de dégâts qu'ils auraient subit, ainsi lorsque vous jouez une campagne, les dégâts subis par le carrosse lors d'une partie sont reconduits sur les parties suivantes ainsi que les malus qu'ils entraînent, et ce jusqu'à ce que vous puissiez les réparer ou remplacer les éléments détruits ou endommagés. Notez les dégâts subis sur votre feuille de bande. Un carrosse opulent peut se réparer tant qu'il lui reste au moins 1PV au niveau du châssis, mais s'il venait à perdre son dernier PV, il deviendrait irréparable.

Opulence : Le carrosse opulent impressionne les marchands qui s'agglutinent autour pour proposer leurs meilleures marchandises au chef visiblement très riche qui obtient +3 à tous ses jets pour trouver des objets rares. Ce bonus ne peut s'appliquer que si le châssis du carrosse possède au moins la moitié de ses PV (soit 3 minimum), ainsi que toutes ses roues (même endommagées, du moment qu'elles ne sont pas disloquées), et deux chevaux pour le tirer.

Roue de carrosse/chariot

15+2D6 Couronnes d'or (30+4D6 CO la paire)

Disponibilité : Rare 7 (Rare 9 la paire)

La faible espérance de vie des chariots et diligences qui arpentent les contrées autour de la ville a fini par doper un marché en plein essor, celui des pièces détachées, et notamment de l'élément indispensable la roue...

REGLES SPECIALES :

Cette roue est nécessaire pour remplacer toute roue de chariot, diligence ou carrosse qui se serait disloquée (les roues simplement endommagées peuvent encore se réparer à moindre coût). Il est possible de rechercher et d'acheter les roues par paires, auquel cas le prix est doublé et la rareté devient de 9 avec 2D6 (au lieu de 7 habituellement).

Réparation de roue/châssis

10+1D6 Couronnes d'or (20+2D6 CO pour deux)

Disponibilité : Rare 6 (Rare 8 pour deux)

Trouver des ouvriers sur les campements autour de la ville est une chose courante, n'importe qui pouvant se prétendre artisan pour quelques pièces d'or. En revanche, trouver de bons artisans capables de renforcer durablement les pièces endommagées sur un véhicule est une chose beaucoup plus rare, et demande beaucoup de discernement pour ne pas tomber sur une arnaque.

REGLES SPECIALES :

La réparation de roue ou de châssis est plus un service rendu qu'un objet à chercher, mais la difficulté à trouver le bon ouvrier est représentée ici par la rareté de cette réparation. Une réparation permet de réparer 1PV de dégâts infligé au châssis, ou simplement de réparer une roue endommagée (mais pas une roue disloquée). Il est possible de commander une réparation plus étendue à un même artisan (en doublant le prix et en augmentant de 2 points la rareté) ainsi l'ouvrier peut rendre 2PV à la fois sur une seule et même réparation ou réparer deux roues endommagées.

Pour plus de réparations encore, il faudra alors trouver un second artisan, mais sa recherche devra mobiliser un autre héros après la bataille.



Barque

40 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

Parmi les embarcations qui naviguent sur les cours d'eau traversant Mordheim ou ses contrées voisine, la barque est sans doute la plus fréquente et la meilleure marché, mais bien évidemment la plus petite aussi.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Barque	-	-	-	-	5	3	-	-	-

REGLES SPECIALES :

(Voir la section véhicules p30 du supplément *empire en flammes*)

Transport : Une barque peut transporter jusqu'à 6 figurines de taille humaine ou plus petite ou leur équivalent en bagages.

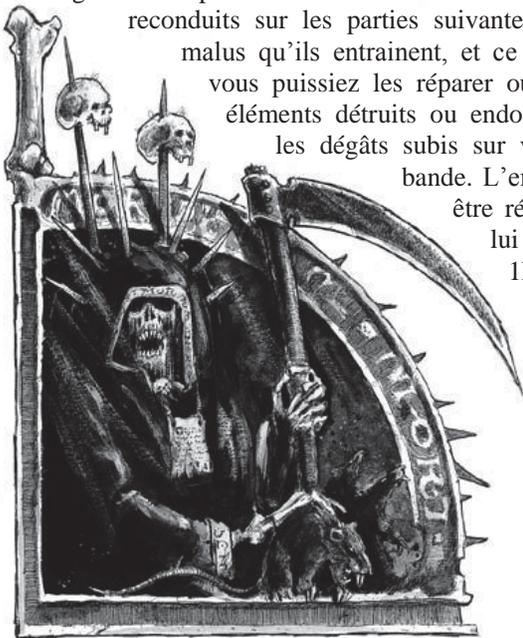
Déploiement facultatif : Lorsqu'une bande est en possession d'un tel équipement, elle n'est pas obligée de le déployer à chaque bataille. Elle peut ainsi choisir de le garder en lieu sûr le temps de la bataille. Il est également nécessaire d'y avoir un cours d'eau ou une étendue d'eau sur le champ de bataille pour pouvoir aligner une embarcation.

Équipement de bande : Les embarcations sont achetées par et pour la bande, ils ne sont pas nécessairement attirés à un personnage (d'ailleurs le personnage ne pourrait pas le porter sur lui) et ce même si l'usage que la bande en fait le réserve à l'un de ses membres. Cet équipement devra donc être inscrit dans la section réserve d'équipement de la bande et non pas dans la liste d'équipement d'un héro. Il serait ainsi impossible à un personnage décédé, capturé ou dépouillé de perdre cet équipement.

Déroute : Dans le cas où la bande serait contrainte de dérouter (volontairement ou non), si l'embarcation est toujours en état de se déplacer et comprend toujours un membre de la bande pour la déplacer, il parvient à l'extirper sans problème et l'embarcation pourra être alignée lors des prochaines batailles. En revanche, si l'embarcation ne peut plus se déplacer ou plus aucun membre de sa bande n'est en mesure de la diriger au moment de la déroute, elle reste sur place et rien ne garanti qu'elle y reste après la bataille. Lancez alors 1D6, sur 1-2, l'embarcation est perdue (exactement comme s'il s'agissait de la perte d'un homme de main).

Points de dégâts cumulatifs : Les véhicules ne récupèrent pas comme les êtres vivants des suites de dégâts qu'ils auraient subit, ainsi lorsque vous jouez une campagne, les dégâts subis par une embarcation lors d'une partie sont

reconduits sur les parties suivantes ainsi que les malus qu'ils entraînent, et ce jusqu'à ce que vous puissiez les réparer ou remplacer les éléments détruits ou endommagés. Notez les dégâts subis sur votre feuille de bande. L'embarcation peut être réparée tant qu'il lui reste au moins 1PV, mais si elle venait à perdre son dernier PV, elle deviendrait irréparable.



Gabare

100 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Le terme gabare désigne en fait plusieurs types de bateaux fluviaux dont le point commun est celui d'avoir le fond plat qui lui permet, avec un faible tirant d'eau, de porter un maximum de charge.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gabare	-	-	-	-	8	4	-	-	-

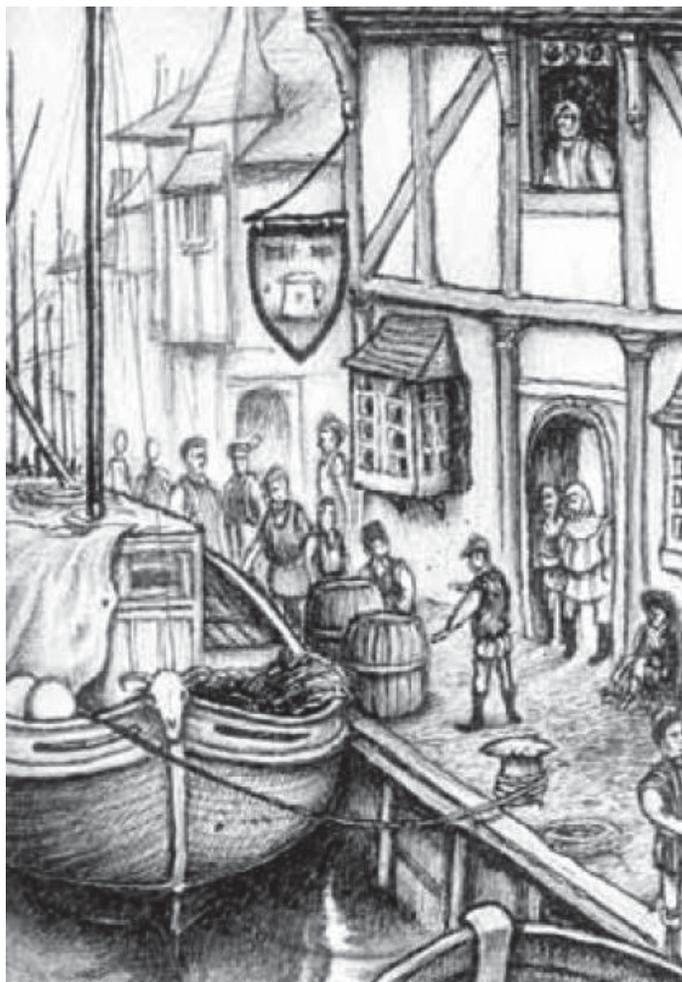
REGLES SPECIALES :

(Voir la section véhicules p30 du supplément *empire en flammes*)

Transport : Une gabare peut transporter jusqu'à 8 figurines de taille humaine ou plus petite ou leur équivalent en bagages.

Déploiement facultatif : Lorsqu'une bande est en possession d'un tel équipement, elle n'est pas obligée de le déployer à chaque bataille. Elle peut ainsi choisir de le garder en lieu sûr le temps de la bataille. Il est également nécessaire d'y avoir un cours d'eau ou une étendue d'eau sur le champ de bataille pour pouvoir aligner une embarcation.

Équipement de bande : Les embarcations sont achetées par et pour la bande, ils ne sont pas nécessairement attirés à un personnage (d'ailleurs le personnage ne pourrait pas le porter sur lui) et ce même si l'usage que la bande en fait le réserve à l'un de ses membres. Cet équipement devra donc être inscrit dans la section réserve d'équipement de la bande et non pas dans la liste d'équipement d'un héro. Il serait ainsi impossible à un personnage décédé, capturé ou dépouillé de perdre cet équipement.



Déroute : Dans le cas où la bande serait contrainte de dérouter (volontairement ou non), si l'embarcation est toujours en état de se déplacer et comprend toujours un membre de la bande pour la déplacer, il parvient à l'extirper sans problème et l'embarcation pourra être alignée lors des prochaines batailles. En revanche, si l'embarcation ne peut plus se déplacer ou plus aucun membre de sa bande n'est en mesure de la diriger au moment de la déroute, elle reste sur place et rien ne garanti qu'elle y reste après la bataille. Lancez alors 1D6, sur 1-2, l'embarcation est perdue (exactement comme s'il s'agissait de la perte d'un homme de main).

Points de dégâts cumulatifs : Les véhicules ne récupèrent pas comme les êtres vivants des suites de dégâts qu'ils auraient subit, ainsi lorsque vous jouez une campagne, les dégâts subis par une embarcation lors d'une partie sont reconduits sur les parties suivantes ainsi que les malus qu'ils entraînent, et ce jusqu'à ce que vous puissiez les réparer ou remplacer les éléments détruits ou endommagés. Notez les dégâts subis sur votre feuille de bande. L'embarcation peut être réparée tant qu'il lui reste au moins 1PV, mais si elle venait à perdre son dernier PV, elle deviendrait irréparable.

Barge fluviale

200 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

Plus grandes encore que les gabares, les barges fluviales ont de bien plus grandes capacités de transport, d'assez grande longueur mais de largeur suffisamment étroite pour se faufiler dans les petits corridors, ce sont les plus gros navires capables de naviguer sur les fleuves et cours d'eau.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Barge	-	-	-	-	8	8	-	-	-

REGLES SPECIALES :

(Voir la section véhicules p30 du supplément *empire en flammes*)

Transport : Une barge fluviale peut transporter jusqu'à 12 figurines de taille humaine ou plus petite ou leur équivalent en bagages.

Déploiement facultatif : Lorsqu'une bande est en possession d'un tel équipement, elle n'est pas obligée de le déployer à chaque bataille. Elle peut ainsi choisir de le garder en lieu sûr le temps de la bataille. Il est également nécessaire d'y avoir un cours d'eau ou une étendue d'eau sur le champ de bataille pour pouvoir aligner une embarcation.

Équipement de bande : Les embarcations sont achetées par et pour la bande, ils ne sont pas nécessairement attitrés à un personnage (d'ailleurs le personnage ne pourrait pas le porter sur lui) et ce même si l'usage que la bande en fait le réserve à l'un de ses membres. Cet équipement devra donc être inscrit dans la section réserve d'équipement de la bande et non pas dans la liste d'équipement d'un héro. Il serait ainsi impossible à un personnage décédé, capturé ou dépouillé de perdre cet équipement.

Déroute : Dans le cas où la bande serait contrainte de dérouter (volontairement ou non), si l'embarcation est toujours en état de se déplacer et comprend toujours un membre de la bande pour la déplacer, il parvient à l'extirper sans problème et l'embarcation pourra être alignée lors des prochaines batailles. En revanche, si l'embarcation ne peut plus se déplacer ou plus aucun membre de sa bande n'est en mesure de la diriger au moment de la déroute, elle reste sur place et rien ne garanti qu'elle y reste après la bataille. Lancez alors 1D6, sur 1-2, l'embarcation est perdue (exactement comme s'il s'agissait de la perte d'un homme de main).

Points de dégâts cumulatifs : Les véhicules ne récupèrent pas comme les êtres vivants des suites de dégâts qu'ils auraient subit, ainsi lorsque vous jouez une campagne, les dégâts subis par une embarcation lors d'une partie sont reconduits sur les parties suivantes ainsi que les malus qu'ils entraînent, et ce jusqu'à ce que vous puissiez les réparer ou remplacer les éléments détruits ou endommagés. Notez les dégâts subis sur votre feuille de bande. L'embarcation peut être réparée tant qu'il lui reste au moins 1PV, mais si elle venait à perdre son dernier PV, elle deviendrait irréparable.



Rame

10+1D6 Couronnes d'or (20+2D6 CO la paire)

Disponibilité : Rare 6 (Rare 9 la paire)

Des différents dispositifs de propulsion d'une embarcation, les rames sont les plus courantes et si faciles d'utilisation qu'il est impensable qu'un bateau n'en soit pas équipé.

REGLES SPECIALES :

Ces rames permettent de remplacer celles qui ont été brisées. Il est possible de rechercher et d'acheter les rames par paires, auquel cas le prix est doublé et la rareté devient de 8 avec 2D6 (au lieu de 6 habituellement).

Voile

10+1D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 6

Tout comme pour les rames il est facile de trouver et de remplacer les voiles endommagées par des voiles neuves.

REGLES SPECIALES :

Ces voiles permettent de remplacer pour un PV de voile sur n'importe quel bateau à voile.



Mât

20+2D6 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 7

Il arrive souvent que des navires perdent un mât dans le tumulte d'un combat ou dans de plus rares cas dans les terres lors des terribles tempêtes. Lorsque cela arrive, le remplacement du mât devient indispensable.

REGLES SPECIALES :

Remplacer un mât endommagé permet de récupérer la motricité d'un bateau et l'empêche de continuer de dériver de 2ps dans le sens du courant.

Réparation De coque/gouvernail

15+2D6 Couronnes d'or (30+4D6 CO pour deux)

Disponibilité : Rare 6 (Rare 8 pour 2)

Trouver des ouvriers sur les campements autour de la ville ou dans un port est une chose courante, n'importe qui pouvant se prétendre artisan pour quelques pièces d'or. En revanche, trouver de bons artisans capables de renforcer durablement les pièces endommagées sur un navire est une chose beaucoup plus rare, et demande beaucoup de discernement pour ne pas tomber sur une arnaque.

REGLES SPECIALES :

La réparation d'une coque de navire ou de son gouvernail est plus un service rendu qu'un objet à chercher, mais la difficulté à trouver le bon ouvrier est représentée ici par la rareté de cette réparation. Une réparation permet de réparer IPV de dégâts infligé à la coque ou au gouvernail. Il est possible de commander une réparation plus étendue à un même artisan (en doublant le prix et en augmentant de 2 points la rareté) ainsi l'ouvrier peut rendre 2PV à la fois sur une seule et même réparation.

Pour plus de réparations encore, il faudra alors trouver un second artisan, mais sa recherche devra mobiliser un autre héros après la bataille.





Cadavres



Parfois, une bande peut découvrir un cadavre avec une flèche plantée dans le corps ou en bas d'une passerelle celui-ci ayant sûrement glissé et fait une chute, un cadavre anonyme que sa bande n'aura pas eue le temps d'emporter dans sa débâcle ou simplement qu'ils n'ont pas retrouvé le corps parmi les décombres...

Lancez **2d6** pour savoir ce que vous trouvez sur le cadavre:

- 2: Bouclier
- 3: D6 Couronne
- 4: Épée
- 5: Casque
- 6: Arme à deux mains
- 7: Rien le cadavre a déjà été dépouillé
- 8: Arc long
- 9: Arbalète
- 10: Rien, le cadavre a déjà été dépouillé
- 11: Armure légère
- 12: Armure lourde

Le guerrier qui fouille le corps ne peut ni attaquer, ni tirer, ni lancer de sort durant son tour, celui-ci étant trop occupé à le piller.....





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.. :P

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.



Mordheim Random Rumours

use a D20 with players making up the rumour's effect

- 1 The seers have cast the runes and have foretold that something major is about to happen in Mordheim, they not what but are certain it can only be bad for the Sigmar-worshipping citizens of the Empire.
- 2 The Breached city wall in the Executioners District is controlled by the rat-men they will let you pass for a hefty toll of Wyrystone, but be careful for the rat-men are deceitful and will betray your trust.
- 3 The Ironmongers and Smiths of the Metalworkers district have been disappearing with a strange regularity. Ores, tools and anvils have also gone missing. Looks like its not just Wyrystone that is hunted for in the Metalworkers quarter.
- 4 The streets of the herring district are an even more dangerous place to be than usual for at dusk a red acrid mist floats down the streets poisoning all those that breath the noxious fumes.
- 5 Late at night a lone figure has been seen walking through the Market Square ringing a bell and then suddenly fading into the darkness
- 6 The Heretics who are so desperately sought after by the witch hunters have been seen more frequently in the Shysters and neighbouring districts, rumours are a bound that they are becoming more bolder by the day claiming territory and are no longer skulking in the shadows"
- 7 A large seam of Wyrystone has been allegedly discovered imbedded in the foundations of a destroyed inn in the River Front district. This would explain the higher presence of the foul rat-men in the area although unusually I have heard that the worshippers of the dark gods have also been seen searching in the area, strange has they are rarely seen this far from The Crater
- 8 Strange noises have been heard emanating from Ducal Park during dawn on most days Pew the Beggar has heard it and he told Old John Liarby that it sounded like a large ferocious bird
- 9 It is said that a troll has a lair undemeath the North Bridge, it is rarely seen however half-eaten goat carcasses have washed up on the shore close to the bridge
- 10 A ghostly figure has been seen around the Market Square late at night. It is said that he announces the names of the doomed those that will perish in the day to come.
- 11 The Breach in the city Wall previously being controlled by Rat Men is now under the hand of Buromeister, Rictor Van Half after his band of Marienburgers fort off the Skaven in a fierce street fight."
- 12 The Shades district has become a total no-go area even in the relative safety of daylight. The foul tendrils of Chaos have risen from the pit and now have total control of that area Whispers in the nearby Docks district say it is the Cult of Stone that now controls the Shades.
- 13 A creature described as a 'giant enraged bull' is said to be stampeding and out of control near the riverfront a reward of 12 finest bags of manure is offered to anyone that can kill the beast.
- 14 The following message was scrawled in chalk on a wall near the Northern Gate 'Uijt jt b Sfe Ifssjoh' it is said he who decipher it will gain knowledge of the whereabouts of the fabled Dark Shard said to be made of pure Wyrystone.
- 15 The sounds of furnaces and the rhythmic hammering of metal have been heard ruminating from the clock tower in the dead of night
- 16 A coach swathed in black drawn by two hellish steeds is said to have been seen entering and leaving the castle on the last day of every month. The castle has been destroyed and abandoned since the fall of the comet so who is in the coach and what is there business at the castle remains a mystery
- 17 The waking dead are rising at the cemetery on the hill by Ducal park, be wary all who stray to close as rumours of the arrival of the Ghoul King persist
- 18 Wandering Grey Wizard, Malfus Dorgone has gone missing from his makeshift hut in the Reikland Encampment. His last known whereabouts was in the Shysters district heading for the Clock Tower.
- 19 The ferryman known as Falsse Hoode is said to have seen an encampment of fish-men on the banks of the stir he describes them as 'looking like you or me but blue and scaly' beware those who search for wyrystone near the riverbank...
- 20 The weather closer to the crater has been known to become very unpredictable. Many have returned with tales of strong summer winds being replaced with violent snow storms, then only to be calm the next minute.)

Tonneaux à poudres noire.



Des tonneaux 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 explosifs.

Tout projectile percutant un tonneau de poudre entraîne l'explosion de celui-ci, en percutant le tonneau, le projectile entraîne une friction sur le bois et un échauffement embrase la poudre et une explosion s'ensuit...

Il faut faire un jet de tir (CT) pour toucher le tonneau, celui-ci oppose une sauvegarde de 4+ sur les armes de tir avec une force de 3, une sauvegarde à 5+ pour une force de 4 et une sauvegarde à 6+ pour une force de 5.

L'explosion provoque 1d3 touches automatiques de force 4 dans un rayon de 3ps.

Si un personnage porte un tonneau de poudre noire, il peut le garder jusqu'à la fin de la partie (et même si sa bande dérouté)

Cela sera alors considéré comme de la poudre noire supérieur (+1 en FORCE pour un personnage lors de la prochaine bataille)

Town Crier



Publié le premier Angestag de chaque Mannslich.

2 Sous



Les citoyens de la naguère fière Mordheim sont cernés par des bandes de mercenaires et autres brigands.

La Fin du Monde est Proche!

Le Cataclysme a réduit en cendres notre cité qui fut jadis si belle. Ne serions-nous que les premiers à subir ce sort? Que réserve l'avenir aux grandes cités de l'ouest? Middenheim, Nuln, Marienburg, ou même la splendide Altdorf succomberont-elles à cette Horreur? Le destin de l'humanité est-il scellé?

Abandonnés par Sigmar?

Tout sur le Cataclysme à l'intérieur.



UN ROC S'ABAT SUR LA VILLE!

On accuse des Agents du Chaos. La Vieille Ville en effervescence

La plus fière cité du Vieux Monde a été réduite en un enfer de cratères fumants et de ruines désolées. Nos plus beaux manoirs à l'architecture antique, qui accueillait les plus grands nobles de notre temps, sont à présent le repaire d'ignobles serviteurs des Dieux Noirs. Là où se trouvaient des marchés et des rues commerçantes règnent à présent le pillage et le meurtre. Les ombres des sinistres ruines ne cachent plus que des voleurs et d'ignobles monstruosité.

**Tout
Savoir**

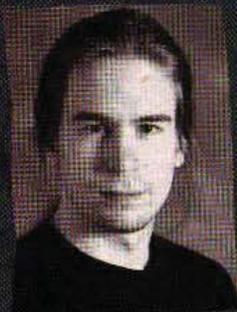


Sur Aenur, l'Épée du Crépuscule. Un reportage honnête et franc sur ce vaurien d'elfe.

A propos de l'enquête de Gareth d'Hamilton sur les rumeurs d'hommes-rats ayant élu domicile dans notre cité.

Sur les tactiques et les techniques de combat des célèbres combattants du Reikland.

Et bien sûr nos rubriques habituelles et nos petites annonces à l'usage des aventuriers.



Le Mot du Rédacteur

Salut à vous, chasseurs de Pierre Magique, et bienvenue dans ce premier numéro de Town Cryer! J'écris depuis les scriptoriums de l'imprimerie de Greiss le Jeune. J'ai arraché le contrôle de cette vénérable institution aux mains du burghermeister Paulus le Gros. Il a été banni dans les Fosses de l'Eternelle Disette, où nulle miche de pain garnie de bacon n'est jamais servie. A chaque nouvelle lune, je livrerai un nouveau numéro de cette illustre publication, pleine de choses bizarres

telles que tactiques, nouvelles règles, scénarios, astuces de peinture et étranges columinures, pour votre seul plaisir.

Ce premier Town Cryer comporte un traité sur ces vermines d'hommes-rats appelés Skavens, ainsi qu'un récit de l'écriture, de l'illustration et de l'édition du jeu Mordheim. Et dès le mois prochain, vous pourrez lire l'histoire d'une lutte acharnée entre les skavens et les guerriers du Reikland (bien que l'auteur, Luthor Wolfenbaum, ait une réputation de débauché

et d'agitateur, et que ses récits soient sans nul doute exagérés et fantaisistes).

Si vous avez des commentaires, des contributions, si vous avez besoin d'un mercenaire ou d'une bonne armure, Town Cryer vous écoute. Ecrivez (en anglais) à l'adresse suivante :

Town Cryer,
Games Workshop,
Willow Lane,
Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS
ANGLETERRE.

Thomas

Sommaire

NOIR C'EST NOIR

4

Après des mois de développement, Mordheim, la Cité des Damnés, est arrivé. Tuomas Pirinen présente certaines des idées qui ont été exploitées au cours de sa conception.



AENUR, L'ÉPÉE DU CREPUSCULE

7

Pour vous donner un avant-goût de ce qu'est Mordheim, voici l'histoire du meilleur bretteur de la cité et les règles pour pouvoir utiliser votre figurine gratuite dans vos parties.



MISE EN BOÎTE

10

Graham Davey dévoile les superbes nouvelles figurines et décors, ainsi que tout le contenu de la boîte de Mordheim.

ADEPTES

14

Vous avez acheté le jeu, lu les règles et bavé sur les figurines plastiques de la boîte? Gareth Hamilton explique pourquoi tout le monde devrait jouer les skavens, et comment faire une bande de ces vils hommes-rats.

ARCHITECTURE DE MORDHEIM

18

Nous parlerons beaucoup de l'architecture de Mordheim. Ce premier article sur le sujet présente les ruines contenues dans la boîte.

LA FINE FLEUR

20

Braves et disciplinés, les soldats du Reikland connaissent l'art de la guerre. Alessio Cavatore explique comment monter une bande de ces loyaux guerriers et présente les tactiques qu'il emploie dans les ruines de Mordheim.



PEINDRE VOTRE BANDE

24

Quelques conseils et astuces pour vous aider à assembler et peindre les figurines contenues dans la boîte de Mordheim.

PETITES ANNONCES

26

En dépit de la malédiction qui l'a frappée, Mordheim demeure une ville bouillonnante d'activité et cette dernière page se propose de vous guider dans les nombreuses opportunités qui peuvent se présenter.



Noir c'est Noir

Après des mois de développement, Mordheim, la Cité des Damnés, est enfin arrivé. Tuomas Pirinen nous explique en quoi consiste ce jeu.

Mordheim

*Qui va là?
Couvrez cette
lanterne qui
m'aveugle! Qui
suis-je? J'ai bien
peur de l'ignorer.*

*Jadis, il y a très
longtemps, j'étais un
"concepteur de jeux"
mais c'était bien avant
mon emprisonnement.*

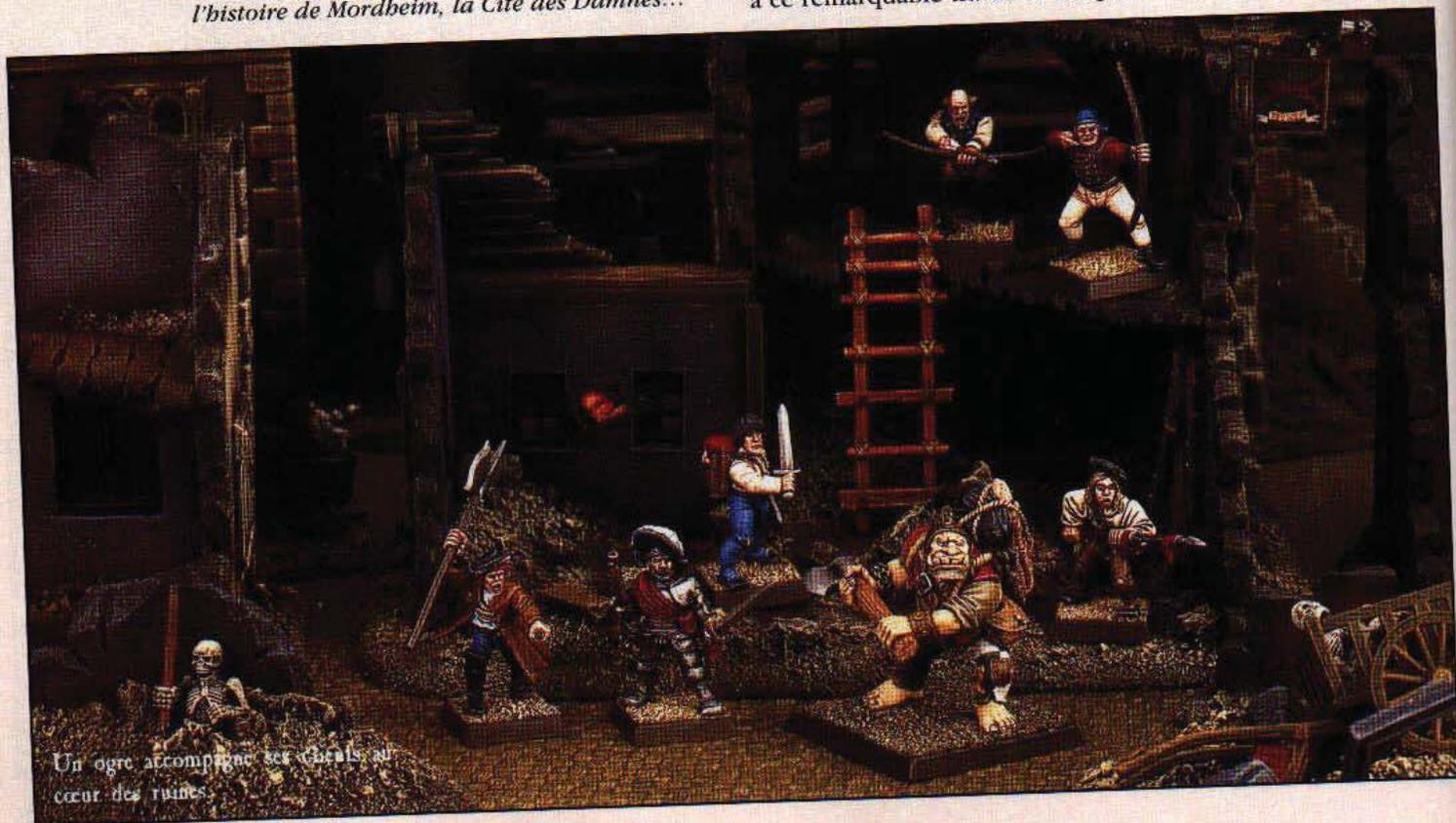
*Je ne suis plus qu'un
scribe anonyme cloîtré
dans l'obscurité de cette
oubliette pour inventer des
règles bizarres et décrire les
divers habitants impies de la
Cité Maudite. La lune, qui
semble ne jamais changer, est ma
seule source de lumière, et les rats
qui s'aventurent trop près constituent
ma seule nourriture. Mais foin de moi et
mon sort. Que faites-vous ici? Vous cherchez la
connaissance? Ah, vous voulez entendre
l'histoire de Mordheim, la Cité des Damnés...*

Depuis ses humbles débuts dans White Dwarf, Mordheim est devenu un jeu d'escarmouches à part entière, décrivant une époque de l'histoire impériale où des centaines de petites bandes s'affrontaient dans les rues de la Cité des Damnés.

La publication de règles en cours de développement dans White Dwarf a connu un succès franc et immédiat, et une multitude de bandes sont apparues très vite dans tous les clubs de jeu. De nombreux joueurs m'ont envoyé leurs suggestions, dont certaines ont influencé la version finale. Les noms de ceux qui ont le plus participé sont cités dans le livre de règle, mais je vous adresse à tous un grand merci : sans vos encouragements et votre aide, ce jeu n'aurait jamais vu le jour.

Retranscrire l'atmosphère et l'ambiance générale dans les règles et les narratifs n'a pas été une mince affaire, mais j'espère que nous y sommes parvenus. Bien sûr, le mérite n'en revient pas qu'aux concepteurs et aux rédacteurs.

Les illustrateurs de Games Workshop, menés de main de maître par John Blanche, ont donné une atmosphère et un style uniques aux illustrations et à la maquette du livre de Mordheim. Le résultat est tout simplement fantastique. Chaque page fourmille de détails, de profondeur et de personnalité grâce à ce remarquable travail artistique.



Un ogre accompagne ses chevaliers au cœur des ruines.



Une bataille sanglante éclate lorsque les skavens rencontrent des mercenaires à la recherche de Pierre Magique

Les Bandes

Le jeu Mordheim décrit huit différents types de bandes que vous pouvez jouer. Chacun possède ses forces, faiblesses et matériel particulier. Chaque bande a ses propres motifs pour venir dans la cité, mais beaucoup convoitent la fameuse Pierre Magique : des fragments d'un étrange minéral qui sont dispersés au cœur des ruines et que leurs propriétés magiques rendent plus précieux que l'or.

Les fiers Reiklanders, les puissants Middenheimers et les riches Marienburgers viennent à la cité en quête de Pierre Magique au nom de leurs candidats respectifs au trône impérial, tandis que les sinistres Répurgateurs de Sigmar sont venus purifier la ville des hérétiques et des adorateurs du Chaos et accroître l'influence de leur chef, le Grand Théogoniste. Mais ce ne sont pas les seules bandes que vous pourrez jouer.

Les skavens du Clan Eshin sont venus ramasser de la Pierre Magique pour leur propre usage, tandis que le Culte des Possédés, des adorateurs du Chaos, revendique la propriété de la ville, que lui disputent les Sœurs de Sigmar, dernière leur de santé mentale en cette cité à la dérive. Derrière tout cela trône la silhouette mystérieuse du Seigneur des Ombres, le Maître de la Fosse et des Possédés. Un tel panel de bandes très typées devrait permettre à tous les joueurs de trouver chaussure à leur pied.

De plus, ces bandes aussi variées les unes que les autres peuvent recevoir l'aide de Francs-tireurs, des mercenaires sans foi ni loi qui se vendront au plus offrant ! Là aussi, la diversité est à l'honneur car on trouve parmi eux d'énormes Ogres, de redoutables Gladiateurs, d'énigmatiques Eclaireurs Elfes et même des Cuisiniers Halflings !

