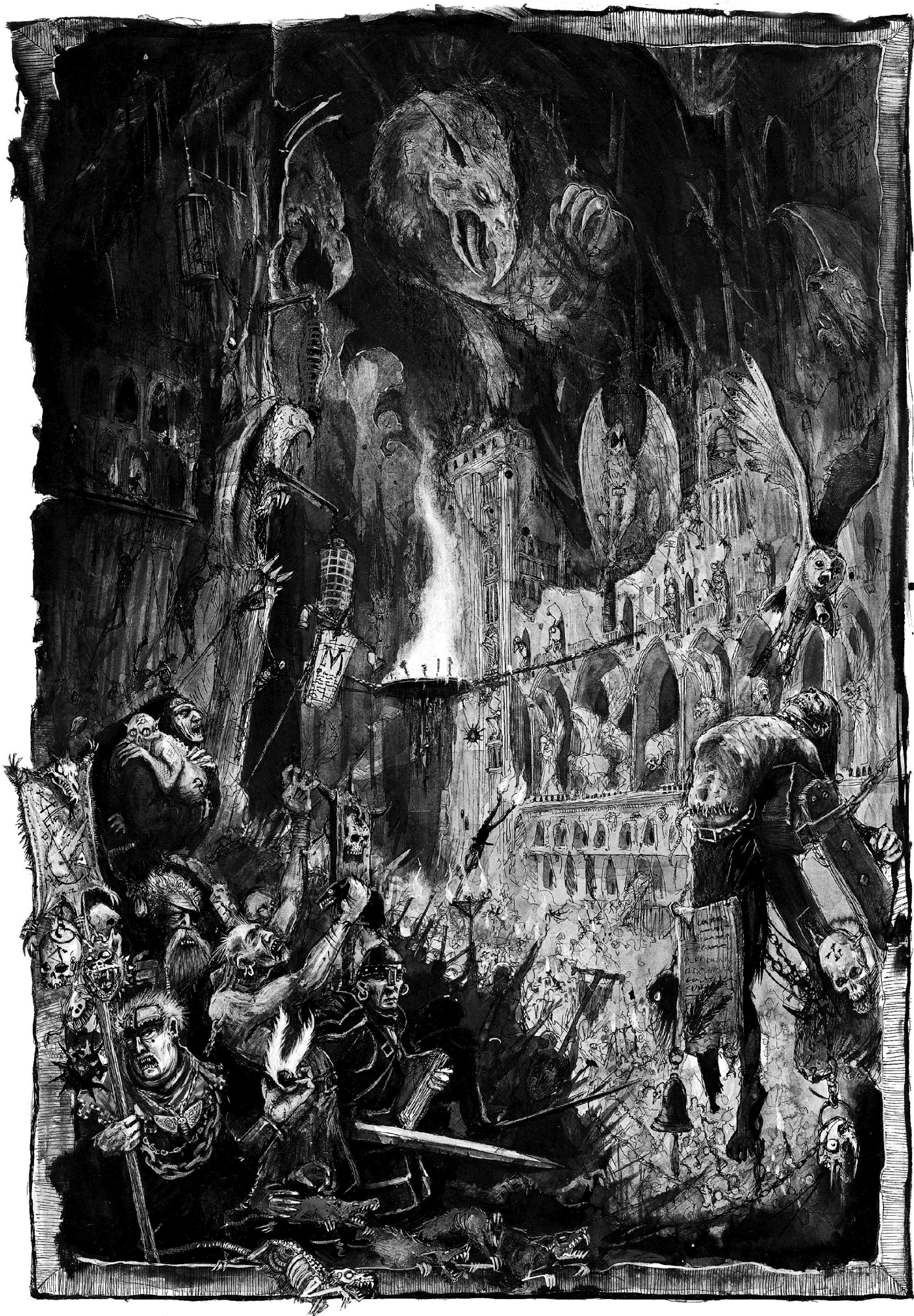
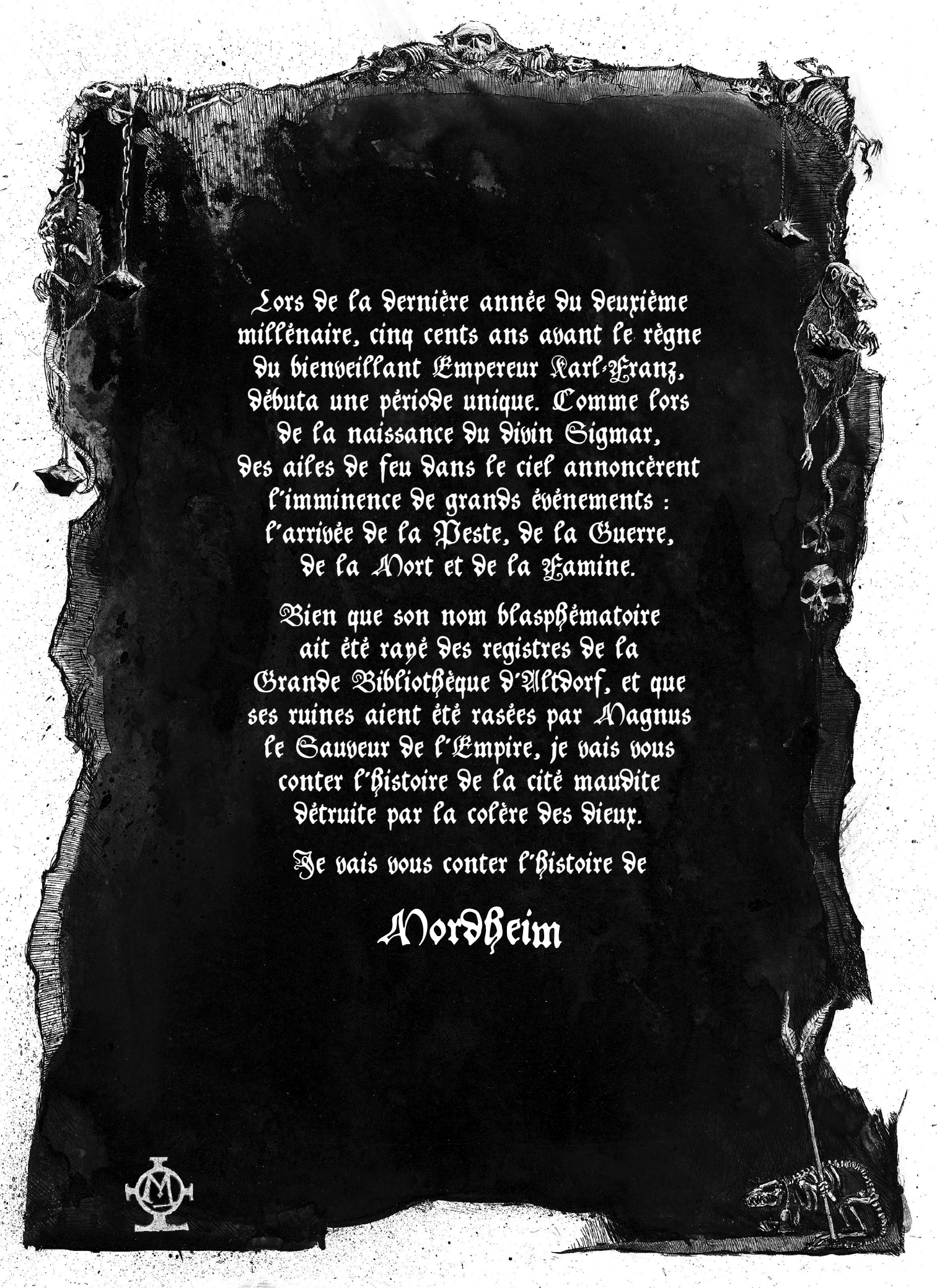




MORDHEIM





Lors de la dernière année du deuxième millénaire, cinq cents ans avant le règne du bienveillant Empereur Karl-Franz, débuta une période unique. Comme lors de la naissance du divin Sigmar, des ailes de feu dans le ciel annoncèrent l'imminence de grands événements : l'arrivée de la Peste, de la Guerre, de la Mort et de la Famine.

Bien que son nom blasphématoire ait été rayé des registres de la Grande Bibliothèque d'Altdorf, et que ses ruines aient été rasées par Magnus le Sauveur de l'Empire, je vais vous conter l'histoire de la cité maudite détruite par la colère des dieux.

Je vais vous conter l'histoire de

Nordheim



Nordheim

Un Extraordinaire Ouvrage d'Horreur et d'Aventure par

Tuomas Pirinen

calligraphié avec l'aide de
Rick Priestley & Alessio Cavatore

Illustration de Couverture : "Vision de Nordheim" par Geoff Taylor



Fabuleuses Illustrations & Enluminures

John Blanche, Alex Boyd, David Gallagher,
Nuala Kennedy, Karl Kopinski, Paul Smith & John Wigley

Elaboration des Eléments Essentiels en Carton

Neil Hodgson

Composition & Mise en Page

John Blanche, Alan Merrett & Talima Fox

Conception des Figurines

Dave Andrews, Mark Bedford, Colin Dixon, Gary Morley, Aly Morrison,
Trish Morrison, Brian Nelson, Alan Perry & Michael Perry

Maquettes Architecturales & Autres Ouvres de Modélisme

Owen Branham, Mark Jones & Chris Smart

Artistes Peintres des Pièces de Jeu

Richard Baker, Neil Green, Martin Footitt, Matt Parkes,
Keith Robertson, Chris Smart, Dave Thomas & Stuart Thomas

Conteur

Gavin Thorpe

& moult remerciements à :

Joshua Thaler, Sarah Groves, Antti Vierikko, Tuomas Lähdeoja,
Alfred Nunez, Tim Huckelbery, Jeremy Vetock, Brian Lang,
Lindsey le Doux Priestley, Mark Havener, Nigel Stillman,
Atte Roine et tous ceux sans l'aide de qui ce jeu n'aurait jamais existé!

Traduction & Adaptation

François-Xavier Ngo, Stéphane Takénit & Alain Boisseau

Edition Mise à Jour Septembre 2006



Sommaire

L'Empire en Flammes	8
La Cité des Damnés	10
Les Bandes de Mordheim	14

Règles

Introduction	19
Caractéristiques	22
Le Tour	24
Mouvement	25
Tir	29
Corps à Corps	34
Commandement & Psychologie	38
Armes & Armures	40
Équipement Divers	52
Magic	56

Bandes

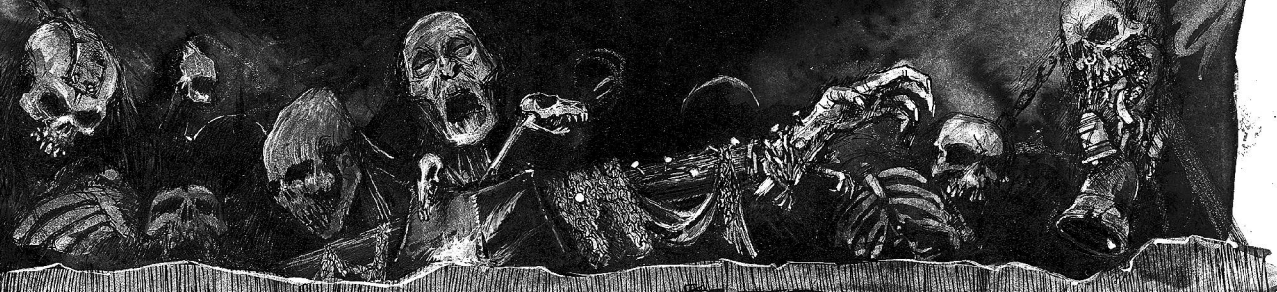
Commencer	64
Bandes	66
Les Mercenaires	68
Le Culte des Possédés	72
Les Répurgateurs	78
Les Sœurs de Sigmar	82
Les Morts-vivants	86
Les Skavens	90

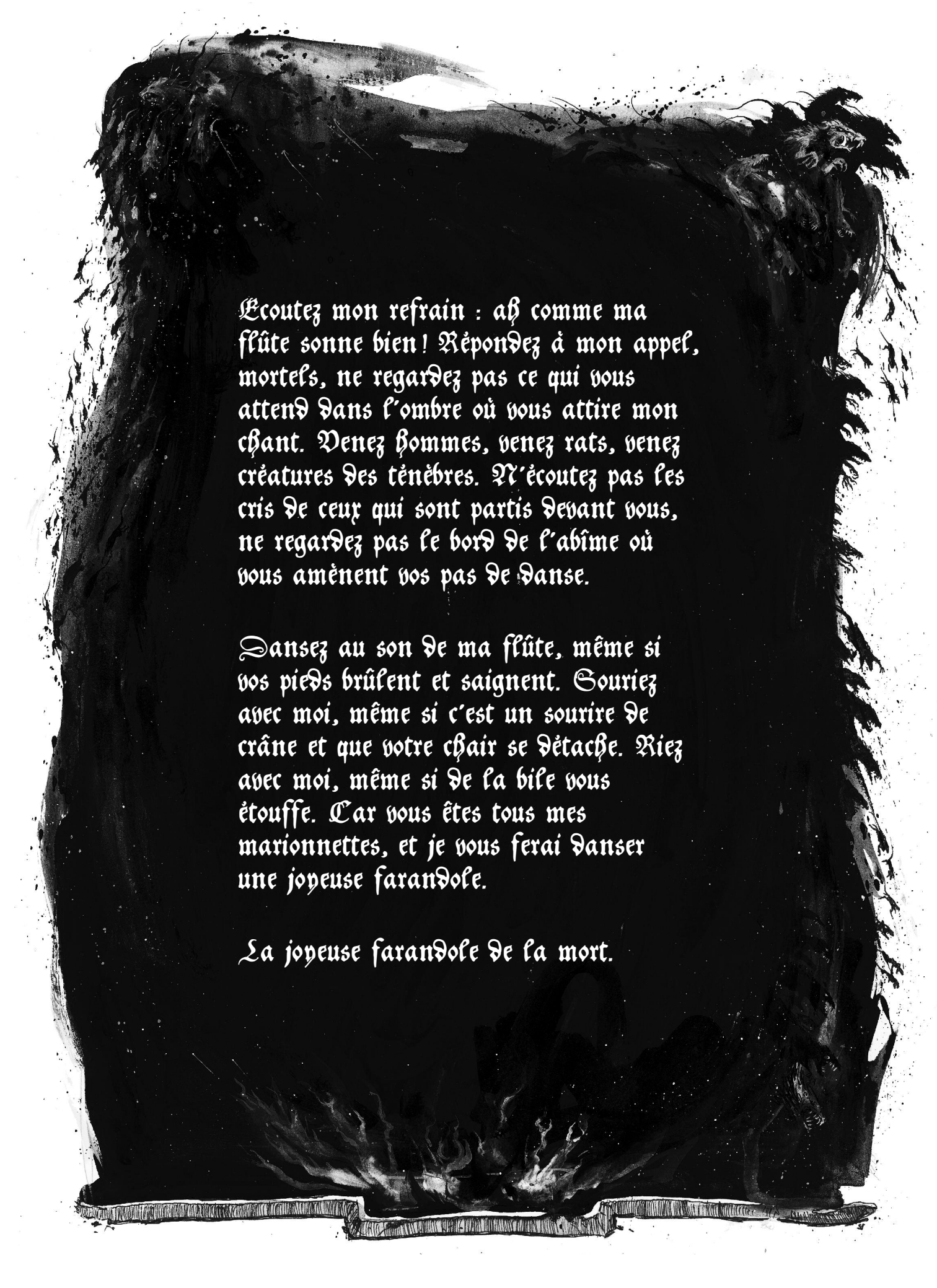
Campagnes

Campagnes	116
Expérience	120
Scénarios	125
Revenus	134
Commerce	144
Francs-Tireurs	147
Dramatis Personae	152

Règles optionnelles

Règles Optionnelles	160
Cavaliers	163
Armes à Poudre Noire	164
Jouer des Batailles Individuelles	165



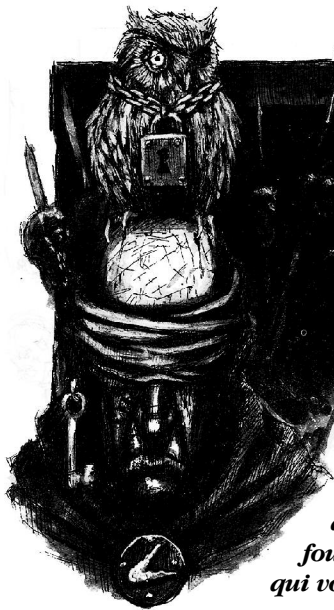


Écoutez mon refrain : ah comme ma
flûte sonne bien ! Répondez à mon appel,
mortels, ne regardez pas ce qui vous
attend dans l'ombre où vous attire mon
chant. Venez hommes, venez rats, venez
créatures des ténèbres. N'écoutez pas les
cris de ceux qui sont partis devant vous,
ne regardez pas le bord de l'abîme où
vous amènent vos pas de danse.