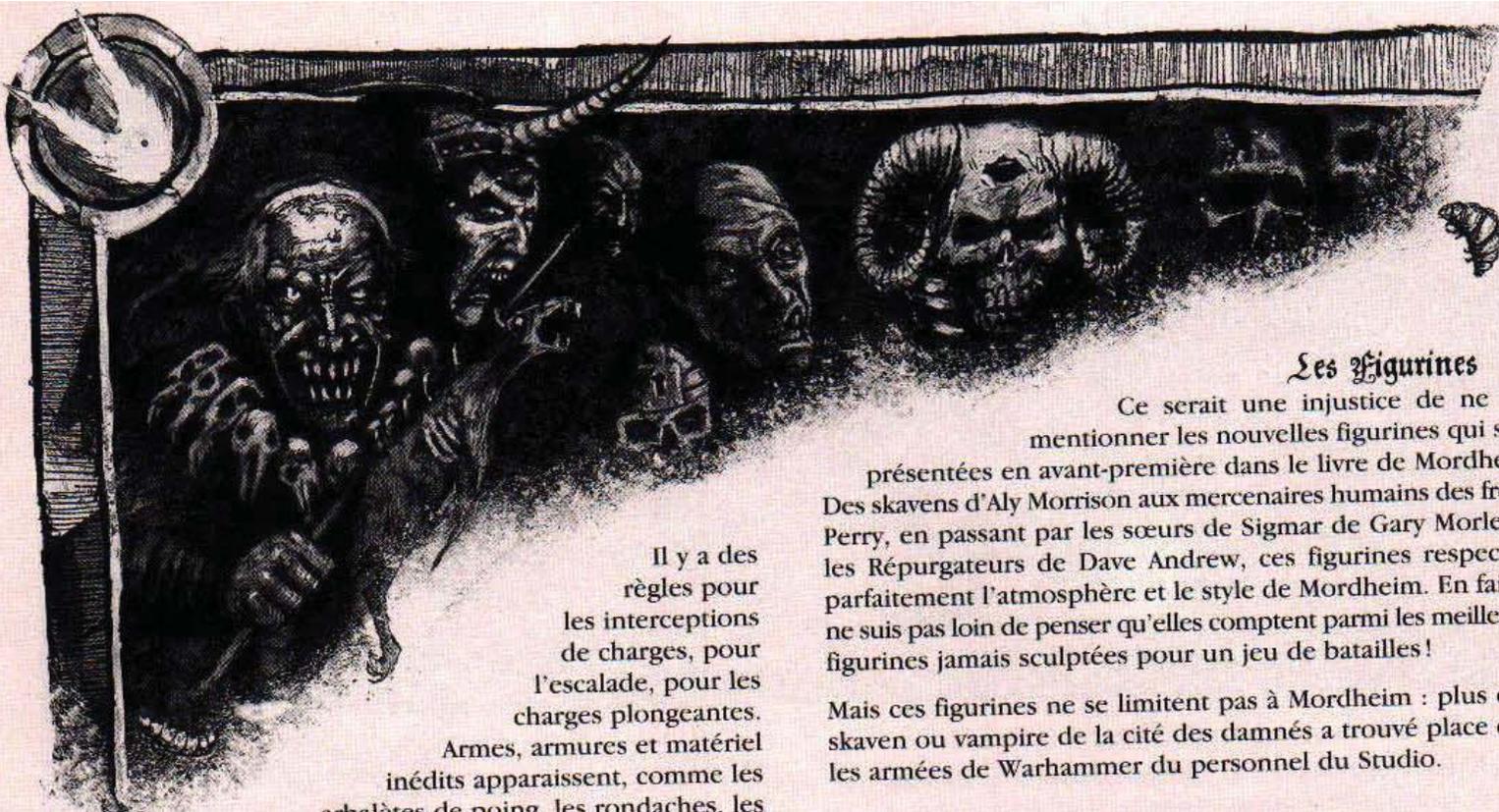
Pour que vous puissiez tout de suite commencer à jouer, la boîte de jeu contient déjà des grappes de figurines en plastique qui vous permettront d'incarner des mercenaires humains ou des adeptes skavens. Mais nous y reviendront en détail un peu plus tard.

Les Règles

Mordheim est un système de jeu d'escarmouches pour Warhammer. Ses règles détaillent de nombreux aspects du jeu, notamment l'interaction entre les figurines individuelles, qui font défaut à Warhammer (un jeu de batailles entre des armées plutôt que des bandes). Les règles de mouvement, de tir et de corps à corps resteront tout de même familières aux joueurs de Warhammer, même si elles sont bien plus détaillées et touffues.

Il y a des siècles, alors que personne ne régnait sur l'Empire, survint un grand cataclysme. Une énorme météorite issue du Chaos frappa la cité de Mordheim, qui fut renommée la Cité des Damnés. La ville n'était plus qu'un champ de ruines, mais ce désastre n'était qu'un commencement. Des fragments de Pierre Magique, une étrange matière aux grands pouvoirs occultes, furent découverts au cœur de ce qui restait de la cité. Le précieux minéral attira diverses factions de guerriers cupides venus du Vieux Monde entier, et Mordheim se transforma en un champ de bataille sombre et sanglant, où richesse et mort se trouvaient en égales proportions.





Les Figurines

Ce serait une injustice de ne pas mentionner les nouvelles figurines qui sont présentées en avant-première dans le livre de Mordheim. Des skavens d'Aly Morrison aux mercenaires humains des frères Perry, en passant par les sœurs de Sigmar de Gary Morley et les Répurgateurs de Dave Andrew, ces figurines respectent parfaitement l'atmosphère et le style de Mordheim. En fait, je ne suis pas loin de penser qu'elles comptent parmi les meilleures figurines jamais sculptées pour un jeu de batailles!

Mais ces figurines ne se limitent pas à Mordheim : plus d'un skaven ou vampire de la cité des damnés a trouvé place dans les armées de Warhammer du personnel du Studio.

Le Futur

Vous vous en doutez, les prochains Town Cryers contiendront beaucoup de nouveautés pour Mordheim. Sans donner trop de détails, je peux vous révéler qu'il y aura des articles tactiques, de nouvelles bandes, des scénarios et de l'équipement, ainsi que de nouvelles histoires. Mordheim sera l'un de nos jeux les plus activement suivis, et de nombreux joueurs parmi vous ont déjà promis de participer. Plusieurs articles seront donc signés par d'autres que votre humble scribe.

Laissez-moi à présent. La lumière me fait mal aux yeux, et j'entends mes ravisseurs approcher. Eteignez votre lanterne avant qu'ils ne vous voient et vous enchaînent aussi pour écrire des textes insensés jusqu'à la fin des temps. Croyez-moi, vous ne voulez pas partager mon sort. Entendez-vous leurs rugissements retentir dans les catacombes?

"Le prochain manuscrit n'est pas encore fini!!???"

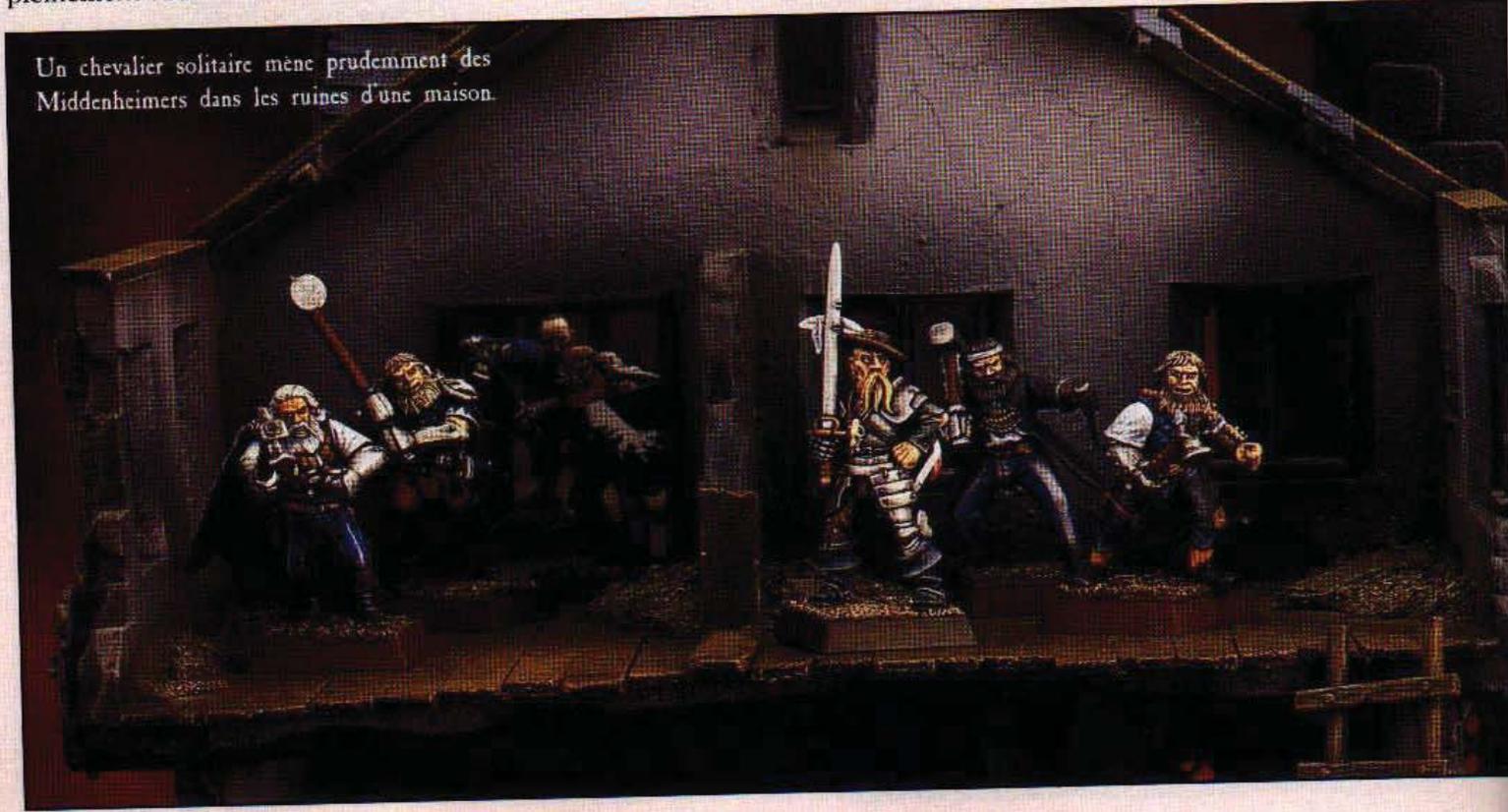


Il y a des règles pour les interceptions de charges, pour l'escalade, pour les charges plongeantes. Armes, armures et matériel inédits apparaissent, comme les arbalètes de poing, les rondaches, les pistolets de duel, les cordes et les grappins, et bien d'autres encore. Le livre comporte également des règles optionnelles, dont pourront s'inspirer ceux qui aiment bidouiller leurs propres règles et extensions maison.

La section Campagnes détaille la procédure d'exploration des ruines de Mordheim, de ramassage de la Pierre Magique et de la recherche d'objets rares chez les marchands. Elle donne aussi les règles de blessures graves et de progression.

Tandis que la section campagne décrit la cité maudite et ses environs avec force détails, le système de jeu est quant à lui assez flexible pour être adapté à quasiment n'importe quelle toile de fond. Les joueurs de Warhammer n'auront aucun mal à utiliser le système de jeu de Mordheim pour mettre en scène des escarmouches dans tout le Vieux Monde et au-delà. Donc, si l'envie vous prend de jouer des escarmouches avec des hommes lézards ou des elfes sylvains, Mordheim devrait pleinement vous satisfaire.

Un chevalier solitaire mène prudemment des Middenheimers dans les ruines d'une maison.



Aenur, l'Épée du Crépuscule

Votre nouvelle figurine gratuite n'est autre que l'énigmatique personnage spécial de Mordheim, Aenur : le plus dangereux guerrier solitaire de la cité. Pour vous donner un avant-goût de Mordheim, voici le récit de ses exploits de bretteur, ainsi que les règles qui vous permettront de le jouer dans vos parties.



Aenur guette sa prochaine victime.

Beaucoup de bretteurs renommés sont venus à Mordheim pour faire fortune, mais peu ont réussi à égaler la terrible réputation d'Aenur, le spadassin haut elfe. Ce guerrier est responsable à lui seul de la mort de toute la bande de Possédés de Karl Zimmeran et du nettoyage du Trou du Rat, un quartier occupé par des hommes bêtes.

Les rumeurs abondent sur ses origines. Les elfes évitent généralement les communautés humaines et Mordheim en particulier mais, pour quelque raison inconnue, le grand et pâle bretteur reste à proximité de la cité depuis des mois.

Certains disent qu'Aenur vient d'au-delà du Grand Océan, des célèbres Royaumes Elfiques d'Ulthuan et qu'il était capitaine du légendaire ordre des Maîtres des Épées. D'autres prétendent qu'il s'agit d'un prince elfe sylvain en exil. Aenur lui-même en dit peu à propos de son passé et ceux qui sont bien avisés ne le questionnent pas.

Quand une bande prépare une expédition pour explorer l'intérieur de la cité, il peut arriver qu'elle entende frapper à la porte de son repaire et que le visiteur inattendu ne soit autre qu'Aenur venant offrir ses services.

Si Aenur cherche quelque chose de particulier dans les ruines de Mordheim, personne ne sait de quoi il s'agit. Certains disent qu'il veut explorer la Fosse et tuer l'énigmatique Seigneur des Ombres, bien qu'une telle tâche reste malgré tout largement au-dessus des possibilités d'un simple guerrier, même aussi exceptionnel qu'Aenur.

Aenur est grand pour un elfe et sous son élégante cape elfique, il porte une armure d'Ithilmar. Il manie une épée immense dont on affirme qu'elle possède quelques propriétés magiques. C'est possible, car nul ne peut se vanter d'avoir reçu un coup de cette épée et d'avoir survécu pour le raconter.

Recrutement : 150 Couronnes d'Or.

Disponibilité : Toutes les bandes peuvent engager Aenur, sauf les skavens, les Possédés et les morts vivants.

Valeur : Aenur augmente votre valeur de bande de +100 pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aenur	5	8	4	4	3	2	7	3	8

Armes/Armure : Aenur porte une armure d'Ithilmar, une cape elfique et son énorme épée, *Ienh-Khain*.

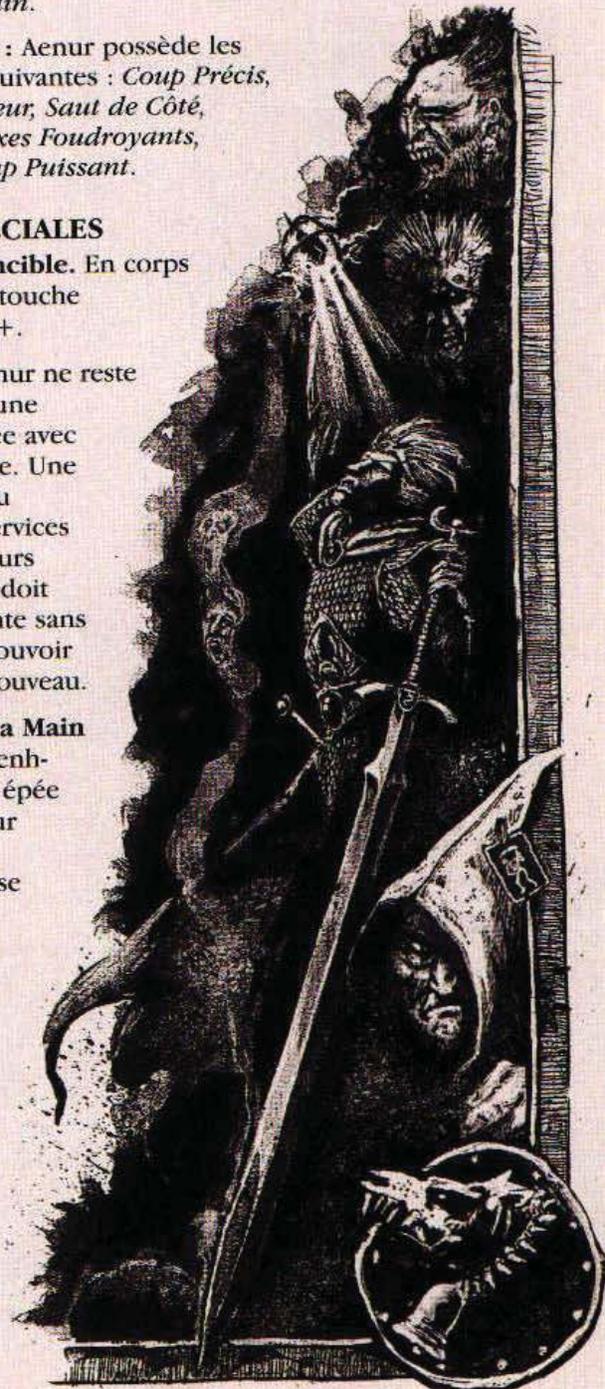
Compétences : Aenur possède les compétences suivantes : *Coup Précis*, *Maître Escrimeur*, *Saut de Côté*, *Coureur*, *Réflexes Foudroyants*, *Esquive* et *Coup Puissant*.

REGLES SPECIALES

Bretteur Invincible. En corps à corps Aenur touche toujours sur 2+.

Vagabond. Aenur ne reste jamais plus d'une bataille d'affilée avec la même bande. Une bande ayant eu recours aux services d'Aenur au cours d'une bataille doit livrer la suivante sans lui avant de pouvoir l'engager de nouveau.

Ienh-Khain (la Main de Khaine). Ienh-Khain est une épée d'une longueur démesurée qu'Aenur utilise avec un art consommé. Cette épée autorise les parades et ajoute +1 à la Force d'Aenur, elle provoque aussi des coups critiques sur 5+ au lieu de 6.



Mise en Boîte

Vous aurez deviné qu'un nouveau jeu sort ce mois-ci, et qu'il sera accompagné de douzaines de nouvelles figurines, de tonnes d'articles et autres choses intéressantes dans *White Dwarf*. Mais que trouve-t-on exactement dans la boîte? Le Nain Blanc déchire l'emballage pour vous...

La première chose qui frappe dans Mordheim, la Cité des Damnés, avant même d'avoir ouvert la boîte, c'est l'illustration de la boîte de jeu. Prenez le temps d'observer tous les petits détails bizarroïdes, comme le guerrier à tête de chat, le cochon dans la boîte en verre ou encore les énigmatiques cartes de tarot... Geoff Taylor s'est vraiment lâché cette fois! Mais jetons donc un petit coup d'œil à l'intérieur...

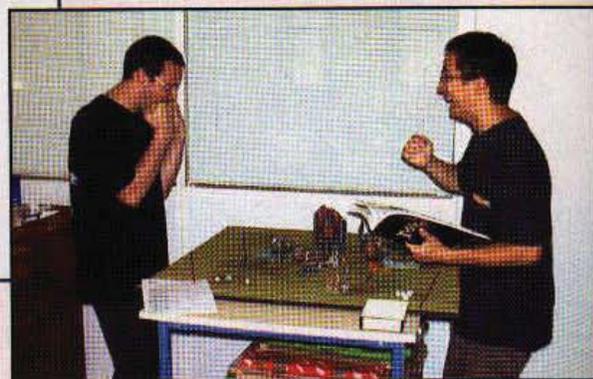
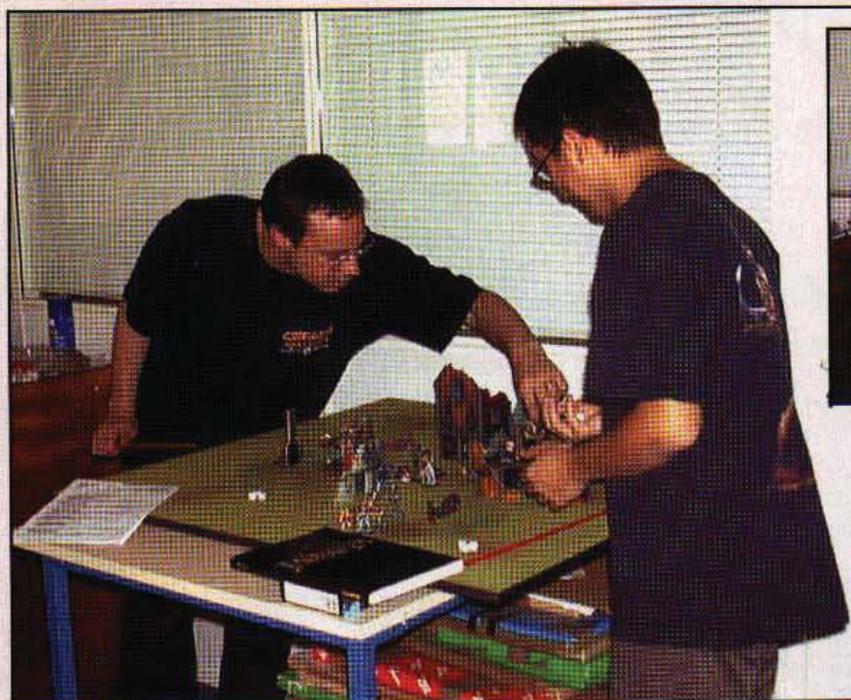
Le livre de règles

Cent soixante-seize pages, noircies de règles, d'historiques et de superbes illustrations. Il est organisé de la manière suivante :

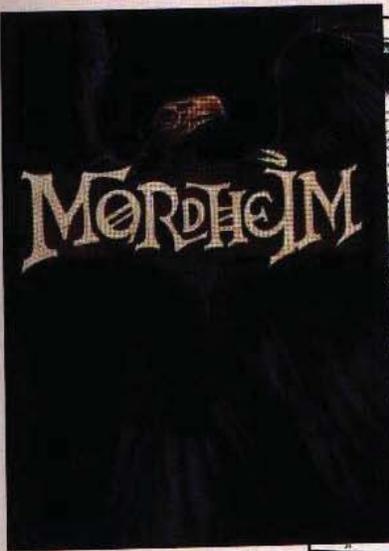
Règles : Cette section comporte tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer une partie de Mordheim : Mouvement, Tir et Corps à corps, ainsi que Commandement et Psychologie, utilisation des différentes armes, armures et autres équipements, et enfin la Magie (avec quelques sorts croustillants!).

Bandes : Comment recruter, armer et équiper votre bande de coupe-jarrets. Vous pouvez choisir des Mercenaires humains, des adeptes du Culte des Possédés, des Répurgateurs, des Sœurs de Sigmar, des Morts-vivants ou des Skavens, et chaque bande dispose de Héros et d'Hommes de Main avec leurs capacités et compétences spécifiques.

Campagnes : Cette section explique comment jouer une série de parties liées à un groupe de joueurs. Les bandes gagnent de l'expérience, amassent des revenus, engagent des recrues et apprennent des sorts et des compétences. Neuf scénarios mettent au défi votre talent et la puissance de votre bande, et les Franc-tireurs et autres personnages spéciaux combattent à vos côtés... si vous les payez.



Laurent Fétis et le facétieux FX jouent une partie de Mordheim avec les bâtiments fournis dans la boîte. Steppenwolf reprend donc du service, au grand dam de Laurent, réputé pour sa malchance aux dés...



Le tour

Séquence de tour

- 1. Recensement**
- 2. Mouvement**
- 3. Combats**
- 4. Captivité**

Phase de recrutement

Phase de ravitaillement

Sauve le cadavre

Après une bataille, les vaincus ont le droit de récupérer leurs morts et de les enterrer. Si vous ne le faites pas, les vainqueurs peuvent les récupérer et les utiliser comme esclaves.

Après la bataille

Après la bataille, les vainqueurs peuvent récupérer les morts des vaincus et les utiliser comme esclaves.

Civ

Leurerts

Effets à court

Qu'est-ce que?

à côté de plus prof

Halfling

Mag

Bidouilles et Conversions

Besours grades Des Feros (sans un Sol)

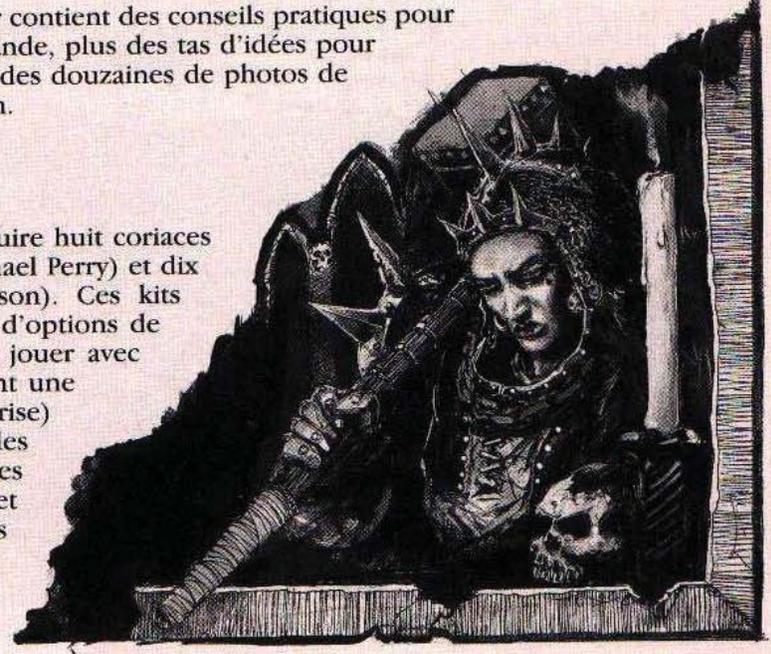
0-5 Hommes btes

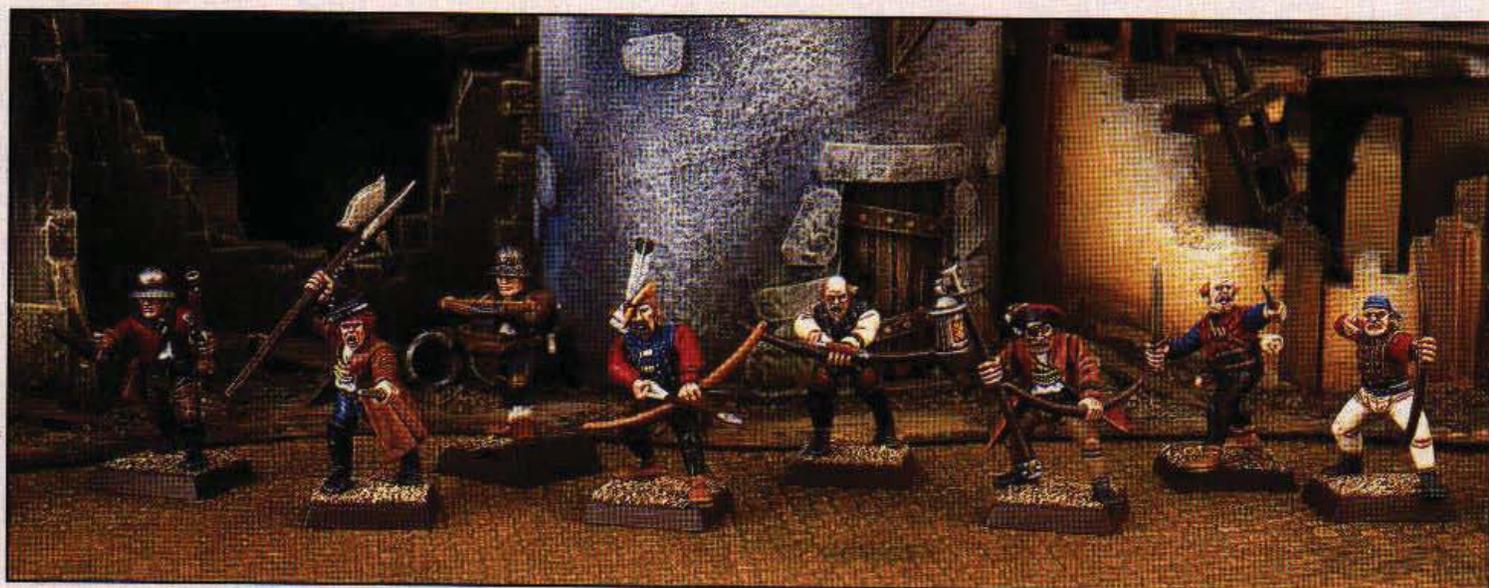
Règles Optionnelles : Elles introduisent des règles légèrement plus complexes pour des parties plus détaillées. Vous y trouverez un tableau de Coups Critiques différent pour chaque type d'arme, des règles pour les cavaliers, les armes à poudre noire et de nombreuses autres nouveautés.

Section Couleur : Cette section tout en couleur contient des conseils pratiques pour le choix, l'assemblage et la peinture de votre bande, plus des tas d'idées pour convertir vos figurines. Et comme de coutume, des douzaines de photos de bandes s'affrontant dans les ruines de Mordheim.

Kits de Bandes

La boîte contient assez de grappes pour construire huit coriaces mercenaires humains (sculptés par Alan et Michael Perry) et dix vils adeptes skavens (sculptés par Aly Morrison). Ces kits modulables et détaillés offrent un vaste panel d'options de modélisme et sont idéaux pour commencer à jouer avec deux bandes de base. Vous trouverez également une grappe d'"hirsutes", qui contient (surprise, surprise) des têtes barbues et chevelues pour représenter les mercenaires Middenheimers (il y a donc aussi des marteaux de guerre et des capes en fourrure), et enfin une grappe d'équipement pleine de petits accessoires utiles que votre bande peut acheter en cours de campagne : corde, lanterne, armes additionnelles et livre de sorts, pour n'en citer que quelques-uns.





Comme vous pouvez le constater, Alan et Michael ont fait du bon boulot sur les figurines plastique de Mordheim.

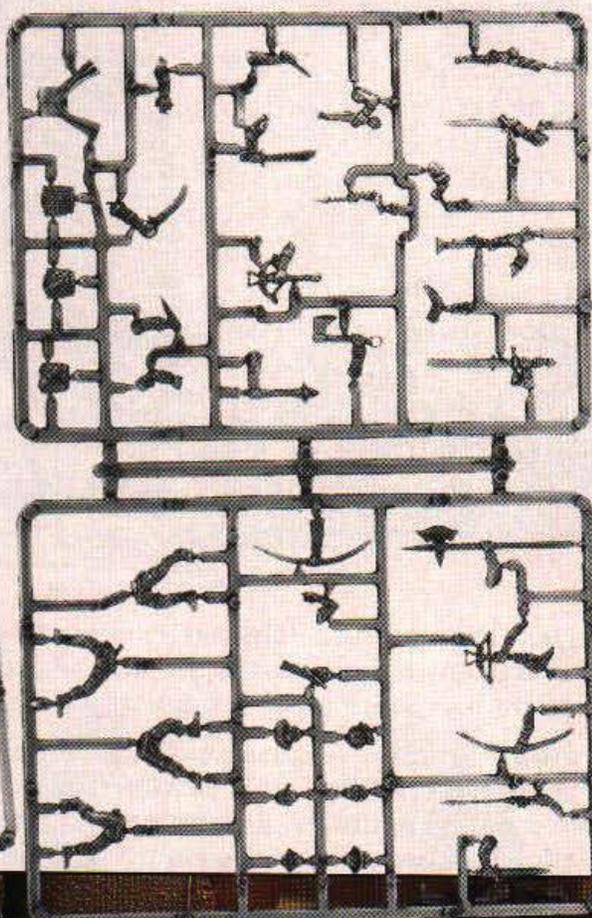
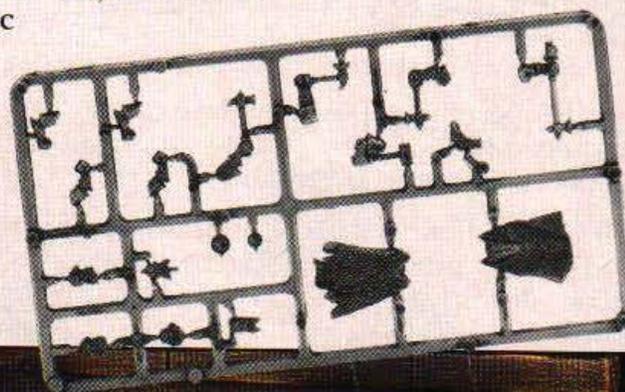


Alan et Michael :

Nous avons sculpté les Mercenaires pour qu'ils aient l'air de pirates et de brigands, car ce sont des coupe-jarrets endurcis, contrairement aux fiers soldats des armées

impériales. Nous avons également sculpté une deuxième grappe avec des têtes farouches et barbues, des capes en peau de loup et des bras dotés de marteaux de guerre, idéaux pour représenter les Middenheimers (elle peut cependant aussi bien servir pour les autres bandes).

Ces deux grappes vous donnent le choix entre douze têtes différentes, totalement compatibles avec les soldats de l'Empire en plastique. Il est donc très facile (et très tentant) de mélanger les deux kits.



Grappes montrées à environ 40% de leur taille réelle.

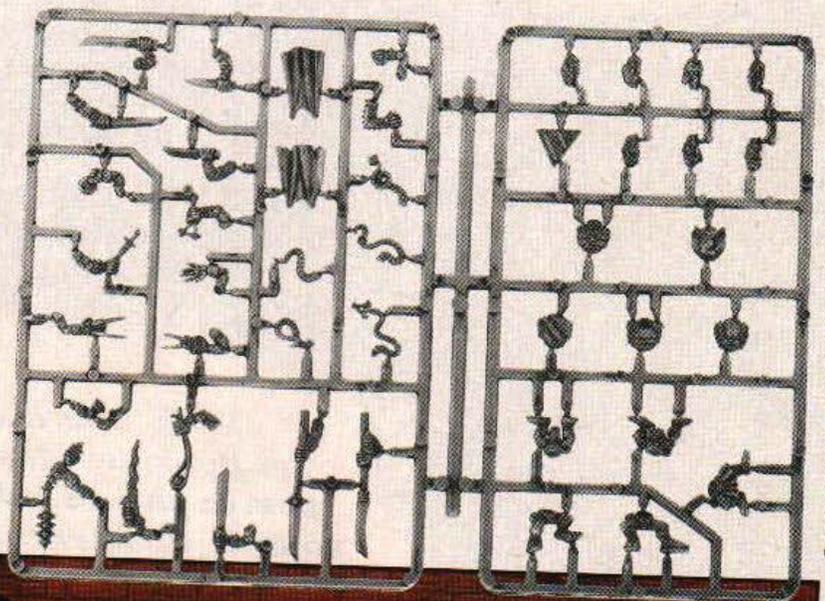


La grappe des "birsutes" offre tout un éventail d'options supplémentaires aux bandes de Mercenaires.

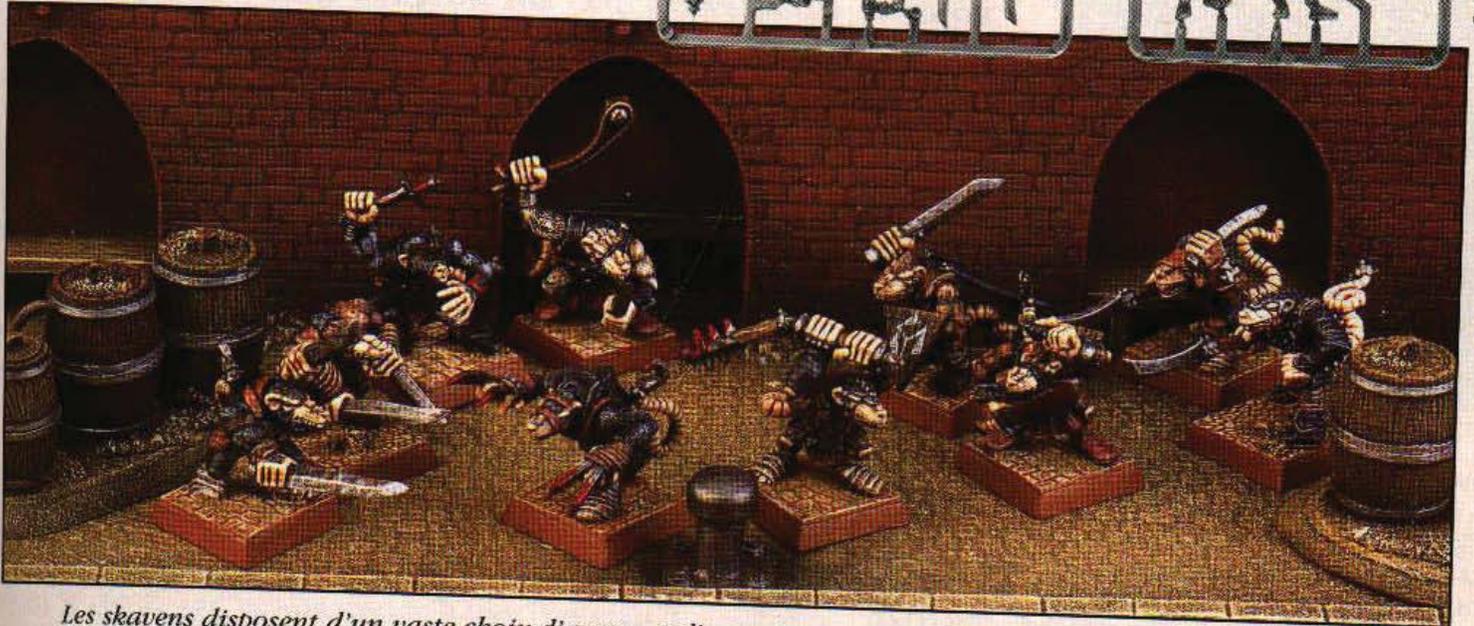


Aly : Les skavens en plastique pour Mordheim ont été sculptés pour représenter les membres du sinistre clan Eshin, avec force capes, capuches et lames vicieuses et aiguës. J'ai aussi inclus de nombreuses armes dont

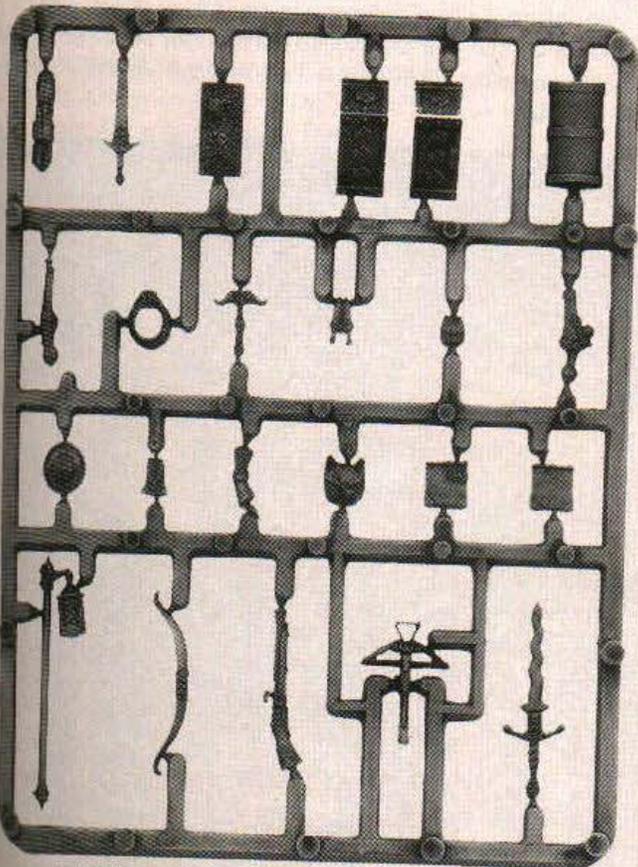
vous pourrez doter votre bande, comme des étoiles de jet ou des griffes de combat. Comme pour les humains en plastique, tous les éléments de la grappe skaven sont interchangeables avec ceux du régiment Warhammer de la même race, ce qui vous permet de monter des milliers de figurines sans en avoir deux identiques !



Grappe montrée à environ 40% de la taille réelle.



Les skavens disposent d'un vaste choix d'armes et d'accessoires compatibles avec le régiment Warhammer.



Grappe d'accessoires montrée à environ 70% de sa taille réelle.

Ruines

Le jeu se déroule dans la cité dévastée de Mordheim, vous trouverez donc de superbes bâtiments en ruines pour que vos guerriers s'y affrontent. Les bâtiments ont des murs et planchers de carton en couleurs, avec des éléments en plastique pour les angles, les toits, les fenêtres et les portes, avec une échelle et des gargouilles ! Vous trouverez également des Pions "Caché" et "Pierre Magique". Mais jetez plutôt un œil en page 20 où Nick Davis vous explique comment monter au mieux vos bâtiments de Mordheim.

Et le reste

Il y a aussi un livret d'initiation pour vous apprendre les règles fondamentales étape par étape, avec des notices de montage pour les bâtiments en carton et les figurines en plastique de la boîte.

Enfin, bien sûr, vous trouverez les incontournables dés et règles de portée.

Voici donc ce que la boîte contient. Le mois prochain, jetez un œil au rapport de bataille du WD67 pour découvrir comment se déroule une partie !



Adeptes skavens

Voilà, vous avez acheté le jeu, lu les règles et assemblé les figurines plastiques de la boîte. Maintenant vous ne pouvez plus attendre pour monter votre bande. Que diriez-vous de commencer par les Adeptes skavens ?

Tout d'abord, il vous faut faire un choix parmi les huit bandes proposées dans le jeu. Pour moi, le choix fut très facile : durant ces deux dernières années, je n'ai pas arrêté de collectionner et d'agrandir une armée de skavens pour Warhammer, et je me suis quelque peu attaché à ces sales petits rongeurs. Je ne pouvais pas laisser passer l'occasion d'étendre l'empire souterrain de mes skavens jusque dans les rues de Mordheim. Si, à cause de je ne sais quelle malencontreuse tare génétique, vous n'étiez pas attiré par une bande de skavens (qui ne le serait pas, avec leurs jolies queues toutes roses et leurs petites dents pointues si mignonnes), vous pouvez essayer une bande différente. Les figurines humaines incluses dans la boîte peuvent servir à monter une bande de Reiklanders à l'œil perçant ou de Middenheimers brutaux. Si vous n'êtes toujours pas satisfait, il vous reste encore le choix des fanatiques Répurgateurs, des pieuses Sœurs de Sigmar, des incroyables Morts-Vivants, des difformes Possédés ou des riches Marienburgers.

Quel que soit votre choix final, vous n'aurez (autant vous le dire tout de suite) pas la moindre chance contre les skavens et la toute-puissance du Rat Cornu. Car après tout, récolter de la Pierre Magique est la spécialité des skavens.

À présent que vous avez eu la sagesse de choisir une bande de skavens, vous devez la monter. J'espère que les conseils suivants vous seront utiles dans cette tâche.

Planifier

Avant d'assembler vos guerriers, vous devez planifier votre bande sur papier. Ce principe est valable pour toutes les bandes, pas seulement les skavens. C'est très important car vous aurez besoin de connaître les armes et l'équipement porté par chaque figurine. Cela vous permettra aussi de bâtir une bande cohérente et efficace. Si vous montez vos figurines avant d'établir votre bande, vous pouvez parier que vous n'aurez pas assez d'or pour acheter tout ce que vous aurez collé sur vos guerriers. Il est aussi probable que leur matériel soit inadapté à vos préférences tactiques. Vous finirez par perdre un temps fou en modifications qui auraient aisément pu être évitées en planifiant la bande avant de jouer du cutter et de la colle.





d'un bon gourdin. Vous pouvez même faire d'une pierre deux coups et utiliser votre esclave skaven avec fronde ET gourdin ! N'oubliez jamais : toutes les figurines disponibles pour le jeu Warhammer sont une inépuisable source de possibilités pour le montage de votre bande skaven.

Le long terme

Vous avez donc établi vos tactiques et recherché toutes les figurines disponibles. La prochaine chose à prendre en compte, c'est la manière dont vous comptez faire progresser telle ou telle figurine. Un petit planning pour le futur peut vous épargner beaucoup de travail. Par exemple, j'aimerais bien que le chef de ma bande soit équipé de Lames Suintantes. Hélas, leur coût de 75 Couronnes est bien trop élevé pour une pauvre

bande débutante. Mais en attendant de les acheter au prix plus modéré de 45 Couronnes durant la phase de commerce, je vais commencer par l'équiper de deux simples épées pour 20 Couronnes. Tout ce qu'il me restera à faire, s'il a la chance de trouver les lames, c'est de peindre un peu de venin sur ses épées. Si je l'avais équipé disons, d'étoiles de jet et d'une lance, j'aurais dû monter une nouvelle figurine entière lors de l'achat des Lames Suintantes.

C'est le moment de mentionner la grappe d'accessoires. Il s'agit d'un assortiment de toutes les pièces d'équipement nécessaires à votre bande. Elle comporte des cordes, des livres, des arbalètes de poing, des pistolets et des couteaux de jet, prêts à être collés et peints sur une figurine. Faites juste en sorte de laisser la place nécessaire pour pouvoir coller la pièce d'équipement désirée.

Après avoir pris tout cela en considération, ma bande de départ a été telle que vous pouvez la détailler ci-dessous.

Assemblage

L'une des meilleures choses à propos des kits plastiques modulables qui sont produits à présent, c'est qu'ils vous permettent d'assembler vos figurines dans une multitude de poses. J'ai été très satisfait du look final de Cupijaretto mon Adepte Assassin. Il semble vraiment savoir comment utiliser ses deux épées. Comme je voulais que mon chef se détache nettement des autres guerriers de ma bande, j'ai décidé qu'il serait le seul à porter une cape.

Hommes de main

NOM DE BANDE : LES COUPE-JARRETS DE CUPIJARETTO TYPE DE BANDE : SKAVENS

MAGOT Couronnes d'or : 0 Pierre magique : 0	VALEUR DE BANDE Expérience Totale : 30 Membres (5) x 5 : 60 Vilour : 90	RESERVE D'EQUIPEMENT
--	---	-----------------------------

NOM LES BATAINS POEYITS NOMBRE 4 TYPE Verminence	EQUIPEMENT Lances Brochettes	REGLES SPECIALES
M C C C T F E P V I A G 5 3 3 3 3 3 3 3 3 5	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>	

NOM LES TIRA-TIRA TAPE NOMBRE 3 TYPE Verminence	EQUIPEMENT Piques Gourdins	REGLES SPECIALES
M C C C T F E P V I A G 5 3 3 3 3 3 3 3 3 5	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>	

NOM NOMBRE TYPE	EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
M C C C T F E P V I A G <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>	

NOM NOMBRE TYPE	EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
M C C C T F E P V I A G <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>	

NOM NOMBRE TYPE	EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
M C C C T F E P V I A G <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>	

NOM NOMBRE TYPE	EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
M C C C T F E P V I A G <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>	

Copyright © Games Workshop Ltd., 1990.
Photocopier permis pour usage personnel uniquement.

Héros

NOM CUPIJARETTO TYPE Adepte Assassin	EQUIPEMENT 2 épées	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.
M C C C T F E P V I A G 6 4 4 4 3 3 3 5 1 7	Expérience : <input checked="" type="checkbox"/>	

NOM RAJAJAJ TYPE Coureur Nocturne	EQUIPEMENT Griffes de combat	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.
M C C C T F E P V I A G 6 2 3 3 3 2 4 1 3	Expérience : <input type="checkbox"/>	

NOM TAKIRAZT TYPE Coureur Nocturne	EQUIPEMENT Dogue Étoiles de jet	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.
M C C C T F E P V I A G 6 2 3 3 3 1 4 1 4	Expérience : <input type="checkbox"/>	

NOM MACZARMI TYPE Sancteur Esbin	EQUIPEMENT Épée	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.
M C C C T F E P V I A G 5 3 3 3 3 2 4 3 6	Expérience : <input checked="" type="checkbox"/>	

NOM HIRUTU Type Skaven Noir	EQUIPEMENT Fléau	COMPETENCES, BLESSURES, ETC.
C C C T F E P V I A G 4 3 4 3 3 3 1 6	Expérience : <input checked="" type="checkbox"/>	

Copyright © Games Workshop Ltd., 1990.
Photocopier permis pour usage personnel uniquement.

Petite astuce : Capes et queues ne font pas toujours bon ménage. Faites en sorte de fixer la queue de manière à laisser la place pour la cape. Il est également judicieux de ne pas fixer la cape tant que la figurine n'est pas peinte : cela facilite grandement le travail de peinture.

J'ai choisi le corps et les jambes avec la robe pour mon sorcier car c'est cette combinaison qui fait le plus "magicien". En levant son bras gauche, j'ai laissé suffisamment de place pour attacher un pistolet à Malepierre à sa ceinture aussitôt que l'opportunité se présenterait.

Pour mes Vermineux, j'ai principalement utilisé des éléments de la boîte de régiment des guerriers des clans, bien que j'ai attaché les frondes de la nouvelle grappe de skavens de Mordheim et les gourdins d'esclaves skavens.

Peinture

Nombre d'entre-vous doivent déjà connaître mon armée de skavens pour Warhammer qui a été présentée en détails dans WD61. Mes figurines pour ma bande de Mordheim ont été peintes de la même manière, sauf pour le schéma de couleurs qui a légèrement changé. J'ai en effet opté pour un schéma noir et brun pour représenter mes skavens du clan Eshin. La seule exception concerne le sorcier Magikarmi. Il a été peint en pourpre sale et en brun pour le différencier des autres membres de la bande.

L'un des avantages de peindre une bande avec seulement quelques figurines est le temps que vous pouvez passer sur chacune. Je suggère de peindre les figurines individuellement, au lieu de les peindre par groupes de quatre ou cinq comme vous le feriez pour une armée de Warhammer. Cela vaut aussi le coup d'y passer plus de temps afin que vos figurines soient un peu mieux que juste convenables. Chaque figurine est seule sur la table. Les bavures et autres éclaboussures ne seront pas masquées par les rangs d'un régiment.

Enfin, n'oubliez pas le socle. Ne commettez pas l'erreur de le peindre en vert, comme pour Warhammer (je l'ai fait pour

Necromunda et c'était très laid avec les décors urbains). Le jeu qui nous intéresse prend place dans les ruines d'une cité détruite par un cataclysme et vos socles de figurines devraient en tenir compte. Je suggère donc de décorer les socles de débris ou de pavés. C'est ce que j'ai fait pour mes figurines de manière très simple. Les pavés sont des bouts de carton découpés et collés. Pour les débris, j'ai enduit les zones désirées de colle PVA puis plongé le tout dans une mixture de sable fin et de gravier. Une fois le tout sec, j'ai peint le socle avec du *Noir Chaos* dilué et mélangé avec du *Brun Bestial*. J'ai ensuite repeint toutes les pierres en *Gris Codex* avant de les brosser en *Gris Elfique*.

L'aspect idéal des socles de votre bande dépend énormément du type de terrain sur lequel vous allez jouer, et de la couleur de votre table de jeu. De toute façon, nous l'avons dit assez souvent, un beau socle compte beaucoup dans l'aspect final d'une figurine, alors sacrifiez-lui un peu de votre temps.

Ma bande est à présent terminée, il est temps de m'aventurer dans les rues périlleuses de Mordheim pour trouver cette satanée Pierre Magique. Les autres bandes n'ont même pas l'ombre d'une chance. Souvenez-vous : les skavens n'ont pas leur pareil pour ramasser de la Pierre Magique. Tous les fragments seront donc à MOI! RIEN QU'A MOI!



Architecture de Mordheim

Par Nick Davis

Mordheim, jadis une fière cité, aujourd'hui... un champ de ruines. Dans ce premier article sur l'architecture de Mordheim, nous jetons un œil sur le premier spectacle qui attend un nouveau venu à la Cité des Damnés : les ruines incluses dans la boîte de jeu.

Nick : Bon, j'ai enfin réussi à me procurer en avant-première les bâtiments cartonnés de Mordheim, avec toutes les grappes correspondantes. Voyons ce que je peux faire avec. Comme vous le savez, je passe une bonne partie de mon temps libre à construire des décors pour mon armée d'hommes-lézards (WD52 & 54) et des colonies en ruines pour les champs de bataille de WH40K (WD63). Tout est fait en carton, polystyrène, ruines gothiques en plastique, fil de fer et ruban adhésif, plus un bon paquet de colle PVA ! J'ai maintenant l'opportunité de monter des bâtiments prédecoupés fournis avec leur propre structure en plastique. Voilà qui devrait être assez amusant...

Les ruines de la boîte de base de Mordheim sont déjà très belles une fois montées, mais avec quelques petits riens en plus, vous pouvez en faire des décors solides, durables et un petit peu plus spéciaux. Avant tout, il faut socler ses bâtiments, comme tous les autres décors. Cela les protège des maladroresses et autres écrasements inévitables pour tout décor de jeu. J'ai également repris certaines de mes idées de mon article sur les ruines en ajoutant des débris supplémentaires ainsi que des pavés sur les socles. Alors ne passez pas à côté des astuces et conseils disséminés dans cet article, ce serait dommage.

Un petit conseil avant que vous ne vous précipitez pour coller vos bâtiments : testez les assemblages ! Vous pourriez avoir à retailler ça et là avec un couteau de modéliste ou des ciseaux pour obtenir une adaptation parfaite aux éléments en plastique.

Bon, on a du boulot, alors allons-y...

Débris de grappe

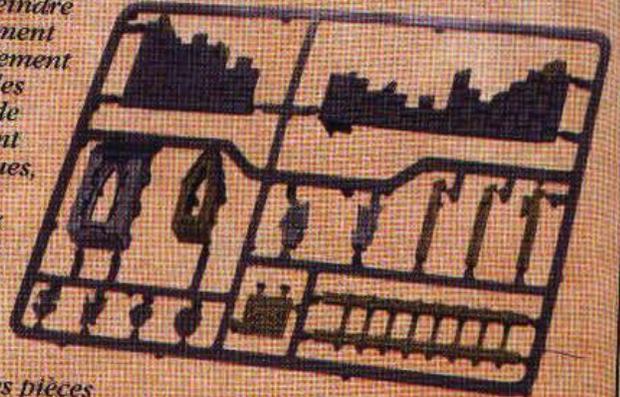
Voici une petite astuce du chef de projet Alan Merritt, et non pas du modéliste GW Mark Jones avide de gloire comme nous l'avons prétendu dans WD63 (désolé Alan, mais il n'a rien dit, juré !). Découpez le cadre d'une grappe pour obtenir de jolis décombres et gardez les bouts intéressants pour faire des poutres brisées.



Ci-dessus : Des décombres de ruines gothiques WH40K s'intègrent parfaitement aux débris de grappes.

Peindre le plastique

Pour peindre rapidement et facilement toutes les pièces de bâtiment plastiques, sous-couchez toute la grappe en noir puis peignez toutes les pièces directement sur la grappe.



Avant de coller vos pièces sur les cartonnages, retouchez juste les zones de peinture abîmées par la séparation de la pièce et de la grappe plastique.

Pavés



Les dalles de pavés sont constituées de bouts de carton de boîtes de céréales découpés en carrés de 2x2cm.

Ces carrés sont ensuite redécoupés ici et là et réarrangés un peu au pif pour leur conférer un aspect brisé.



Monter et socler une ruine de Nordheim

Assemblez vos bâtiments en carton en suivant bien les instructions du livret d'introduction. Si vous voulez qu'ils durent plus longtemps, je vous suggère de coller les pièces en plastique aux parties cartonnées : j'ai utilisé de la colle PVA pour le faire. J'ai aussi rajouté un socle pour plus de stabilité et parce que je voulais rajouter des débris. Voici comment j'ai procédé...

1 Découpez votre socle aux bonnes dimensions. Il faut un bord de 1 à 2cm autour du bâtiment pour le protéger des coups.

J'ai utilisé un carton épais pour le socle, mais du carton ondulé fait aussi bien l'affaire. J'ai ensuite collé quelques dalles devant l'entrée, et recouvert le socle de peinture texturée. Avant qu'elle ne soit sèche, j'ai ajouté quelques débris de grappe et un peu de gravier. Ne collez pas encore le bâtiment sur le socle.



2 Peignez ou bombez le socle en noir. Une fois la sous-couche sèche, fixez le bâtiment sur le socle avec de la PVA. J'ai aussi fixé la cheminée pour donner un mur du fond au bâtiment.

Il y aura peut-être des trous entre le socle et les murs du bâtiment. Je les ai comblés avec de la peinture texturée, que j'ai ensuite repeinte en noir une fois sèche.

3 Une fois la peinture noire sèche, vous pouvez commencer à peindre votre socle. J'ai tout d'abord utilisé du Gris Codex que j'ai brossé sur les débris de grappe et les dalles.

Astuce de peinture : Pour peindre vite et bien une zone texturée telle que votre socle, effectuez un brossage à sec. Imbibez votre pinceau de peinture, puis essuyez-en la majorité sur un chiffon. Brossez ensuite doucement la zone à peindre. Les pigments se déposent sur les détails surélevés en laissant du noir dans les creux en guise d'ombrage.



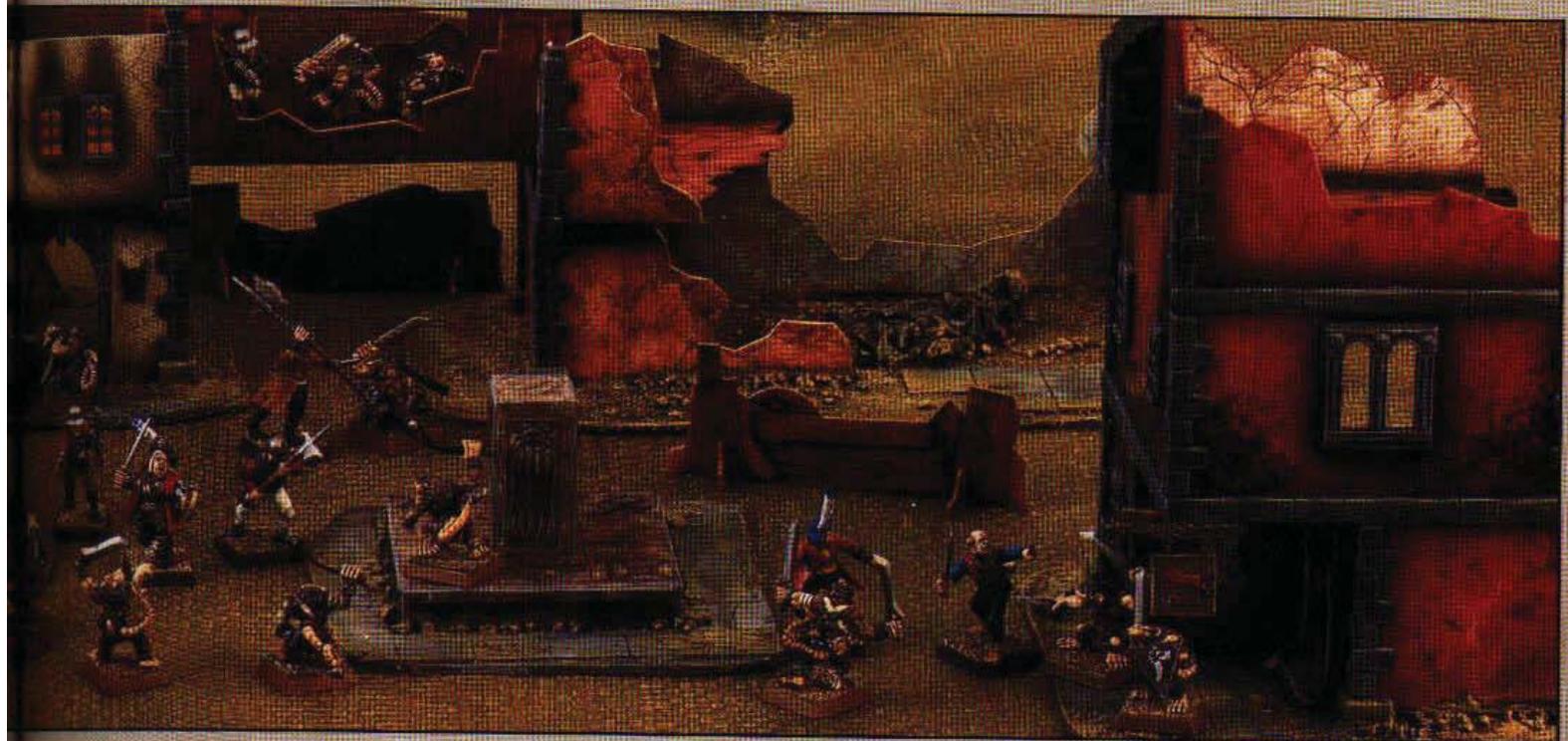
4 Brossez à présent le socle entier en Cuir Snakebite. Débordez sur les dallages, les débris de grappe et sur la base des murs. Inutile d'être trop méticuleux, car Nordheim a été frappée par un météore et doit être passablement sale...

5 Pour terminer votre socle, faites un dernier brossage de Brun Bubonique. Là encore, débordez sur les dallages, les débris et la base des murs.

Excellent, vous avez terminé votre socle. Votre bâtiment est prêt, jouez donc une petite partie!



A droite : Pour ajouter une dernière touche à vos ruines, peignez les bords et les plures du carton en gris ou en brun clair. Cela fait plus net et donne un aspect plus solide.





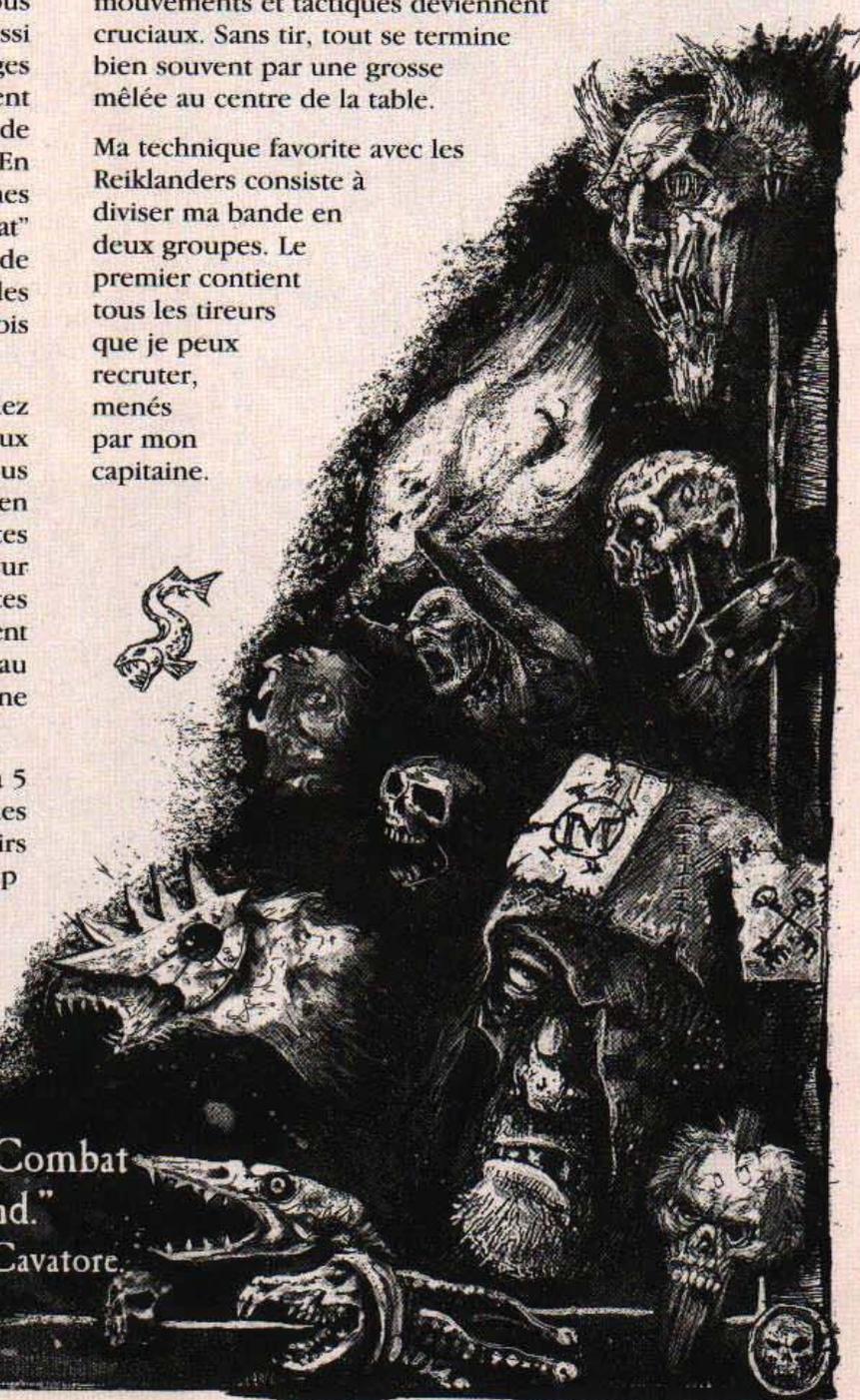
directement le nombre de dés que vous pouvez lancer pour l'exploration. Donc, plus vous avez de héros, plus vous trouverez de Pierre Magique et de trésors. Ils sont aussi utiles pour trouver des objets rares et des personnages spéciaux, bénéficient d'un plus grand choix d'équipement et profitent bien mieux de leur expérience, développant de nouvelles compétences tout en améliorant leur profil. En plus de tout ça, ils sont bien plus résistants que les hommes de main. Je m'explique: un homme de main "hors de combat" sera définitivement exclu de la campagne sur un résultat de 1 ou 2, tandis qu'un héros ne mourra que si le jet de dé des dizaines donne 1 sur votre D66. Un héros a donc deux fois plus de chances de survivre...

Les Reiklanders constituent le meilleur choix si vous voulez tirer avantage du vaste choix d'armes de tir qui s'offre aux mercenaires. L'impressionnante CT de 4 des tireurs vous donnera en effet un avantage inégalé au tir, alors prenez-en autant que vous pouvez! Je les équipe souvent d'arbalètes ou d'arcs longs. Si vous disposez d'un bon angle de vue (sur une position élevée de préférence), déployez-y vos arbalètes et ne les bougez plus. Les figurines armées d'arcs longs peuvent bouger et tirer, je les déploie donc normalement au niveau du sol pour une plus grande liberté de mouvement et une meilleure réactivité aux déplacements ennemis.

Avec un peu de chance, vos tireurs progresseront jusqu'à 5 en CT, et cela fera une grosse différence! Pour les mêmes raisons, l'emploi d'un Eclaireur elfe est judicieux, car ses tirs s'ajoutent à votre pluie de flèches et il vous aidera beaucoup lors de la phase d'exploration. Pour moi, ce gaillard aux oreilles pointues est tout simplement le franc-tireur le plus utile de tous.

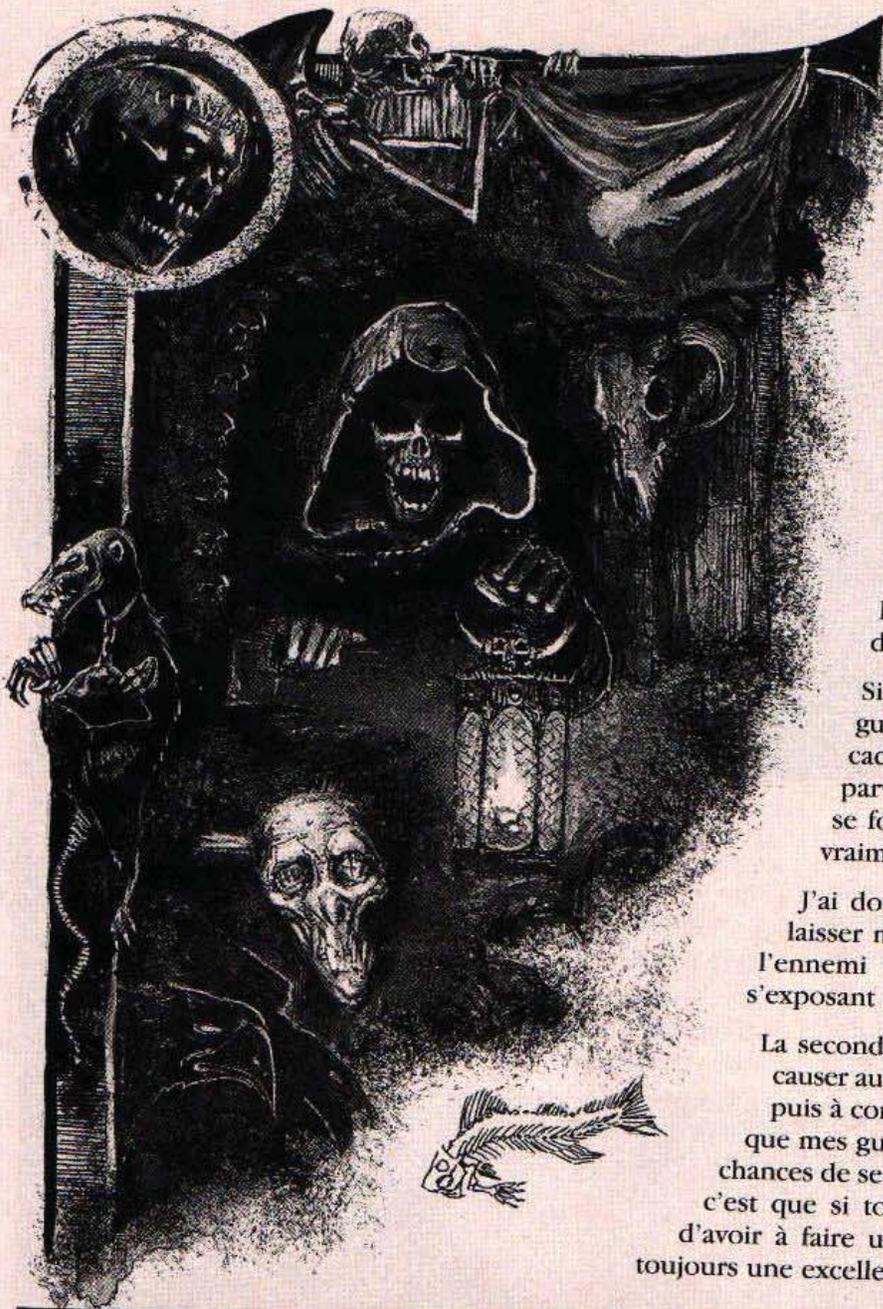
Quoi qu'il en soit les tirs rendent le jeu plus intéressant car mouvements et tactiques deviennent cruciaux. Sans tir, tout se termine bien souvent par une grosse mêlée au centre de la table.

Ma technique favorite avec les Reiklanders consiste à diviser ma bande en deux groupes. Le premier contient tous les tireurs que je peux recruter, menés par mon capitaine.



Extrait des "Techniques de Combat des Hommes du Reikland."

Par le maître tacticien Alessio Cavatore.



Ils se déploient en hauteur et restent en arrière en bougeant aussi peu que possible pour pouvoir faire le meilleur usage de leurs armes de tir et leur bonne Capacité de Tir.

Couvert par leurs tirs, le second groupe avance. Il est constitué de tous mes spécialistes du corps à corps, comme mes Champions, mes Recrues et mes Bretteurs, que j'appelle simplement les "guerriers". Je les utilise habituellement pour obtenir les conditions de victoire si le scénario comporte une recherche ou une capture de zone. Dans une *Empoignade* ou un autre scénario où la victoire dépend avant tout de la déroute de votre ennemi, je n'éloigne jamais trop mes guerriers de mes tireurs. De cette façon ils engagent l'ennemi soutenus par les flèches des tireurs et peuvent en plus utiliser le Commandement de leur capitaine. Avec les Reiklanders, l'influence du Capitaine s'étend jusqu'à 12ps de lui : le double de la portée normale!

Si l'ennemi est un tant soit peu malin, la plupart de ses guerriers avanceront vers ma bande en restant prudemment cachés et en utilisant le moindre couvert disponible pour parvenir à distance de charge. Et si par malheur mes tireurs se font charger, je suis fait comme un rat car ils ne valent vraiment pas grand-chose au corps à corps!

J'ai donc deux principales tactiques. La première consiste à laisser mes guerriers devant mes tireurs en essayant de forcer l'ennemi à se montrer pour m'engager au corps à corps, s'exposant ainsi à mes tirs.