Dancez au son de ma flûte, même si
vos pieds brûlent et saignent. Souriez
avec moi, même si c'est un sourire de
crâne et que votre chair se détache. Riez
avec moi, même si de la bile vous
étouffe. Car vous êtes tous mes
marionnettes, et je vous ferai danser
une joyeuse farandole.

La joyeuse farandole de la mort.





L'empire en flammes

Cela fait presque vingt siècles que Sigmar Heldenhammer a débarrassé nos terres des bords monstrueux qui y vivaient, fondant ainsi l'Empire, le plus grand des royaumes humains. A présent, nos esprits se tournent à nouveau vers Sigmar, le Dieu des Batailles; Sigmar, le Père des Hommes, tandis que le millénaire touche à sa fin et que le temps de son retour approche. Dans tous les temples du pays, les foules se rassemblent pour entendre les nombreux et merveilleux événements qui vont sûrement se produire lors du retour du Dieu Vivant vers son peuple.

Les Chroniques d'Ostermark – entrée pour l'an 1999

Plus que jamais en cette fin de la dernière année du dernier siècle du second millénaire, la présence du Père des Hommes fait gravement défaut. Car l'Empire, jadis aussi puissant militairement que fort spirituellement, n'est plus qu'un royaume ravagé par la guerre et affaibli par la corruption. Nul Empereur ne règne en cette sombre période, et l'Empire est morcelé en plusieurs contrées, de l'Ostermark dans le nord glacial au Wissenland dans le sud lointain, et de Marienburg sur la côte ouest à la Sylvanie qui s'étend à l'ombre des Montagnes du Bord du Monde. Chaque seigneur affronte frères et voisins, tandis que les grands de l'Empire se disputent la couronne, laissant les mains libres aux bandits et aux voleurs.

Nul ne souffre autant que les pauvres, et il n'est point étonnant qu'ils sombrent dans l'errance, la boisson et toutes sortes de vices. Ils mènent une vie misérable, tués par le feu et par l'épée, écrasés par le poids des impôts et dépouillés par les marchands obèses qui profitent de l'anarchie pour s'enrichir davantage.

C'est dans la cité de Mordheim, dans la province d'Ostermark, le premier jour de l'année mille neuf cent quatre-vingt-dix-

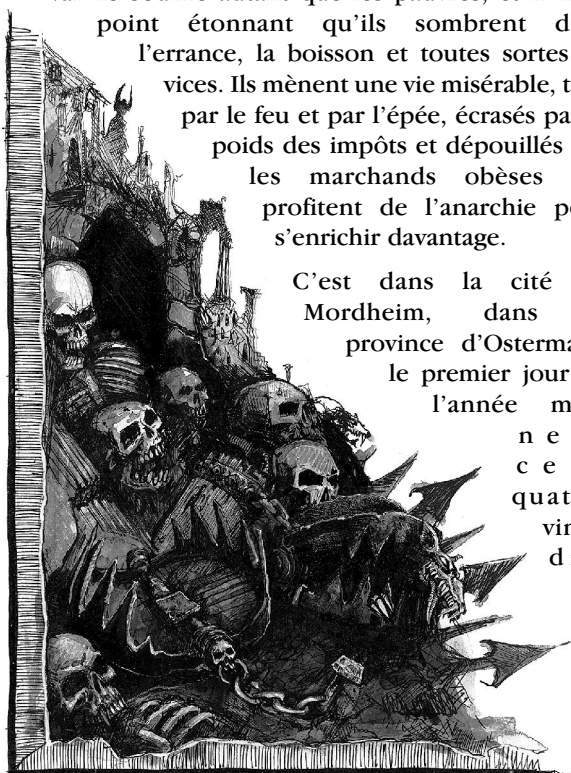
neuf de l'ère de Sigmar que la Prophétesse des Sœurs de Sigmar a observé le signe tant attendu pour la première fois dans le ciel nocturne, ainsi que le prédisait le prophète Macadamnus de Greill plus de cinq cents ans plus tôt en écrivant :

*Dans la cité de ses sœurs il nous
reviendra sur des ailes de feu.
Sur son trône il régnera pour l'éternité,
épargné par la corruption de la chair.
Ceux qui s'y rassembleront pour l'attendre
ne connaîtront pas la mort.
Et les seigneurs du nord dirigeront
ensemble les nations du monde.*

Les Versets de Macadamnus – Verset CXXVI

Il était devenu clair que la cité mentionnée n'était autre que Mordheim. Elle abritait le Saint Ordre des Sœurs de Sigmar, les "sœurs" de la prophétie, tout en étant située à l'extrême nord de l'Empire. Quant aux "ailes de feu", tout le monde pouvait les voir. Haut dans le ciel nocturne brillait le symbole sacré de Sigmar, la comète à deux queues, dont l'apparition deux mille ans auparavant avait annoncé sa naissance. Nuit après nuit, la brillance de la comète s'accroissait. Jour après jour, le peuple se pressait vers Mordheim tandis que la nouvelle de l'arrivée imminente de Sigmar sur des ailes de feu se répandait à travers tout l'Empire.

Alors que s'achevait la dernière année du vingtième siècle, la comète gonfla au point de chasser la nuit des rues de Mordheim. Ses feux brûlaient dans le ciel si bien que le soleil lui-même semblait terne et froid en comparaison. Sous la prodigieuse sphère, le peuple de Mordheim sembla oublier toute retenue et se laissa aller à une fête aussi gargantuesque que dépravée. Qui sait combien d'âmes s'étaient entassées dans la cité? Des centaines de milliers étaient venues de tout l'Empire, si bien que la moindre ruelle du



moindre quartier résonnait sans discontinuer de joyeuses musiques. Hors des murs de la cité, les nouveaux arrivants se bousculaient et dansaient. Nul ne cherchait à se reposer ou à s'abriter lors de ces journées sans nuit : tous dansaient, chantaient, buvaient et s'abandonnaient à des plaisirs indécents. Plus tard, certains dirent que des démons étaient sortis des ombres pour se mêler aux festivités et batifoler avec hommes et femmes. Mais qui peut affirmer une telle chose avec certitude, tant l'horreur de cette époque a obscurci les esprits?

***Ainsi furent rassemblés tous les péchés
humains dans Mordheim, à la veille de sa
destruction, comme un furoncle concentre
les poisons du corps pour être incisé par
le scalpel du chirurgien.***

Bernhardt Hal – Répurgateur Général

Le ne fut pas Sigmar mais son jugement qui tomba sur la cité de Mordheim au premier instant du premier jour de la nouvelle ère. Tandis que la cavalcade de perversion culminait, le Marteau de Sigmar s'abattit en mettant fin à la vie de chaque homme, femme et enfant dans la cité. Dans une explosion dix mille fois plus forte que le tonnerre, le sol sembla se soulever à la rencontre du feu, abattant les bâtiments, brisant les murs et soufflant les arbres. Dans la lointaine Altdorf, les temples tremblèrent en laissant choir des débris de maçonnerie dans les rues adjacentes. Au-delà des frontières de l'Empire, des forteresses souterraines naines, qui tenaient depuis des générations, se fissurèrent et s'écroulèrent.

Mordheim n'était plus que ruines carbonisées. Pourtant, parmi la foule massée à l'extérieur de la cité, car cette dernière était si bondée que tous n'avaient pas pu y entrer, quelques rares individus survécurent. Ils s'enfuirent aussi loin que possible en apportant la nouvelle de la punition divine de Sigmar dans tout l'Empire, mais la mort les rattrapa : beaucoup succombèrent ensuite aux mutations qui déformèrent et tordirent leur corps, et aux tortures mentales que leurs souvenirs leur infligeaient.

***Un nuage de fumée noire recouvrit les
ruines sept jours et sept nuits durant, et
une grande fournaise brûla comme un
charbon ardent sorti des enfers.***

*Les Chroniques d'Ostermark
– entrée pour l'an 2000*

Des vapeurs tourbillonnantes obscurcirent la cité pendant plusieurs jours après sa destruction. Elles émanaient d'une étrange lueur verte si brûlante que nul ne pouvait l'approcher, mais finirent par se dissiper tandis que refroidissaient les ruines. Quelques dépossédés revinrent ensuite en quête d'objets de valeur abandonnés ou de trésors similaires qui auraient survécu à la colère de Sigmar.

Au cours de la nouvelle année, d'étranges histoires commencèrent à circuler à propos d'une pierre magique découverte dans les ruines : un minéral noir et luisant capable d'accomplir des miracles. D'autres pierres furent rapidement découvertes, de tailles et de formes diverses, toutes supposées détenir des pouvoirs extraordinaires. D'après ces fables, elles redonnaient la vue aux aveugles, soignaient les malades, faisaient pousser les arbres en un jour, et permettaient aux morts de marcher et de parler.

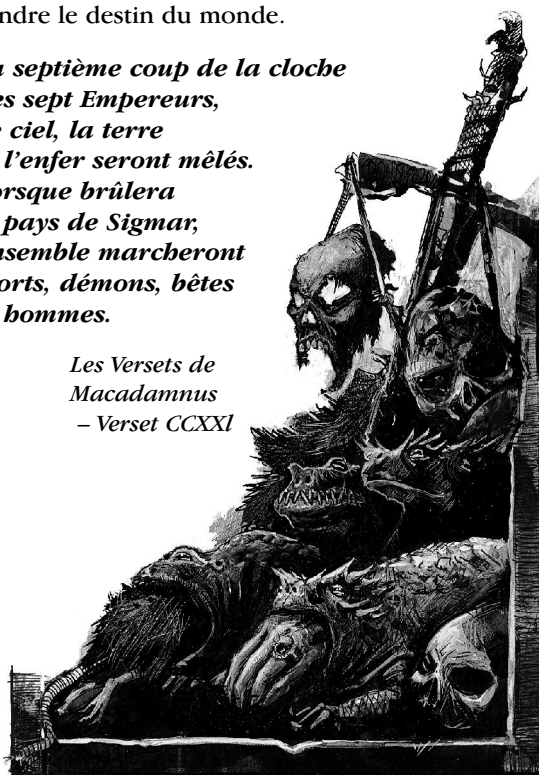
Mais surtout, du plomb fut transformé en or : un miracle accompli pour le compte de Siegfried, Comte de Reikland, par son alchimiste personnel Vaun Hoffman. La rumeur de cette découverte se répandit comme une traînée de poudre à travers l'Empire et le Vieux Monde, et toutes sortes d'hommes ne tardèrent pas à affluer dans les ruines de Mordheim en quête de cette fabuleuse pierre magique.

C'est ainsi que les ruines de Mordheim attirèrent l'attention des seigneurs de l'Empire et de bien d'autres, car puissance et fortune étaient à prendre ! Certains désiraient amasser de l'or pour payer leurs armées et satisfaire leurs ambitions impériales, d'autres convoitaient le pouvoir magique, et d'autres encore étaient simplement cupides ou mus par des raisons plus sinistres que des hommes loyaux et bons pourraient à peine imaginer.

On entendit ensuite parler de monstres rôdant dans les ruines, des rats géants de la taille d'un homme, des morts-vivants, des démons et des créatures mutantes. Il n'en sera pas dit davantage pour le moment, mais tous vinrent à Mordheim avec leurs rêves, ignorant que de leurs actions allait dépendre le destin du monde.

***Au septième coup de la cloche
des sept Empereurs,
Le ciel, la terre
et l'enfer seront mêlés.
Lorsque brûlera
le pays de Sigmar,
Ensemble marcheront
morts, démons, bêtes
et hommes.***

*Les Versets de
Macadamnus
– Verset CCXXI*



La cité des Damnés

Toute autorité avait disparu durant les années de folie précédant la destruction de Mordheim, et la misère qui affligeait l'Ostermark s'aggrava encore. Le peuple déserta les campagnes pour s'entasser en ville, les forgerons abandonnèrent leurs forges, et même les marchands et les usuriers renoncèrent au commerce. Ainsi, avant même la dévastation, l'Ostermark sombrait dans l'anarchie, tandis que son souverain, le Comte Steinhardt, avait depuis longtemps succombé aux plaisirs dépravés qui devaient se généraliser lors des derniers jours. Lui et la plupart des nobles périrent par le feu purificateur de Sigmar, et bien peu hélas pleurèrent la disparition de la longue et jusque-là honorable lignée des Steinhardt.

Ils viennent à Mordheim

Aujourd'hui, le pays d'Ostermark n'existe plus que sur les cartes. Ses terres négligées et dévastées sont infestées de pillards sauvages. Des armées étrangères foulent son territoire sans permission, et la poignée d'honnêtes hommes qui y reste est la proie constante des bandits et autres voleurs en maraude. Pourtant, les hommes viennent en Ostermark, ils affluent même de tout l'Empire comme des charognards autour d'un cadavre, attirés par la mystérieuse pierre magique, que ses pouvoirs

rendent infiniment plus précieuse que l'or. Mais si mirobolants que puissent être les gains, et si rapidement que vienne la fortune, les dangers demeurent plus grands encore.