La seconde alternative consiste à placer les tireurs devant pour causer autant de dommages que possible avant de se faire charger, puis à contre-attaquer avec ma deuxième ligne. L'avantage, c'est que mes guerriers ont alors l'avantage de la charge et ont plus de chances de se débarrasser de leurs adversaires. Le problème, c'est que si tous mes tireurs se font massacrer, je risque d'avoir à faire un test de déroute... N'oubliez jamais, c'est toujours une excellente idée de chercher une relique sacrée!



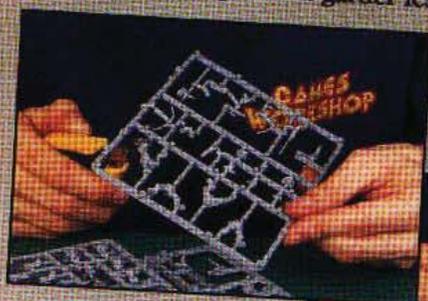


Peindre vos figurines

Voici quelques conseils pour assembler et peindre vos figurines de Mordheim. Bien sûr, cet article n'est pas exhaustif et nous vous donnerons d'autres astuces de peinture dans les numéros à venir.

Avant de peindre

Vous devez tout d'abord assembler vos guerriers. Commencez par détacher les figurines en plastique de leur grappe à l'aide d'une pince coupante ou d'un couteau de modéliste. Utilisez aussi ce dernier ou une lime pour retirer les éventuelles traces de moulage que peuvent garder les figurines en plastique ou



métalliques. Mieux vaut sacrifier un peu de temps à préparer vos figurines de guerriers qui seront ainsi plus jolies.

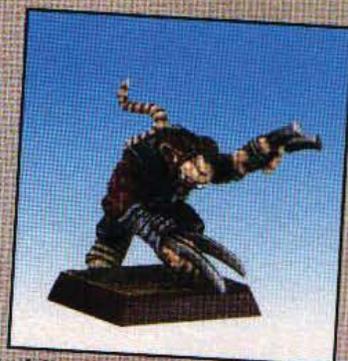


La sous-couche

Avant de commencer à peindre, vous devez appliquer une sous-couche sur votre figurine. Cette fine couche de peinture vous permet de peindre plus facilement. Une sous-couche blanche est préférable pour peindre des couleurs vives, tandis qu'une sous-couche noire convient mieux aux tons sombres. Le meilleur moyen de sous-coucher consiste à employer une bombe aérosol.



Le skaven de droite a été sous-couché en noir puis les couleurs sombres ont été appliquées. Le mercenaire à gauche a été sous-couché en blanc, qui convient mieux aux couleurs plus vives.



La base

Les bandes de Mordheim sont constituées de guerriers en quête de fortune et de gloire, et il est peu probable que votre bande de canailles porte un uniforme. Vous n'êtes donc pas obligé de peindre tous vos guerriers de la même manière, et

vous pouvez varier le schéma de couleurs sur chaque figurine. Par exemple, faites une figurine en pantalon rouge, une autre en tunique rouge, une autre encore avec un chapeau rouge, etc. Peignez ensuite la première en tunique bleue, la seconde en pantalon bleu, et ainsi de suite. Vos figurines feront visiblement partie de la même bande sans porter d'uniforme. La bande de Marienburgers à gauche est un bon exemple. Ce schéma de couleur semble complexe mais ne consiste en fait qu'en trois couleurs peintes sur différentes parties de chaque figurine. Cela permet de gagner pas mal de temps.

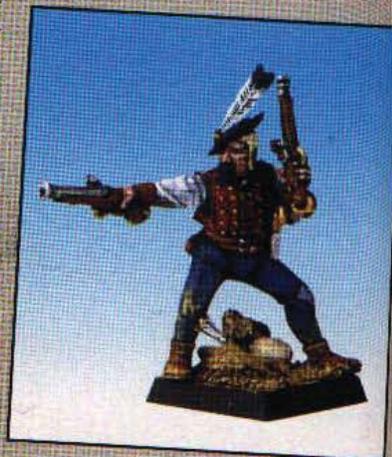
Astuce: Diluez la peinture

Si vous utilisez la peinture telle qu'elle sort du pot, elle risque d'obturer quelques détails de la figurine. Il est donc préférable de la diluer légèrement avec de l'eau. Si la première couche n'est pas uniforme, attendez qu'elle soit sèche et passez-en une deuxième.

Certains diluent leur peinture avec une encre de couleur assortie, comme de l'Encre Rouge pour du Rouge Sang, pour en aviver la teinte.

Ombrez vos figurines

Beaucoup de peintres aiment donner plus de relief à leurs figurines avec des ombrages. Pour ce faire, peignez la zone choisie d'une couleur sombre, comme du Brun Vomi, puis appliquez une nuance plus claire en la diluant avec du Blanc Crème. Prenez bien garde à laisser apparaître la couleur de base sombre dans les creux. Une autre méthode efficace consiste à appliquer un lavis sur la couleur de base choisie en utilisant une encre appropriée, comme de l'Encre Noisette sur du Brun Vermine ou de l'Encre Chair sur de la Chair Bronzée. Cette encre très fluide se dépose dans les creux de votre figurine et donne immédiatement un bel effet d'ombrage.



Éclaircissements

En plus d'ombrez les creux, vous pouvez éclaircir les reliefs pour faire ressortir les détails. Préparez un mélange plus clair de la couleur de base que vous voulez éclaircir et appliquez-le sur les reliefs. Pour ce faire, vous pouvez aussi utiliser la technique du brossage à sec décrite ci-contre.

Finition

Les dernières zones à peindre sont les armes, ceintures, plaques d'armure et autre équipement tel que lanternes et cordes. Il est plus simple de peindre ceintures et sangles en sombre, en Brun Bestial ou en Noir Chaos par exemple, mais une couleur contrastée convient aussi. Les teintes métalliques comme l'Argent Mithril et le Métal Bolter ressortent mieux sur du noir, et un aspect rouillé s'obtient grâce à un lavis d'Encre Brune. Éclaircissez le Métal Bolter avec du Cotte de Mailles ou de l'Argent Mithril pour donner un aspect acéré au tranchant des armes.





SIGMAR EST TOUJOURS LA!

Ne craignez point, car les Sœurs de Sigmar ont survécu. En ce moment même, notre Grande Matriarche, Bertha Bestraufung, organise la purification de notre cité bien-aimée et la traque des maléfiques adorateurs des dieux noirs.

RECHERCHE BON CHEF HALFLING

Lord Smythe désire recruter un Chef Halfling pour préparer des amuse-gueules durant son séjour à Mordheim. La sélection préliminaire aura lieu à la taverne du Porc Sans Tête le Backertag.

DEMANDE D'EMPLOI

Teddy M'gruc "le Borgne", ex-gladiateur, cherche emploi. Grande expérience. Armes personnelles. Examine toute proposition. Contact derrière la taverne du Loup Rouge.

CERCUEIL

Marchand Sylvanien cherche cercueil pour décès d'un parent. Doit être solide et fait du meilleur bois de rose. Contactez Boris Badenov à l'auberge de la Lune Rouge.

VOTRE FIN EST PROCHE!

Vos misérables existences touchent à leur fin. Mordheim n'est que la première à tomber, et sera bientôt suivie des autres soi-disant Grandes Cités de l'Ouest. Les princes de votre pitoyable Empire ne sont rien comparés à la puissance de nos Seigneurs.

DECES

Eric Leferve. Tué par un Grand Rocher tombé des cieus.

Kurt Wilhelm, ami et homme de main loyal. Manquera beaucoup à ses compagnons de la bande des Loups Blancs.

Arturo Martini. N'avait pas peur des hauteurs. Il aurait dû.

Marguerite Marcoussis des Sœurs de Sigmar. Coupée en deux par une hache naine.

Ludwig von Hausen, feu "le Revenant". Mort d'un empoisonnement du sang.

Eva Liebermann. Tuée par la chute d'un mur.

Cadavre skaven non-identifié trouvé par les Pillards de Luthor dans les ruines.

Le Comte Gruber souhaite la bienvenue dans sa bande à sa nouvelle recrue Kurt Wilhelm.

CHERCHE SCRIBE

Pour chroniquer les exploits héroïques du Baron Hal Kreiglitz, à son arrivée imminente à Mordheim. La connaissance de l'escrime est un atout non négligeable.

"FLECHE NOIRE" Archer de grand talent.



"Une flèche - un mort"
Loge à la taverne du Loup Rouge.

VEND OU ECHANGE

Le Bazar de Johann vend ou échange les articles suivants.

Grand écu en fer, grande épée, tromblon nain, œil de verre, pique, morue, pioche, hache rouillée, enclume, dague incrustée de bijoux, porte-bonheur, seau et pelle.

Venez donc jeter un œil à la cabane du vieux gardien.

RECHERCHE D'URGENCE

L'auberge de la Lune Rouge recherche une vessie de porc gonflable pour sport récréatif.

"Les Hérauts du Libre Commerce"

Bande originaire de la belle cité état de Marienburg, recherche de nouveaux hommes de main. Solde motivante.

Déposer candidature à la Taverne Royale de Sire Forte le Bezahltag.



LIBRE DE SUITE

Mandred le Bouffon. Dix ans d'expérience. Maître jongleur, prestidigitateur, amuseur et pisteur. Inscrit à la Guilde des Bouffons.

VENTE DE LIVRES

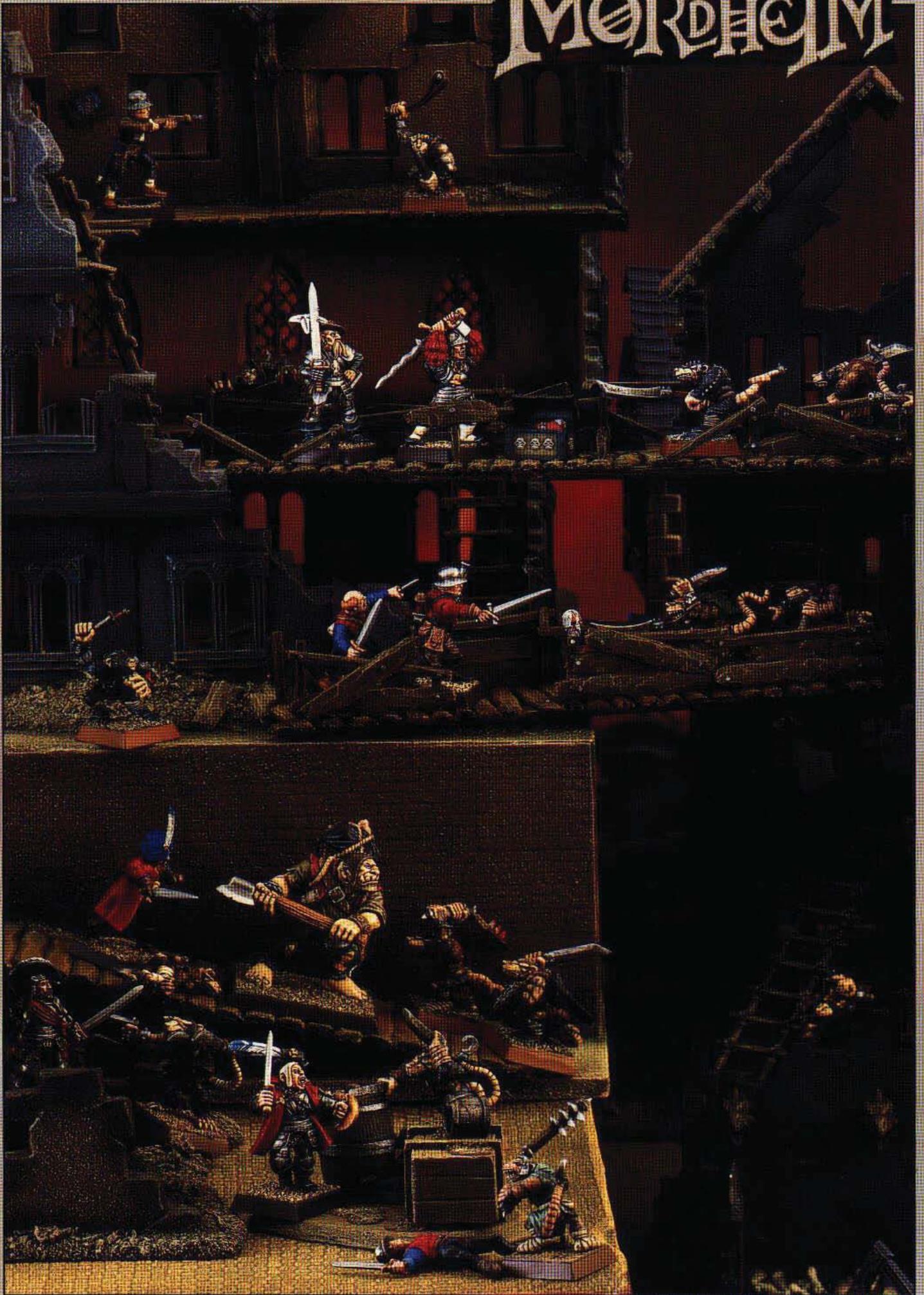
Le Capitaine Kurt Barbeblanche de la bande des Loups Blancs de Middenheim vous offre la chance d'acquérir une collection unique de grimoires, manuscrits et livres. Venez voir notre étal à la Porte du Griffon.



Madame Rabanni

Lit le Tarot mystique. Parle avec les morts. Rencontrez-moi lorsque Morrslieb est pleine, sous le signe du Poisson.

MORDHEIM™



Dans les ruines de Mordheim, des mercenaires Reiklanders affrontent des Adeptes Skavens.

Town Crier



Publié le premier Angestag de chaque Mannslich.

2 Sous

SŒURS DE SIGMAR

SAUVEUSES OU PECHERESSES?

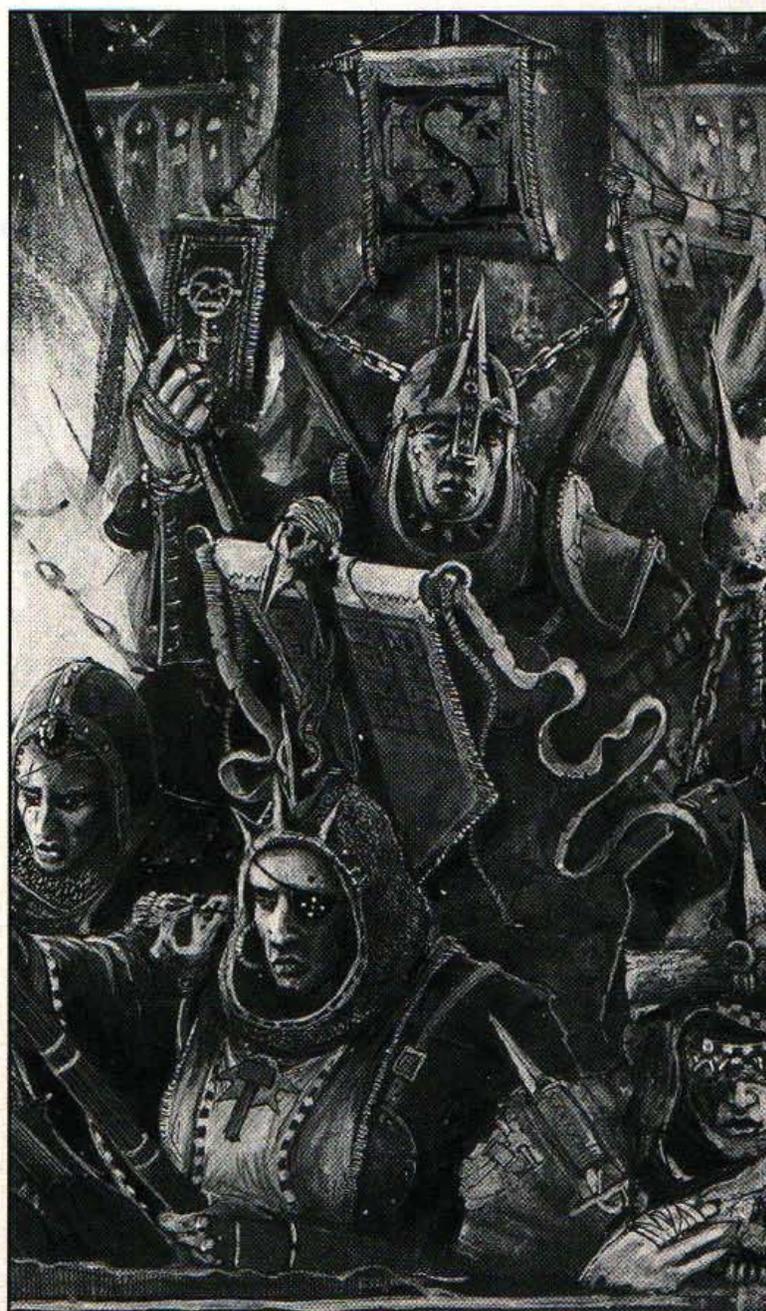
De mystérieuses Sigmarites aperçues fouillant les ruines de Mordheim

Les Sœurs de Sigmar sont vivantes et résident toujours dans leur monastère, perché sur le Roc de Sigmar au centre de la cité. Comment ont-elles survécu à l'enfer qui a suivi le grand cataclysme? Peut-être n'ont-elles pas quitté la lumière et sont toujours protégées par Sigmar,

ou ont-elles pactisé avec une nouvelle puissance issue des ténèbres. Une chose est sûre, elles parcourent la cité à la recherche de la précieuse Pierre Magique. Serait-ce une tâche confiée par notre grand Seigneur et sauveur, Sigmar lui-même?

De Riches Marienburgers Arrivent en Ville

Les fortunées bandes de Marienburg arrivent en ville, sans doute pour accroître encore leur richesses. Ils ont fait de la Taverne Royale de Lord Forte leur demeure et se préparent en ce moment même à entrer dans les ruines de la cité.



Tout
Savoir



Sur les techniques de combat et les modes vestimentaires des riches guerriers de la belle cité de Marienburg.

Sur d'authentiques bibelots exotiques
A VENDRE
à l'acheteur averti.

Sur les Sœurs Sigmarites, ces guerrières bien jolies mais pas commodes...

Sur une célèbre bande de Possédés qui sévit en ville, "La Confrérie de la Sombre Lune".



Le Mot du Rédacteur

Bien le bonjour, guerrier, et bienvenue dans le deuxième numéro de Town Cryer! Pendant votre absence, j'ai accompli un voyage au-delà des mers pour prêcher la bonne parole de Sigmar chez l'étrange peuple du continent appelé "Nouveau Monde". Je parlerai des horribles expériences que j'y ai vécues et de ses habitants aussi bizarres qu'insondables dans les numéros suivants.

En attendant, cette édition de Town Cryer vous permettra de découvrir les mal connues Sœurs de Sigmar. Elle contient aussi le tout dernier catalogue de la Guilde des Marchands, pour les bandes fortunées telles que celles de Marienburg qui viennent d'arriver. Mais ce n'est pas tout, les Répurgateurs ont dévoilé au grand jour

la bande de Possédés du Magister Coronarius, face à laquelle un esprit pur ne peut que rester pantois devant leur sombre splendeur et l'horreur qu'elle suscite (la rumeur veut que le chef masqué de cette bande ne soit autre que le Burgermeister Paulus le Gros). Nigelius, maître architecte d'Albion, donnera aussi des conseils et astuces pour construire et peindre vos bâtiments en ruines.

Enfin, je vais répondre à quelques questions concernant le jeu étrange appelé "Mordheim". J'ai remarqué que les mercenaires humains avaient accès à des groupes de tireurs pouvant compter jusqu'à cinq hommes, ce qui est faux, puisqu'en réalité ils peuvent avoir jusqu'à sept tireurs par groupe!

Les scribes responsables de cette erreur reçoivent en ce moment même une série de coups de baguette appliqués avec force sur une partie charnue de leur anatomie. Je trouve que ce châtiment améliore grandement leur efficacité.

Ceci mis à part, vous pourrez trouver à la fin de ce numéro de WD (et non de Town Cryer) un rapport de bataille de Mordheim opposant une bande de Reiklanders à une meute de skavens. C'est une première destinée à vous familiariser avec le fonctionnement du jeu, rien ne valant le passage à l'acte en matière de technique et de tactique. Bonne lecture, et rendez-vous le mois prochain pour un nouveau numéro de Town Cryer!

Thomas

Sommaire

AVANT LA COMETE 4

La cité de Mordheim avant le grand cataclysme.

SISTERS OF MERCY 6

Ce mois-ci sortent les rudes *Sœurs de Sigmar*. Ces redoutables guerrières ont juré de purger Mordheim de la néfaste Pierre Magique afin de sauver l'humanité d'elle-même.

BIG BAZAR 8

Tuomas Pirinen, avec l'aide de Tim Huckelbery, détaille quelques objets extravagants dont peuvent se doter les bandes de Mordheim.



ARCHITECTURE 14

Dans ce deuxième traité sur l'architecture de la Cité des Damnés, Nigel Stillman démontre à quel point il est facile de créer ses propres bâtiments en ruines pour vos parties de Mordheim.

LA CITE D'OR 20

Marienburg est la plus riche de toutes les villes de l'Empire. Lors du développement du jeu, Jim Butler a mené les *Marienburgers* vers moult victoires. Il présente ici sa manière d'optimiser l'utilisation de l'or lors de la création de votre propre bande.



NOUVEAUX VOISINS 9

Les skavens reçoivent des renforts ce mois-ci. Le massif *rat-ogre* et le redoutable *Veskit* leur donneront un réel avantage au corps à corps. Le célèbre assassin *Jobann le Surin* fait également son apparition.

FRERES DE LA NUIT 10

Présentation de la bande de *Possédés* convertie et jouée par Paul Sawyer tout au long du développement de Mordheim.





Sisters of Mercy

Les Sœurs de Sigmar résident toujours dans leur couvent au sommet du Roc de Sigmar en plein cœur de Mordheim. Elles ont survécu au cataclysme grâce à la protection apportée par leur foi et les remparts de leur temple, et ramassent à présent la précieuse Pierre Magique pour protéger l'humanité d'elle-même.

Pendant des siècles, la noblesse impériale a envoyé ses filles rétives ou fauteuses de troubles au saint couvent de l'Ordre des Sœurs de Sigmar, à Mordheim, pour y être initiées au seul ordre féminin dévoué au dieu tutélaire de l'Empire.

Jadis très populaires parmi les gens du commun, les Sœurs sont aujourd'hui moins appréciées. Les Répurgateurs les ont déclarées sorcières et hérétiques, si bien que même hors de la ville, elles sont attaquées et rejetées par les mêmes paysans qu'elles cherchent à aider. De nombreux prêtres de Sigmar aimeraient dissoudre l'Ordre, arguant que nulle femme n'a le droit d'enseigner la divine parole de Sigmar. Même le Grand Théogoniste, qui a autorité sur les sœurs, s'est éloigné d'elles en refusant le trône à Magritta de Marienburg, favorite de l'ordre et dont on disait qu'elle avait des liens avec leur cause.

De tous les habitants de Mordheim, seules les Sœurs de Sigmar s'étaient préparées pour le cataclysme. La prophétesse Cassandra avait prédit le désastre, et lors de leur veille nocturne, les Vierges de Sigmar avaient entendu la voix de leur dieu. Lorsque l'impact arriva enfin, les Sœurs se rassemblèrent

sous le grand dôme du temple de leur couvent, qui, bien bâti et fortifié par les prières des Sœurs, les protégea de la terrible brûlure de la fureur de Sigmar.

Les sœurs se croient investies d'une mission sacrée, une tâche que Sigmar en personne leur aurait confiée et à laquelle elles doivent s'atteler corps et âme. Leur devoir sacré est de rassembler la Pierre Magique afin de la cacher au plus profond du Roc de Sigmar, dans les voûtes de leur couvent. Là, derrière l'écran d'une grande épaisseur de granite et gardée par les prières éternelles des Sœurs, elle ne pourra plus nuire au peuple de Sigmar. Il s'agit d'une tâche presque sans espoir, car les Sœurs sont peu nombreuses et les fragments de Pierre Magique innombrables. Pire encore, beaucoup recherchent la Pierre Magique pour eux-mêmes, afin de l'emporter hors de Mordheim et répandre la contagion parmi les autres cités de l'Empire.

Les bandes des Sœurs de Sigmar sont menées par de rudes matriarches, chacune accompagnée d'une escorte de sœurs guerrières. L'entraînement et la discipline intransigeante du couvent comportent l'enseignement de compétences martiales autant qu'ecclésiastiques, car la maîtrise du corps constitue le premier pas vers celle de l'âme. Leur arme favorite est le marteau de guerre, instrument de Sigmar considéré comme son symbole sacré, comme la comète à deux queues.

Des Sœurs de Sigmar débarrassent un temple des vils skavens.



Une bande de Sœurs de Sigmar explore les ruines.



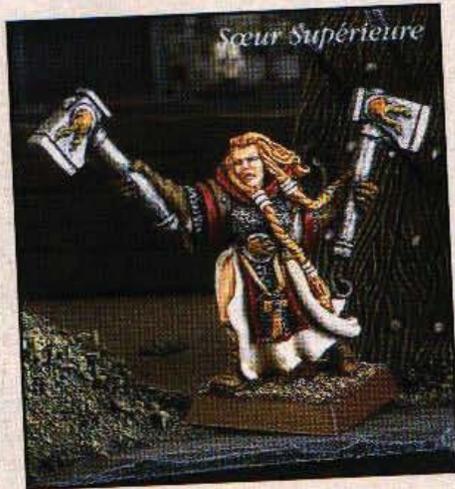
Les Sœurs de Sigmar surveillent les ruines depuis leur couvent au cœur de la cité.

Guerrières de la Foi

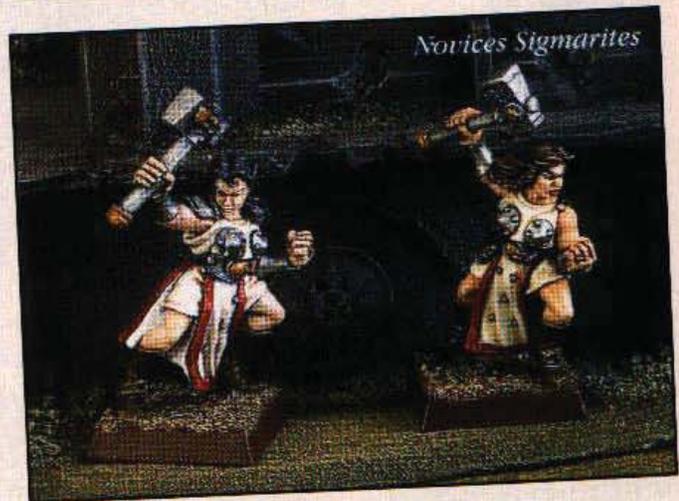
Les Sœurs de Sigmar ont encore une fois été aperçues dans la cité de Mordheim. Sont-elles là pour nous sauver ou nous détruire? Sigmar seul le sait. Une chose est certaine, on les a vu collecter la Pierre Magique qui parsème notre jadis fière cité.



Matriarche Sigmarite



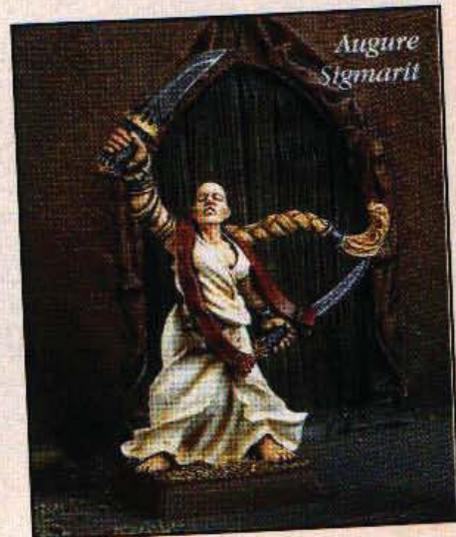
Sœur Supérieure



Novices Sigmarites



Sœurs de Sigmar



Augure Sigmarit

Big Bazar

Extrait
de "Les
Fabuleux
Ustensiles
Disponibles
aux Bandes
Explorant la
Cité des
Damnés."
Disponible
au Bazar de
Johann.

Une bande acquiert fortune et expérience dans la Cité des Damnés, et se retrouve en possession d'équipement et d'artefacts rares. Une bande de vétérans disposera de toutes sortes de matériel, allant des vêtements de luxe aux carrosses opulents pour se déplacer dans les colonies qui entourent Mordheim. Tuomas Pirinen, avec l'aide de Tim Huckelbery, détaille les objets les plus extravagants à rajouter au tableau de la page 146 du livre de Mordheim.

Bannière 10Co Rare 5
Les bandes bien établies portent souvent une bannière ou un drapeau pour annoncer leur présence mais aussi pour disposer d'un point de ralliement durant la bataille.

Règles Spéciales : La bannière doit être portée dans une main par un héros de la bande.

Les guerriers amis dans un rayon de 12ps du porteur peuvent relancer tous les tests de "Seul contre tous" ratés (mais vous ne pouvez pas relancer une relance ratée).

Carrosse Opulent 250 Co Rare 10
Les chefs de bandes riches sont prompts à dépenser leur or en extravagances telles que vins fins, armes et armures incrustées de bijoux ou épices de Cathay. Le carrosse opulent, utilisé pour se déplacer autour de Mordheim, en est le summum. Peu de choses impressionnent davantage les roturiers, et ne suscitent plus de jalousie chez d'autres chefs moins fortunés, qu'un carrosse opulent.

Règles Spéciales : Le carrosse opulent impressionne les marchands qui s'agglutinent autour pour proposer leurs meilleures marchandises au chef visiblement très riche, qui obtient +3 à tous ses jets pour trouver des objets rares.

Le Livre des Damnés 100 Co Rare 10
(Répurgateurs seulement)
Les pages de ce grimoire décrivent les serviteurs du Chaos, sorciers, hérétiques, déviants, mutants, blasphémateurs, nécromanciens, pêcheurs et autres ennemis de Sigmar dans toute leur ignominie.

Règles Spéciales : Un héros portant le Livre des Damnés aura la haine de toutes les figurines des bandes de Possédés, Skavens ou Sœurs de Sigmar.

Pendule en Pierre Magique 25+3D6 Co Rare 9
Les pendules en Pierre Magique sont utilisés pour trouver encore plus du précieux minéral.

Règles Spéciales : S'il n'est pas Hors de Combat, le héros portant la pendule peut faire un test de Cd après la bataille. En cas de succès, vous pouvez relancer un dé au choix lors de la phase d'Exploration.

Cuir Durci 5 Co Commun
Les meilleurs tanneurs peuvent transformer des manteaux de cuir en armures (une fois la mode passée) et les moins riches se tournent souvent vers de telles protections tant les autres sont coûteuses. Recouvert de croûtes de sel, d'alcool et d'autres matières moins ragoûtantes, le Cuir Durci est difficile à percer et offre quelque protection au combat.

Règles Spéciales : Le cuir durci donne une sauvegarde de 6+, comme l'armure légère sauf qu'il ne peut pas être combiné avec un autre type d'armure à part les casques ou les rondaches. Le cuir durci ne peut pas être revendu, car la puanteur qu'il dégage suffit à faire fuir même les acheteurs les plus désespérés!

Cape en Peau de Loup 10 Co Spécial
(Middenheimers uniquement)

A Middenheim, on considère toujours qu'il faut tuer un grand loup à mains nues pour être un vrai homme. Les guerriers qui accomplissent un tel exploit gagnent le respect de leurs pairs, et leurs capes seront bénies par le Grand Prêtre du Culte d'Ulric, le dieu de l'hiver, de la guerre et des loups.

Règles Spéciales : Pour acquérir une Cape en Peau de Loup, le héros doit payer 10 Co (cela représente le coût du voyage à Middenheim et de la participation à une chasse). De plus, le héros doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa Force sur 1D6 pour réussir à trouver et tuer le loup. Il peut ensuite se faire une cape avec sa peau comme marque de talent et de courage. Notez que les Middenheimers peuvent acheter des Capes en Peau de Loup lors de la création de la bande sans faire de test pour la disponibilité.

Une figurine portant une Cape en Peau de Loup gagne +1 à ses sauvegardes contre toutes les attaques de tir.

Cartes de Tarot 50 Co Rare 7
(Indisponibles aux Répurgateurs et aux Sœurs de Sigmar)
Bien que déclaré blasphématoire et illégal par le Grand Théogoniste, on dit que le Tarot des Etoiles peut prédire le futur à qui ose le consulter.

Règles Spéciales : Un héros muni d'un jeu de Cartes de Tarot peut le consulter avant chaque bataille en faisant un test de Cd. En cas de succès, le héros peut savoir ce qui va se passer et vous pouvez modifier de -1/+1 le résultat du dé de votre choix lors de la phase d'Exploration (même si le héros portant les cartes est hors de combat). Si le test de Cd est raté de trois ou plus (si on obtient 11 ou 12 pour un Cd de 8 par exemple) les cartes prédisent malheur et désespoir, si bien que le héros refuse de se battre et rate la bataille qui suit.

Nouveaux Voisins

Johann le Surin

De tous les assassins et les coupe-jarrets à louer qui infestent les alentours de Mordheim, Johann le Surin est le plus connu. Les nombreuses dagues qui pendent à sa ceinture et son regard perçant affichent sa vocation d'expert en couteaux et d'assassin surdoué. Johann s'habille de cuir noir, légèrement démodé, qui n'a jamais été lavé (c'est du moins ce qu'affirment les serveuses des tavernes).



Rat Ogre Skaven

Les Rat Ogres sont les plus redoutables de toutes les créations mutantes du Clan Moulder. Ce sont d'immenses créatures combinant la vitesse et la férocité des skavens avec la taille et la force des ogres, et leur minuscule cerveau est entièrement dédié au combat. Ces horribles monstres sont très demandés en tant que gardes du corps par les skavens de haut rang.



Veskit, Grand Exécuteur du Clan Eschin

Veskit a subi de terribles blessures, et les technomages skavens du Clan Skryre ont remplacé diverses parties de son corps par des implants magiques, technologiques, qui font de lui une véritable machine à tuer. Veskit est à présent plus une mécanique qu'un être vivant, et sa soif de tuer est devenue presque incontrôlable.



Frères de la Nuit

Une thèse sur les tactiques et les membres de la bande de Possédés du seigneur Coronarius von Redig. Par le célèbre Burghermeister Paulus le Gros.

Mordheim tourne dans le studio depuis quelque temps maintenant, et au cours de toutes les étapes de son développement, une bande a infligé mort et souffrance à ceux qui osaient participer à la campagne : la bande de Possédés de Paul Sawyer, la Confrérie de la Sombre Lune...

Mordheim, Cité des Damnés. Depuis le tout début de la conception, alors que Tuomas n'en était encore qu'à raconter à tout le monde la manière dont il voyait la chose, j'ai été emballé par l'ambiance sombre et sinistre de ce jeu. J'étais déjà un inconditionnel de Necromunda et j'attendais avec impatience que quelqu'un pense à le transposer dans l'univers de Warhammer.

La possibilité de suivre pas à pas une bande d'individus aussi braves que cupides dans une cité dévastée du Vieux Monde était tout simplement irrésistible pour moi : je devais être de la partie !

Décisions, Décisions...

La première étape fut de décider quelle bande jouer. Ce fut facile : je voulais créer une bande à la gloire des dieux ténébreux du Chaos. Ce seraient donc des *Possédés*. Le seul problème, c'est que nous n'en étions qu'au stade de test du jeu, et qu'aucune figurine n'était encore disponible. De toute évidence, j'allais devoir me lancer dans la conversion à outrance (chouette!), je suis donc parti vers les profondeurs obscures des tunnels des Trolls de la VPC avec mon catalogue Citadel sous le bras.

Commencer par le Début

La seule figurine obligatoire était le Magister, et en tant que chef, je voulais qu'il affiche clairement la couleur : les adorateurs habituellement discrets n'ont pas peur de sortir au grand jour dans les rues de Mordheim où le plus fort dicte sa loi. J'ai finalement choisi un sorcier du Chaos, Ahriman, dans la gamme de Warhammer 40,000. Après un rapide changement de tête avec un vieux sorcier du Chaos et l'ajout d'une masse d'aspect brutal à souhait, le Seigneur Coronarius von Redig était prêt à recruter sa bande.

Le Pouvoir Derrière le Trône

La véritable puissance de la confrérie devait résider dans ses deux Possédés eux-mêmes, Gh'eelann et Panh'zzz. Ces monstres ont été les plus amusants à convertir. Panh'zzz est basé sur un ancien champion de Nurgle. L'un de ses bras est constitué d'un serpent tandis que l'autre est fait d'un bras de Nob Ork, d'une pince de Bête de Slaanesh et de pointes de heaumes de guerriers du Chaos.

Pour Gh'eelann, l'autre démon, j'ai tout simplement coupé en deux dans le sens de la longueur une Horreur Rose et un vieil Homme-Bête. Je les ai ensuite brochés ensemble en laissant un grand espace entre les deux moitiés, j'ai fait le raccord avec du mastic de modélisme pour donner l'impression que le monstre tente de se déchirer lui-même. Une fois le résultat sec, j'ai ajouté un tentacule d'Enfant du Chaos, un bras de Nob Ork et même un visage grimaçant dans le dos. Ma paire de machines à tuer habitées par des démons était maintenant prête à investir Mordheim.

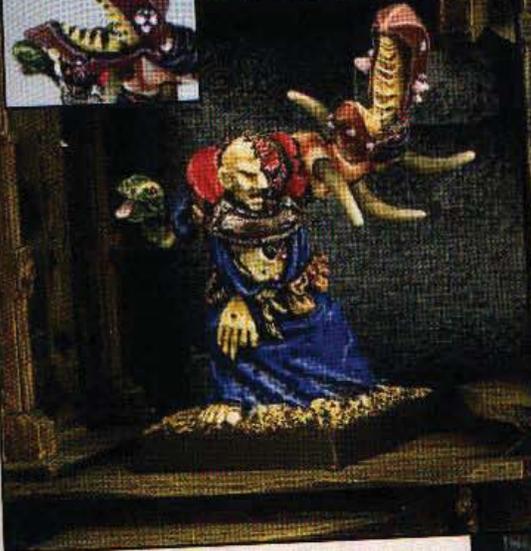
Le Cauchemar Commence

J'ai finalement choisi de baser mes Initiés sur les gangers Cawdor de Necromunda, à cause de leur aspect indubitablement médiéval en dépit de leur armement. Les capuches et les masques convenaient tout à fait à ce que je voulais faire, et malgré la nécessité de retirer tout l'équipement technologique pour le remplacer par quelque chose de plus convenable, j'étais bien content d'avoir tout ce qu'il me fallait.

La toute jeune Confrérie de la Sombre Lune surgit des ruines de la Cité des Damnés.



Coronarius von Redig, Magister de la confrérie, est basé sur la figurine d'Abriman pour Warhammer 40,000.



Panb'zzz (ci-dessus) et Gh'eelann (ci-dessous) sont les deux Possédés de la Confrérie de la Sombre Lune. Après quelques parties, il étaient capables d'affronter n'importe qui!



Mais ce ne fut pas si simple. En commençant à retirer toutes les armes à feu des gangers, je me suis rendu compte à quel point cela allait être long et ingrat. J'ai eu l'impression de passer tout mon temps

à gratter, couper et limer, mais j'ai fini par en voir le bout et je me suis auto-récompensé d'une bière (de plusieurs en fait, n'importe quoi pour oublier ces gangers Cawdors et leurs fichus fusils!)

La prochaine étape était le choix des armes. Je voulais faire plus d'Initiés que nécessaire pour le début de la campagne afin d'avoir un peu plus de flexibilité : j'ai donc fait trois groupes différents.

Les deux *Masses Sanglantes* portent des arcs et des carquois empruntés aux Patrouilleurs Ellyriens hauts elfes, et des masses faites de tubes en laiton et de crânes en plastique.

Le trio de *Lances Sanglantes* fut simplement doté de lances au manche en tube de laiton terminé par une pointe de lance de guerrier squelette. Les mains durent être retravaillées, mais à part ça (et l'ablation de ces fichus fusils) ils furent faciles à faire. Le dernier groupe d'Initiés, les *Flèches Sanglantes*, fut réalisé de la même manière que les Lances Sanglantes, mais avec des arcs en plus.

Durant la campagne de test du jeu, les Initiés avaient le droit de manier des fléaux, mais ces armes furent finalement réservées aux Damnés, si bien que les membres de mon dernier groupe ont débuté en tant qu'Initiés avec fléaux, arcs et boucliers mais se sont transformés en Damnés en cours de route (bien que je n'ai pas pu me résoudre à retirer les arcs des figurines).

Ci-contre : Les Lances Sanglantes se préparent à défendre leur position contre une charge.

Ci-dessous : Avec l'expérience de moult batailles, Coronarius von Redig a augmenté la taille de sa bande de manière considérable : presque une armée de Warhammer!



Architecture de Mordheim

Par Nigel Stillman

Second volet sur l'architecture de Mordheim. Nigel nous explique comment fabriquer facilement nos propres bâtiments en ruines pour agrémenter nos batailles dans la Cité des Damnés.

Jouer des parties de Warhammer mettant en scène de petites bandes de guerriers cavalant dans les rues d'une cité médiévale dévastée permet de se laisser aller sur le décor. Le théâtre des opérations est totalement nouveau pour les habitués du monde de Warhammer, alors que ceux de l'univers de Warhammer 40.000 ont depuis pas mal de temps pris l'habitude de ces terrains dévastés grâce à Necromunda. Mais qui aurait pris la peine de vous expliquer qu'il pouvait en être de même dans un monde où la sorcellerie et les armes blanches remplacent les pouvoirs psychiques et les fusils laser ?

Nous sommes donc à Mordheim, ancienne cité impériale ravagée par l'impact d'une énorme météorite. L'endroit n'a pas été complètement rasé et un gigantesque cratère s'ouvre là où une partie de la ville était bâtie. Des bâtiments les plus proches, il ne reste pas grand-chose, mais au fur et à mesure que l'on s'éloigne, on trouve des maisons à des degrés différents de destruction, les plus éloignées étant même presque intactes. Celles-ci ont juste perdu une partie de leur toit et quelques trous sont ouverts dans les murs à cause des éclats projetés par l'explosion de la météorite. Les bâtiments en pierre survivent mieux à ce genre "d'intempéries" que ceux en bois, et les niveaux inférieurs restent souvent debout alors que les étages ont été détruits. Voici le décor que nous devons recréer pour nos parties de Mordheim.

Toute la surface de jeu (1,20 x 1,20 m convient parfaitement à ces jeux d'escarmouches) doit être recouverte de ruines séparées par des ruelles. Afin de rendre le champ de bataille intéressant, ces rues doivent être assez étroites et sinueuses, débouchant de temps à autre sur des places plus ou moins larges. Les endroits découverts doivent exister pour forcer les figurines à courir sous les tirs adverses, mais le décor doit retranscrire l'atmosphère lourde et menaçante d'une cité médiévale.

Tout le secret se trouve dans le style des bâtiments. Ils doivent être nombreux et variés, avec des maisons, des boutiques, des tavernes, des entrepôts, des temples, des étables, etc, tout ce qui selon vous pourrait exister à Mordheim. Ils doivent donner l'impression d'être fabriqués en pierres ou en bois, ou un mélange des deux, ils doivent être à l'état de ruines et doivent vous permettre d'y placer et déplacer vos figurines.



Les portes ont été arrachées et les fenêtres doivent pouvoir servir d'emplacement de tir. Il faut aussi pouvoir placer vos figurines sur différents niveaux, il faut donc que quelques planchers existent encore.

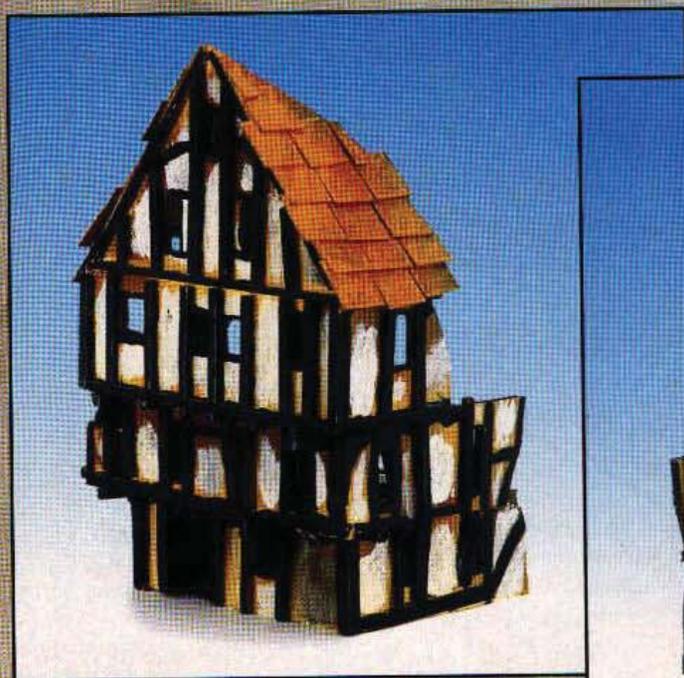
Ces bâtiments doivent aussi disposer d'étages surplombant le rez-de-chaussée, de grandes cheminées, de toits assez fortement inclinés, de balcons, de porches, et de tout ce qui pourrait embellir le tout, comme des gargouilles, des enseignes de tavernes ou des lanternes. L'ensemble doit ressembler à une peinture de John Blanche !

Faire Des Bâtiments Ordinaires

Matériaux

Les bâtiments que nous avons utilisés durant les tests de Mordheim sont en carton plume, matériau que vous pouvez trouver dans n'importe quel magasin d'art. Il est composé de deux fines feuilles de carton prenant en sandwich une épaisseur de mousse de polystyrène. C'est très facile à découper à l'aide d'un couteau de modéliste et très rigide malgré son faible poids.

À la place du carton plume, vous pouvez utiliser du carton d'emballage (celui avec une couche ondulée, comme les boîtes de la VPC Games Workshop !), des planches de polystyrène (qu'il faudra recouvrir d'une peinture texturée avant de bomber la sous-couche si vous ne voulez pas le faire fondre), du balsa ou du carton fin comme celui de vos boîtes de céréales. Tous ces matériaux ont la rigidité nécessaire mais ils ont tous aussi leurs petits défauts, il vous faudra donc faire quelques expériences avant de vous lancer dans de grosses réalisations.



Un des bâtiments ordinaires est terminé. Facile et amusant à faire, ce type de maison demande en plus très peu de temps. Les constructions plus complexes utilisent les mêmes techniques, avec un peu plus de patience.

Pour mes bâtiments, j'ai utilisé du carton plume.

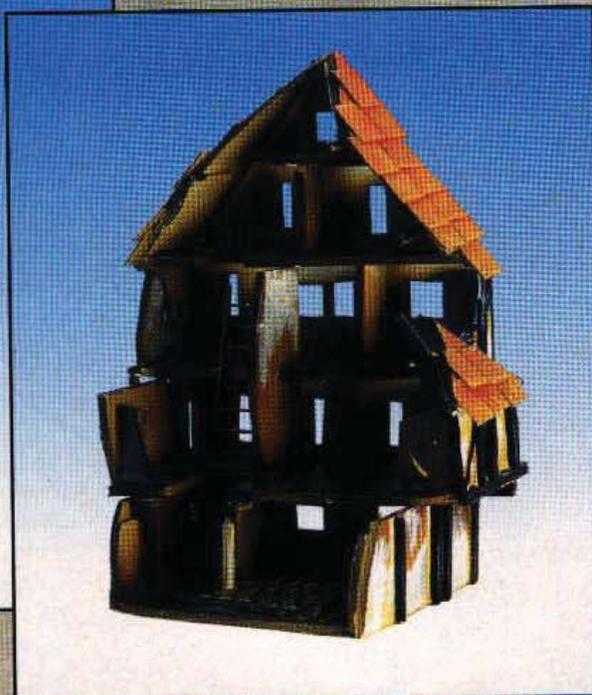
Pour les socles, il faut par contre quelque chose de plus solide et j'ai pris de l'Isorel ou même du bois. Des socles lourds empêcheront vos bâtiments de basculer durant la partie lorsque vous placerez vos figurines en métal au tout dernier étage.



Construction

J'ai d'abord découpé les formes voulues dans des planches de carton plume, à l'aide d'un couteau de modéliste, formes que j'avais dessinées au préalable. Avec un peu de pratique, on arrive à imaginer à l'avance l'aspect d'un bâtiment et à définir les formes à découper. Je suis parti de formes carrées ou rectangulaires, toutes environ de la même taille. J'ai fait des bandes de 2ps de haut sur 12 de large (5 x 30 cm) que j'ai ensuite pliées à angles droits pour obtenir les murs. J'ai découpé des rectangles dont les côtés variaient de 4 à 6ps pour les socles, les planchers et les toits. J'ai aussi prévu quelques longueurs faisant 2ps de large pour les murs intérieurs des bâtiments. Cette hauteur de 2ps pour chaque niveau est vraiment un minimum. Si vous faites moins, vos bâtiments sembleront trop petits, sans compter que vous aurez du mal à y placer vos figurines. Vous pouvez par contre les faire de plus de 2ps et même varier la hauteur des différents étages d'un même bâtiment.

Les différents étages superposés et collés à la colle PVA ont ensuite constitué des maisons. Le temps que la colle sèche, j'ai maintenu les différents niveaux entre eux avec des punaises. Le carton plume se prête très bien à cette opération et les différentes pièces sont alors très bien maintenues entre elles le temps que la colle sèche. Ceci vous permet de travailler bien plus vite puisque vous n'avez plus à attendre que la colle soit bien sèche pour continuer à travailler sur une section.



J'ai monté les bâtiments étage par étage. Une bande de 2 x 12ps pliée en deux endroits donnait une pièce de 4ps de côté. Il ne restait plus qu'à découper une porte dans un des murs, une fenêtre dans une autre et à tailler les bords des murs pour donner un aspect de ruines.

La pièce terminée fut fixée sur un carré de 4ps de côté, la même opération répétée m'a donné un second étage que

Faire Des Structures plus Complexes

Toutes les autres maisons ont été faites suivant la même méthode, les seuls changements résidaient dans la forme de base ou dans la taille. Ce n'est que plus tard que j'ai décidé que les rez-de-chaussée de toutes mes maisons devaient être en pierres. Je n'ai pas eu à les refaire, j'ai simplement collé des carrés de carton peints en gris et brossés en blanc.

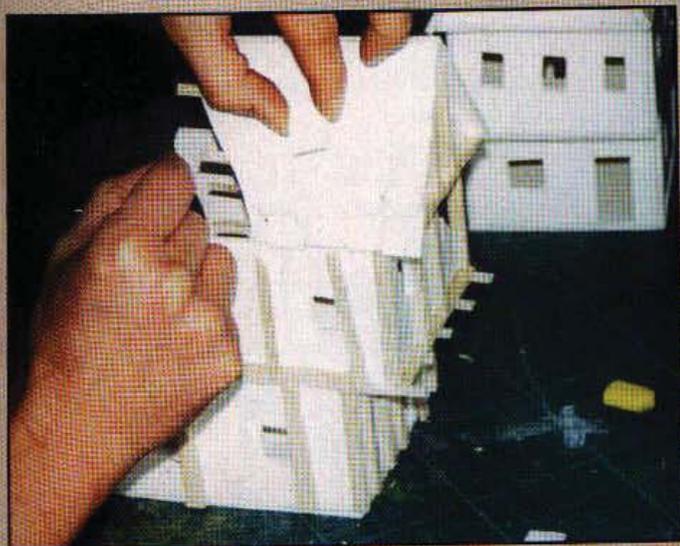
Il peut être intéressant de coller deux bâtiments face à face afin de laisser une ruelle entre les deux rez-de-chaussée. Ceci arrivait autrefois lorsque deux bâtiments étaient reliés ensemble. Faites d'abord deux maisons à deux étages en surplomb, collez-les sur un socle suffisamment large et placez un troisième étage qui sera commun aux deux maisons, constituant une sorte de pont enjambant la rue. D'une manière générale, les mêmes modules de base m'ont servi à élaborer toutes formes de bâtiments plus complexes.

Les Effets De Ruines

Lorsque vous faites des bâtiments pour Mordheim, il faut toujours garder à l'esprit qu'ils doivent être partiellement en ruines et que vous devrez pouvoir y placer des figurines à l'intérieur. Le plus simple est de laisser ouvertes toutes les portes et fenêtres et de faire un brossage noir autour des encadrements, toujours pour symboliser les incendies. D'autres ouvertures peuvent être pratiquées dans les murs et les toits, toujours avec ce même brossage de noir sur les pourtours. Toutes ces ouvertures seront des points d'entrée ou des postes de tir pour les figurines, ce qui rendra vos parties bien plus amusantes.

Les rues de Mordheim sont en partie obstruées par des pans de murs écroulés et certains bâtiments ne sont même plus que des tas de gravas. Ces débris constituent des petits éléments de terrain que vous pourrez placer n'importe où entre vos bâtiments et sont très faciles à réaliser. Découpez un socle à la forme irrégulière et collez dessus du gravier, des fragments de balsa, des chutes de polystyrène ou de carton plume, des tuiles ou tout ce qui vous passera par la tête. Mettez le tout en vrac et d'une manière désordonnée et remplissez les espaces de colle PVA mélangée à du gravier ou du sable. Recouvrez le polystyrène de peinture texturée avant de sous-coucher le tout à la bombe Noir Chaos. Vous pouvez ensuite faire un brossage à sec de Brun Bestial puis d'Os Blanchi, et faire ressortir quelques détails en les faisant dans différentes teintes de gris, de marron, etc.

Vous pouvez aussi faire des bâtiments dont il ne reste que les coins, toujours en utilisant les mêmes techniques. Il suffit de fixer à angle droit deux morceaux de carton plume, de découper les bords d'une manière irrégulière et de placer le tout sur un socle triangulaire. Faites éventuellement quelques fenêtres si la taille de vos murs le justifie, et vous avez un élément de terrain parfait pour définir un coin de rue.

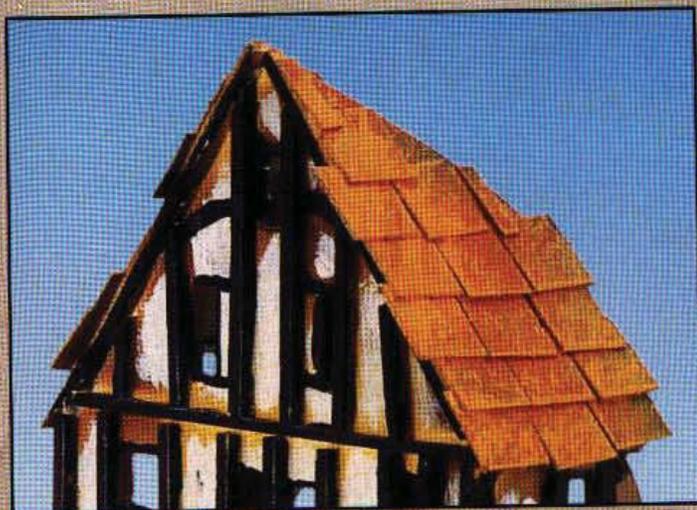


Décoration

Le bâtiment était prêt pour la seconde étape : la décoration. J'ai découpé des bandes de balsa que j'ai collées pour créer les colombages. Je les ai placées de la manière qui me semblait la plus logique, avec quelques fragments qui dépassaient là où les murs étaient brisés. J'ai ensuite collé des petits carrés de carton sur le toit pour faire les tuiles.

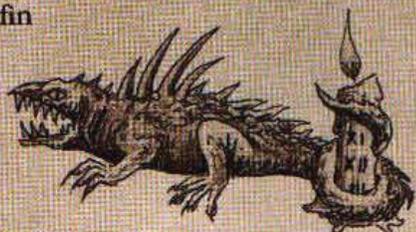
Peinture

C'est la troisième étape de la fabrication. J'ai bombé l'extérieur de la maison en Brun Bubonique, j'ai utilisé du Brun Bestial pour le toit et pour l'intérieur. J'ai passé une seconde couche de rouge sur le toit, et une légère couche de noir à l'intérieur et sur le bord des murs. N'oubliez pas que ces maisons ont été incendiées et fort probablement à plusieurs reprises, l'intérieur doit donc être noirci par la fumée.



Des méthodes et des techniques de fabrication très simples permettent d'obtenir une finition impeccable.

Une fois ces couches de base sèches, je suis passé aux détails. J'ai recouvert les colombages de Noir Chaos, que j'ai ensuite brossé à sec avec de l'Os Blanchi. Le toit a reçu un brossage orange afin d'éclaircir un peu les tuiles. Le bâtiment était terminé !



Vous trouverez certainement dans votre boîte à rabiots tout plein de choses qui feront de très belles gargouilles comme des têtes de monstres, des boucliers ou des hauts de bannières. Fixez-les aux angles des maisons, au bout des poutres saillantes, aux sommets des toits, etc. Les boucliers sont du plus bel effet au-dessus des portes. Vous pouvez aussi mettre des figurines entières sur des piédestals pour faire des statues. La peinture en est très simple, sous-couchez-les en noir et faites un brossage à sec de marron pour des statues en bois, en gris pour des statues de pierre, ou en bronze pour des statues... en bronze.

Escaliers

Comment les figurines font-elles pour accéder aux étages des bâtiments ? Il existe trois possibilités. La première est d'emprunter les restes des escaliers lorsqu'ils existent, une autre est d'utiliser des échelles et la dernière est de... se débrouiller pour grimper. Il est très facile de faire des escaliers. Découpez des petits morceaux de carton plume, de carton ordinaire ou de balsa (certains utilisent même des socles carrés !) et collez-les les uns sur les autres jusqu'à ce que les marches atteignent l'étage supérieur. Ces escaliers peuvent être extérieurs ou intérieurs et désignent par quel endroit les figurines peuvent accéder à l'étage. Vous pouvez aussi coller des échelles aux endroits désirés, des piles de caisses ou de barriques, ou même des tas de débris suffisamment hauts pour permettre de changer d'étage. Il est très facile de fabriquer des échelles en découpant des bandes de balsa, faites deux grandes longueurs et assez de petites pour faire les échelons. La boîte Engins de Siège pour Warhammer Siège contient aussi des échelles toutes faites.

Rues Pavées

Pour faire les rues, vous pouvez tout simplement laisser vide l'espace entre les maisons, mais vous pouvez aussi en faire, et de deux manières différentes. Vous pouvez d'abord faire des sections de rues pavées que vous placerez entre vos bâtiments. Leur largeur peut varier pour créer des passages plus ou moins étroits, ou

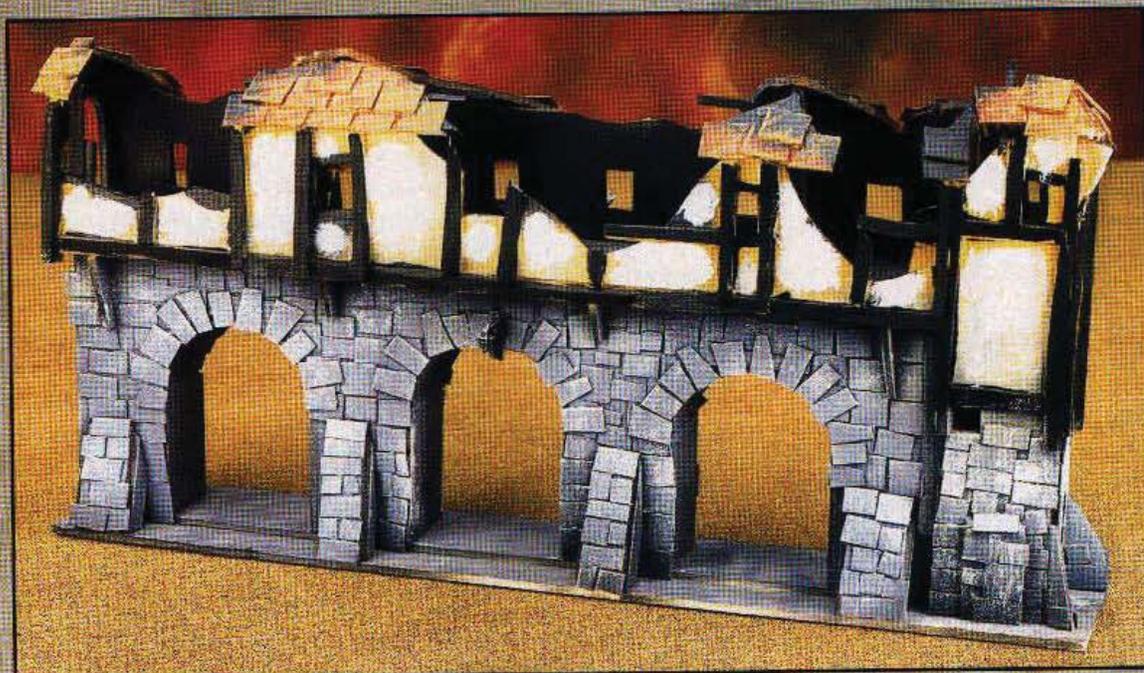
vous pouvez adopter une largeur standard. Vous pouvez aussi faire des croisements, des coins de rue, une ancienne place du marché ou des sections sinueuses. Ces sections de rues peuvent être faites en carton plume, en carton ordinaire, en Isorel ou en bois. L'autre manière est de faire de grandes bases de 60 x 60 cm ou même une seule grande planche d'1,20 x 1,20 m, sur lesquels les rues sont tracées définitivement.

Une surface pavée peut être représentée en collant un à un des petits carrés découpés dans du carton fin ou de la carte plastique. Cette méthode est très longue et risque de vous rendre fou. La meilleure solution est d'essayer de mettre la main sur du papier peint en relief et qui pourrait faire l'affaire. Il existe plusieurs motifs que vous pouvez peindre en gris et brosser pour obtenir une impression de rue pavée. Cette méthode est bien plus rapide pour de grandes surfaces.

Pour Finir

Les rues dévastées de Mordheim sont jonchées de toutes sortes de débris résultant de la destruction des maisons, du pillage de celles qui étaient restées debout et toutes les mésaventures qui se sont produites depuis dans cette cité. Cela signifie qu'on trouve tout autour des bâtiments en ruines des barriques éventrées, des tas de caisses, des chariots renversés, des poutres de bois et tout plein d'autres choses. N'hésitez pas à éparpiller ce genre de débris un peu partout, ils fourniront d'autres couverts à vos figurines qui en auront bien besoin quand il leur faudra traverser coude au corps de grands espaces vides. Les bouchons de liège sont parfaits pour faire des barriques. Coupez-les à la bonne taille, peignez-les en marron et faites des bandes noires tout autour pour symboliser le cerclage. Pour les charrettes, faites-les en balsa ou en allumettes, et vous trouverez bien dans votre boîte à rabiots quelques roues en plastique pour aller avec. Vous pouvez faire des sacs de grains avec du mastic de modélisme. Faites-en plusieurs, superposez-les pour faire un tas de sacs et collez-les sur un socle. Saupoudrez un peu de sable pour faire les grains qui se sont échappés des sacs éventrés.

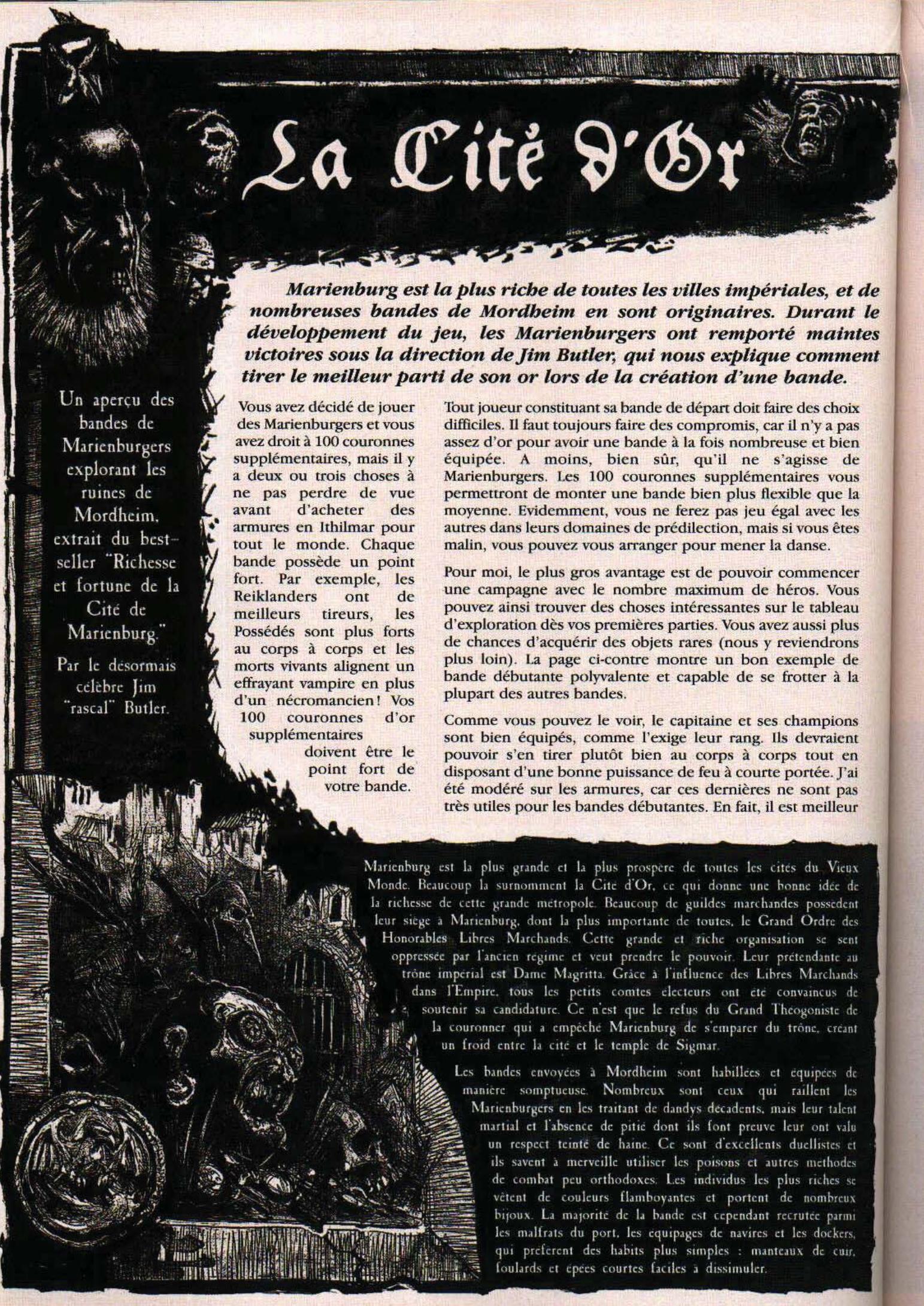
Voilà, j'espère que tout ceci vous a donné quelques idées et que vous allez vous lancer dans la réalisation de vos propres décors pour Mordheim. N'oubliez pas, la seule limite est votre imagination.



La maçonnerie des arches a été réalisée en collant des petits rectangles de carton fin sur la structure de base.

Signature





La Cité d'Or

Marienburg est la plus riche de toutes les villes impériales, et de nombreuses bandes de Mordheim en sont originaires. Durant le développement du jeu, les Marienburgers ont remporté maintes victoires sous la direction de Jim Butler, qui nous explique comment tirer le meilleur parti de son or lors de la création d'une bande.

Un aperçu des bandes de Marienburgers explorant les ruines de Mordheim, extrait du best-seller "Richesse et fortune de la Cité de Marienburg."

Par le désormais célèbre Jim "rascal" Butler.

Vous avez décidé de jouer des Marienburgers et vous avez droit à 100 couronnes supplémentaires, mais il y a deux ou trois choses à ne pas perdre de vue avant d'acheter des armures en Ithilmar pour tout le monde. Chaque bande possède un point fort. Par exemple, les Reiklanders ont de meilleurs tireurs, les Possédés sont plus forts au corps à corps et les morts vivants alignent un effrayant vampire en plus d'un nécromancien! Vos 100 couronnes d'or supplémentaires

doivent être le point fort de votre bande.

Tout joueur constituant sa bande de départ doit faire des choix difficiles. Il faut toujours faire des compromis, car il n'y a pas assez d'or pour avoir une bande à la fois nombreuse et bien équipée. A moins, bien sûr, qu'il ne s'agisse de Marienburgers. Les 100 couronnes supplémentaires vous permettront de monter une bande bien plus flexible que la moyenne. Evidemment, vous ne ferez pas jeu égal avec les autres dans leurs domaines de prédilection, mais si vous êtes malin, vous pouvez vous arranger pour mener la danse.

Pour moi, le plus gros avantage est de pouvoir commencer une campagne avec le nombre maximum de héros. Vous pouvez ainsi trouver des choses intéressantes sur le tableau d'exploration dès vos premières parties. Vous avez aussi plus de chances d'acquérir des objets rares (nous y reviendrons plus loin). La page ci-contre montre un bon exemple de bande débutante polyvalente et capable de se frotter à la plupart des autres bandes.

Comme vous pouvez le voir, le capitaine et ses champions sont bien équipés, comme l'exige leur rang. Ils devraient pouvoir s'en tirer plutôt bien au corps à corps tout en disposant d'une bonne puissance de feu à courte portée. J'ai été modéré sur les armures, car ces dernières ne sont pas très utiles pour les bandes débutantes. En fait, il est meilleur

Marienburg est la plus grande et la plus prospère de toutes les cités du Vieux Monde. Beaucoup la surnomment la Cité d'Or, ce qui donne une bonne idée de la richesse de cette grande métropole. Beaucoup de guildes marchandes possèdent leur siège à Marienburg, dont la plus importante de toutes, le Grand Ordre des Honorables Libres Marchands. Cette grande et riche organisation se sent opprimée par l'ancien régime et veut prendre le pouvoir. Leur prétendant au trône impérial est Dame Magritta. Grâce à l'influence des Libres Marchands dans l'Empire, tous les petits comtes électeurs ont été convaincus de soutenir sa candidature. Ce n'est que le refus du Grand Theogoniste de la couronner qui a empêché Marienburg de s'emparer du trône, créant un froid entre la cité et le temple de Sigmar.

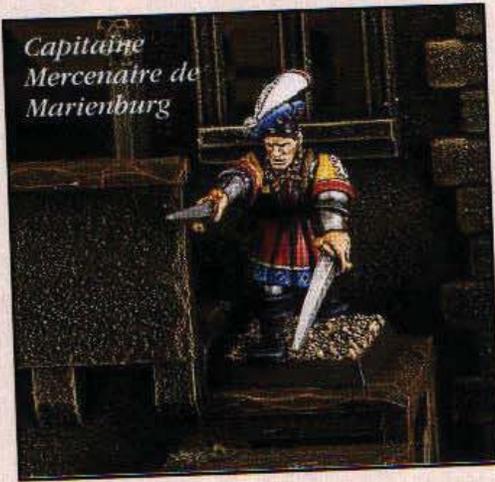
Les bandes envoyées à Mordheim sont habillées et équipées de manière somptueuse. Nombreux sont ceux qui raillent les Marienburgers en les traitant de dandys décadents, mais leur talent martial et l'absence de pitié dont ils font preuve leur ont valu un respect teinté de haine. Ce sont d'excellents duellistes et ils savent à merveille utiliser les poisons et autres méthodes de combat peu orthodoxes. Les individus les plus riches se vêtent de couleurs flamboyantes et portent de nombreux bijoux. La majorité de la bande est cependant recrutée parmi les malfrats du port, les équipages de navires et les dockers, qui préfèrent des habits plus simples : manteaux de cuir, foulards et épées courtes faciles à dissimuler.