Les premiers chasseurs de trésors à s'aventurer dans Mordheim étaient imprudents, souvent seuls ou à deux, car ils n'imaginaient pas quelles horreurs rôdaient dans les sinistres ruines de la cité. Beaucoup disparurent sans laisser de traces. D'autres revinrent mutilés dans leur chair ou dans leur âme, délirant à propos de créatures bestiales et inhumaines. Certains mentionnaient sans cesse les démons et les créatures de la Fosse, et quelques-uns revenaient des ruines les mains vides en riant comme des fous, et rient encore maintenant. Bientôt, seuls les plus téméraires pénétrèrent seuls dans la cité des damnés. Les chasseurs de trésors préférèrent maintenant s'unir en petits groupes armés, ou bandes, pour plus de sécurité.

Les monstres n'étaient pas seuls responsables de la mort de si nombreux aventuriers. L'air même de Mordheim s'est en effet avéré néfaste pour ceux qui l'ont respiré trop longtemps. Même la pierre magique tant recherchée fut la perte de plus d'un, car sa puissance magique brute pouvait brûler la chair et causer d'horribles changements du corps et de l'esprit. Beaucoup de ceux qui entrèrent dans Mordheim comme camarades furent poussés à la discorde et au meurtre par les vapeurs contenues dans l'atmosphère et l'énergie émanant de la pierre magique. D'autres n'avaient besoin d'aucune influence maligne pour se retourner contre leurs compagnons, la seule découverte d'une pierre de valeur suffisant à ce que la cupidité prenne le pas sur la loyauté. D'autres encore revinrent apparemment sains et saufs, mais tombèrent malades et moururent, ou développèrent des difformités si atroces que leurs camarades durent les abandonner ou les achever pour leur épargner l'humiliation suprême.

Passer entre les gargouilles qui gardent la porte de cet endroit, c'est passer les portes de la mort!

Dernières Paroles d'un Aventurier Inconnu





Ils établissent leur campement

Ln raison de la pestilence régnant entre ses murs, de nombreuses colonies de tentes délabrées et autres camps rudimentaires, semblables à ce que bâtiraient des chasseurs pour passer une semaine dans les montagnes, sont apparus tout autour de la cité. Ces camps sont séparés les uns des autres à cause de la rivalité entre les habitants des différentes contrées, et de rudimentaires fortifications ont été élevées pour repousser les attaques des voisins. Certains, tel le Havre de Sigmar, restent relativement sûrs malgré l'anarchie car des gardes sont payés pour y maintenir l'ordre. Ceux-là possèdent même une place du marché pour les armuriers et autres camelots aux marchandises hors de prix. D'autres, comme le Bourg des Coupe-gorge, ne sont que des repaires de meurtriers où les mutants vont librement et où des hommes encapuchonnés apportent des cadavres aux nécromanciens en échange d'or souillé.

Ces refuges, si vils soient-ils, sont relativement sûrs en comparaison des ruines de Mordheim elle-même, qui sanctionnent par la mort ou pire la moindre pause d'une petite heure. Les groupes d'hommes qui osent s'y aventurer sont soit des braves, soit des fous désespérés, et les guerriers mercenaires trouvent rapidement du travail parmi ceux qui franchissent chaque jour les portes de Mordheim. Cependant, une fois de l'autre côté, plus aucune loi humaine ne s'applique. On y mutilé et on y tue en toute liberté, si bien que le moindre rival devient un ennemi mortel. Des hommes qui jouaient aux dés en trinquant ensemble la veille peuvent s'entre-tuer au petit matin. Ainsi vont

les choses à Mordheim, où la seule règle consiste à tuer pour ne pas être tué, et où seuls les plus forts peuvent survivre pour remporter la plus grande de toutes les récompenses.

*Le Comte de Middenland offre tant d'or!
Celui de Reikland offre tant en plus! Le
Grand Théogoniste offre la bénédiction de
Sigmar, mais je préférerais son or!
Chaque puissance de l'Empire désire de la
pierre magique et ferait n'importe quoi
pour en avoir... sauf venir ici pour la
ramasser elle-même! Alors trinquons mes
amis, car demain nous irons faire ce sale
travail à leur place... et pas pour rien!*

Fernando Pavaroti, Capitaine Mercenaire



Ils recherchent un grand pouvoir

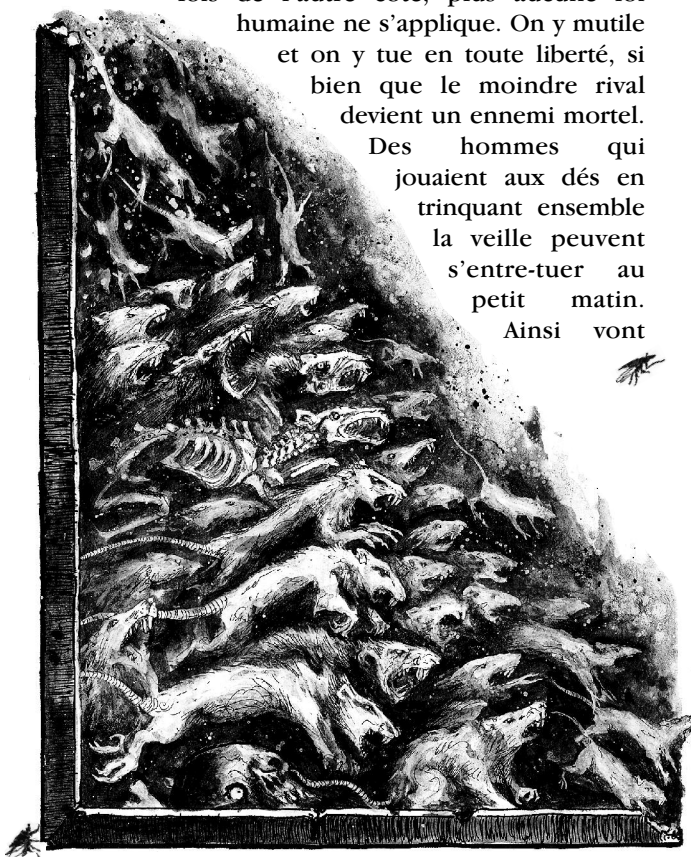
Nul Empereur ne règne sur l'Empire, et nul ne l'a fait sans contestation depuis plus de quatre siècles. Pourtant, certains Comtes Electeurs coifferaient volontiers la couronne s'ils disposaient de la puissance nécessaire pour s'imposer à leurs voisins. Selon l'ancienne tradition, les souverains de chaque contrée, les Electeurs, votent pour élire celui d'entre eux qui sera sacré empereur, si bien que chaque candidat doit rechercher le soutien de ses pairs pour obtenir la majorité. D'autres puissances, bien qu'inéligibles pour la couronne, sont également électrices et doivent de même être courtisées tant leur influence est grande. Parmi ces dernières, le Grand Théogoniste de Sigmar est incontournable, car les temples de son dieu s'élèvent dans tout l'Empire.

La découverte de pierre magique à Mordheim a semé la confusion, car elle offre enfin la possibilité de départager les candidats rivaux. Les Comtes Electeurs ont donc tous engagé des mercenaires pour récupérer autant de pierre magique que possible. Les souverains de Reikland, de Middenland et de Sylvanie sont ceux qui se disputent le plus âprement le trône, tandis que Dame Magritta, élue par les contrées mineures et favorite des guildes de marchands, a été disqualifiée par le Grand Théogoniste sous prétexte que nulle femme ne peut porter la couronne de Sigmar. C'est ainsi que les regards de ces grands rivaux se tournent vers Mordheim et sa fabuleuse pierre magique, qui possède le pouvoir de transformer les métaux vils en or.

*Qui règne en Ostermark? Nul n'y est
seigneur, car chaque roturier est prince
dans un pays où la puissance est à la portée
du bandit comme du noble et de la bête.*

Les Chroniques d'Ostermark

– entrée pour le solstice d'été de l'an 2000



Mais les comtes ne sont pas seuls dans la course au pouvoir. L'anarchie afflige l'Empire depuis des siècles, et l'influence des marchands et des temples est devenue immense. A Marienburg, le plus grand et le plus fréquenté des ports du Vieux Monde, les marchands ont prospéré mieux que partout ailleurs, et certains bourgeois de cette cité sont désormais plus puissants que bien des nobles. Les plus influents de tous sont les Libres Marchands, une société secrète comprenant les marchands les plus riches, dont l'ambition est de placer Dame Magritta de Marienburg sur le trône de l'Empire. Les citoyens de la ville de Marienburg sont célèbres pour leurs vêtements élégants, leur goût pour les bijoux et leurs manières distinguées, dont beaucoup se gaussent en les appelant des fats. En vérité, nombreux sont ceux qui envient la richesse et la sécurité de Marienburg en ces temps difficiles, car si la puissance des comtes a décliné, celle des guildes marchandes s'est accrue d'autant. A présent, de nombreux riches roturiers aimeraient renverser l'ancien système politique pour mettre en place une assemblée, qui donnerait aux marchands le pouvoir correspondant à leur richesse.

Le mécontentement général est tel que certains bourgeois recherchent le pouvoir par les moyens les plus infâmes. Ils se tournent vers la sorcellerie, le plus noir des arts, que tous s'accordent à considérer comme l'incarnation du mal et dont la pratique est depuis longtemps punie de mort sous la torture. Bien que peu osent en parler, la présence de sorciers dans l'Empire est notoire, comme les cultes secrets qu'ils vouent aux dieux noirs et les cadavres qu'ils dérobent dans les cimetières. Ces agents de la corruption invoquent des démons pour les servir tandis que les nécromanciens envoient des morts-vivants tuer et voler pendant la nuit. On dit à présent que les sorciers se montrent ouvertement dans la Cité des Damnés, et qu'ils y recherchent la même pierre magique capable de démultiplier la puissance de leur sorcellerie. C'est pourquoi les Templiers de Sigmar viennent à Mordheim dans leurs chariots chargés de cages, de braseros, de fers et d'instruments de torture, pour accomplir leur devoir là où le besoin s'en fait le plus sentir. Ce sont les Répurgateurs, comme les appellent ceux qui les craignent et les haïssent, et comme ils se nomment eux-mêmes, car ils tirent une grande fierté de la persécution des hérétiques.

Les cendres graisseuses et les restes de bûchers funéraires s'étendaient à perte de vue sur la place, et la fumée envahissait les rues. Nous en gardâmes la puanteur en bouche pendant des jours.

Journal de Selestian Bran

Derrière les Répurgateurs se trouve la plus grande autorité spirituelle de l'Empire, le Grand Théogoniste de Sigmar. Lui aussi rêve de pouvoir, et on dit qu'il convoite secrètement pour lui-même la couronne qu'il a refusé à Magritta de Marienburg. La destruction de Mordheim a engendré une atmosphère de terreur religieuse, car qui peut nier que le temps du jugement de Sigmar est arrivé et que son peuple s'est avéré fautif? Depuis le nouvel an, la foule se presse dans les lieux saints pour y faire la paix avec son dieu et accepter sa punition. De nombreux suppliants ont légué tous leurs biens aux temples pour prendre la route en pénitence. Ainsi, de grands cortèges de mendiants dépenaillés parcourent le pays en se flagellant pour expier les péchés de tous les hommes. A présent, le Grand Théogoniste a envoyé ses chasseurs de sorcières à Mordheim pour en extirper le mal qui s'y est logé, mais aussi, dit-on, pour lui ramener de la pierre magique.

*Triomphe le frère du démon noir,
Tandis que s'attablent les charognards.
Cupidité, ambition, malice et haine,
Se pressent vers le portail ardent.
Qui porte la couronne de Sigmar,
Demain perdra le trône.*

*Prophétie de Cassandra
– Prophétesse des Sœurs de Sigmar*





Les bandes de mordheim

Qui peut bien venir à Mordheim? Et qui peut bien ne pas y être? Des hommes venus de tout l'Empire habitent les campements miteux qui entourent Mordheim, des hommes de Middenheim la cité d'Ulric, de Marienburg sur la côte ouest, de Sylvanie et de Wissenland, et de tous les pays qui les séparent. Certains viennent pour leurs propres raisons obscures, mais l'écrasante majorité ne vient que pour faire fortune. Ces aventuriers mercenaires sont pour la plupart engagés par les souverains de Middenheim, de Marienburg et de Reikland, qui convoitent tous trois le trône et sont de loin les plus

riches et les plus ambitieux. En vérité, la rivalité entre ces trois comtes est si grande qu'il est rare de voir leurs hommes camper ensemble, et que l'on n'a jamais vu ces guerriers d'origines différentes combattre en bande les uns aux côtés des autres.

Nous suivions ce chemin bien connu vers la Cité des Damnés et nous passâmes devant eux. Ils pendaient des croix auxquelles ils étaient cloués en une longue ligne le long de la route. Nous marchions tandis que les yeux de ces cadavres brisés nous suivaient, et que leurs têtes se tournaient pour nous murmurer 'Repartez... repartez... repartez.'



Des autres prétendants au trône, le souverain de Sylvanie, le comte von Carstein, est le plus puissant, mais sa réputation est si terrible que peu acceptent son or. On dit qu'il se livre aux plus abominables des hérésies en buvant du sang humain et en usant de nécromancie pour ressusciter les morts. Ses serviteurs, étranges et perfides, explorent eux aussi les ruines de la Cité des Damnés, bien qu'ils restent dans l'ombre en évitant la lumière du jour. Peu de gens suspectent la véritable nature de von Carstein, sauf peut-être les Répurgateurs qui soupçonnent tout, et il reste pour le moment un prétendant de plus au trône de Sigmar.

Qui sait quelles ambitions nourrit le Grand Théogoniste de Sigmar? Il a refusé la couronne à Dame Magritta de Marienburg, s'aliénant ainsi les guildes marchandes, et surtout les Libres Marchands de Marienburg dont les membres occupent des positions importantes dans l'Empire. En proclamant une sainte croisade contre les mutants et les sorciers, le Grand Théogoniste a envoyé l'Ordre des Templiers, communément appelés les Répurgateurs, explorer Mordheim à la recherche de pierre magique. Il prêche la rédemption, la vengeance de Sigmar et l'amour du temple, mais beaucoup pensent qu'il recherche un pouvoir plus matériel que spirituel.