Flanquée d'un chevalier solitaire, une bande de Marienburgers sort des ruines de la Cité des Damnés.



Capitaine Mercenaire de Marienburg



Capitaine Mercenaire de Marienburg

Mus dans les Ruines

En quête de précieuse Pierre Magique pour s'attirer les faveurs de Dame Magritta, des bandes de Marienburgers ont été aperçues dans la Cité des Damnés.



Champions Marienburgers



Recrues Marienburgers

Le temps des Rois et des Empereurs touche à sa fin. L'or est le seul souverain ayant quelque pouvoir dans le Vieux Monde.

Matthias Kluge, Grand Ordre des Honorables Libres Marchands.

marché de recruter plus d'hommes pour couvrir vos personnages importants. C'est exactement le rôle des recrues, surtout Pieter qui peut attaquer en premier même s'il est chargé avec sa lance. Après quelques parties, lorsque vos héros ont un peu progressé, une meilleure protection devient intéressante. Je pense que j'achèterai plus tard une armure lourde pour mon capitaine, qui transmettra alors sa vieille armure légère à l'un des champions de la bande.

Les groupes d'hommes de main que j'ai choisis sont assez spécialisés, mais forment tous ensemble une bonne équipe polyvalente. Les bretteurs sont bien sûr les spécialistes du corps à corps, tandis que les tireurs fournissent un tir de couverture à longue distance avec leurs arbalètes. Le groupe de guerriers est le plus flexible et peut remplir les deux rôles, même s'il sera moins efficace que les spécialistes.

Enfin, j'ai ajouté un tueur de trolls pour plus d'efficacité au corps à corps. La plupart des bandes peuvent difficilement se permettre d'engager un franc-tireur dans leur bande de départ, mais pas les Marienburgers. Les tueurs de trolls et les gladiateurs constituent les meilleurs choix car ils sont bon marché et excellents au corps à corps. Il serait même intéressant de se passer d'un tireur pour investir dans un ogre, mais ces derniers peuvent vraiment engouffrer tous vos revenus (au sens propre !).

Les Marienburgers en Campagne

Après quelques parties, vous gagnerez probablement des compétences pour vos héros. Essayez de choisir celles qui vont avec leurs armes et le rôle que vous voulez leur faire jouer sur le champ de bataille. *Pistolier* est un choix évident pour tout héros équipé d'une paire de pistolets (pour tirer deux fois) et *Ceil de Faucon* est aussi très utile pour doubler la portée des pistolets. Cela peut constituer une mauvaise surprise pour un adversaire se croyant à l'abri hors de portée. Pensez à *Baratin* pour votre capitaine, car cette compétence réduit le prix d'un objet lorsque vous rendez visite aux marchands. Cela devrait permettre à votre bande de maintenir le train de vie auquel sont habitués les Marienburgers. *Grimpeur* est une excellente compétence pour tout héros armé d'une arme à longue portée, car il peut ainsi atteindre une bonne position de tir même sans la présence d'échelles. Cela le rend aussi moins vulnérable aux attaques au corps à corps. Enfin, je dois mentionner *Acrobate*, qui permet de relancer les tests de charges plongeantes. Les Marienburger combattent avec panache et la charge plongeante est un excellent moyen d'afficher son mépris du danger (et de la gravité !).

Lors de la phase de commerce, les Marienburgers bénéficient d'un bonus de +1 pour trouver les objets rares. Cela peut sembler négligeable, mais il n'en est rien. Par exemple, les Marienburgers ont deux fois plus de chances de trouver une arme en gromril ou un cheval de guerre. Des capitaines peu scrupuleux peuvent même en profiter pour investir dans des drogues ou du poison, qui augmentent vraiment le potentiel de combat d'une bande, mais qui coûtent souvent plus que de simples couronnes d'or. Des porte-bonheur ou des flèches de chasse pour vos héros peuvent aussi s'avérer très utiles. Bien sûr, l'achat le plus évident reste de beaux atours en soie de Cathay. Ce n'est pas donné, mais cela permet de relancer le premier test de déroute raté, ce qui est bien pratique. Mais ce n'est pas l'intérêt de la chose n'est-il pas ? S'il faut vraiment que je vous explique pourquoi vous devez investir dans l'achat de fanfreluches à la mode pour le chef, c'est que cette bande ne vous convient peut-être pas. La vraie raison qui fait jouer les Marienburgers, c'est que quoi qu'ils fassent, ils le font avec classe.



"LAMENOIRE"

BRETTEUR
de
GRAND TALENT



Loge à la
TAVERNE DU LOUP ROUGE

POISON!

Winston Green, fournisseur
de poisons. Echoppe sous le
signe du Crâne Tombant.

• CEDRIC • L'érudit

Disponible pour traduire
tous vos textes anciens.

Spécialisé dans
l'Elfe et le Nain.

Réside actuellement dans
la Bibliothèque en ruines.

TOURNOI DE TIR A L'ARC

Henryk Bergson invite tous
les hommes sachant manier
l'arc à un concours.

Le tournoi aura lieu à la
porte du Griffon le Festag
du Brauzzeit. Elfes non admis.



MORT A TOUS LES BLASPHEMATEURS

Adorateurs des Dieux Ténébreux, votre heure est venue. L'Ordre des Templiers de Sigmar va purger la Cité des Damnés par l'acier et le feu. Ne craignez point car les Répurgateurs vont apporter la mort à tous ceux qui se sont écartés de la lumière de Sigmar.

TROMBLON NAIN

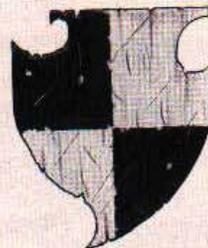
Tromblon nain joliment
ouvragé à saisir pour
vingt couronnes d'or
ou en échange d'une
dague incrustée de joyaux.

Contactez Alexandra à
l'auberge de la Lune Rouge.

BOUCLIER A VENDRE

Vend excellent bouclier, fait
du meilleur bois sombre de
la forêt de Reikswald.

Renseignements au
Bazar de Johann



DAGUE INCRUSTEE DE JOYAUX

Cède dague incrustée de
joyaux forgée par les
meilleurs artisans d'Altdorf
pour vingt couronnes ou en
échange d'un tromblon nain.

Contactez Heinrich à
l'auberge de la Lune Rouge.

POUR VOTRE SALUT

L'ADORATION est votre
seul espoir. Rejoignez-nous
à l'Eglise de la Puissance
Rédemptrice. Tous sont
les bienvenus. Donation
Minimum 2 Sous.

CONCOURS DE FORCE

Les puissants guerriers des "Loups Blancs" de
Middenheim invitent ceux qui sont assez fous pour
les défier à un



CONCOURS
DE
FORCE



L'événement aura lieu sur la place du marché de
Mordheim le jour de l'Ulriczeit.

DECES

Madame Archeossi, Confidente
du Tarot Mystique. N'avait pas
prévu cela.

Gerhard Hofmann, Répurgateur.
Brûlé sur le bûcher.

Comte Hammacher, un couteau
dans le dos.

Kurt Soderberg, mort honorable
entre les mains d'un ogre.

Lord Smythe, empoisonné.

Olga Sturm, perdue dans la cité.

Wulfhir le Bleu, déchiqueté par
des Zombies.

Jorval le Barbare, mort de
vieillesse.

Le scribe anonyme du
Baron Hal Kreiglitz,
une épée dans le cœur.

• SERVEUSES •

Taverne du Griffon Doré
recherche serveuses.

Bonne paye. Rencontrez
des gens intéressants.

Mutantes s'abstenir.

ROREK Tueur Nain

Fou furieux à louer

SPECIALISTE DES GRANDS MONSTRES

25 couronnes d'or

Loge à la taverne
du Gobelin Ivre

RECHERCHE

Johann le Surin



Pour le MEURTRE du
Comte Hammacher
et de sa suite.

200 Couronnes

Récompense à recevoir à la
Crypte de Mordheim après
la tombée de Mannslich.

DIETER le NOIR

Maître des arts mystiques.

Change le cours
des batailles.

Spécialiste des boules de feu.

Inutile de me contacter,
c'est moi qui le ferai.

MORDHEIM

Mordheim, the City of the Damned, is a terrible place of nightmarish ruin, where danger awaits in every shadow. It is here, amidst crumbling palaces and twisting streets, that hard-bitten warriors gather to seek out the promise of riches and fame.

The City of the Damned

Mordheim is a dark, atmospheric game set in the troubled history of the Warhammer world. As a player, you control a warband that is out to earn fame and fortune among the devastated ruins of the once-great city of Mordheim, the cursed city. Mordheim is a skirmish game. The rules are similar to Warhammer but add a level of detail not possible when entire armies of figures do battle. A typical warband size is somewhere between six and a dozen figures. Models can climb the ruins, leap off balconies into

combat, crouch in shadowy cover, push foes off precipices, stun or knock down enemies, parry, and score critical hits.

Mordheim can be played as a one-off battle in an evening, but where the game really shines is in the campaign rules that allow players to link together an ongoing series of games in which the warbands will develop new skills, hire extra warriors, and gain further fame and notoriety. Be careful as you explore the ruins for new treasures. Rival warbands also scour the city and may be lurking in every shadow.



Above: Keith Robertson of our 'Eavy Metal team painted this gorgeous Aenur, the Sword of Twilight.

Below: Dwarf Treasure Hunters fight to protect their claim against this band of Marienburgers.





The Mordheim boxed game is the perfect place to start when you're delving into the twisted nightmare that is the City of the Damned. This boxed set contains 8 Human Henchmen, 10 Skaven Warhunters, 5 ruined buildings, rules, counters, dice, and the all-important rulebook. This tome not only explains the rules of the game but provides loads of background, hobby tips, and a comprehensive campaign system.

Mordheim Boxed Game
\$75.00
20-01-60

History of the City of Mordheim

Ages ago, a clear and portentous sight was spotted in the night sky over the large and well developed Empire city of Mordheim. It was the twin-tailed comet, the very sign of Sigmar, founder and savior of the land.

As the comet burned closer and closer, lighting up the whole night sky above Mordheim, many pilgrims flocked to the city to join the ongoing celebration. Feasts, dances, and much drinking followed, and the revelry soon grew into debauchery and decadence.

But the comet was not a sign of Sigmar's coming but instead the instrument of his judgement. If the impact of the falling meteorite did not instantly slay the city dwellers, the ensuing fires and mysterious vapors soon did.

Eventually, the ruins cooled, and the few survivors who had been just outside the city when the comet hit began to trickle into the still smoking debris in search of salvage and treasures. Strange stories began to circulate about the wondrous and magical shards of glowing stones that could be discovered in the rubble. Credited with powers of healing and more, the glowing stones were named wyrdstone and were highly sought after.

Soon the ruins of Mordheim were being scoured by small warbands from Reikland, Middenheim, and far away Marienburg, but they were not alone. Skaven, man-sized bipedal rats, emerged and sought the glowing stones too, and Chaos-worshippers gathered in the gloom. Bands of Undead and the Witch Hunters who sought to burn them entered the ruinous gates. Infamous rogues and mercenary cutthroats made their way toward the riches. More and more warbands from the far corners of the Warhammer world began to take interest in what was at stake. Will you dare to enter Mordheim, the City of the Damned?

CREATING A MORDHEIM BUILDING

During the Games Development process for Mordheim, Nigel Stillman (a Games Developer at the time) built the ruined buildings that the playtesters gamed over. The step-by-step process below can be easily repeated and varied to create any number of Mordheim buildings.



First take a 2" x 12" strip of foamboard and score it in two places.



Next, cut the doors and windows into it.



Folded it around to form the three walls of the ground floor.



Next, attach the base. Use pins to hold it in place while the glue dries.



After the basic shape of the first story is dry, attach what is to be the floor of the next story.



Create the second story with exactly the same technique and glue it to the top of the first.



Finish the basic structure with the addition of the roof, made from three pieces of foamboard with a window cut into the triangular front facing.



Using strips of balsa wood (or strips cut from foamboard), create extra detailing on the exterior of the building.

Building Mordheim, the City of the Damned

The setting is Mordheim, a city of the Empire ruined by the impact of a huge meteorite. The city has not been entirely destroyed, but there is a massive crater where part of it used to be. As you go outward from the crater, the buildings become gradually less ruined. They vary from totally demolished to only partially destroyed. Some of these buildings appear precariously intact. On the outskirts, buildings are only slightly damaged but deserted and eerie. Here, there are just holes in the roofs and walls made by flying debris and fragments of meteorite. Stone buildings survive better than timber ones, and often, the stone-built lower stories of buildings still stand, while the rest has been destroyed. This setting is the one you should aim to re-create for your games of Mordheim.

The entire battlefield needs to be covered in ruined buildings, separated by streets. There must be open areas between the cover for the models to run and shoot across, but the battlefield should create the cramped and menacing atmosphere of a fantasy medieval city.

The key to creating a Mordheim battlefield is the style of the buildings. Ideally, you want a lot of different buildings, such as houses, shops, taverns, workshops, temples, stables, archways, ruins, towers, graveyards, docks and anything else you could think of that might be found in Mordheim. These structures should look as if they were built of stone or timber or a mixture of both, and all should be ruined to varying extents so that it is possible to move models into them. There should be several floors partly remaining so that troops can be placed on different levels.

The buildings should also feature overhanging upper stories, tall chimneys, high pitched roofs, balconies, archways, and anything else you can think of and should be embellished with such things as grotesque gargoyles, tavern signs, or lamps. The buildings should really look like they belong in the townscape of a John Blanche painting!



This large building has been made from several modules fitted together to bridge the street below.

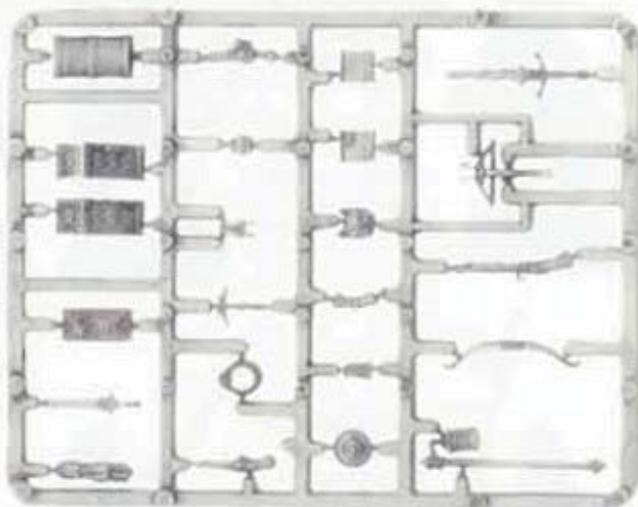


To expand your Mordheim scenery collection with ease, nothing could be simpler than picking up *Blood on the Streets*. With two new buildings (including a Coaching Inn entryway), your warbands will have more places to search, loot, and bed down for the night.

**Blood on
the Streets**
\$30.00
20-02

Getting Started

Note: The sprues presented on this page are shown at 60%.



**Mordheim
Accessory Sprue**
99391199001



Medieval Horse 1
99391199003



**Medieval Horse
Head**
99389999013

Note: All mounted models in the Mordheim pages are supplied with these two sprues.

Building a Warband

If you are getting started with Mordheim, you will want to play a few individual games and experiment with different warband configurations and equipment. This approach will allow you to learn the rules and to find your "playing style."

On the following pages, you will find the many different models for all the different warbands. Each warband is different, with its own sets of strengths and weaknesses. Most warbands tend to be composed of a leader, perhaps a few other heroes, and a small quantity of henchmen. However, as funds are tight to hire and equip your

warband, it is a wise player that considers all the options and makes each decision after some careful thought.

When starting a campaign, your warband composition and purchases can have a great outcome on your ongoing success. Going with few models and great equipment or lots of models and little equipment are both risky ventures. After all, with all the perils of Mordheim, it is all too easy for a character to be slain and to be lost forever (along with his equipment). Crippling injuries are also quite possible and can turn a fearsome combatant into a vulnerable opponent in an instant.

Good luck, and remember, shoot first, ask questions later, and if it still moving, club it for good measure!



Middenheimers

The hardy men of Middenheim are well known for their brute strength. These grim northern warriors tend to wear wolf pelts, which along with their long hair and beards, makes them look particularly fierce. There is a long-standing feud between the great Empire Cities of Middenheim and Reikland.



Middenheimer Captain (Random 1)
20-63

Note: This blister contains either Middenheimer Captain 1 Body & Arm or Middenheimer Captain 2 Body & Arm.



Middenheimer Captain 1 Body
110202001



Middenheimer Captain 1 Arm
110202002



Middenheimer Captain 2 Body
110202003



Middenheimer Captain 2 Arm
110202004



Middenheimer Champion (Random 1)
20-64

Note: This blister contains either Middenheimer Champion 1 Body & Arm or Middenheimer Champion 2 Body & Arm.



Middenheimer Champion 1 Body
110202101



Middenheimer Champion 1 Arm
110202102



Middenheimer Champion 2 Arm
110202104



Middenheimer Champion 2 Body
110202103



Middenheimer Youngbloods (2)
20-65

Note: This blister contains 1 each of Middenheimer Youngblood 1 and Middenheimer Youngblood 2.



Middenheimer Youngblood 1 Body
110202201



Middenheimer Youngblood 1 Arm
110202203



Middenheimer Youngblood 2 Body
110202202



Middenheimer Youngblood 2 Arm
110202204

Below: By combining the Knights of the White Wolf Sprue with the Empire Militia Sprue, the brutal, hairy men of Middenheim are brought to life.



Reikland lies in the heart of the Empire and is home to its capital. With their proud tradition of discipline and loyalty, the Reiklanders make fine soldiers but often come across as arrogant to men from other city-states. Almost to a man, the Reiklanders disdain any who dare to dispute Reikland superiority, especially the Count of Middenheim.

Reiklanders



Reiklander Captain (Random 1)
20-41

Note: This blister contains either Reiklander Captain 1 Body & Arm or Reiklander Captain 2 Body & Arm.



Reiklander Captain 1 Body
110200101



Reiklander Captain 1 Arm
110200102



Reiklander Captain 2 Body
110200103



Reiklander Captain 2 Arm
110200104



Reiklander Champion (Random 1)
20-42

Note: This blister contains either Reiklander Champion 1 or Reiklander Champion 2 Body & Arm.



Reiklander Champion 2 Arm
110200203



Reiklander Champion 2 Body
110200202



Reiklander Youngblood (2)
20-43

Note: This blister contains 1 each of Reiklander Youngblood 1 and Reiklander Youngblood 2.



Reiklander Youngblood 2 Arm
110200303



Reiklander Youngblood 2 Body
110200302

Reiklander Youngblood 1
110200301



Above: Not even the Reiklanders are safe from the Witch Hunters, as this proclamation attests.

Left: This Reiklander warband has been created with the Empire Militia Sprue and a few heads from the Knights of the White Wolf Sprue.



Marienburgers

Marienburg is perhaps the most famous of all trading ports, and its inhabitants are famed for their ruthless bargaining techniques. Many may consider these wealthy warriors as being a bit foppish, but their dueling skills and use of clandestine fighting methods earns them a begrudging respect from all who face them in battle.



Marienburger Captain (Random 1)
20-60

Note: This blister contains either Marienburger Captain 1 Body & Arm or Marienburger Captain 2 Body & Arm.



Marienburger Captain 1 Body
110200901



Marienburger Captain 1 Arm
110200902



Marienburger Captain 2 Body
110200903



Marienburger Captain 2 Arm
110200904



Marienburger Champion (Random 1)
20-61

Note: This blister contains either Marienburger Champion 1 Body & Arm or Marienburger Champion 2 Body & Arm.



Marienburger Champion 1 Body
110201001



Marienburger Champion 1 Arm
110201002



Marienburger Champion 2 Body
110201003



Marienburger Champion 2 Arm
110201004



Marienburger Youngbloods (2)
20-62

Note: This blister contains 1 each of Marienburger Youngblood 1 Body & Arm and Marienburger Youngblood 2 Body & Arm.



Marienburger Youngblood 1 Body
110201101



Marienburger Youngblood 1 Arm
110201102



Marienburger Youngblood 2 Body
110201103



Marienburger Youngblood 2 Arm
110201104



Left: Their richly appointed clothing and gold-adorned equipment mark these adventurers as men of Marienburg, perhaps the richest city in the Empire at the time of the destruction of Mordheim.

Ostlanders

The lands of Ostland are separated from the majority of the Empire by the dreaded Forest of Shadows and the imposing Middle Mountains. These dangerous lands breed a poor but hardy folk who have become self-sufficient and distrustful of strangers. Ostland warbands are often built around extended families looking to strike it rich.



Ostlander 9
110203303



Ostlander 5
110203403



Ostlander 4
110203402



Ostlander 1
110203301



Ostlander 2
110203302



Ostlander 3
110203401



Ostlander 6
110203404



Ostlander 7
110203405



Ostlander 8
110203406

Averlanders

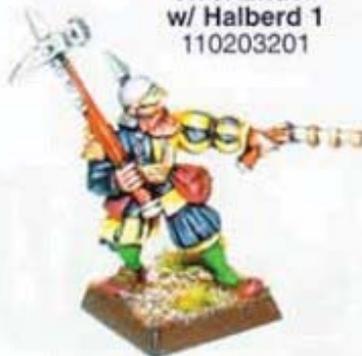
Averland is a rich province, and its soldiers tend to spend lavish amounts of money to outfit themselves in flamboyant uniforms. The more senior (and important) the warrior, the more garish the dress. Averland warbands have access to Mountain Guards – toughened veterans from the dangerous Black Fire Pass area.



Averlander
w/ Halberd 1
110203201



Averlander
w/ Sword 1
110203202



Averlander
w/ Hammer & Pistol
110203203



Averlander
w/ Musket
110203205



Averlander
w/ Halberd 2
110203204



Averlander
w/ Sword & Pistol
110203206

Kislevites

Even the harsh steppes of Kislev have gotten wind of the treasures and riches to be found in Mordheim, the City of the Damned. These rugged men are known for their hatred of Chaos and their love of Vodka. A Kislev Warband may recruit a Bear Tamer who may bring one of the great beasts along to aid in battle.



Kislevite Captain 1
110203801A



Kislevite Captain 2
110203801B



Kislevite Captain 3
110203801C



Kislevite Captain 4
110203801D

Kislevite Captain (Random 1)
M051

Note: This blister contains 1 random Kislevite Captain & 1 Kislevite Hand Weapon Sprue.



Kislevite Henchman 1
110203701A



Kislevite Henchman 2
110203701B



Kislevite Henchman 3
110203702A



Kislevite Henchman 4
110203702B

Kislevite Henchmen (Random 3)
M052

Note: This blister contains 3 random Kislevite Henchmen, 2 Kislevite Halberds, 1 Kislevite Crossbow & 1 Kislevite Hand Weapon Sprue.



Kislevite Youngblood 1
110203601A



Kislevite Youngblood 2
110203601B



Kislevite Youngblood 3
110203602A



Kislevite Youngblood 4
110203602B

Kislevite Youngbloods (Random 3)
M053

Note: This blister contains 3 random Kislevite Youngbloods, 2 Kislevite Halberds, 1 Kislevite Crossbow & 1 Kislevite Hand Weapon Sprue.



Bear Body
110203902A



Kislevite Bear Tamer
110203901



Bear Arm
110203902B

Note: This blister contains 1 Kislevite Bear Tamer and 1 Bear Body & Arm.

Kislevite Warband (M050) boxed set contains: 1 random Kislevite Captain, 6 random Kislevite Henchmen, 1 random Kislevite Youngblood, 3 Kislevite Hand Weapon Sprues, 5 Kislevite Halberds, and 2 Kislevite Crossbows.



Kislevite Crossbow
110203604



Kislevite Halberd
110203605



Kislevite Hand Weapon Sprue
110203603

Pit fighters are dangerous warriors who make their living in the illegal fighting pits of the Old World. When not slugging it out in the banned sport of pit-fighting, these mercenaries will gladly sell their brutal services to any warband that can afford them. As their profession has given them advanced training, not to mention access to unusual weaponry, pit fighters are rightfully respected by all who have battled them.



Pit Fighters



**Pit Fighter
Body C**
119901101C



**Pit Fighter
Body A**
119901101A



**Pit Fighter
Body B**
119901101B



**Pit Fighter
Chaos Equipment**
119901103



**Pit Fighter
Chaos Flail**
119901102



**Pit Fighter
Skink Equipment**
119901107

**Pit Fighters
(Random 3)**
M031

Note: This blister contains 3 random Pit Fighter Bodies, 1 Pit King Icon, & 3 random weapon sets.



**Pit Fighter
Undead Equipment**
119901108



**Pit Fighter
Undead Sickle**
119901109



**Pit Fighter
Orc Equipment**
119901106



**Pit Fighter
Witch Elf Sword**
119901110



**Pit Fighter
Witch Elf
Equipment**
119901111



**Pit Fighter
Trollslayer Body**
119901201



**Pit Fighter Ogre
Left Arm (Club)**
119901304



Pit King Icon
119901112



**Pit Fighter
Empire Broadsword**
119901105



**Pit Fighter
Empire Helmet**
119901104



**Pit Fighter
Trollslayer Axe**
119901202



**Pit Fighter
Ogre Body**
119901303



**Pit Fighter Ogre
Right Arm (Sword)**
119901302



**Pit Fighter
Ogre Head**
119901301



**Pit Fighter
Trollslayer
M032**

Note: This blister contains 1 Pit Fighter Trollslayer Body & Axe



Pit Fighter Ogre
M033



From Left to Right: Pit Fighters with Orc equipment, Skink equipment, Empire equipment, and Undead equipment.

Pit Fighter Warband (M030) boxed set contains:
6 random Pit Fighter Bodies, 1 Chaos Flail, 1 Chaos Equipment, 1 Skink Equipment, 1 Undead Equipment, 1 Witch Elf Sword, 1 Witch Elf Equipment, and 1 Pit King Icon.

Witch Hunters

The Order of the Templars of Sigmar is more commonly known to citizens of the Empire as the Witch Hunters. These pious men are tireless in their quest to wipe away the foul stains of the unholy. Any who delve in dark magic or deny what is righteous are marked for eradication by Witch Hunter warbands.



Witch Hunter Captain 2
110202401 (Bit)
20-67 (Blister)



Witch Hunter Captain 1
110201501



Sigmarite Priest
110202801



Sigmarite Priest Book
110202802



Sigmarite Warrior Priest
20-48



Witch Hunter 4
110201502



Witch Hunter 2
110202301



Witch Hunter 3
110202302



Witch Hunter (Random 1)
20-66



Witch Hunter 1 Body
110202303



Witch Hunter 1 Crossbow Arm
110202304



Witch Hunter War Hound 1
110202701



Witch Hunter Flagellant 1
110202602

Witch Hunter Flagellants (2)
20-69

Note: This blister contains 1 each of Flagellants 1 & 2.



Witch Hunter Flagellant 2
110202601



Witch Hunter Zealot 1
110202501



Witch Hunter Zealot 2
110202502



Witch Hunter Zealot 3
110202503



Witch Hunter War Hound 2
110202702

Witch Hunter Zealots (Random 2)
20-68

Mordheim War Hounds (Random 3)
20-70

Witch Hunter Warband (20-09) boxed set contains: 1 Witch Hunter Captain 1, 1 Witch Hunter War Hound 1, 1 Witch Hunter 4, 2 Witch Hunter Flagellants (1 & 2), 3 Witch Hunter Zealots (1, 2, & 3), and 1 Mordheim Accessory Sprue.

The holy Sisters of Sigmar are the only ones who foresaw the destruction of Mordheim. While the rest of the city fell to madness, the Sisters remained safe in their fortress. Saved from the fiery destruction of the city, the Sisters now believe they have been given a holy mission by Sigmar himself. The wyrdstone shards must be gathered and kept in safety, and so the warbands scour the city.



Sisters of Sigmar



Sister Weapon Sprue
110204102



Sigmarite Sister 1
110200604



Sigmarite Sister 2
110200605



Sigmarite Sister 3
110200606



Sigmarite Sister 4
110200607

Sigmarite Sisters (Random 2)
20-54



Sister of Sigmar 1
110204201A



Sister of Sigmar 2
110204201B

Sisters of Sigmar (Random 3)
M021

Note: This blister contains 2 random Sisters of Sigmar (either 1 or 2), 1 random Sigmarite Sister (either 1, 2, 3, or 4), 1 Sister Weapon Sprue, and 2 Sigmarite Sisters Shield Sprues.



Sigmarite Matriarch 2
110201601



Sigmarite Matriarch 1
110200601



Sigmarite Matriarch Shield
110200602



Sigmarite Novice 1
110200608



Sigmarite Novice 2
110200609

Sigmarite Novices (2)
20-59



Sister of Sigmar Novice 1
110204301A



Sister of Sigmar Novice 2
110204301B

Sisters of Sigmar Novices
M022

Note: This blister contains 2 random Sisters of Sigmar Novices (either 1 or 2) and 1 Sister Weapon Sprue.

Sigmarite Matriarch
20-57

Note: This blister contains 1 Sigmarite Matriarch 2 and 1 Sigmarite Matriarch Shield.



Sigmarite Augur
110200801 (Bit)
20-55 (Blister)



Sigmarite Sister Superior 2
110201701 (Bit)
20-58 (Blister)



Sigmarite Sister Superior 1
110200603



Sister of Sigmar Superior
110204101



Sister Tome and Whip Sprue
110204103

Sisters of Sigmar Champion
M020

Note: This blister contains 1 Sister of Sigmar Superior, 1 Sister Weapon Sprue, and 1 Sister Tome and Whip Sprue.



Sigmarite Sister Shield Sprue
110200610

Sigmarite Sisters Warband (20-08)
boxed set contains:
1 Sigmarite Matriarch 1 & Matriarch Shield,
1 Sigmarite Sister Superior 1, 4 Sigmarite Sisters (1, 2, 3, & 4), 2 Sigmarite Novices (1 & 2), and 1 Mordheim Accessory Sprue.

Amazon

Very little is known about these strange warrior women from across the Great Western Ocean. According to Norse sagas, the Amazons originated from the colony of Skeggi founded by Losteriksson long, long ago on the eastern coast of Lustria. Those who have tangled with an Amazon warband do not underestimate these hard-fighting women.



Amazon Champion Weapon Sprue 1
119901918



Amazon Champion Weapon Sprue 2
119901922



Amazon Champion 1
119901903



Amazon Champion 2
119901904



Amazon Serpent Priestess 2
119901902



Amazon Serpent Priestess 1
119901901



Amazon Champion Weapon Sprue 3
119901924



Amazon Shield
119901925

Amazon Champion (Random 1)
M011

Note: This blister contains 1 random Amazon Champion, and 3 Amazon Champion Weapon Sprues (1, 2, and 3).

Amazon Serpent Priestess (Random 1)
M010

Note: This blister contains 1 random Amazon Serpent Priestess and 2 Amazon Champion Weapon Sprues (1 & 3).



Amazon Totem Warrior Head Sprue 2
119901910



Amazon Totem Warrior Head Sprue 1
119901909



Amazon Totem Warrior 1 Body
119901905



Amazon Totem Warrior 2 Body
119901906



Amazon Totem Warrior 3 Body
119901907



Amazon Totem Warrior 4 Body
119901908

Amazon Totem Warriors (Random 2)
M012

Note: This blister contains 2 random Amazon Totem Warriors (from 1, 2, 3 & 4), 1 Amazon Totem Warrior Head Sprue (either 1 or 2), 1 Amazon Shield and 3 Amazon Champion Weapon Sprues (1, 2 & 3).

Amazon Warband (M015)
boxed set contains: 1 Serpent Priestess 2, 2 Champions (1 & 2), 2 Totem Warriors (2 & 4), 3 Warriors (1, 2 & 3), 1 Totem Warrior Head Sprue 1, 2 Warrior Head Sprues (1 & 2), 3 Weapon Sprues (1, 2 & 3), and 1 Champion Weapon Sprue 1.



Amazon Warrior 1 Body
119901911



Amazon Warrior 2 Body
119901912



Amazon Warrior 3 Body
119901913



Amazon Warrior 4 Body
119901914

Amazon Warriors (Random 3)
M013

Note: This blister contains 3 random Amazon Warriors (from 1, 2, 3 & 4), 2 Amazon Warrior Head Sprues (1 & 2), 3 Amazon Shields and 3 Amazon Weapon Sprues (from 1, 2, 3, 4 & 5).

1004 SPECIALIST GAMES CAN BE SPECIAL ORDERED



Amazon Warrior
Head Sprue 1
119901915



Amazon
Weapon Sprue 1
119901917



Amazon
Weapon Sprue 2
119901919



Amazon
Weapon Sprue 3
119901920



Amazon
Weapon Sprue 4
119901921



Amazon
Weapon Sprue 5
119901923

For many Dwarfs, the opportunity, no matter how risky, to become fabulously wealthy is just too much to pass up. Thus, some Dwarf nobles find themselves recruiting warriors to enter Mordheim in search of treasures. Often these warbands are joined by monster-seeking Troll Slayers who have found the horrors of the city an honorable challenge.



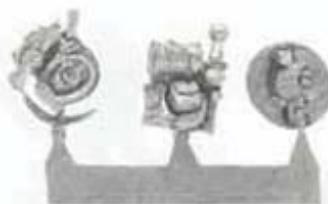
Dwarf Treasure Hunters



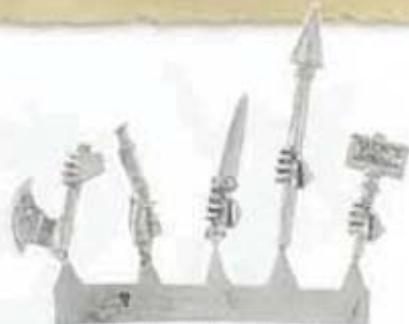
Dwarf Treasure
Hunter Noble
110500201

Dwarf Treasure Hunter Noble M061

*Note: This blister
contains 1 Dwarf
Treasure Hunter Noble
Body and 2 Dwarf
Weapon Sprues
(1 & 2).*



Mordheim Dwarf
Backpack Sprue
110500213



Mordheim Dwarf
Weapon Sprue 2
110500211



Dwarf Treasure
Hunter Beardling 1
110500208



Dwarf Treasure
Hunter Beardling 2
110500209



Dwarf Treasure
Hunter Engineer
110500202



Dwarf Treasure
Hunter Trollslayer
110500203



Mordheim Dwarf
Weapon Sprue 1
110500210

Dwarf Treasure Hunter Beardlings (Random 3) M064

Note: This blister contains 3 random Dwarf Treasure Hunter Beardlings (from 1 & 2), 2 Dwarf Weapon Sprues (1 & 2) and 1 Dwarf Backpack Sprue.

Dwarf Treasure Hunter Champion M062

Note: This blister contains either 1 Dwarf Treasure Hunter Engineer Body or 1 Dwarf Treasure Hunter Trollslayer Body, plus 2 Dwarf Weapon Sprues (1 & 2) and 1 Dwarf Backpack Sprue.



Mordheim Dwarf
Weapon Sprue 3
110500212



Dwarf Treasure
Hunter Clansman 1
110500204



Dwarf Treasure
Hunter Clansman 2
110500205



Dwarf Treasure
Hunter Clansman 3
110500206



Dwarf Treasure
Hunter Clansman 4
110500207

Dwarf Treasure Hunters (Random 3) M063

Note: This blister contains 3 random Dwarf Treasure Hunter Clansmen (from 1, 2, 3 & 4), 3 Dwarf Weapon Sprues (1, 2 & 3) and 1 Dwarf Backpack Sprue.

Dwarf Treasure Hunter Warband (M060) boxed set contains: 1 Dwarf Noble, 1 Dwarf Engineer, 1 Dwarf Trollslayer, 3 Dwarf Clansmen (1, 2 & 3), 2 Dwarf Beardlings (1 & 2), 2 Dwarf Weapon Sprue 1, 2 Dwarf Weapon Sprue 2, 1 Dwarf Weapon Sprue 3, and 4 Dwarf Backpack Sprues.

Shadow Warriors

The High Elven population of Nagarythe was long ago cast out and driven from their lands by the great civil war that birthed the Dark Elves. Now, many of these Shadow Warriors, as they have come to be known, wander the lands seeking for revenge against their dark brethren or any evil doers.

Shadow Master
M001



Shadow Master
111000101

Shadow Warrior
Command
M002



Shadow Warrior 13
111000301



Shadow Warrior 9
111000302



Shadow Warrior 16
111000401

Shadow Warrior w/
Sword
M003



Shadow Warrior 17
111000402



Shadow Warrior 8
111000201



Shadow Warrior 10
111000202



Shadow Warrior 12
111000203



Shadow Warrior 11
111000204



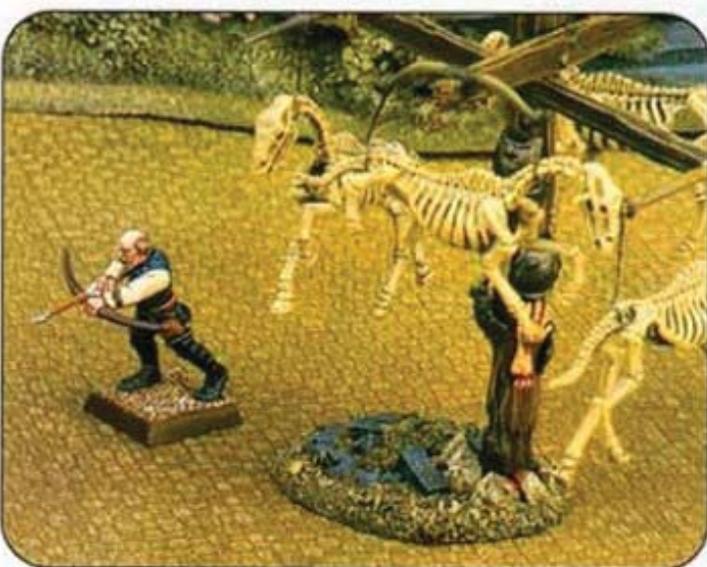
Shadow Warrior 14
111000205



Shadow Warrior 15
111000206

Shadow Warrior w/
Bow
M004

Showcase



Above: From the Design Studio's spectacular Mordheim table, this scenery piece is a testament to the madness that befell the city in the days after the meteorite struck.



Shadow Warrior
Shield Sprue
111000102



Shadow Warrior
Bow & Quiver
111000103



Shadow Warrior
Quiver
111000207



Shadow Master
M001
Complete



Above and Right:
The Shadow Warriors utilize the familiar color schemes of their homeland of Ulthuan.

Shadow Warrior w/
Sword
M003
Complete



From his dimly lit chamber in the Drakenhof castle, Count von Carstein plots the downfall of the Empire. With just a little more power, the Vampire could overthrow his human rivals and claim the throne himself. Toward this vile ambition, warbands of the Undead began to search for wyrdstone in the ruins of the once mighty city.

Undead

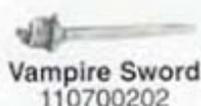


Vampire
20-71

Note: This blister contains 1 Vampire w/ Cloak Spread and 1 Vampire Sword.



**Vampire w/
Cloak Spread**
110700201



Vampire Sword
110700202



**Mordheim
Vampire Halberd**
110700104



**Mordheim
Vampire Body**
110700103



Dregs (2)
20-73



**Mordheim Dreg
Body 1**
110700105



Dreg Spear
110700107



Dreg Pick
110700106



**Mordheim Dreg
Body 2**
110700108

Undead Warband (20-10) boxed set contains:
1 Vampire & Halberd,
1 Necromancer & Sword Arm,
2 Dregs (1 & 2),
1 Dreg Spear,
1 Dreg Pick,
1 Warhammer
Zombie Sprue (makes 5 Zombies),
and 1 Mordheim Accessory Sprue.



**Mordheim
Necromancer Body**
110700101



**Mordheim
Necromancer Arm**
110700102



Necromancer
20-72

Showcase

Left and Below: No one has yet managed to escape the city of Mordheim unscathed. Perils lie around every corner, and if you don't keep your wits about you, you won't leave the city alive.



Left: This Vampire and his Necromancer lackey have come to Mordheim to feast on the living and build an army of the dead.



Skaven

No race covets the valuable wyrdstone as do the Skaven. For centuries, their slow war against the realms of men was secret and nefarious, but with the destruction of Mordheim, new opportunities arose. The proliferation of wyrdstone has made the ratmen bold, and Skaven warbands openly scour the city for more.

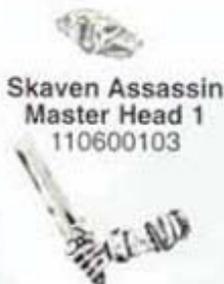


Skaven Assassin Master (Random 1)
20-35

Note: This blister contains either Skaven Assassin Master Body 1, Arm 1, & Head 1 or Skaven Assassin Master Body 2, Arm 2, & Head 2.



Skaven Assassin Master Body 1
110600101

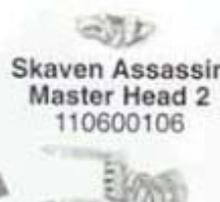


Skaven Assassin Master Head 1
110600103

Skaven Assassin Master Arm 1
110600102



Skaven Assassin Master Body 2
110600104



Skaven Assassin Master Head 2
110600106

Skaven Assassin Master Arm 2
110600105



Skaven Night Runner 1
110600301

Skaven Night Runner 2
110600302

Skaven Night Runners (2)
20-37



Black Skaven (Random 1)
20-36

Note: This blister contains either Black Skaven Body 1 & Pistol Arm or Black Skaven Body 2 & Flail.



Black Skaven Body 1
110600201

Black Skaven Body 2
110600203



Black Skaven Pistol Arm
110600202



Black Skaven Flail
110600204



Skaven Clan Eshin Rat Ogre
20-40



Rat Ogre Upper Body
110600601



Rat Ogre Legs
110600602



Rat Ogre Right Arm
110600603



Skaven Clan Eshin Sorcerer Arm
110600402



Below: Using their numbers, the vile rat-men attempt to drag down this Sigmarite Matriarch.



Skaven Clan Eshin Sorcerer
20-38



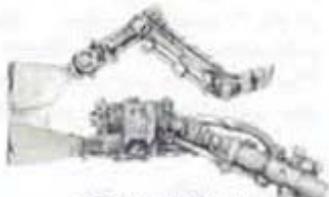
Skaven Clan Eshin Sorcerer Body
110600401



Skaven Clan
Skyre Rat Ogre
Head
110600701



Skaven Clan
Skyre Rat Ogre
Body
110600702



Skaven Clan
Skyre Rat Ogre
Arms
110600703



Skaven Clan
Skyre Rat Ogre
Legs
110600704



Skaven Clan
Skyre Rat Ogre
M070



Mordheim
Stagecoach
M047

Stagecoach

Even with a well armed driver, no highway is ever completely safe. What mysterious passenger or piled riches lie within? That depends on the scenario!

Note: This boxed set contains 1 Stagecoach Driver, 1 Front Axle, 1 Back Axle, 1 Yoke, 1 Haft, 1 Roof, 1 Floor, 1 Seat, 2 Front/Back, 2 Sides, 2 Medieval Horse 1, and 2 Medieval Horse Head.



Above: Stand and Deliver!



Stagecoach
Front/Back
110204706



Stagecoach
Floor
110204704



Stagecoach
Side
110204707



Stagecoach
Driver
110204701



Stagecoach
Seat
110204702



Stagecoach
Front Axle
110204708



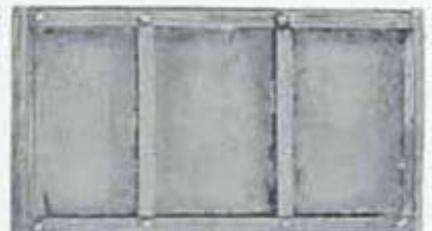
Stagecoach
Back Axle
110204709



Stagecoach
Yoke
110204703



Stagecoach
Haft Axle
110204710



Stagecoach
Roof
110204705

Carnival of Chaos

Gallivanting through the streets of Mordheim come the colorful players of the Carnival of Chaos. This traveling troupe entertains rural settlements of the Old World with tales of the dark days of the Empire. This is all fine and good in the daytime. However, when darkness falls, their pustular nature is revealed, and the slaughter commences.



**Carnival of Chaos
Carnival Master
M131**

*Note: This blister contains
Circus Carnival Master Body
and 2 Circus Weapon Sprues
(1 & 2).*

**Circus Carnival
Master Body
110100801**

*Carnival of Chaos Warband (M055) boxed set
contains: 1 Circus Carnival Master Body, 1 Circus
Champion Body 1, 1 Circus Plague Bearer 2, 2 Circus
Brethren 1, 1 Circus Brethren 2, 1 Circus Brethren 3,
1 Circus Jester, 2 Circus Weapon Sprue 1, 2 Circus
Weapon Sprue 2, 1 Circus Weapon Sprue 3, and 2
Circus Weapon Sprue 4.*



**Circus Champion
Body 1
110100802**



**Circus Champion
Body 2
110100803**



**Circus
Jester
110100809**

**Carnival of Chaos
Champion
(Random 1)
M130**

*Note: This blister contains 1 of either Circus Champion Body
1 and Circus Weapon Sprue 3, or Circus Champion Body 2
and Circus Weapon Sprue 3, or Circus Jester and 2 Circus
Weapon Sprues (1 & 4).*



**Circus Nurgling
110100814**



**Circus Nurgling
110100815**



**Circus Brethren
Body 1
110100806**



**Circus Brethren
Body 2
110100807**



**Circus Brethren
Body 3
110100808**

**Carnival of Chaos
Brethren (3)
M134**

*Note: This blister contains Circus Brethren Bodies
1, 2 & 3, and Circus Weapon Sprues 1, 2 & 4.*



**Circus Plague
Bearer 1
110100804**



**Circus Plague
Bearer 2
110100805**

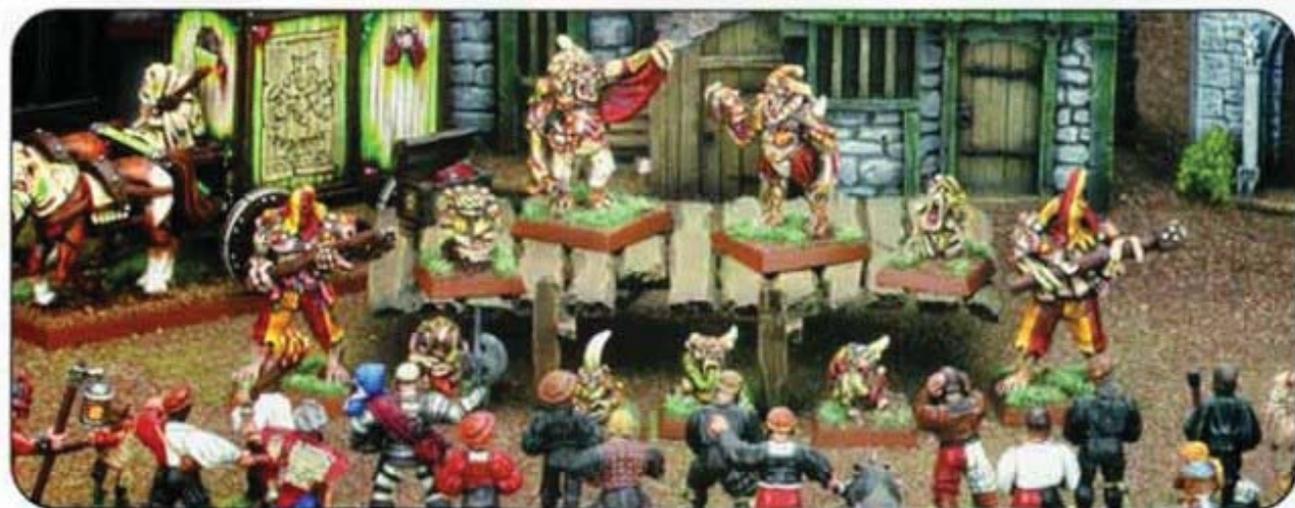
**Carnival of Chaos Plague Bearers (2)
M135**



**Circus Nurgling
110100816**



**Circus Nurgling
110100817**



Above: The Carnival – entertaining by day, unspeakable acts of daemoniac terror by night. These players are not what they seem.



**Circus Nurgling
110100818**



**Circus Nurgling
110100819**

**Carnival of Chaos
Nurglings
(Random 5)
M133**

TOYO ALL PRODUCTS IN THIS CATALOG CAN BE ORDERED FROM ANY PARTICIPATING DEALER



Circus Weapon
Sprue 1
110100810



Circus Weapon
Sprue 2
110100811



Circus Weapon
Sprue 3
110100812



Circus Weapon
Sprue 4
110100813

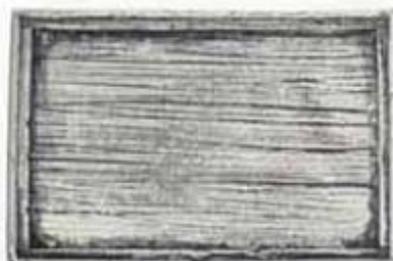


Mordheim
Plague Cart
M057

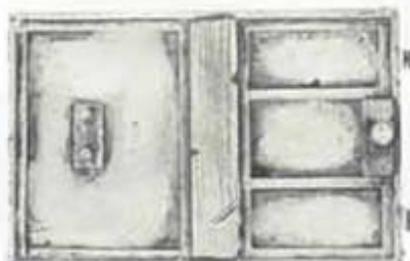
Plague Cart

The Plague Cart is the embodiment of Nurgle and the core of the Carnival of Chaos. The Daemonic nature of the Plague Cart fills both the Daemons and the mortals of the Carnival with unholy vigor.

Note: This boxed set contains 1 Plague Cart Base, 1 Plague Cart Side 1, 1 Plague Cart Side 2, 1 Plague Cart Roof, 1 Plague Cart Front, 1 Plague Cart Rear, 1 Plague Cart Rear Step, 1 Plague Cart Yoke, 1 Plague Cart Driver, 2 Plague Cart Horse Heads, 1 each of the Stagecoach Front Axle, Back Axle, 2 Medieval Horses 1, and 2 Medieval Horse Heads.



Plague Cart Roof
110100904



Plague Cart Base
110100901



Plague Cart
Horse Head
110100908



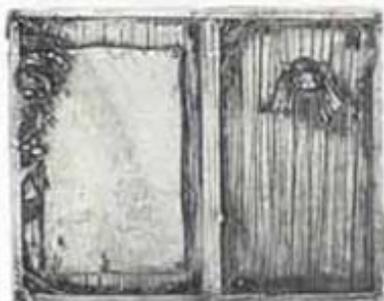
Plague Cart
Driver
110100910



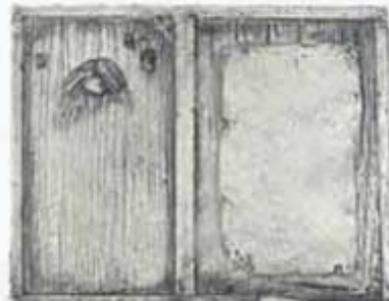
Plague Cart Yoke
110100909



Plague Cart
Rear Step
110100907



Plague Cart Side 1
110100902



Plague Cart Side 2
110100903



Plague Cart Front
110100905



Plague Cart Rear
110100906

Cult of the Possessed

Behind some of the many whispered rumors throughout the Empire is a cold dark truth - there are many followers of the cult of Chaos. A new leader, the Shadowlord, has arisen in the City of the Damned, and many corrupt followers have gathered to gain the eye of this dark master. These deranged and violent warriors search the streets for more of the corrupting wyrdstone to claim as their own.



Possessed Magister 2
110100501 (Bit)
20-76 (Blister)



Possessed Magister 1
110100101



Possessed Beastman 3
110100303



Possessed Beastman 1
110100301



Possessed Beastman 2
110100302

Cult Beastmen (3)
20-74



Possessed Brethren w/ Mace & Axe 2
110100103



Possessed Brethren w/ Mace & Axe 1
110100105



Possessed Brethren w/ Spear
110100102



Possessed Brethren w/ Halberd
110100104

Cult Brethren (Random 2)
20-78



Possessed Darksoul w/ Axe
110100107



Possessed Darksoul w/ Morning Star
110100702

Cult Darksoul (Random 1)
20-77

Cult of the Possessed Warband (20-11)
boxed set contains: 1 Possessed Magister 1, 4 Possessed Brethren (1, 2, 3 & 4), 1 Possessed Darksoul w/ Axe, 1 complete Possessed 2 (pictured far right), and 1 Mordheim Accessory Sprue.



Possessed 1 Claw
110100403



Possessed 2 3-Finger Hand
110100109



Possessed 2 Tentacles
110100110



Possessed 1 5-Finger Hand
110100404



Possessed 1 Head
110100402



Possessed 1 Body
011300401



Cult Possessed
20-75



Possessed 2 Head
110100108



Possessed 2 Body
110100106



During the dark years following the comet strike that flattened Mordheim, the Empire became a more dangerous place than ever. All across the lands, the farmsteads and villagers became wary of strangers as never before. Once these simple folk would offer up a kind word or perhaps even a guarded invitation for a weary traveler to sit down for dinner. Those greetings have been replaced during these grim days with firebrands, clubs, and pointed farming implements. These enraged zealots will storm out to protect their meager belongings.

Frenzied Mob (Random 3) M056



Villager 1
110205001



Villager 4
110205004



Villager 5
110205005



Villager 3
110205003



Villager 2
110205002

Frenzied Mob

Below: Sebastien de Hart walked away from the 2000 French Golden Demon competition with a Bronze award for this spectacular diorama.



Showcase



Above: Mark Bedford, sculptor for our Fanatic Studio, painted this cool Freelance Knight.



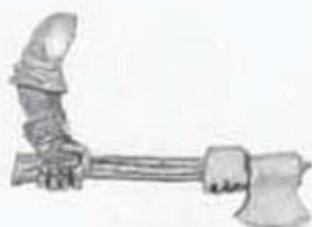
Hired Swords



Mordheim Ogre Bodyguard
20-45



Ogre Bodyguard Body
110200502



Ogre Bodyguard
Axe Arm
110200503



Ogre Bodyguard
Pack
110200501



Showcase



Mordheim
Warlock (New)
110204601 (Bit)
M044 (Blister)

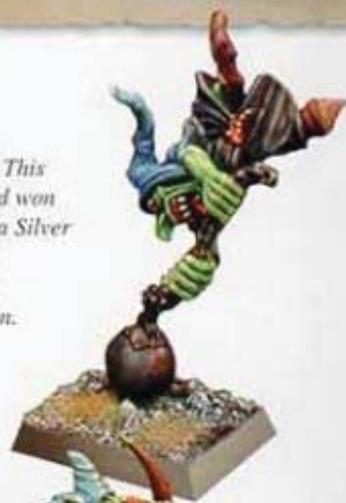


Mordheim
Warlock (Old)
110201901 (Bit)
20-47 (Blister)



Halfling Cook
110202901 (Bit)
20-49 (Blister)

Below and Right: This great Orc Warband won James S. Mackay a Silver award at the 2002 Baltimore Golden Demon competition.



A few casualty models can mark where important characters fell or can serve an important role in a special scenario (loot the fallen bodies of treasures for example).

Casualties



Orc w/ Sword
Casualty
119900402



Orc
Casualty 1
119900401



Goblin w/ Sword
Casualty
119900502



Goblin
Casualty 1
119900501



Goblin w/ Arrow
Casualty
119900503



Dwarf w/ Pack
Casualty
119900303



Human
Casualty 1
119900201



Human
Casualty 2
119900202



Human
Casualty 3
119900203



Human
Casualty 4
119900204



Human
Casualty 5
119900205



Dwarf
Casualty 2
119900302



Human
Casualty 6
119900206



Human
Casualty 7
119900207



Human
Casualty 8
119900208



Human
Casualty 9
119900209



Human
Casualty 10
119900210



Dwarf
Casualty 1
119900301



Boar Casualty
119900601



Skaven
Casualty 1
119900101



Skaven
Casualty 2
119900102



Skaven
Casualty 3
119900103



Skaven
Casualty 4
119900104



Skaven
Casualty 5
119900105



Horse Casualty
119900602

Price List

Getting Started

- 20-01-60 Mordheim: City of the Damned\$75
 Contents: Rulebook, 10 Skaven Warhunters,
 8 Human Mercenaries, 5 Buildings, rulers, dice,
 and counters.
- 20-02 Blood on the Streets\$30
 Contents: 2 Large Buildings and assorted small cover.

Boxed Sets & Blister Packs – Middenheimers

- 20-63 Middenheimer Captain\$9
 Blister includes 1 model
- 20-64 Middenheimer Champion\$7
 Blister includes 1 model
- 20-65 Middenheimer Youngbloods\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Reiklanders

- 20-41 Reiklander Captain\$9
 Blister includes 1 model
- 20-42 Reiklander Champion\$7
 Blister includes 1 model
- 20-43 Reiklander Youngbloods\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Marienburgers

- 20-60 Marienburger Captain\$9
 Blister includes 1 model
- 20-61 Marienburger Champion\$7
 Blister includes 1 model
- 20-62 Marienburger Youngbloods\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Kislevites

- M050 Mordheim Kislevites\$35
 Boxed Set includes 8 models
- M051 Kislevite Captain\$9
 Blister includes 1 model
- M052 Kislevite Henchmen\$13
 Blister includes 3 models
- M053 Kislevite Youngbloods\$13
 Blister includes 3 models
- M054 Kislevite Bear Tamer\$9
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Averlanders

- M043 Averlander Human Mercenaries\$10
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Ostlanders

- M041 Ostlanders & Double-Handed Weapons\$10
 Blister includes 3 models
- M042 Ostlanders & Missile Weapons\$10
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Pit Fighters

- M030 Mordheim Pit Fighters\$30
 Boxed Set includes 5 models
- M031 Mordheim Pit Fighters\$15
 Blister includes 1 model
- M032 Mordheim Pit Fighter Trollslayer\$7
 Blister includes 1 model
- M033 Mordheim Pit Fighter Ogre\$15
 Blister includes 1 model

Boxed Sets & Blister Packs – Witch Hunters

- 20-09 Mordheim Witch Hunters\$35
 Boxed Set includes 8 models
- 20-48 Sigmarite Warrior Priest\$7
 Blister includes 1 model
- 20-66 Witch Hunter\$7
 Blister includes 1 model
- 20-67 Witch Hunter Captain\$9
 Blister includes 1 model

- 20-68 Witch Hunter Zealots\$7
 Blister includes 2 models
- 20-69 Witch Hunter Flagellants\$8
 Blister includes 2 models
- 20-70 Mordheim War Hounds\$8
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Sisters of Sigmar

- 20-08 Mordheim Sigmarite Sisters\$35
 Boxed Set includes 8 models
- 20-54 Sigmarite Sisters\$10
 Blister includes 2 models
- 20-55 Sigmarite Augur\$9
 Blister includes 1 model
- 20-57 Sigmarite Matriarch\$9
 Blister includes 1 model
- 20-58 Sigmarite Sister Superior\$7
 Blister includes 1 model
- 20-59 Sigmarite Novice\$8
 Blister includes 2 models
- M020 Sisters of Sigmar Champion\$8
 Blister includes 1 model
- M021 Sisters of Sigmar\$13
 Blister includes 3 models
- M022 Sisters of Sigmar Novice\$13
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Amazons

- M015 Mordheim Amazons\$40
 Boxed Set includes 8 models
- M010 Amazon Serpent Priestess\$8
 Blister includes 1 model
- M011 Amazon Champion\$8
 Blister includes 1 model
- M012 Amazon Totem Warriors\$8
 Blister includes 2 models
- M013 Amazon Warriors\$13
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Shadow Warriors

- M001 Shadow Master\$9
 Blister includes 1 model
- M002 Shadow Warriors w/ Bow\$10
 Blister includes 3 models
- M003 Shadow Warrior Command\$9
 Blister includes 2 models
- M004 Shadow Warriors w/ Sword\$9
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Dwarf Treasure Hunters

- M060 Mordheim Dwarf Treasure Hunters\$40
 Boxed Set includes 8 models
- M061 Dwarf Treasure Hunter Noble\$10
 Blister includes 1 model
- M062 Dwarf Treasure Hunter Champion\$10
 Blister includes 1 model
- M063 Dwarf Treasure Hunters\$10
 Blister includes 3 models
- M064 Dwarf Treasure Hunter Beardlings\$10
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Undead

- 20-10 Mordheim Undead\$35
 Boxed Set includes 9 models
- 20-71 Mordheim Vampire\$9
 Blister includes 1 model
- 20-72 Mordheim Necromancer\$9
 Blister includes 1 model

- 20-73 Mordheim Dregs\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Skaven

- 20-35 Skaven Assassin Master\$9
 Blister includes 1 model
- 20-36 Black Skaven\$7
 Blister includes 1 model
- 20-37 Skaven Night Runners\$8
 Blister includes 1 model
- 20-38 Skaven Clan Eshin Sorcerer\$7
 Blister includes 1 model
- 20-40 Skaven Clan Eshin Rat Ogre\$15
 Blister includes 1 model
- M070 Skaven Clan Skyre Rat Ogre\$15
 Blister includes 1 model

Boxed Sets & Blister Packs – Vehicles

- M047 Mordheim Stagecoach\$50
 Boxed Set includes 1 model
- M057 Mordheim Plague Cart\$50
 Boxed Set includes 1 model

Boxed Sets & Blister Packs – Carnival of Chaos

- M055 Mordheim Carnival of Chaos\$40
 Boxed Set includes 8 models
- M130 Carnival of Chaos Champion\$9
 Blister includes 2 models
- M131 Carnival of Chaos Carnival Master\$10
 Blister includes 1 model
- M133 Carnival of Chaos Nurglings\$10
 Blister includes 5 models
- M134 Carnival of Chaos Brethren\$10
 Blister includes 3 models
- M135 Carnival of Chaos Plague Bearers\$10
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Cult of the Possessed

- 20-11 Mordheim Cult of the Possessed\$35
 Boxed Set includes 7 models
- 20-74 Cult Beastmen\$10
 Blister includes 2 models
- 20-75 Cult Possessed\$13
 Blister includes 1 model
- 20-76 Cult Magister\$9
 Blister includes 1 model
- 20-77 Cult Darksoul\$7
 Blister includes 1 model
- 20-78 Cult Brethren\$10
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Hired Swords

- M090 Hunter\$9
 Blister includes 1 model
- 20-44 Freelance Knight\$15
 Blister includes 2 models
- 20-45 Mordheim Ogre Bodyguard\$15
 Blister includes 1 model
- 20-47 Mordheim Warlock (Old)\$9
 Blister includes 1 model
- 20-49 Halfling Cook\$7
 Blister includes 1 model
- 20-50 Dwarf Trollslayer\$9
 Blister includes 1 model
- 20-51 Pit Fighter\$9
 Blister includes 1 model
- 20-52 Elf Ranger\$9
 Blister includes 1 model
- M044 Mordheim Warlock (New)\$8
 Blister includes 1 model
- M045 Mordheim Merchant\$9
 Blister includes 1 model
- M048 Mordheim Highwayman\$15
 Blister includes 2 models
- M049 Mordheim Road Warden\$15
 Blister includes 2 models
- M056 Frenzied Mob\$10
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Dramatis Personae

M005	Aenur, the Sword of Twilight	\$10
<small>Blister includes 1 model</small>		
20-39	Veskit the High Executioner	\$10
<small>Blister includes 1 model</small>		
20-46	Johann the Knife	\$10
<small>Blister includes 1 model</small>		
20-53	Mordheim Warlock Nicodemus	\$10
<small>Blister includes 1 model</small>		
20-56	Bertha Bestrafung	\$10
<small>Blister includes 1 model</small>		
M080	Marianna Chevaux, Vampire Assassin	\$9
<small>Blister includes 1 model</small>		
M059	The Thing in the Woods	\$25
<small>Blister includes 1 model</small>		

Metal Bitz – Middenheimers

Middenheimer Captain

110202001	Middenheimer Captain 1 Body	\$8.50
110202002	Middenheimer Captain 1 Arm	\$1.25
110202003	Middenheimer Captain 2 Body	\$8.50
110202004	Middenheimer Captain 2 Arm	\$1.25

Middenheimer Champion

110202101	Middenheimer Champion 1 Body	\$5.75
110202102	Middenheimer Champion 1 Arm	\$1.25
110202103	Middenheimer Champion 2 Body	\$5.75
110202104	Middenheimer Champion 2 Arm	\$1.25

Middenheimer Youngbloods

110202201	Middenheimer Youngblood 1 Body	\$3.75
110202202	Middenheimer Youngblood 2 Body	\$3.75
110202203	Middenheimer Youngblood 1 Arm	\$1.25
110202204	Middenheimer Youngblood 2 Arm	\$1.25

Metal Bitz – Reiklanders

Reiklander Captain

110200101	Reiklander Captain 1 Body	\$8.50
110200102	Reiklander Captain 1 Arm	\$1.25
110200103	Reiklander Captain 2 Body	\$8.50
110200104	Reiklander Captain 2 Arm	\$1.25

Reiklander Champion

110200201	Reiklander Champion 1	\$6.50
110200202	Reiklander Champion 2 Body	\$6.50
110200203	Reiklander Champion 2 Arm	\$1.25

Reiklander Youngbloods

110200301	Reiklander Youngblood 1	\$3.75
110200302	Reiklander Youngblood 2 Body	\$3.75
110200303	Reiklander Youngblood 2 Arm	\$1.25

Metal Bitz – Marienburgers

Marienburger Captain

110200901	Marienburger Captain 1 Body	\$8.50
110200902	Marienburger Captain 1 Arm	\$1.25
110200903	Marienburger Captain 2 Body	\$8.50
110200904	Marienburger Captain 2 Arm	\$1.25

Marienburger Champion

110201001	Marienburger Champion 1 Body	\$6.50
110201002	Marienburger Champion 1 Arm	\$1.25
110201003	Marienburger Champion 2 Body	\$6.50
110201004	Marienburger Champion 2 Arm	\$1.25

Marienburger Youngbloods

110201101	Marienburger Youngblood 1 Body	\$3.75
110201102	Marienburger Youngblood 1 Arm	\$1.25
110201103	Marienburger Youngblood 2 Body	\$3.75
110201104	Marienburger Youngblood 2 Arm	\$1.25

Metal Bitz – Ostlanders

110203301	Ostlander 1	\$4
-----------	-------------	-----

110203302	Ostlander 2	\$4
110203303	Ostlander 9	\$4
110203401	Ostlander 3	\$4
110203402	Ostlander 4	\$4
110203403	Ostlander 5	\$4
110203404	Ostlander 6	\$4
110203405	Ostlander 7	\$4
110203406	Ostlander 8	\$4

Metal Bitz – Averlanders

110203201	Averlander w/ Halberd 1	\$4
110203202	Averlander w/ Sword 1	\$4
110203203	Averlander w/ Hammer & Pistol	\$4
110203204	Averlander w/ Halberd 2	\$4
110203205	Averlander w/ Musket	\$4
110203206	Averlander w/ Sword & Pistol	\$4

Metal Bitz – Kislevites

Kislevite Warband

110203801A	Kislevite Captain 1	\$7
110203801B	Kislevite Captain 2	\$7
110203801C	Kislevite Captain 3	\$7
110203801D	Kislevite Captain 4	\$7
110203701A	Kislevite Henchman 1	\$3.25
110203701B	Kislevite Henchman 2	\$3.25
110203702A	Kislevite Henchman 3	\$3.25
110203702B	Kislevite Henchman 4	\$3.25
110203601A	Kislevite Youngblood 1	\$3.25
110203601B	Kislevite Youngblood 2	\$3.25
110203603	Kislevite Hand Weapon Sprue	\$2
110203604	Kislevite Crossbow	\$2
110203605	Kislevite Halberd	\$2

Kislevite Captain

110203801A	Kislevite Captain 1	\$7
110203801B	Kislevite Captain 2	\$7
110203801C	Kislevite Captain 3	\$7
110203801D	Kislevite Captain 4	\$7
110203603	Kislevite Hand Weapon Sprue	\$2

Kislevite Henchmen

110203701A	Kislevite Henchman 1	\$3.25
110203701B	Kislevite Henchman 2	\$3.25
110203702A	Kislevite Henchman 3	\$3.25
110203702B	Kislevite Henchman 4	\$3.25
110203603	Kislevite Hand Weapon Sprue	\$2
110203604	Kislevite Crossbow	\$2
110203605	Kislevite Halberd	\$2

Kislevite Youngbloods

110203601A	Kislevite Youngblood 1	\$3.25
110203601B	Kislevite Youngblood 2	\$3.25
110203602A	Kislevite Youngblood 3	\$3.25
110203602B	Kislevite Youngblood 4	\$3.25
110203603	Kislevite Hand Weapon Sprue	\$2
110203604	Kislevite Crossbow	\$2
110203605	Kislevite Halberd	\$2

Kislevite Bear Tamer

110203901	Kislevite Bear Tamer	\$3.25
110203902A	Bear Body	\$3
110203902B	Bear Arm	\$1
110203603	Kislevite Hand Weapon Sprue	\$2

Metal Bitz – Pit Fighters

Pit Fighter Warband

119901102	Pit Fighter Chaos Flail	\$1.25
119901103	Pit Fighter Chaos Equipment	\$2.50
119901104	Pit Fighter Empire Helmet	\$1.25
119901105	Pit Fighter Empire Equipment	\$2.50
119901106	Pit Fighter Orc Equipment	\$3.50
119901107	Pit Fighter Skink Equipment	\$3.50
119901108	Pit Fighter Undead Equipment	\$2.50
119901109	Pit Fighter Undead Sickle	\$1.25
119901110	Pit Fighter Witch Elf Sword	\$1.25
119901111	Pit Fighter Witch Elf Equipment	\$2.50

119901112	Pit King Icon	\$1.25
-----------	---------------	--------

Mordheim Pit Fighters

119901101A	Pit Fighter Body A	\$3
119901101B	Pit Fighter Body B	\$3
119901101C	Pit Fighter Body C	\$3
119901102	Pit Fighter Chaos Flail	\$1.25
119901103	Pit Fighter Chaos Equipment	\$2.25
119901104	Pit Fighter Empire Helmet	\$1.25
119901105	Pit Fighter Empire Equipment	\$2.50
119901106	Pit Fighter Orc Equipment	\$3.50
119901107	Pit Fighter Skink Equipment	\$3.50
119901108	Pit Fighter Undead Equipment	\$2.50
119901109	Pit Fighter Undead Sickle	\$1.25
119901110	Pit Fighter Witch Elf Sword	\$1.25
119901111	Pit Fighter Witch Elf Equipment	\$2.50
119901112	Pit King Icon	\$1.25

Mordheim Pit Fighter Troilslayer

119901201	Pit Fighter Troilslayer Body	\$7
119901202	Pit Fighter Troilslayer Axe	\$1.25

Mordheim Pit Fighter Ogre

119901301	Pit Fighter Ogre Head	\$2
119901302	Pit Fighter Ogre Right Arm	\$3
119901303	Pit Fighter Ogre Left arm	\$3
119901304	Pit Fighter Ogre Body	\$10

Metal Bitz – Witch Hunters

Witch Hunter Warband

110201501	Witch Hunter Captain 1	\$8.75
110202701	Witch Hunter War Hound 1	\$3
110201502	Witch Hunter 4	\$6.50
110202601	Witch Hunter Flagellant 1	\$3.75
110202602	Witch Hunter Flagellant 2	\$3.75
110202501	Witch Hunter Zealot 1	\$3.75
110202502	Witch Hunter Zealot 2	\$3.75
110202503	Witch Hunter Zealot 3	\$3.75
99391199001	Mordheim Accessory Sprue	\$4

Sigmarite Warrior Priest

110202801	Sigmarite Priest	\$6.50
110202802	Sigmarite Priest Book	\$1.25

Witch Hunter

110202301	Witch Hunter 2	\$6.50
110202302	Witch Hunter 3	\$6.50
110202303	Witch Hunter 1	\$6.50
110202304	Witch Hunter 1 Crossbow Arm	\$1.25

Witch Hunter Captain

110202401	Witch Hunter Captain 2	\$8.50
-----------	------------------------	--------

Witch Hunter Zealots

110202501	Witch Hunter Zealot 1	\$3.75
110202502	Witch Hunter Zealot 2	\$3.75
110202503	Witch Hunter Zealot 3	\$3.75

Witch Hunter Flagellants

110202601	Witch Hunter Flagellant 1	\$3.75
110202602	Witch Hunter Flagellant 2	\$3.75

Witch Hunter War Hounds

110202701	Witch Hunter War Hound 1	\$3
110202702	Witch Hunter War Hound 2	\$3

Metal Bitz – Sisters of Sigmar

Sigmarite Sisters Warband

110200601	Sigmarite Matriarch 1	\$8.75
110200602	Sigmarite Matriarch Shield	\$1.25
110200603	Sigmarite Sister Superior 1	\$6.50
110200604	Sigmarite Sister 1	\$3.75
110200605	Sigmarite Sister 2	\$3.75
110200606	Sigmarite Sister 3	\$3.75
110200607	Sigmarite Sister 4	\$3.75
110200608	Sigmarite Novice 1	\$3.75
110200609	Sigmarite Novice 2	\$3.75
110200610	Sigmarite Sister Shield Sprue	\$1.25
99391199001	Mordheim Accessory Sprue	\$4

Price List

Getting Started

- 20-01-60 Mordheim: City of the Damned\$75
 Contents: Rulebook, 10 Skaven Warhunters,
 8 Human Mercenaries, 5 Buildings, rulers, dice,
 and counters.
- 20-02 Blood on the Streets\$30
 Contents: 2 Large Buildings and assorted small cover.