Et que dire des ambitions contrariées des Libres Marchands et de tous ceux pour qui l'ancien système et ses coutumes sont des chaînes qui les entravent? Beaucoup se sont tournés vers les cultes secrets des dieux noirs, dont l'adoration constitue la pire des hérésies, et vers la sorcellerie contre nature qui

touche au Chaos lui-même. Leurs ambitions les amènent secrètement à Mordheim où ils prospectent la pierre magique. Là, ils se sont trouvé un chef, un Empereur Noir, dont nul ne peut dire s'il est homme ou démon. Il se nomme le Seigneur des Ombres, Maître des Possédés, et habite la Fosse de Mordheim, au fond du cratère où les feux de la colère de Sigmar brûlent encore et dont les fissures béantes crachent de nauséabondes vapeurs. De ce royaume dans le royaume sortent des créatures démoniaques, difformes et maléfiques, à l'aspect hideux et à la force démesurée qui infestent les ruines de la Cité des Damnés.



Rien n'est resté intact dans la Cité des Damnés, tout a été dévasté et carbonisé. Là où le marteau a frappé s'étend à présent une fosse dont les bords sont restés brûlants, et dont les flancs sont aussi lisses que du verre, comme si la chaleur de la colère de Sigmar avait fait fondre la roche. Les vapeurs qui en émanaient étaient si toxiques et épaisses que le nuage mit plusieurs semaines à se dissiper. Les curieux purent alors y discerner ça et là, comme des insectes piégés dans l'ambre, les morts encore vêtus pour cette fatale et ultime nuit de fête et d'égarement, le visage empreint d'une terreur intense.

Que dire encore des Sœurs de Sigmar, ces anciennes ennemies de l'Ordre des Templiers qui nie la légitimité des femmes dans le clergé de Sigmar? Stricts, intraitables et sourds à toute raison, les Répurgateurs accusent ouvertement les sœurs d'hérésie et d'offense à Sigmar. Mais les sœurs ne sont pas sans défense, elles comptent parmi elles les filles des plus nobles maisons de l'Empire. Leurs couvents donnent ainsi asile à celles qui auraient autrement été une gêne ou un problème pour leurs familles. Ces deux organisations affiliées à Sigmar peuvent combattre côte à côte dans Mordheim, mais restent des ennemis jurés, car leur rivalité implacable est de nature religieuse, et nulle parole d'apaisement ou de pardon ne saurait y mettre fin.

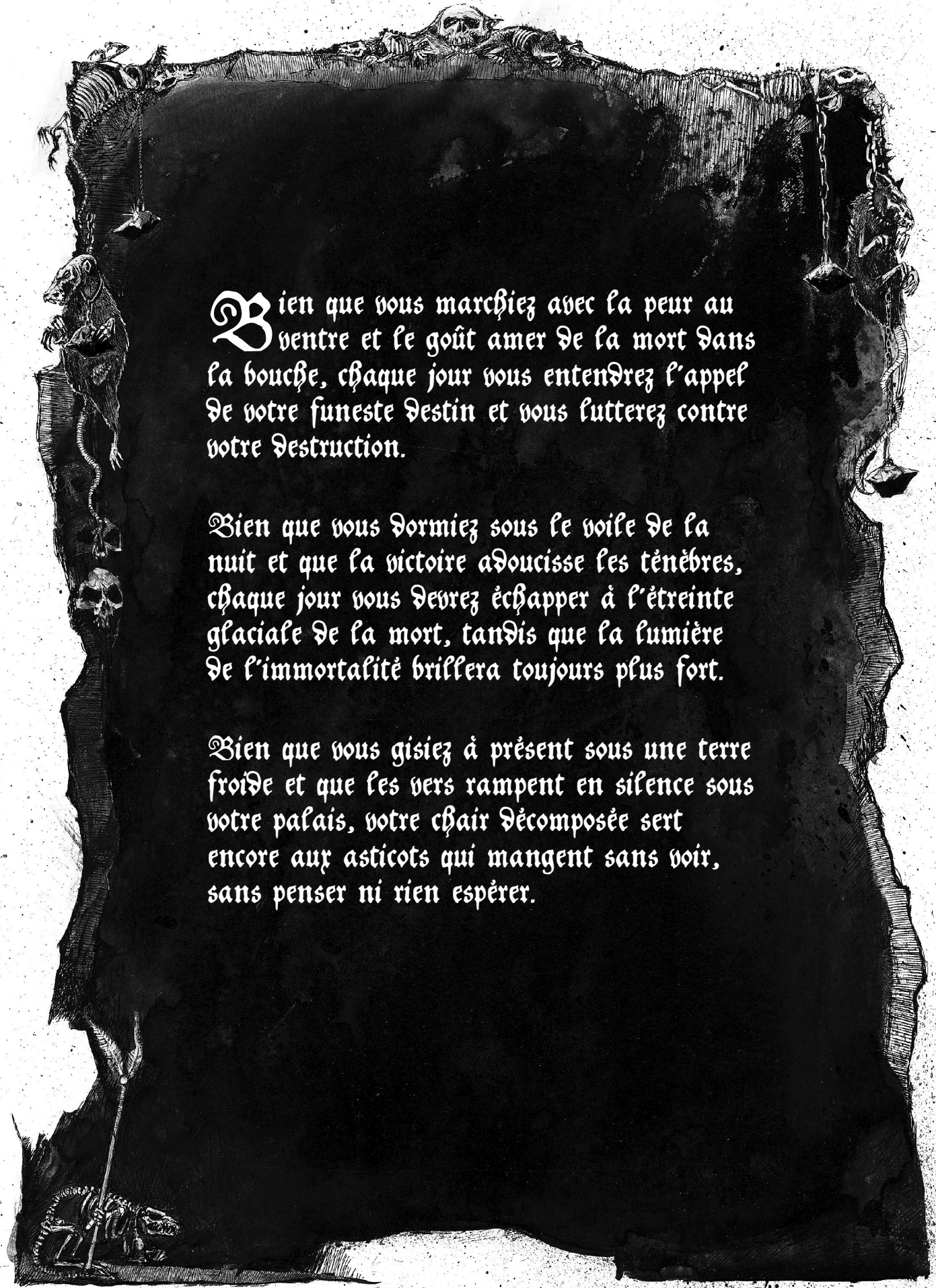
Les Sœurs de Sigmar occupent une position unique à Mordheim. Leur couvent, le Temple du Roc de Sigmar, repose sur une grande île rocheuse dressée au centre du fleuve Stir qui traverse la ville et la divise en deux. Bien que la destruction de Mordheim ait laissé quelques bâtiments debout, c'est un véritable miracle que le temple et ses occupantes aient survécu intacts. En effet, tandis que tous autour d'elles semblaient dans l'égarement et la dépravation, les sœurs n'oublièrent pas leur devoir sacré et ne cessèrent de prier Sigmar, échappant ainsi à sa sentence : c'est en tout cas ce qu'elles prétendent, car il n'y a certes personne qui pourrait témoigner du

contraire. Les Répurgateurs ne croient pourtant pas à cette piété salvatrice, et clament que les sœurs ont scellé un pacte démoniaque en livrant Mordheim à la destruction tout en y échappant elles-mêmes. Aujourd'hui encore, les sœurs semblent avoir la bénédiction de Sigmar, ou d'une puissance infernale, car la grande hauteur de leur refuge les élève au-dessus des vapeurs empoisonnées et les en préserve.

Il reste les autres habitants de Mordheim, les mutilés et les monstrueux, les mutants et les démons. D'où sortent-ils et pourquoi sont-ils ici? Cela reste pour l'instant un mystère, même si la lumière finit toujours par être faite. Les étranges créatures rats qui fouinent dans les ruines seront pour le moment oubliées, comme aimerait pouvoir le faire plus d'un courageux aventurier mercenaire. Ces dernières gardent leur histoire pour elles-mêmes, et la plupart des hommes préfèrent nier leur existence, ou les mettre dans le même sac que les autres monstruosité qui sont monnaie courante dans la Cité des Damnés.

Voici donc les principaux acteurs sur cette scène de destruction : les aventuriers mercenaires de Reikland, de Middenheim et de Marienburg, les serviteurs morts-vivants du Comte Vampire von Carstein, le Culte du Maître des Possédés, les Répurgateurs du Grand Théogoniste, les saintes Sœurs de Sigmar, et, les plus mystérieux de tous, les créatures des ruines.



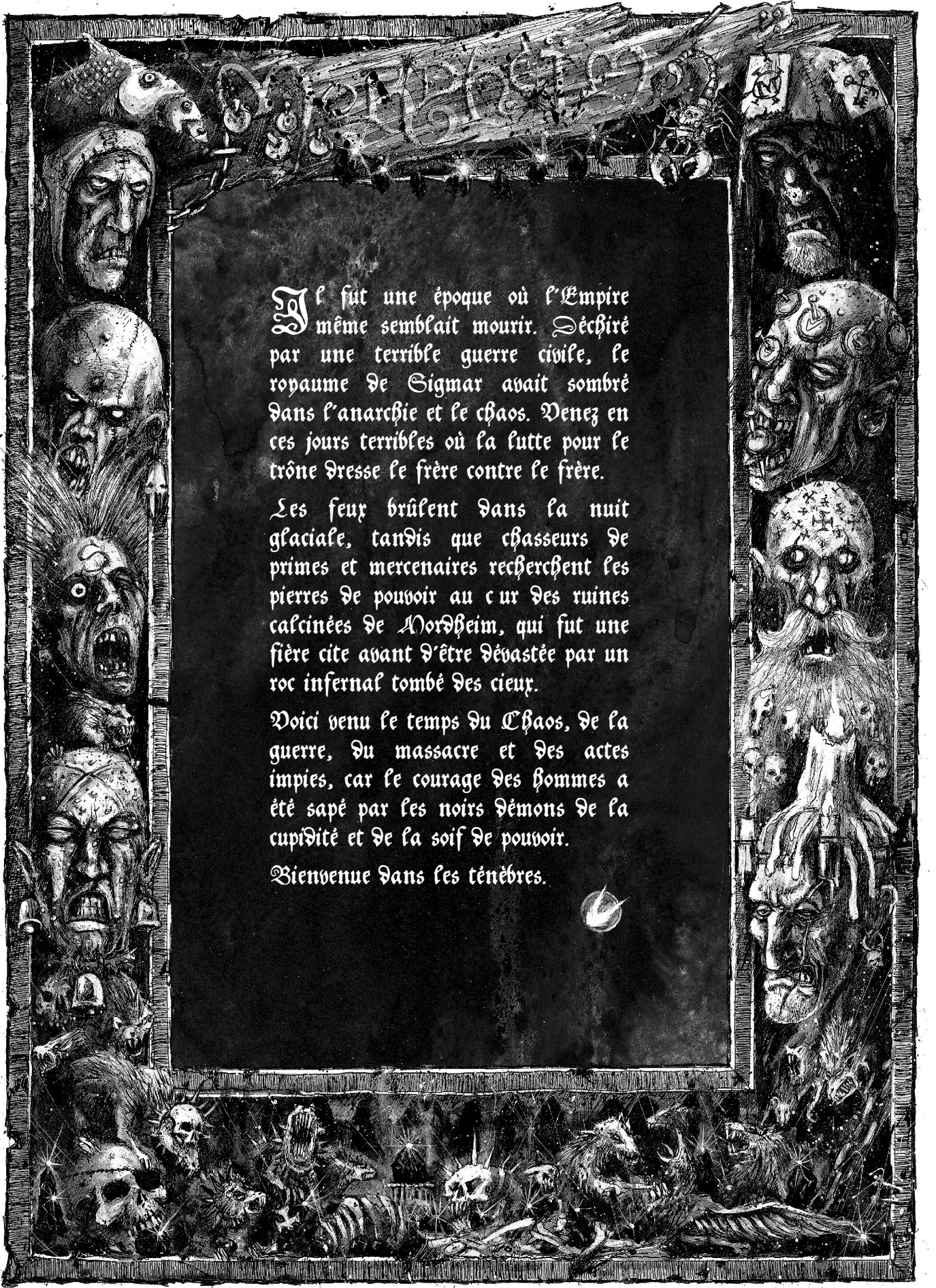


Bien que vous marchiez avec la peur au ventre et le goût amer de la mort dans la bouche, chaque jour vous entendrez l'appel de votre funeste destin et vous lutterez contre votre destruction.

Bien que vous dormiez sous le voile de la nuit et que la victoire adoucisse les ténèbres, chaque jour vous devrez échapper à l'étreinte glaciale de la mort, tandis que la lumière de l'immortalité brillera toujours plus fort.

Bien que vous gisiez à présent sous une terre froide et que les vers rampent en silence sous votre palais, votre chair décomposée sert encore aux asticots qui mangent sans voir, sans penser ni rien espérer.





Il fut une époque où l'Empire même semblait mourir. Déchiré par une terrible guerre civile, le royaume de Sigmar avait sombré dans l'anarchie et le chaos. Venez en ces jours terribles où la lutte pour le trône dresse le frère contre le frère.

Les feux brûlent dans la nuit glaciale, tandis que chasseurs de primes et mercenaires recherchent les pierres de pouvoir au cur des ruines calcinées de Nordheim, qui fut une fière cite avant d'être dévastée par un roc infernal tombé des cieux.

Voici venu le temps du Chaos, de la guerre, du massacre et des actes impies, car le courage des hommes a été sapé par les noirs démons de la cupidité et de la soif de pouvoir.

Bienvenue dans les ténèbres.

Bienvenue à Mordheim, la Cité des Damnés! Mordheim est un jeu de combats situé durant la brève mais intense période où nombre de bandes s'affrontaient lors d'escarmouches sanglantes au cœur de la cité maudite.

Ce livre contient toutes les informations dont vous aurez besoin pour jouer à Mordheim, ainsi que des historiques et des conseils pour commencer une bande, organiser une campagne, collectionner et peindre votre propre bande, etc.

Bataille sur table



Dans Mordheim, les belligérants – les bandes – sont représentés par des figurines, assemblées et peintes par vous-même et représentant chacune un guerrier.

Votre table devient alors un quartier de la Cité des Damnés : le décor de l'action, avec les bâtiments en ruine, les promontoires et les passerelles où se déroulent les affrontements.

Le but du jeu est de vaincre votre adversaire, ce qui requiert à la fois chance et talent. Vous apprendrez vite comment armer et équiper votre bande efficacement, ainsi que l'art d'exploiter les ruines et les autres éléments de terrain à votre avantage.

Alors que vous et vos guerriers gagnerez en expérience, vous voudrez probablement agrandir votre bande de base. La chose est aisée puisqu'une vaste gamme de figurines est disponible pour les bandes, et elle n'aura de cesse de s'étendre. Vous pourrez ainsi agrandir votre bande, équiper vos guerriers d'armes et d'armures différentes et engager des mercenaires pour les assister.

Construire une bande

Au début, il est préférable de jouer des parties isolées (voir le chapitre *Bandes* pour plus de détails) plutôt qu'une campagne. Ceci vous permettra d'apprendre les règles et vous aidera à choisir le type de bande le plus adapté à votre style de jeu.

Si vous jouez une campagne, vous aurez l'occasion d'agrandir et d'améliorer votre bande après chaque partie. En remportant des batailles, votre bande accumulera des richesses et de la pierre magique, découvrira des artefacts magiques et pourra aussi recruter des mercenaires.