Boxed Sets & Blister Packs – Middenheimers

- 20-63 Middenheimer Captain\$9
 Blister includes 1 model
- 20-64 Middenheimer Champion\$7
 Blister includes 1 model
- 20-65 Middenheimer Youngbloods\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Reiklanders

- 20-41 Reiklander Captain\$9
 Blister includes 1 model
- 20-42 Reiklander Champion\$7
 Blister includes 1 model
- 20-43 Reiklander Youngbloods\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Marienburgers

- 20-60 Marienburger Captain\$9
 Blister includes 1 model
- 20-61 Marienburger Champion\$7
 Blister includes 1 model
- 20-62 Marienburger Youngbloods\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Kislevites

- M050 Mordheim Kislevites\$35
 Boxed Set includes 8 models
- M051 Kislevite Captain\$9
 Blister includes 1 model
- M052 Kislevite Henchmen\$13
 Blister includes 3 models
- M053 Kislevite Youngbloods\$13
 Blister includes 3 models
- M054 Kislevite Bear Tamer\$9
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Averlanders

- M043 Averlander Human Mercenaries\$10
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Ostlanders

- M041 Ostlanders & Double-Handed Weapons\$10
 Blister includes 3 models
- M042 Ostlanders & Missile Weapons\$10
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Pit Fighters

- M030 Mordheim Pit Fighters\$30
 Boxed Set includes 5 models
- M031 Mordheim Pit Fighters\$15
 Blister includes 1 model
- M032 Mordheim Pit Fighter Trollslayer\$7
 Blister includes 1 model
- M033 Mordheim Pit Fighter Ogre\$15
 Blister includes 1 model

Boxed Sets & Blister Packs – Witch Hunters

- 20-09 Mordheim Witch Hunters\$35
 Boxed Set includes 8 models
- 20-48 Sigmarite Warrior Priest\$7
 Blister includes 1 model
- 20-66 Witch Hunter\$7
 Blister includes 1 model
- 20-67 Witch Hunter Captain\$9
 Blister includes 1 model

- 20-68 Witch Hunter Zealots\$7
 Blister includes 2 models
- 20-69 Witch Hunter Flagellants\$8
 Blister includes 2 models
- 20-70 Mordheim War Hounds\$8
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Sisters of Sigmar

- 20-08 Mordheim Sigmarite Sisters\$35
 Boxed Set includes 8 models
- 20-54 Sigmarite Sisters\$10
 Blister includes 2 models
- 20-55 Sigmarite Augur\$9
 Blister includes 1 model
- 20-57 Sigmarite Matriarch\$9
 Blister includes 1 model
- 20-58 Sigmarite Sister Superior\$7
 Blister includes 1 model
- 20-59 Sigmarite Novice\$8
 Blister includes 2 models
- M020 Sisters of Sigmar Champion\$8
 Blister includes 1 model
- M021 Sisters of Sigmar\$13
 Blister includes 3 models
- M022 Sisters of Sigmar Novice\$13
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Amazons

- M015 Mordheim Amazons\$40
 Boxed Set includes 8 models
- M010 Amazon Serpent Priestess\$8
 Blister includes 1 model
- M011 Amazon Champion\$8
 Blister includes 1 model
- M012 Amazon Totem Warriors\$8
 Blister includes 2 models
- M013 Amazon Warriors\$13
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Shadow Warriors

- M001 Shadow Master\$9
 Blister includes 1 model
- M002 Shadow Warriors w/ Bow\$10
 Blister includes 3 models
- M003 Shadow Warrior Command\$9
 Blister includes 2 models
- M004 Shadow Warriors w/ Sword\$9
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Dwarf Treasure Hunters

- M060 Mordheim Dwarf Treasure Hunters\$40
 Boxed Set includes 8 models
- M061 Dwarf Treasure Hunter Noble\$10
 Blister includes 1 model
- M062 Dwarf Treasure Hunter Champion\$10
 Blister includes 1 model
- M063 Dwarf Treasure Hunters\$10
 Blister includes 3 models
- M064 Dwarf Treasure Hunter Beardlings\$10
 Blister includes 3 models

Boxed Sets & Blister Packs – Undead

- 20-10 Mordheim Undead\$35
 Boxed Set includes 9 models
- 20-71 Mordheim Vampire\$9
 Blister includes 1 model
- 20-72 Mordheim Necromancer\$9
 Blister includes 1 model

- 20-73 Mordheim Dregs\$8
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Skaven

- 20-35 Skaven Assassin Master\$9
 Blister includes 1 model
- 20-36 Black Skaven\$7
 Blister includes 1 model
- 20-37 Skaven Night Runners\$8
 Blister includes 1 model
- 20-38 Skaven Clan Eshin Sorcerer\$7
 Blister includes 1 model
- 20-40 Skaven Clan Eshin Rat Ogre\$15
 Blister includes 1 model
- M070 Skaven Clan Skyre Rat Ogre\$15
 Blister includes 1 model

Boxed Sets & Blister Packs – Vehicles

- M047 Mordheim Stagecoach\$50
 Boxed Set includes 1 model
- M057 Mordheim Plague Cart\$50
 Boxed Set includes 1 model

Boxed Sets & Blister Packs – Carnival of Chaos

- M055 Mordheim Carnival of Chaos\$40
 Boxed Set includes 8 models
- M130 Carnival of Chaos Champion\$9
 Blister includes 2 models
- M131 Carnival of Chaos Carnival Master\$10
 Blister includes 1 model
- M133 Carnival of Chaos Nurglings\$10
 Blister includes 5 models
- M134 Carnival of Chaos Brethren\$10
 Blister includes 3 models
- M135 Carnival of Chaos Plague Bearers\$10
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Cult of the Possessed

- 20-11 Mordheim Cult of the Possessed\$35
 Boxed Set includes 7 models
- 20-74 Cult Beastmen\$10
 Blister includes 2 models
- 20-75 Cult Possessed\$13
 Blister includes 1 model
- 20-76 Cult Magister\$9
 Blister includes 1 model
- 20-77 Cult Darksoul\$7
 Blister includes 1 model
- 20-78 Cult Brethren\$10
 Blister includes 2 models

Boxed Sets & Blister Packs – Hired Swords

- M090 Hunter\$9
 Blister includes 1 model
- 20-44 Freelance Knight\$15
 Blister includes 2 models
- 20-45 Mordheim Ogre Bodyguard\$15
 Blister includes 1 model
- 20-47 Mordheim Warlock (Old)\$9
 Blister includes 1 model
- 20-49 Halfling Cook\$7
 Blister includes 1 model
- 20-50 Dwarf Trollslayer\$9
 Blister includes 1 model
- 20-51 Pit Fighter\$9
 Blister includes 1 model
- 20-52 Elf Ranger\$9
 Blister includes 1 model
- M044 Mordheim Warlock (New)\$8
 Blister includes 1 model
- M045 Mordheim Merchant\$9
 Blister includes 1 model
- M048 Mordheim Highwayman\$15
 Blister includes 2 models
- M049 Mordheim Road Warden\$15
 Blister includes 2 models
- M056 Frenzied Mob\$10
 Blister includes 3 models

Black Skaven

110600201	Black Skaven Body 1	\$6.50
110600202	Black Skaven Pistol Arm	\$1.25
110600203	Black Skaven Body 2	\$6.50
110600204	Black Skaven Flail	\$1.25

Skaven Night Runners

110600301	Skaven Night Runner 1	\$3.75
110600302	Skaven Night Runner 2	\$3.75

Skaven Clan Eshin Sorcerer

110600401	Clan Eshin Sorcerer Body	\$6.50
110600402	Clan Eshin Sorcerer Arm	\$1.25

Skaven Clan Eshin Rat Ogre

110600601	Rat Ogre Upper Body	\$6.50
110600602	Rat Ogre Legs	\$5
110600603	Rat Ogre Right Arm	\$2

Skaven Clan Skyre Rat Ogre

110600701	Clan Skyre Rat Ogre Head	\$2
110600702	Clan Skyre Rat Ogre Body	\$5
110600703	Clan Skyre Rat Ogre Arms	\$4
110600704	Clan Skyre Rat Ogre Legs	\$4

Metal Bitz – Vehicles**Stagecoach**

110204701	Stagecoach Driver	\$3.50
110204702	Stagecoach Seat	\$1.75
110204703	Stagecoach Yoke	\$2.25
110204704	Stagecoach Floor	\$2.25
110204705	Stagecoach Roof	\$7.75
110204706	Stagecoach Front/Back	\$2.25
110204707	Stagecoach Side	\$9
110204708	Stagecoach Front Axle	\$1.25
110204709	Stagecoach Back Axle	\$1.25
110204710	Stagecoach Haft	\$1.25
99391199003	Medieval Horse Body	\$2
99389999013	Medieval Horse Head	\$1

Plague Cart

110100901	Plague Cart Base	\$7.25
110100902	Plague Cart Side 1	\$7.25
110100903	Plague Cart Side 2	\$7.25
110100904	Plague Cart Roof	\$6
110100905	Plague Cart Front	\$5
110100906	Plague Cart Rear	\$5
110100907	Plague Cart Rear Step	\$1.25
110100908	Plague Cart Horse Head	\$1.25
110100909	Plague Cart Yoke	\$2.50
110100910	Plague Cart Driver	\$3.75
110204702	Stagecoach Seat	\$1.75
110204708	Stagecoach Front Axle	\$1.25
110204709	Stagecoach Back Axle	\$1.25
110204710	Stagecoach Haft	\$1.25
110100814	Circus Nurgling 1	\$2.50
110100815	Circus Nurgling 2	\$2.50
99391199003	Medieval Horse Body	\$2
99389999013	Medieval Horse Head	\$1

Metal Bitz – Carnival of Chaos**Carnival of Chaos Warband**

110100801	Circus Carnival Master Body	\$6.25
110100802	Circus Champion Body 1	\$6.25
110100805	Circus Plague Bearer 2	\$5
110100806	Circus Brethren 1	\$5
110100807	Circus Brethren 2	\$5
110100808	Circus Brethren 3	\$5
110100809	Circus Jester	\$5
110100810	Circus Weapon Sprue 1	\$2.50
110100811	Circus Weapon Sprue 2	\$2.50
110100812	Circus Weapon Sprue 3	\$2.50
110100813	Circus Weapon Sprue 4	\$2.50

Carnival of Chaos Champion

110100802	Circus Champion Body 1	\$6.25
110100803	Circus Champion Body 2	\$6.25
110100809	Circus Jester	\$5

110100810	Circus Weapon Sprue 1	\$2.50
110100812	Circus Weapon Sprue 3	\$2.50
110100813	Circus Weapon Sprue 4	\$2.50

Carnival of Chaos Carnival Master

110100801	Circus Carnival Master Body	\$6.25
110100810	Circus Weapon Sprue 1	\$2.50
110100811	Circus Weapon Sprue 2	\$2.50

Carnival of Chaos Nurglings

110100814	Circus Nurgling 1	\$2.50
110100815	Circus Nurgling 2	\$2.50
110100816	Circus Nurgling 3	\$2.50
110100817	Circus Nurgling 4	\$2.50
110100818	Circus Nurgling 5	\$2.50
110100819	Circus Nurgling 6	\$2.50

Carnival of Chaos Brethren

110100806	Circus Brethren 1	\$5
110100807	Circus Brethren 2	\$5
110100808	Circus Brethren 3	\$5
110100810	Circus Weapon Sprue 1	\$2.25
110100811	Circus Weapon Sprue 2	\$2.25
110100813	Circus Weapon Sprue 4	\$2.25

Carnival of Chaos Plague Bearers

110100804	Circus Plague Bearer 1	\$5
110100805	Circus Plague Bearer 2	\$5

Metal Bitz – Cult of the Possessed**Possessed Warband**

110100101	Possessed Magister 1	\$9.25
110100102	Possessed Brethren w/ Spear	\$5.50
110100103	Possessed Brethren w/ Mace & Axe 2	\$5.50
110100104	Possessed Brethren w/ Halberd	\$5.50
110100105	Possessed Brethren w/ Mace & Axe 1	\$5.50
110100107	Possessed Darksoul w/ Axe	\$5.50
110100108	Possessed 2 Body	\$7
110100108	Possessed 2 Head	\$1.25
110100109	Possessed 2 3-Finger Hand	\$3.50
110100110	Possessed 2 Tentacles	\$3.50
99391199001	Mordheim Accessory Sprue	\$4

Possessed Beastmen

110100301	Possessed Beastman 1	\$3.75
110100302	Possessed Beastman 2	\$3.75
110100303	Possessed Beastman 3	\$3.75

Possessed

110100401	Possessed 1 Body	\$7.50
110100402	Possessed 1 Head	\$1.25
110100403	Possessed 1 Claw	\$3.75
110100404	Possessed 1 5-Finger Hand	\$3.75

Possessed Magister

110100501	Possessed Magister 2	\$9
-----------	----------------------	-------	-----

Possessed Darksoul

110100107	Possessed Darksoul w/ Axe	\$5.50
110100702	Possessed Darksoul w/ Morning Star	\$5.50

Possessed Brethren

110100102	Possessed Brethren w/ Spear	\$5.50
110100103	Possessed Brethren w/ Mace & Axe 2	\$5.50
110100104	Possessed Brethren w/ Halberd	\$5.50
110100105	Possessed Brethren w/ Mace & Axe 1	\$5.50

Metal Bitz – Hired Swords**Freelance Knight**

110200401	Freelance Knight on Foot	\$6
110200402	Freelance Knight Shield Sprue	\$2
110200403	Mounted Freelance Knight	\$5
110200404	Mounted Freelance Knight Lance	\$2

99391199003	Medieval Horse Body	\$2
99389999013	Medieval Horse Head	\$1

Ogre Bodyguard

110200501	Ogre Bodyguard Pack	\$2
110200502	Ogre Bodyguard Body	\$10
110200503	Ogre Bodyguard Axe Arm	\$2

Mordheim Warlock (Old)

110201901	Mordheim Warlock (Old)	\$9
-----------	------------------------	-------	-----

Halfling Cook

110202901	Halfling Cook	\$7
-----------	---------------	-------	-----

Hunter

110205101	Hunter Body	\$6.75
110205102	Hunter Sprue	\$2.25

Dwarf Trollslayer

110500101	Dwarf Trollslayer	\$9
-----------	-------------------	-------	-----

Pit Fighter

110203001	Pit Fighter	\$6.75
110203002	Pit Fighter Morning Star	\$2.25

Elf Ranger

110400101	Elf Ranger	\$9
-----------	------------	-------	-----

Mordheim Warlock (New)

110204601	Mordheim Warlock (New)	\$8
-----------	------------------------	-------	-----

Mordheim Merchant

110204401	Mordheim Merchant	\$9
-----------	-------------------	-------	-----

Highwayman

110204801	Highwayman on Foot	\$7
110204802	Mounted Highwayman	\$7
99391199003	Medieval Horse Body	\$2
99389999013	Medieval Horse Head	\$1

Road Warden

110204901	Road Warden on Foot	\$7
110204902	Road Warden Arm	\$1.25
110204903	Mounted Road Warden	\$7
99391199003	Medieval Horse Body	\$2
99389999013	Medieval Horse Head	\$1

Frenzied Mob

110205001	Villager 1	\$4.50
110205002	Villager 2	\$3.50
110205003	Villager 3	\$3.50
110205004	Villager 4	\$4.50
110205005	Villager 5	\$4.50

Mordheim Town Cryer

110204501	Mordheim Town Cryer	\$9
-----------	---------------------	-------	-----

Metal Bitz – Dramatis Personae**Mordheim Warlock Nicodemus**

021400901	Mordheim Warlock Nicodemus	\$10
-----------	----------------------------	-------	------

Johann the Knife

110201201	Johann the Knife Body	\$8
110201202	Johann the Knife Cloak	\$2

Aenur, the Sword of Twilight

110201301	Aenur, the Sword of Twilight	\$10
-----------	------------------------------	-------	------

Bertha Bestrafung

110201401	Bertha Bestrafung	\$10
-----------	-------------------	-------	------

Ulli & Marquand

110203501	Ulli Leitpold	\$9.50
110203502	Marquand Volker	\$9.50
110203503	Ulli & Marquand Weapon Sprue	\$2

Veskit the Executioner

110600501	Veskit the Executioner Body	\$9.50
110600502	Veskit the Executioner Arm	\$1

Marianna Chevaux, Vampire Assassin

110700501	Vampire Assassin Body	\$9
110700502	Vampire Assassin Knife	\$1.25

The Thing in the Woods

119902001	Thing in the Woods Body	\$13.25
119902002	Thing in the Woods Jaw Sprue	\$3.75
119902003	Thing in the Woods Arm Sprue	\$3.75

Price List

119902004	Thing in the Woods Left Leg	\$.375	119900301	Dwarf Casualty 1	\$.325
119902005	Thing in the Woods Right Leg	\$.375	119900302	Dwarf Casualty 2	\$.325
Metal Blitz – Casualties			119900303	Dwarf w/ Pack Casualty	\$.325
119900101	Skaven Casualty 1	\$.325	119900401	Orc Casualty 1	\$.325
119900102	Skaven Casualty 2	\$.325	119900402	Orc w/ Sword Casualty	\$.325
119900103	Skaven Casualty 3	\$.325	119900501	Goblin Casualty 1	\$.325
119900104	Skaven Casualty 4	\$.325	119900502	Goblin w/ Sword Casualty	\$.325
119900105	Skaven Casualty 5	\$.325	119900503	Goblin w/ Arrow Casualty	\$.325
119900201	Human Casualty 1	\$.325	119900601	Boar Casualty	\$.325
119900202	Human Casualty 2	\$.325	119900602	Horse Casualty	\$.325
119900203	Human Casualty 3	\$.325	Classic/Collector's Range		
119900204	Human Casualty 4	\$.325	Metal Blitz – Pit Fighters		
119900205	Human Casualty 5	\$.325	Classic Pit Fighter		
119900206	Human Casualty 6	\$.325	079901601	Classic Pit Fighter	\$.850
119900207	Human Casualty 7	\$.325	Metal Blitz – Undead		
119900208	Human Casualty 8	\$.325	Classic Luthor the Hunchback		
119900209	Human Casualty 9	\$.325	079901312	Classic Luthor the Hunchback	\$.375
119900210	Human Casualty 10	\$.325			



Classic Pit Fighter
079901601

Classic Luthor
the Hunchback
079901312

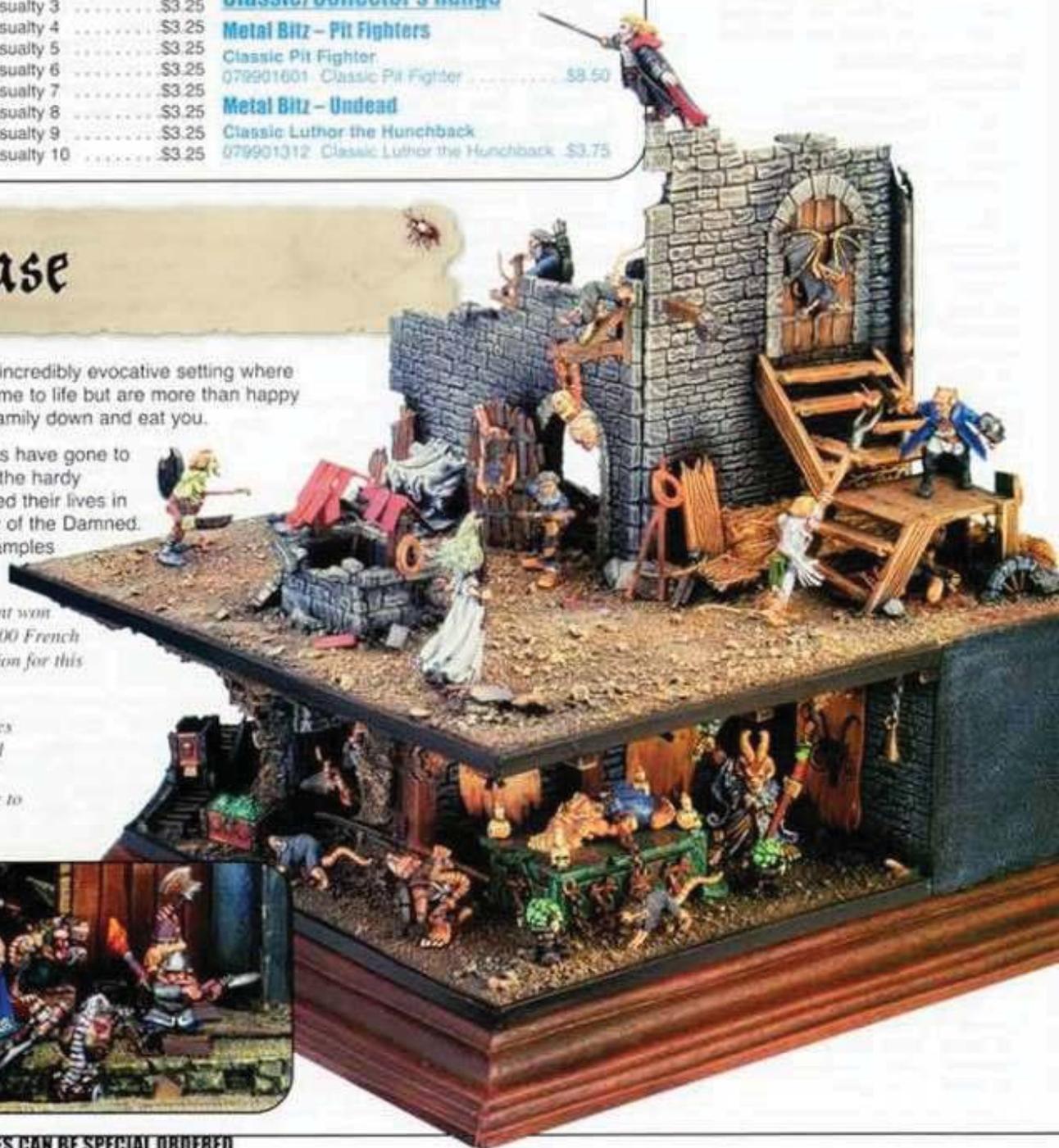
Showcase

Mordheim provides an incredibly evocative setting where nightmares not only come to life but are more than happy to track you and your family down and eat you.

Many creative hobbyists have gone to great lengths to depict the hardy warriors who have risked their lives in the environs of the City of the Damned. Here are just a few examples of their efforts.

Right: Jeremie Bonamont won a Bronze award at the 2000 French Golden Demon Competition for this action-packed diorama.

Below: Finding themselves surrounded by their hated enemy, the Skaven, these Treasure Hunters prepare to sell their lives dearly.

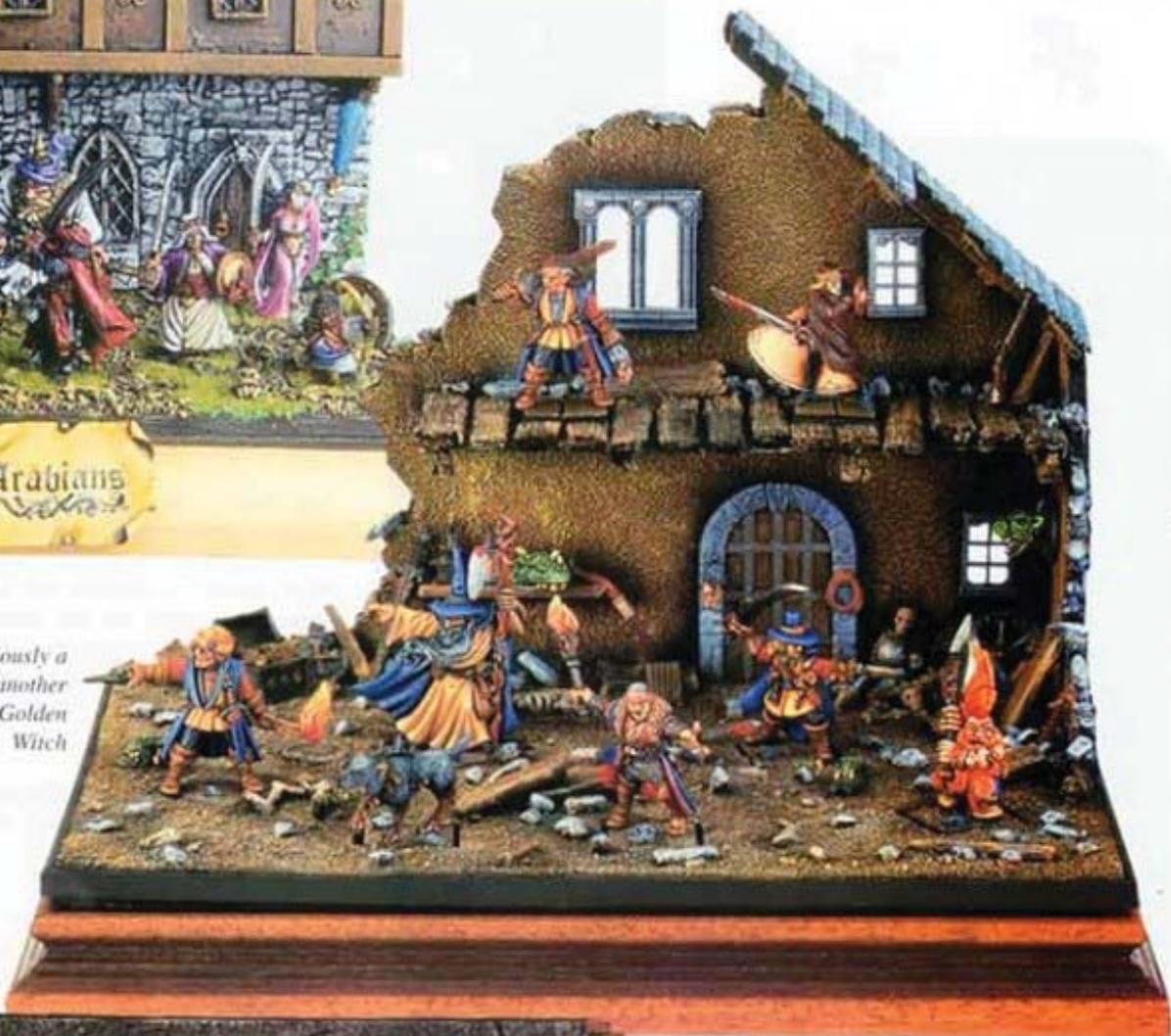


TOZZ SPECIALIST GAMES CAN BE SPECIAL ORDERED



Left: This Arabian Warband was converted and painted by Jose Oscar Garcia Gonzalez and entered in the 2000 Spanish Golden Demon Competition. Jose won a Gold Award for his troubles.

Right: Jeremie Bonamont is obviously a big fan of Mordheim. He won another Bronze award in the 2000 French Golden Demon Competition with this Witch Hunter Warband.



Left: The clever conversion work and superb plaid painting on this Middenheimer Warband won Axel de Mohrenschildt a Gold award at the 2000 French Golden Demon Competition.



Showcase



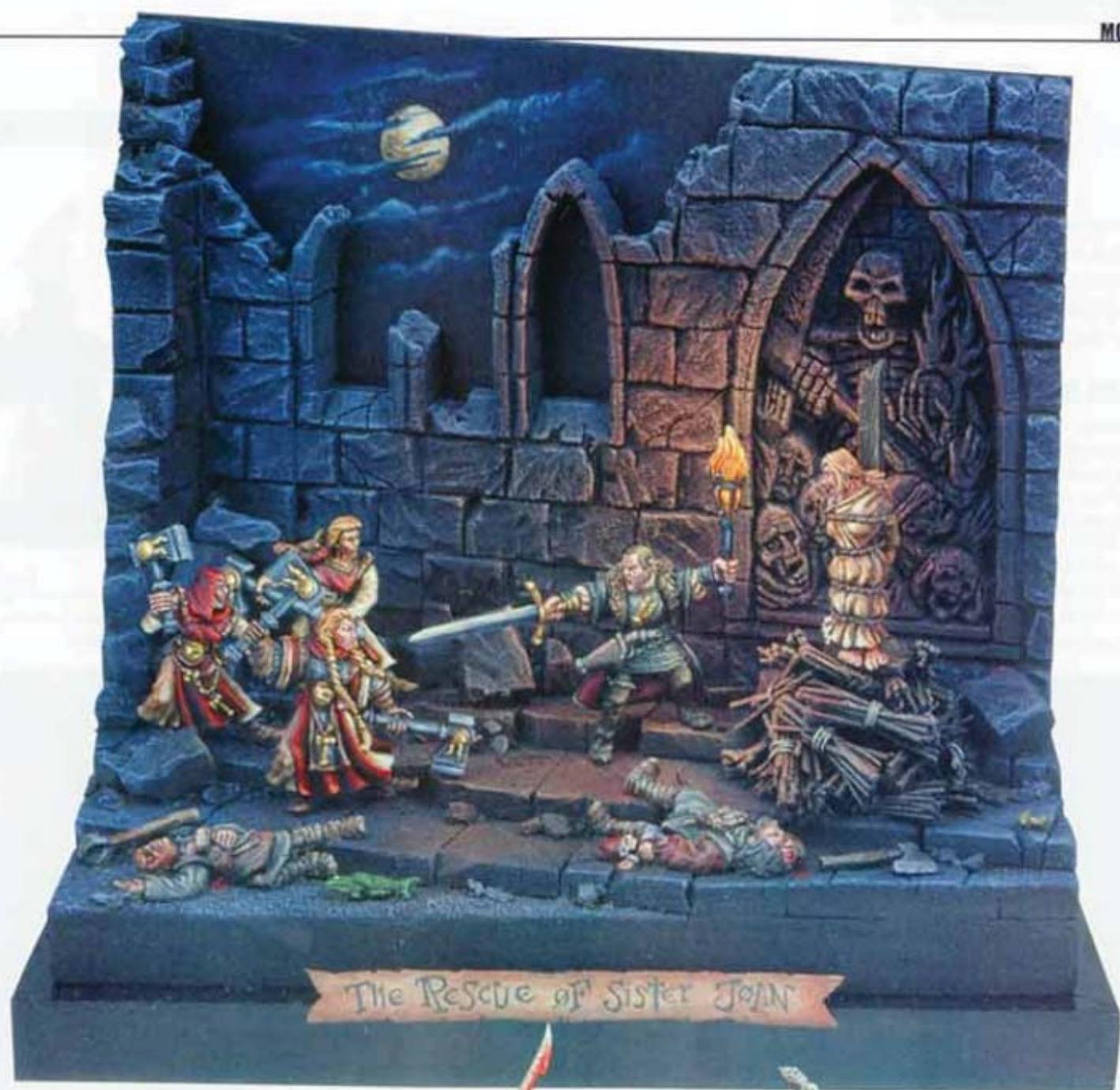
Above: Using the versatile Empire Militia Sprue and a few other bits, Michael Perry converted this fantastic Kislevite Warband. Note the furry hats on each model. They were sculpted from green stuff, a two-part epoxy putty that is used by our miniature sculptors to create the masters for nearly all of Games Workshop's miniatures.

Left: This Pit Fighter Warband spills forth from their temporary accommodations in the Merchants' Quarter.

Right: Victoria Lamb won a Gold award at the 2001 Australian Golden Demon competition for this fantastic diorama. Victoria was also awarded the Slayer Sword, the highest award at any Golden Demon Competition. Hundreds of hours went into the production of this piece including detailed work on painting the lighting effects from the blazing torch.

Below: Chris Blair won the Slayer Sword at the 2001 UK Golden Demon Competition with this beautifully converted and painted Slaaneshi Cult warband.





FEUILLE DE REFERENCE



Sequence 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

COUPS CRITIQUES

Un jet de 6 pour blesser cause un coup critique. Lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous. On ne peut causer qu'un seul coup critique par phase de corps à corps.

TABLEAU DES COUPS CRITIQUES

- 1-2 **Organe vital.** 1 blessure = 2. Faites les sauvegardes avant.
- 3-4 **Partie découverte.** 1 blessure = 2. Aucune sauvegarde possible.
- 5-6 **Coup de maître!** 1 blessure = 2. Aucune sauvegarde possible; +2 au(x) jet(s) de dégâts.

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.

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 DE L'ATTAQUANT	CC DU DEFENSEUR									
	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.

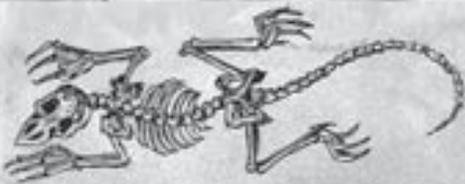
Le tableau ci-dessous indique la réduction de la sauvegarde adverse en fonction de la Force de l'attaquant.

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.



Hommes de main



NOM DE BANDE :

TYPE DE BANDE :

MAGOT :

Couronnes :

Pierre Magique :

VALEUR DE BANDE :

Expérience Totale :

Membres () x 5 :

Valeur :

RESERVE D'EQUIPEMENT

NOM		EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
NOMBRE	TYPE		
M CC CT F E PV I A Cd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>			

NOM		EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
NOMBRE	TYPE		
M CC CT F E PV I A Cd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>			

NOM		EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
NOMBRE	TYPE		
M CC CT F E PV I A Cd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>			

NOM		EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
NOMBRE	TYPE		
M CC CT F E PV I A Cd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>			

NOM		EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
NOMBRE	TYPE		
M CC CT F E PV I A Cd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>			

NOM		EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES
NOMBRE	TYPE		
M CC CT F E PV I A Cd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/>			