Dans une campagne, à chaque fois que votre bande se bat, ses membres gagnent de l'expérience. Les nouvelles recrues deviennent de véritables guerriers, et vos héros apprennent de nouvelles compétences qui les rendront encore plus redoutables.

Chaque bande possède ses propres motifs pour se battre dans Mordheim, qu'ils soient pécuniaires ou politiques. D'innombrables batailles et combats de rue vous permettront peut-être d'atteindre vos objectifs et de ressortir victorieux de la cité!

Nouveaux joueurs

Si vous débutez dans les jeux Games Workshop, vous vous rendrez vite compte que trouver d'autres joueurs ne pose jamais de problèmes : vous serez même surpris par leur grand nombre!

Il est très possible qu'un magasin Games Workshop se trouve près de chez vous pour y acheter des figurines, de la peinture et des suppléments. Les magasins Games Workshop ne sont cependant pas que de simples magasins, ce sont des centres du hobby, où les vendeurs vous apprendront avec joie à jouer, à peindre, et à développer judicieusement votre bande.

Joueurs de Warhammer

Les règles de base de Mordheim seront familières à ceux qui jouent déjà à Warhammer. Mais attention, ce dernier est conçu pour jouer des batailles entre des armées entières, tandis que Mordheim représente des escarmouches entre bandes impliquant à peu près une douzaine de guerriers.

Au final, certaines règles de Warhammer conçues pour le combat de masses, comme les tests de moral d'unités et les bonus de rangs, ne s'appliquent pas à Mordheim. D'un autre côté, il existe de nouvelles règles pour les guerriers blessés, l'escalade, les parades et autres aspects du combat individuel.





Ce dont vous aurez besoin

En plus du présent ouvrage, vous aurez besoin des éléments suivants pour jouer à Mordheim.

Figurines Citadel

Vous aurez besoin d'assez de figurines du type approprié pour représenter les guerriers de votre bande. Il est préférable de concevoir sa bande sur le papier avant d'acheter les figurines requises. Presque toutes les variantes d'armes sont réalisables à l'aide des grappes d'équipement de Mordheim.

Comme vous le verrez dans le chapitre des bandes, chacune se bat d'une manière particulière : certaines disposent d'archers experts tandis que d'autres sont au contraire meilleures au corps à corps. Il existe plusieurs manières de choisir sa bande : vous pouvez en préférer une qui reflète votre style de jeu, ou une autre dont l'histoire vous inspire le plus. Sinon, il est aussi judicieux de porter son choix sur la bande dont on préfère les figurines.

Surface de jeu

Vous aurez aussi besoin d'une surface de jeu. Toute surface solide et stable convient : une table de cuisine ou même un coin de parquet fait parfaitement l'affaire. Utilisez un vieux drap ou une couverture pour protéger la table des rayures. Certains joueurs fabriquent une planche de jeu spéciale à partir de contreplaqué ou autre matériau similaire (divisée en deux ou plus pour un rangement aisé) qu'ils posent sur une table pour augmenter la surface de jeu. Quoi qu'il en soit, un carré d'environ 1,20m x 1,20m est idéal pour la plupart des batailles.



Nouveau dans le coin fiston? Je m'en doutais. Moi c'est Luthor Wolfenbaum.

Tu as sûrement entendu parler de moi, ils m'appellent la Lame Pourpre du Reikland. Non? Par Sigmar, d'où sors-tu? J'ai une proposition à te faire. Pour quelques couronnes, je

peux t'indiquer les guerriers à engager, comment équiper tes hommes, où trouver les meilleures armes et armures... La seule chose que je demande pour mon aide, c'est une bourse de couronnes d'or. Ne me regarde pas comme ça fiston. C'est assez dur de rester en vie à Mordheim, et encore plus d'y trouver de la pierre magique. Ah, c'est mieux.

Oui, ça suffira. Bon. Allons-y fiston. Et mon premier conseil est gratuit : surveille tes arrières..."

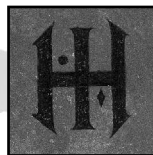
Terrain

Les féroces combats de Mordheim se déroulent dans des rues tortueuses et des bâtiments en ruines. Des décors en carton prédécoupé et en plastique sont disponibles chez Games Workshop, mais de nombreux joueurs aiment les réaliser eux-mêmes. En règle générale, une table pleine de décors engendre des parties plus fréquentes et passionnantes.

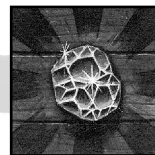
Vous trouverez dans ce livre des photos, des dessins et des descriptions de Mordheim, dont vous pourrez tirer de nombreuses idées de décors. Le Livre *Champs de Batailles* de Games Workshop contient aussi de nombreuses idées et astuces.

Pions

Les pions sont des aide-mémoire pour ce qui se passe sur la table de jeu. Vous pouvez aussi noter qui est caché, qui porte un trésor, etc. mais les pions sont plus aisés à utiliser et accélèrent le jeu.



Pion Caché



Pion de Pierre Magique

Vous pouvez photocopier les exemples de pions ci-dessus et les coller sur du carton si vous le désirez.

Dés

Tous les jets de dés se font avec des dés normaux à six faces (D6 en abrégé). Vous devrez parfois modifier le résultat d'un jet de dés, ce qui est noté D6 plus ou moins un chiffre, comme D6+1 ou D6-2. Lancez le dé puis ajoutez ou déduisez le nombre indiqué pour obtenir le résultat final. Vous pouvez avoir à lancer plusieurs dés à la fois. Par exemple, 2D6 signifie qu'il faut lancer deux dés et cumuler les résultats. Vous pouvez aussi trouver le terme D3. Comme les dés à trois faces n'existent pas, utilisez la méthode suivante. Lancez 1D6 et divisez le résultat par deux en arrondissant au supérieur : 1 ou 2 donne 1, 3 ou 4 donne 2 et 5 ou 6 donne 3. Si vous avez l'occasion de relancer un jet de dé, vous devez accepter le second résultat, même s'il est plus mauvais que le premier.

Instrument de mesure

Pour mesurer les portées, vous aurez besoin d'un mètre ruban gradué en pouces, ou de réglettes.

Autres accessoires

Vous aurez aussi besoin de stylos et de papier pour noter les divers détails de vos guerriers. Utilisez les feuilles de bande que vous trouverez à la fin de ce livre. Nous vous recommandons de les photocopier plutôt que d'utiliser les originaux.

Marius Dayer le Répurgateur contempla sa destination du haut de la colline. La terre qui s'étendait devant lui était enveloppée dans l'obscurité crépusculaire créée par l'éternel nuage qui masquait le soleil de l'après-midi au-dessus de Mordheim. Les bois qui s'étendaient ici et là s'arrêtaient tous à plusieurs kilomètres de la cité. Au loin, cette dernière pouvait être difficilement distinguée à travers le nuage de fumée et de poussière qui obscurcissait en permanence les ruines. Marius se tourna vers son fidèle compagnon, Hensel, qui regardait le sinistre paysage avec méfiance.

"Je peux sentir la puanteur du Chaos, l'odeur de la magie impie," cracha le Répurgateur.

"Es-tu certain que l'Impur est venu ici?" demanda Hensel en serrant le manche de sa vieille hallebarde.

"Je le connais," répondit Marius en fixant Hensel de son regard de pierre. "Des tombes ont été profanées tout le long du chemin et les paysans parlent de cadavres qui hantent leurs fermes. Je l'ai traqué partout, et je connais bien sa piste. Je l'ai chassé de son repaire maudit des Monts du Milieu, je l'ai poursuivi sur cent soixante-quinze lieues, sans répit à travers l'Osterland et le Talabecland. Il est à Mordheim, sois-en sûr. Le Chaos l'a attiré ici."

La voix de Marius devint un murmure haineux. "Ma vengeance ne sera assouvie que lorsqu'il sera mort de mes mains, la tête coupée et le cœur arraché! Seul son sang peut rembourser la souffrance qu'il a infligée aux miens! Il paiera pour ses crimes!"

Tandis que les deux compagnons avançaient, la brise intermittente apporta l'odeur de feux de camp. Ils virent un petit campement à l'orée de la forêt et se hâtèrent dans cette direction. Un panneau était planté dans l'herbe jaunie du côté de la route, et trois crânes y étaient pendus par une vieille corde pourrie. Vus de près, les crânes étaient clairement difformes : l'un avait trois orbites, l'autre était complètement déformé et le dernier laissait apparaître des crocs et des vestiges de cornes.

"Bienvenue à Brigandsburg voyageur" lut tout haut Hensel. "Accueillant."

Brigandsburg était constitué de quatre bâtiments de pierre qui avaient dû jadis être une ferme et ses dépendances. Tout autour se dressaient des structures en bois assemblées empiriquement qui ne devaient pas dater de plus de quelques mois. Des poulets couraient dans la rue tandis qu'un garçonnet pourchassait un groupe de chèvres faméliques. Dans un enclos non loin de là, des porcs lorgnaient les nouveaux arrivants en émettant des grognements. Un vieil homme décharné qui s'occupait d'eux leva un regard suspicieux lorsqu'il remarqua la présence de Marius et de Hensel.

"Qui est le chef ici?" demanda Marius au vieil homme en s'appuyant sur la barrière.

"J'sais point monseigneur," répondit le paysan en se grattant un gros furoncle dans le cou. Il plissa les yeux pour se concentrer, et cracha. "Y'a Lapzig l'Brave, qu'a fait tout l'chemin depuis Altdorf. C'est lui qu'a l'plus d'hommes, alors ça doit être lui l'chef. Sinon, essayez donc d'parler à Maître Lupos, c'est l'plus riche des marchands. Vous trouverez Lapzig à la taverne et l'vieux Lupos est à côté des étables." Le gardien de cochons indiqua la direction en agitant son bras gauche qui, remarqua Hensel, arborait un grossier crochet en bois à la place de la main.

Ils trouvèrent Lupos en train de marchander avec un jeune garçon maigrichon. Le ventre du marchand débordait de sa ceinture en corde et un chapeau en feutre mou était enfoncé sur sa tête. Dès qu'il vit Marius et Hensel, il afficha un large sourire.

"Ah, de nouveaux habitants pour Brigandsburg!" s'exclama-t-il en ouvrant grand les bras et en poussant le garçon de côté.

"Nous avons besoin d'hommes et de matériel," dit sèchement Marius en entrant dans l'étable pour faire face au commerçant obèse.

"Si vous avez de l'or, j'ai du temps," s'esclaffa Lupos, en tapant amicalement sur l'épaule de Marius. Il retira prestement sa main en voyant l'expression de ce dernier. "J'accepte les couronnes, le troc ou la Pierre Magique," ajouta le marchand.

"La Pierre Magique?" demanda Marius en plissant les yeux de manière menaçante.

"Oui, la Pierre Magique. Elle guérit les malades, transmute le plomb en or et l'eau en vin, à ce qu'on dit. Un don des dieux en quelque sorte," répondit Lupos avec un clin d'œil appuyé.

"Un don des dieux de l'anarchie et de l'entropie!" déclara Marius. "C'est la corruption et le mal incarnés, le Chaos matérialisé qui brûle l'âme et ruine l'esprit. Il pourrit et souille ceux qui le possèdent! Y toucher, c'est se damner! Je paierai en bon et honnête or. Cet endroit pue la corruption. Tu baignes dans la décadence et le Chaos. Je purifierai ce lieu par la flamme et par l'épée, avec l'aide de Sigmar!"

"Ah oui?" demanda Lupos d'un air incrédule. "Nous verrons bien, nous verrons bien."

"Tu verras, stupide gros lard!" siffla Marius, en saisissant Lupos par le col d'une main et en montrant la cicatrice qui barrait sa propre gorge de l'autre. "l'Impie m'a laissé ce souvenir de ses noirs agissements. Celui-là et celui du spectacle de mes bien-aimés tombant sous sa lame. Lui et ses pareils mourront tous avant que je ne m'arrête!"

Caractéristiques



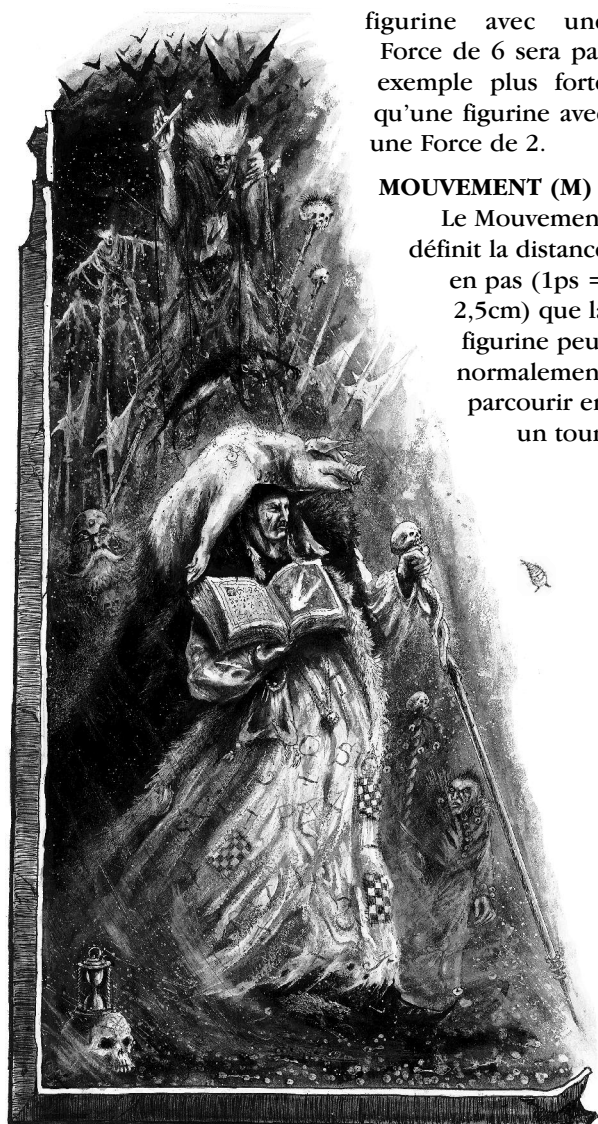
Les guerriers de Mordheim possèdent chacun des capacités différentes, parfois orientées vers des domaines particuliers, comme le combat, le tir ou encore l'escalade. Cette diversité est représentée par les *caractéristiques* et les *compétences*. Ces dernières venant plus tard avec l'expérience, nous ne nous occuperons pour le moment que des caractéristiques.

Chaque figurine est définie par un ensemble de caractéristiques : *Mouvement*, *Capacité de Combat*, *Capacité de Tir*, *Force*, *Endurance*, *Points de Vie*, *Initiative*, *Attaques* et *Commandement*. Chacune possède une valeur normalement comprise entre 1 et 10. Plus la valeur est haute, plus la figurine est douée

dans ce domaine. Une figurine avec une Force de 6 sera par exemple plus forte qu'une figurine avec une Force de 2.

MOUVEMENT (M) :

Le Mouvement définit la distance en pas (1ps = 2,5cm) que la figurine peut normalement parcourir en un tour.



Par exemple, un humain typique a un Mouvement de 4ps tandis qu'un skaven peut se déplacer de 5ps.

CAPACITE DE COMBAT (CC) : La Capacité de Combat mesure l'habileté de la figurine au corps à corps. Un redoutable escrimeur ou un barbare frénétique aura une plus grande Capacité de Combat qu'un scribe par exemple. Plus elle est haute, plus votre guerrier a de chances de toucher son adversaire.

CAPACITE DE TIR (CT) : Il s'agit de l'habileté au tir de la figurine. Les chances de toucher une cible en tirant à l'arc ou au pistolet dépendent de la Capacité de Tir. Un humain normal possède une Capacité de Tir de 3, mais un tireur expérimenté peut atteindre une valeur de 4, 5 ou plus.

FORCE (F) : Elle mesure la puissance musculaire du guerrier. Elle est surtout utile au corps à corps, où la Force détermine la puissance des coups. Une Force de 3 se situe dans la moyenne.

ENDURANCE (E) : Elle indique la faculté à encaisser les coups. Plus l'Endurance est grande, plus la figurine est difficile à blesser ou à tuer. L'Endurance moyenne est de 3, bien qu'un vétéran endurci puisse atteindre la valeur de 4!

POINTS DE VIE (PV) : C'est le nombre de blessures que peut subir une figurine avant de s'effondrer, de mourir ou d'être neutralisée. La plupart ne possèdent qu'1 PV mais les vétérans ou les grandes créatures comme les ogres peuvent en avoir davantage.

INITIATIVE (I) : L'Initiative indique la rapidité et l'agilité du guerrier. Elle détermine l'ordre d'attaque au corps à corps, et influe beaucoup sur l'escalade et les déplacements dans les ruines de Mordheim.

ATTAQUES (A) : La caractéristique Attaques indique le nombre de coups que peut donner une figurine au corps à corps. La plupart des guerriers ont une valeur d'Attaques de 1, mais les plus puissants peuvent en avoir plus. Plus le nombre d'attaques d'une figurine est élevé, plus son adversaire a de chance d'être réduit à l'état de pulpe sanglante!

COMMANDEMENT (Cd) : Le Commandement représente la bravoure, la maîtrise de soi et le charisme. Plus le Commandement d'une figurine est élevé, plus celle-ci aura de chances de continuer le combat alors que les autres fuient ou se font massacrer. Par exemple, un lâche skaven aura 5 en Commandement, mais un elfe calme et flegmatique aura un Commandement de 8 ou davantage.

Caractéristiques nulles

Certaines créatures ont des caractéristiques égales à "0", ce qui signifie qu'elles n'ont pas la moindre aptitude dans le domaine correspondant. Cela se rapporte souvent à des créatures incapables d'utiliser des armes de tir (avec une CT de 0) mais peut très bien s'appliquer aussi à d'autres caractéristiques.

Une figurine ayant une CC de 0 ne peut pas se défendre au corps à corps, et les attaques dirigées contre elle touchent automatiquement.

Profils de caractéristiques

Les caractéristiques d'une figurine sont notées sous forme d'un tableau appelé *profil de caractéristiques* (ou juste *profil*).

Guerrier	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dieter Stahl	4	3	3	3	3	1	3	1	7

L'exemple ci-dessus est un profil typique pour un guerrier humain.

Au fil de vos batailles contre d'autres joueurs, vos guerriers s'amélioreront et leurs caractéristiques augmenteront probablement. Tous ces détails sont inscrits sur les feuilles de bandes qui sont fournies à la fin de ce livre, mais le sujet sera abordé en profondeur un peu plus tard. Pour l'instant, il suffit de connaître la fonction de chaque caractéristique et la manière dont sa valeur peut varier.

Tests de caractéristiques

Une figurine sera souvent amenée à effectuer un test sous l'une de ses propres caractéristiques. Pour réussir, la figurine doit lancer un D6 et obtenir un résultat égal ou inférieur à la valeur de la caractéristique concernée. Notez que sur un résultat de 6, le test est automatiquement raté quelle que soit la valeur de la caractéristique.

Exemple : Dieter Stahl veut sauter en bas d'un mur haut de 3 pas et doit faire un test d'Initiative. Il a une valeur d'Initiative de 3 sur son profil et doit donc obtenir 1, 2 ou 3 sur un D6 pour réussir son saut. S'il obtient 4, 5 ou 6, il tombera et en subira les douloureuses conséquences!

Tests de commandement

Les tests de Commandement sont légèrement différents. Il vous faut dans ce cas lancer deux dés et en cumuler les résultats. Si la somme obtenue est égale ou inférieure à la caractéristique Commandement de la figurine, le test est réussi.

Exemple : Dieter a un Commandement de 7, vous devez donc obtenir un résultat de 7 ou moins sur 2D6 pour réussir un test de Commandement.



Une nouvelle ère commence, une ère de ténèbres. Nous avons tourné le dos à la lumière et quitté sa voie. Les hommes s'éloigneront de plus en plus des dieux, en quête d'un insignifiant pouvoir matériel, sacrifiant tout sur l'autel de la cupidité. Notre enfance touche à sa fin, et une longue, très longue nuit est en train de tomber : une époque sans chaleur ni réconfort.

Le tour

Mordheim vous place à la tête d'une bande tandis que votre adversaire en dirige une autre.

Les guerriers et les décors du jeu sont mis en place sur la table d'une manière qui dépend de la bataille jouée. Ne vous souciez pas de tout cela pour le moment, tout vous sera expliqué en détail dans le chapitre des Scénarios.

Pendant une partie, les camps jouent chacun leur tour, comme dans un jeu de dames ou d'échecs. Pendant votre tour, vous pouvez déplacer toutes vos figurines, tirer avec les guerriers qui le peuvent, et combattre au corps à corps. Une fois votre tour terminé, c'est à votre adversaire de bouger, tirer et combattre.

Phases

Pour savoir qui fait quoi et quand, chaque tour est divisé en quatre phases. C'est la *Séquence de Tour*.

Séquence de tour

1 Ralliement

Durant la phase de ralliement, vous pouvez essayer de rallier ceux qui ont perdu leur calme et de relever les figurines qui sont à terre ou sonnées.

2 Mouvement

Durant la phase de mouvement, vous pouvez déplacer vos guerriers selon les règles données dans le chapitre Mouvement.

3 Tir

Pendant la phase de tir, vous pouvez tirer avec toute arme appropriée comme les règles de tir le décrivent.

4 Corps à corps

Durant la phase de corps à corps, toutes les figurines engagées au corps à corps peuvent combattre. Notez que les deux camps se battent lors de la phase de corps à corps, quel que soit le joueur dont c'est le tour.

Phase de ralliement

Durant la phase de ralliement, vous pouvez tenter de rallier toutes vos figurines qui ont perdu leur calme (voir les règles de la phase de ralliement). Pour faire un test de ralliement, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de la figurine, celle-ci cesse de fuir et est ralliée; tournez-la dans la direction de votre choix. La figurine ne peut ni bouger ni tirer pour le reste du tour, mais peut lancer des sorts si elle en est capable. Si le test est raté, elle continuera à fuir vers le bord de table le plus proche.

Notez qu'une figurine ne peut pas être ralliée si la figurine qui est la plus proche d'elle est un ennemi (les figurines *en fuite*, *sonnées*, *à terre* et *cachées* ne sont pas prises en compte).

Durant la phase de ralliement, les guerriers de votre bande qui ont été *sonnés* passent à terre à la place, et ceux qui étaient à terre peuvent se relever (voir le chapitre Blessures).

Mouvement

Durant la phase de mouvement, les figurines sont déplacées dans l'ordre suivant :

1. Charges

Si vous voulez que l'une des figurines de votre bande charge une figurine ennemie et l'attaque au corps à corps, vous devez la déplacer au début de la phase de mouvement, avant de bouger d'autres figurines.

Lorsque vous chargez une figurine ennemie, déclarez-le à votre adversaire en précisant qui est attaqué.

2. Mouvements obligatoires

Une figurine est parfois obligée de se déplacer d'une certaine manière. Cela s'appelle un *mouvement obligatoire*. Par exemple, un guerrier qui perd courage doit courir dans la direction opposée à son adversaire et se mettre à couvert.

Effectuez tous les mouvements obligatoires de vos figurines avant les autres mouvements.

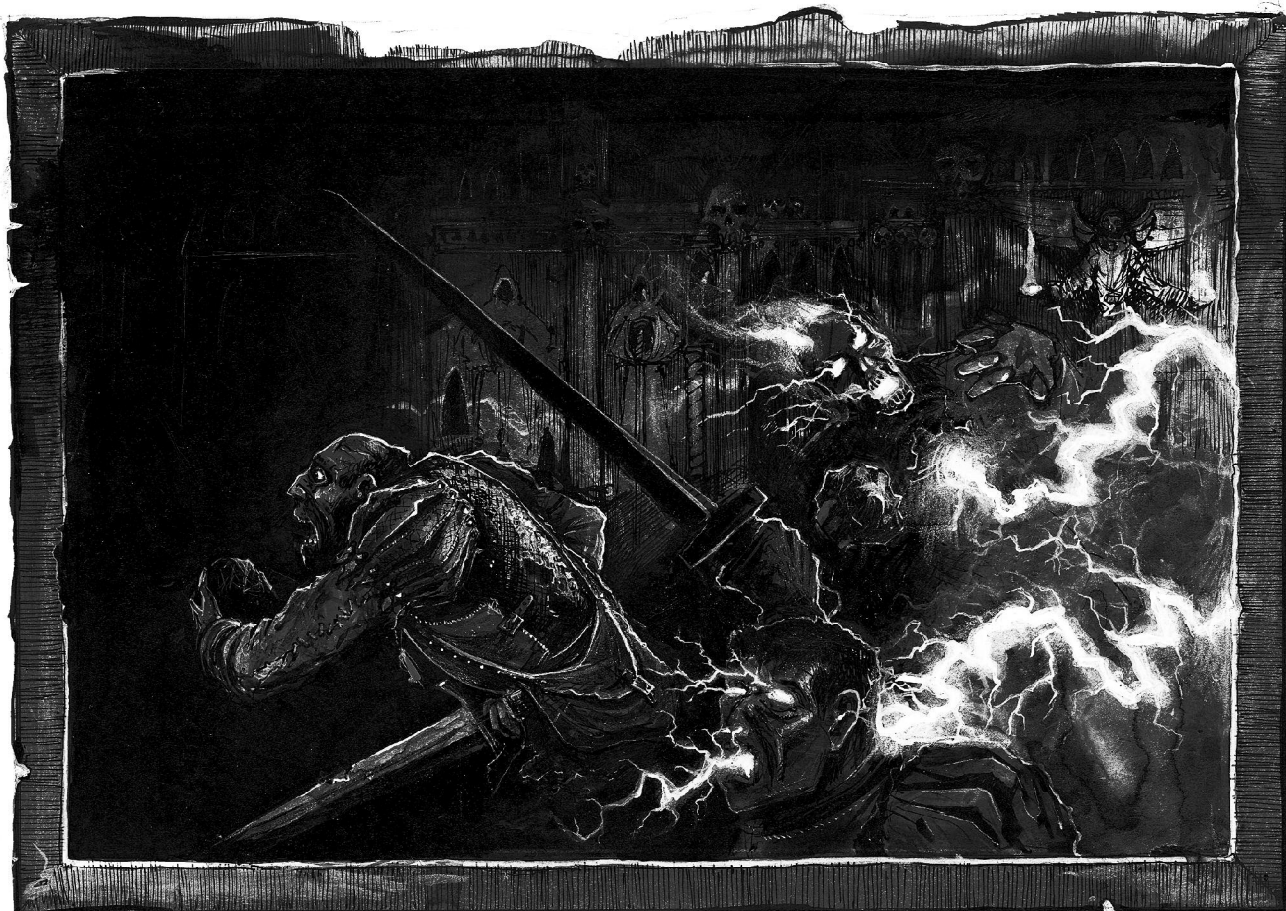
3. Autres mouvements

Après vos charges et vos mouvements obligatoires, vous pouvez déplacer le reste de vos guerriers.

Mouvement

Durant leur tour, les figurines peuvent se déplacer de leur valeur de Mouvement en *pas* dans n'importe quelle direction. Elles peuvent monter et descendre (même en course ou en charge) des échelles et des escaliers, et franchir de petits obstacles comme des caisses, des tonneaux, etc.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser tout son mouvement, ni même de bouger. Les exceptions sont décrites plus tard et impliquent invariablement une charge ou un mouvement obligatoire.



Course

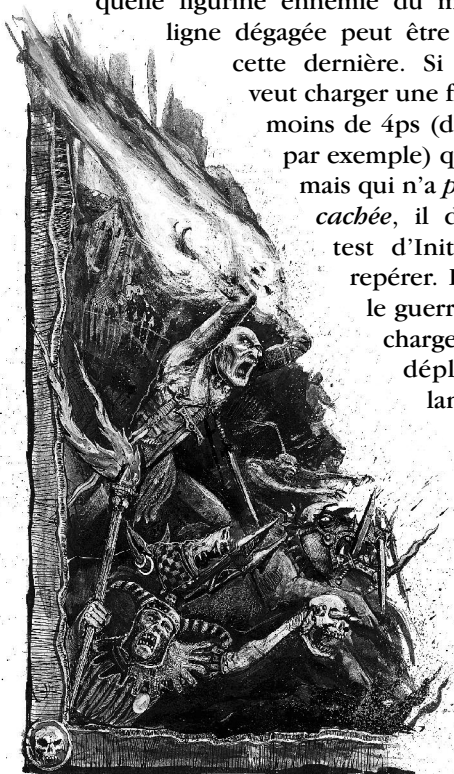
La valeur de Mouvement normale représente un guerrier se déplaçant à une allure relativement rapide mais qui lui permet de tirer avec une arme et d'observer les alentours. Si vous le désirez, une figurine peut aller bien plus vite : elle peut courir ! Un guerrier qui court peut se déplacer au double de sa vitesse normale (par exemple 8ps au lieu de 4ps). Notez que la course est différente de la charge car elle ne permet pas d'engager l'ennemi au corps à corps.

Une figurine ne peut courir que si aucun ennemi ne se trouve à moins de 8ps d'elle au début de son tour (les figurines *en fuite*, *sonnées*, *à terre* et *cachées* ne comptent pas). Vérifiez cette distance après toutes les déclarations de charge. Si un ennemi se trouve à moins de 8ps, la figurine se préparera au combat et ne pourra pas courir. Une course peut ensuite amener une figurine à moins de 8ps de l'ennemi.

Toute figurine qui court perd la possibilité de tirer pour le tour. Son attention est accaparée par la course et elle n'est pas prête au combat car ses armes sont au fourreau ou à l'épaule. Indiquez les figurines qui courent afin que les deux joueurs sachent qu'elles ne pourront pas tirer lors de ce tour. Les figurines qui courent peuvent lancer des sorts.

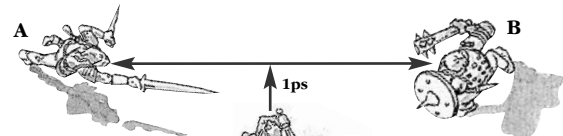
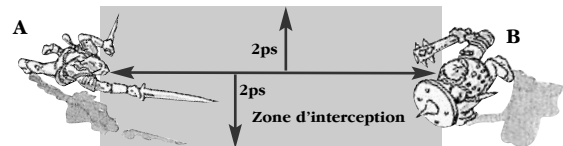
Charge

Si vous voulez qu'une figurine engage l'ennemi au corps à corps, vous devez effectuer un mouvement spécial appelé *charge*. Sans mesurer la distance, déclarez que votre figurine charge en indiquant l'ennemi attaqué. Vous pouvez charger n'importe quelle figurine ennemie du moment qu'une ligne dégagée peut être tracée jusqu'à cette dernière. Si votre guerrier veut charger une figurine située à moins de 4ps (derrière un coin par exemple) qu'il ne voit pas, mais qui n'a *pas* été déclarée *cachée*, il doit réussir un test d'Initiative pour la repérer. En cas d'échec, le guerrier ne peut pas charger mais peut se déplacer, tirer et lancer des sorts.



Une charge ressemble à une course et s'effectue au double du Mouvement normal, sauf que l'attaquant emprunte le chemin le plus direct pour entrer au contact avec la figurine ennemie. Dès que leurs socles se touchent, les figurines sont engagées au corps à corps. Elles le sont également même si elles sont séparées par un muret ou un obstacle qui empêche les socles d'être physiquement en contact.

Si un autre ennemi *non-engagé* (qui n'est pas engagé au corps à corps) se trouve à moins de 2ps de l'itinéraire de charge, il peut s'il le désire intercepter la figurine en charge. Cette zone d'interception est représentée dans le schéma ci-dessus. Un seul ennemi peut tenter d'intercepter une figurine en charge. L'intercepteur doit effectuer un test de *peur* si l'ennemi qu'il souhaite intercepter lui cause la *peur*. En cas d'échec, il ne se déplace pas. Si l'intercepteur cause la *peur*, faites-le avancer au contact puis la



C peut intercepter A alors que ce dernier charge B, car il se trouve à distance d'interception



C ne peut pas intercepter A tandis que celui-ci charge B car il est trop loin

figurine en charge effectue un test de peur si elle y est sujette, comme si elle subissait une charge. Quel que soit le résultat de ce test, c'est la figurine qui chargeait à l'origine qui comptera comme ayant chargé, pas l'intercepteur.

Il arrive qu'un guerrier qui charge ne puisse pas atteindre l'ennemi car vous avez mal estimé la distance : il n'avance alors que de son mouvement normal vers l'ennemi. Ceci s'appelle une *charge ratée*. La figurine ne pourra pas tirer lors du même tour, mais pourra lancer des sorts.

Des figurines ne peuvent pas être engagées au corps à corps sans une charge préalable : tout mouvement qui amène un guerrier au corps à corps est une *charge* par définition. Une figurine qui charge *frappera en premier* lors du round de combat qui suit.



Charger plusieurs adversaires à la fois

Si vous parvenez à placer votre guerrier au contact avec plus d'une figurine lors de sa charge, il peut les charger en même temps. Cela peut être risqué car il devra combattre deux ennemis à la fois !

Se cacher

Cette règle représente les guerriers qui se cachent d'une manière que nos figurines rigides à la posture épique ne peuvent pas illustrer. Un guerrier caché reste aussi immobile que possible en ne jetant que quelques coups d'œil prudents.

Une figurine peut se cacher si elle termine son mouvement derrière un muret, une colonne ou autre obstacle assez grand pour qu'elle puisse se cacher derrière. Le joueur doit signaler que son guerrier se cache en plaçant un pion Caché à côté pour que la figurine compte comme étant *cachée*.

Une figurine qui court, qui fuit, qui est *sonnée* ou qui charge n'a pas le temps de se cacher et ne le peut pas.

Une figurine peut rester cachée plusieurs tours, même en se déplaçant, si elle prend soin de ne pas sortir de sa cachette. Si un ennemi bouge de manière à pouvoir la voir, elle n'est plus cachée et le pion est retiré. Il n'est pas possible de voir, prendre pour cible ou charger un guerrier caché.

Une figurine cachée ne peut ni tirer ni lancer de sort sans trahir sa position. Si une figurine cachée tire, ou se déplace à découvert, elle n'est plus cachée et peut se faire tirer dessus normalement.

Une figurine ne peut pas se cacher trop près d'une figurine ennemie : elle serait vue ou entendue de toutes manières. Une figurine verra ou entendra toujours un ennemi caché à une distance égale à son Initiative en pas. Une Initiative de 3 permet donc de repérer tous les ennemis cachés à moins de 3ps.

Terrain

La cité en ruines de Mordheim est un lieu sombre et dangereux, où tours et maisons effondrées forment un vaste labyrinthe de ruelles et d'allées.

TERRAIN NORMAL

Le sol, les planchers des bâtiments, les passerelles, les échelles et les cordes sont considérés comme des terrains normaux et n'affectent pas les mouvements, même les charges. Franchir des portes et des trappes ne ralentit pas non plus le déplacement.

TERRAIN DIFFICILE

Ceci comprend les pentes abruptes ou instables, les broussailles et les toits pentus des bâtiments. Les figurines s'y déplacent à la moitié de leur Mouvement.

TERRAIN TRES DIFFICILE

Il s'agit des terrains vraiment dangereux, comme de petits tunnels à travers des éboulis. Les figurines s'y déplacent au quart de leur Mouvement.

MURS ET BARRIERES

Les murs, les haies et autres obstacles de faible hauteur peuvent être contournés ou sautés. Une figurine peut sauter une barrière de moins de 1ps de haut sans que son mouvement ne soit affecté.

Grimper

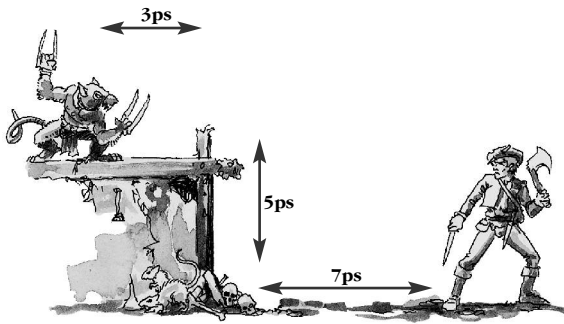
Les bâtiments en ruine de Mordheim n'ont souvent plus d'escaliers ou d'échelles, et vos guerriers doivent grimper pour atteindre les étages supérieurs.

Toute figurine (sauf les animaux!) peut escalader des grilles, des murs ou autres pour y monter ou en descendre. Elle doit être en contact avec le mur en début de phase de mouvement et peut grimper de tout son Mouvement en un seul tour (on ne peut pas courir en grimpant). Tout mouvement restant peut être utilisé normalement. Si la hauteur est supérieure à son Mouvement, la figurine ne peut pas escalader le mur.

Pour grimper, une figurine doit passer un test d'Initiative. En cas d'échec pour monter, elle ne peut pas bouger lors de ce tour. En cas d'échec pour descendre, elle tombe de l'endroit où elle a commencé sa descente (voir le chapitre *Chute*).



Descendre en sautant



Le skaven court/charge en sautant depuis le bord d'un bâtiment pendant son mouvement. Il se déplace de 3ps pour atteindre le bord, puis saute et doit déterminer s'il atterrit sain et sauf. Comme il doit sauter d'une hauteur de 5ps, il doit réussir deux tests d'Initiative pour éviter de subir D3 touches de F5. S'il échoue, son mouvement s'arrêtera en bas du mur (s'il n'est pas mis hors de combat). S'il réussit les deux tests, il peut parcourir ses 7ps de mouvement de course ou de charge qui lui restent.

Un guerrier peut sauter du haut de lieux élevés (hauts de 6ps au maximum), tels que passerelles ou balcons, n'importe quand pendant son mouvement. Faites un test d'Initiative pour chaque tranche complète de 2ps de hauteur. Si l'un des tests est raté, la figurine tombe de là où elle a sauté, subit des dégâts (voir *Chute*) et ne peut plus bouger pour le reste de la phase de mouvement. En cas de succès, la figurine finit son déplacement (sauter ne compte **pas** dans la distance parcourue).

Charge plongeante

Vous pouvez charger tout ennemi se trouvant sous un balcon ou un promontoire occupé par votre guerrier. Si la figurine adverse est à moins de 2ps de l'endroit où il atterrit, ce dernier peut effectuer une *charge plongeante* contre elle. Faites un test d'Initiative pour chaque tranche complète de 2ps de hauteur sautée, jusqu'à un maximum de 6ps, comme pour un saut normal. S'il en rate un, votre guerrier tombe, subit des dommages et ne peut plus charger ni bouger pour le reste de la phase de mouvement. S'il réussit, le guerrier obtient +1 en Force et +1 pour toucher pour la phase de corps à corps suivante uniquement.

Saut en longueur

Les figurines peuvent sauter pour franchir des trous (jusqu'à un maximum de 3ps) et des rues, (par exemple d'un toit à un autre). Déduisez la distance sautée du mouvement de la figurine, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas faire de mesures avant de sauter. Si votre figurine n'a pas assez de mouvement pour faire le saut, elle tombe automatiquement. Si elle peut franchir la distance, elle doit réussir un test d'Initiative pour ne pas tomber. Une figurine peut sauter un trou et quand même tirer avec une arme si elle ne court pas. Elle peut aussi sauter pendant son mouvement de charge ou de course.

Guerriers mis à terre ou sonnés

Si un guerrier est *mis à terre* ou *sonné* (voir le chapitre Tir) à moins de 1ps d'un bord de toit ou de bâtiment, il risque de glisser et tomber. Faites un test d'Initiative. En cas d'échec, la figurine tombe jusqu'au sol et subit des dommages comme indiqué ci-dessous.

Chute

Une figurine qui tombe subit D3 touches d'une Force égale à la hauteur de chute en pas, sans sauvegarde d'armure (par exemple, elle subit D3 touches de Force 4 en tombant de 4ps). Une chute ne cause jamais de coup critique (voir le chapitre *Corps à Corps* pour les règles de coups critiques), et une figurine qui a chuté ne peut plus ni bouger ni se cacher pour le reste du tour, même si elle est indemne.



Tir



Les guerriers qui se battent dans Mordheim sont souvent armés jusqu'aux dents ! Épées, couteaux, arcs et même armes à poudre noire sont souvent portés en même temps par un combattant.

Pendant la phase de tir de votre bande, chacun de vos guerriers peut effectuer un tir avec l'une de ses armes. Il est donc possible de tirer à l'arc, à l'arbalète, ou de lancer un couteau par exemple.

Faites les tirs un par un. Désignez celui qui va tirer et sa cible, puis déterminez s'il touche et le cas échéant, les blessures causées. Passez ensuite au tireur suivant. Vous pouvez tirer dans l'ordre que vous voulez, mais notez bien quelles figurines l'ont déjà fait.

Qui peut tirer ?

Chaque figurine peut tirer une fois par phase de tir à condition de voir une cible et de posséder une arme appropriée. Il est impossible de tirer en étant engagé au corps à corps, en ayant couru ou raté une charge pendant la phase de mouvement, en s'étant rallié lors du même tour ou en étant *sonné* ou *à terre*.

Pour viser une cible, la figurine doit pouvoir la voir. Afin de s'en rendre compte, il faut se pencher sur la surface de jeu et se mettre dans l'axe de vision de la figurine. Les combattants peuvent voir tout autour d'eux (à 360°), et peuvent pivoter dans n'importe quelle direction avant de tirer. Notez que pivoter sur place ne compte *pas* comme un déplacement.

La cible la plus proche

Vous devez tirer sur l'ennemi le plus proche car il représente le danger le plus imminent et constitue donc une cible évidente. Cependant, vous pouvez tirer sur une cible plus éloignée si cette dernière est plus facile à toucher ou si les plus proches sont *sonnés* ou *à terre* (voir schéma sur la page suivante). Par exemple, la cible la plus proche peut être difficile à toucher si elle est à couvert, tandis qu'une cible plus éloignée mais à découvert sera plus facile à toucher.

Vous pouvez toujours choisir de tirer sur une *grande cible* si vous pouvez la voir, qu'elle soit à couvert ou non et même si ce n'est pas la cible la plus proche.

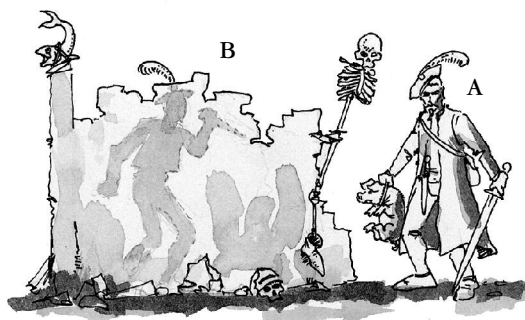
Vous pouvez tirer sur des figurines *en fuite*, *à terre* ou *sonnées*, mais vous pouvez aussi choisir de les ignorer car elles ne représentent pas une menace immédiate. Il est préférable de tirer sur l'ennemi le plus proche qui soit encore debout.

Notez qu'il est impossible de tirer sur des figurines engagées au corps à corps, car le risque de toucher un camarade est trop grand.

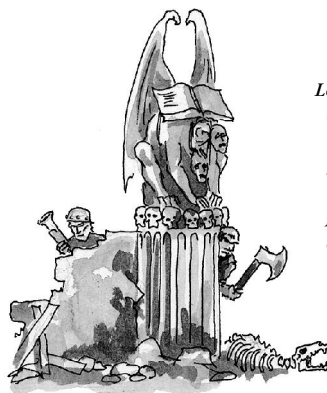
Couverts

Les nombreux murs, maisons en ruine et autres constructions de Mordheim offrent de multiples couverts. Si une partie de la cible est cachée par un bout de décor ou une autre figurine, le tireur subit un malus comme indiqué ci-dessous.

Cibles à couvert



Cible A à découvert : aucune pénalité pour toucher
Cible B hors de vue : ne peut être prise pour cible

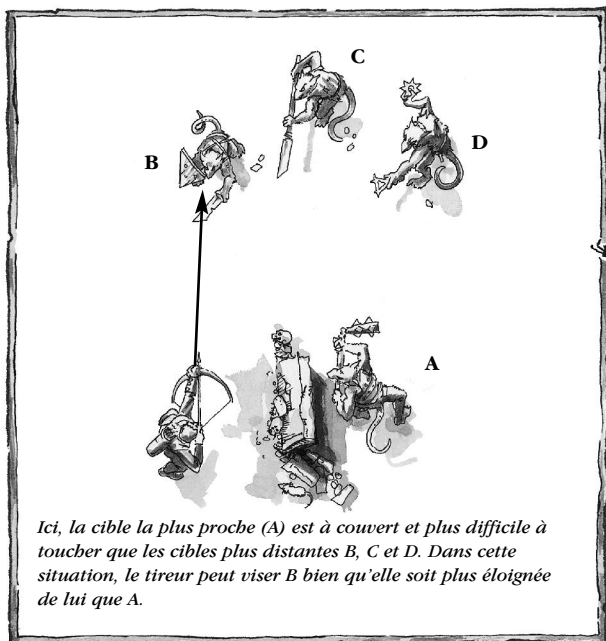


Les images ci-contre et ci-dessous montrent des exemples de guerriers à couvert. Peu importe à quel point la figurine est dissimulée, le tireur subira toujours une pénalité de -1 pour toucher.



Il est souvent facile de déterminer si une cible peut être vue; mais il arrive que cela ne soit pas évident lorsque les maisons et autres décors interfèrent. Si le tireur ne peut voir qu'une partie du corps de sa cible, cette dernière est à couvert et il subira un malus de -1 sur son jet pour toucher.

Si un tir sur une figurine à couvert la rate à 1 point prêt, le tir touche le couvert au lieu de la figurine. La plupart du temps, ça ne fait aucune différence, mais lorsque le couvert un baril de poudre ou un camarade, ça peut devenir très important...



Tirer depuis une hauteur

Une figurine située sur une hauteur (tout ce qui s'élève à plus de 2ps de la surface de la table, comme l'étage d'une maison) peut choisir librement n'importe quelle cible qu'elle peut voir. la seule exception à cette règle intervient si des ennemis sont présents dans le même bâtiment et que le tireur peut les voir : il doit alors tirer sur eux car ils représentent le danger le plus immédiat.

Portée

Une fois que vous avez décidé de tirer et que vous avez sélectionné une cible, vous devez mesurer la distance qui vous en sépare pour déterminer si vous êtes à portée de tir. Chaque type de projectile possède une portée maximum, comme l'indique le chapitre *Armes & Armures* de ce livre.

Si sa cible est à portée de son arme, votre guerrier peut continuer à résoudre son tir. Sinon, il est automatiquement raté.

Toucher la cible

Pour déterminer si un tir atteint sa cible, lancez un D6. Le résultat nécessaire dépend de l'habileté du tireur (comme l'indique sa Capacité de Tir). Le tableau ci-dessous indique le nombre minimum à obtenir pour toucher.

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

Marius et ses hommes approchaient du portail en ruine flanqué de deux énormes gargouilles de pierre. Celles-ci semblaient les regarder tandis qu'ils passaient, et Lapzig fit nerveusement le signe du marteau sacré sur sa poitrine. La nature avait déjà repris ses droits sur la muraille, dont les antiques blocs étaient envahis de plantes grimpantes et de mousse. Alors qu'ils entraient dans l'ombre de la Porte aux Gargouilles, Marius et Hensel virent vraiment la Cité des Damnés pour la première fois.

Une place pavée s'étendait juste derrière la porte, entourée de vieilles échoppes qui tenaient toujours debout. Leurs fenêtres étaient brisées, leurs portes avaient été volées pour faire du feu, et quelques poutres avaient même été découpées à la hache pour être reconverties en combustible.

"Ici, c'est plutôt bien. Attendez d'être un peu plus loin et vous comprendrez pleinement ce qui s'est passé en ce lieu," grogna Lapzig. D'un signe de la main, il envoya l'un de ses hommes en éclaireur. Juste à ce moment, une toux sifflante les fit tous se retourner. Une silhouette courbée et vêtue de haillons traversait la place en claudiquant misérablement vers eux.

"Voulez-vous connaître votre avenir, messires?" demanda l'étranger. Ses yeux étaient recouverts de bandages ensanglantés, et une jambe paralysée traînait hors de sa tunique blanche sale et déchirée.

"Arrière avec tes diableries!" tonna Marius en ouvrant grands les yeux et en dégainant son sabre pour le brandir vers le mendiant. "Misérable suppôt des ténèbres, je vais t'embrocher sur le champ!"

"Attendez!" supplia le mendiant en tendant une main squelettique. "Mes visions ne proviennent pas du Chaos, mais de Sigmar lui-même." L'homme fouilla ses haillons et en sortit un vieux médaillon en forme de marteau. "Je fus jadis prêtre ici. Lorsque le ciel est tombé, j'ai arraché mes propres yeux pour ne pas voir le mal qui m'entourait et ne contempler que la grande sagesse de Sigmar. Il me dit que vous devez repartir de suite pour sauver votre âme. On ne plonge pas dans la damnation, on s'y enfonce petit à petit."

"Hors de ma vue avec tes énigmes, cloporte," l'interrompit Lapzig en le poussant de côté. "Nous ne devons pas trop nous attarder, d'autres doivent déjà être au courant de notre présence."



Tableau des jets pour blesser

Endurance de la cible

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force de l'arme	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



Modificateurs de jet pour toucher

Il est plus facile de toucher une cible à découvert qu'une cible à couvert. Il sera aussi plus aisé de toucher une cible proche qu'une cible éloignée.

Ces situations sont représentées par les modificateurs de jet pour toucher suivants :

MODIFICATEURS POUR TOUCHER

- 1 Couvert Si une partie de la figurine est cachée par un décor ou une autre figurine, elle compte comme étant à couvert.
- 1 Longue portée Si vous visez une cible située à plus de la moitié de la portée de votre arme, vous êtes à longue portée.
- 1 Bouger & tirer Si votre figurine s'est déplacée (autrement que pour se relever ou pivoter sur place) durant le même tour.
- +1 Grande cible La cible a la règle spéciale grande cible (comme les ogres) ou fait plus de 2ps de haut ou de large (comme les maisons).

Jet pour blesser

Lorsque vous touchez une cible, vous devez faire un test pour voir si une blessure est infligée. Un tir peut ne causer aucune blessure en ne touchant que l'équipement de la cible, ou en n'infligeant qu'une blessure très superficielle que le guerrier ignore bravement (ou bêtement). Si vous ne parvenez pas à blesser, votre cible s'en tire sans dommages.

Pour déterminer si un tir inflige une blessure, comparez la Force de l'arme avec l'Endurance de la cible. La description complète, la Force et les règles spéciales des différentes armes se trouvent dans le chapitre *Armes & armures*.

Le tableau ci-dessus indique le résultat requis sur un D6 pour infliger une blessure. Un trait (-) indique que la cible n'a aucune chance d'être blessée.



Déploie tes archers sur les étages supérieurs des bâtiments, comme ça ils pourront à la fois être à couvert et choisir librement leurs cibles.

Coups critiques

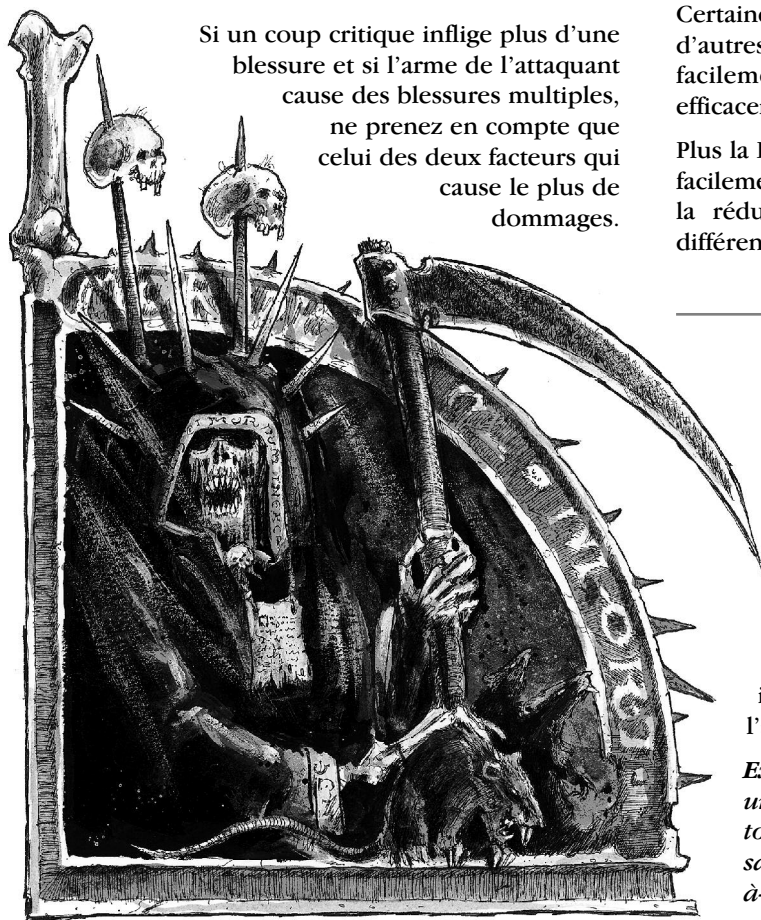
Si vous obtenez un 6 pour blesser (au corps à corps ou au tir uniquement), vous infligez un coup critique. Lancez un D6 et consultez le tableau des coups critiques ci-dessous pour déterminer les dommages causés. Le jet vous indiquera aussi si la cible peut tenter sa sauvegarde d'armure ou non.

Si l'attaquant ne peut normalement blesser sa cible que sur des 6, il ne peut pas causer de coup critique. Son adversaire est trop coriace pour qu'une créature aussi faible puisse lui infliger une blessure grave !

Un guerrier ne peut causer qu'un seul coup critique par phase de corps à corps (voir le chapitre *Corps à corps*). S'il possède plusieurs attaques, le premier 6 obtenu infligera un coup critique.

TABLEAU DES COUPS CRITIQUES

- 1-2 Touche un organe vital.** La blessure fait perdre 2 PV. Effectuez les sauvegardes éventuelles pour la blessure initiale.
- 3-4 Touche une partie découverte.** La blessure fait perdre 2 PV. L'attaque ignore les sauvegardes d'armure.
- 5-6 Coup de maître !** La blessure fait perdre 2 PV. L'attaque ignore les sauvegardes d'armure. Vous obtenez +2 au jet de dégâts éventuel.



Armure

Plaistrans d'acier, cottes de mailles, tuniques en cuir, boucliers et bien d'autres... tous sont disponibles dans les forges des villages qui entourent Mordheim. Encore faut-il être suffisamment riche, car les armures sont extrêmement coûteuses.

Si un guerrier revêtu d'une armure subit une blessure, lancez un D6. Si le résultat est assez grand, le coup a été dévié par l'armure sans dommages. Le résultat à obtenir varie selon le type d'armure.

Le tableau ci-dessous récapitule les types d'armures les plus communs avec le résultat à obtenir sur 1D6 pour réussir sa sauvegarde. Notez que le port d'un bouclier augmente la sauvegarde de +1. Par exemple, un guerrier en armure légère avec un bouclier aura une sauvegarde de 5 ou 6. Un guerrier sans armure mais avec un bouclier aura une sauvegarde de 6.

Armure	Résultat minimum pour sauvegarder sur 1D6
Armure légère	6
Armure lourde	5
Armure en gromril	4
Bouclier	accroît la sauvegarde de +1

Modificateurs de sauvegarde

Certaines armes pénètrent mieux les armures que d'autres. Un tir d'arc court peut être dévié assez facilement, mais un tir d'arbalète traverse plus efficacement les armures.

Plus la Force d'une arme est élevée, plus elle traverse facilement les armures. Le tableau ci-dessous indique la réduction de la sauvegarde adverse selon les différentes Forces des armes.

Force	Modificateur
1-3	Aucun
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Certaines armes ont un pouvoir de pénétration plus important par rapport à leur Force (comme les arcs elfiques). Ceci est indiqué le cas échéant dans la description de l'arme (voir le chapitre *Armes & armures*).

Exemple : Dieter porte une armure lourde et un bouclier. Sa sauvegarde est de 4+. Il est touché par une arbalète (Force 4) et réussira sa sauvegarde d'armure sur un 5+ sur 1D6 (c'est-à-dire $4+ -1 = 5+$).

Jet de dégâts

La plupart des guerriers n'ont qu'un PV, mais certains peuvent en avoir 2 ou plus. Si une cible possède plusieurs PV, retirez-lui en un à chaque fois qu'elle subit une blessure. Notez-le sur la feuille de bande. Tant que la figurine conservera au moins 1 PV, elle pourra continuer à se battre.

Dès que les PV d'un guerrier tombent à zéro, lancez un D6 pour déterminer l'étendue des dégâts. Le joueur qui a fait perdre le dernier PV lance 1D6 pour la blessure qui a amené la figurine à 0 PV et pour chaque PV perdu en plus. Si une figurine subit plusieurs blessures en un tour, lancez pour chacune d'entre elles et appliquez le résultat le plus élevé.

1:2 À terre

La force du coup jette le combattant au sol. Placez la figurine sur le dos pour montrer qu'elle a été mise *à terre*.

3:4 Sonné

La victime s'écroule, blessée et à peine consciente. Placez la figurine sur le ventre pour montrer qu'elle a été *sonnée*.

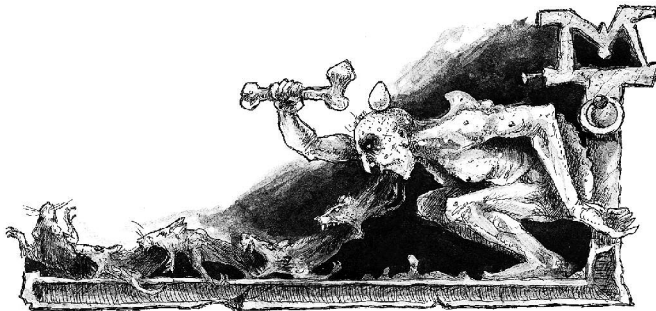
5:6 Hors de combat

La cible a été sérieusement blessée et perd connaissance. Elle ne pourra plus prendre part à cette bataille et doit être immédiatement retirée du jeu.

À terre

Un guerrier qui a été mis *à terre* tombe au sol, soit à cause de la force du coup qu'il a reçu, soit parce qu'il a glissé, ou encore parce qu'il a plongé pour éviter d'être blessé. Placez la figurine sur le dos pour montrer qu'elle a été mise *à terre*. Les figurines *à terre* peuvent ramper de 2ps durant la phase de mouvement, mais ne peuvent ni combattre au corps à corps, ni tirer, ni lancer de sorts. Une figurine *à terre* en contact socle à socle avec un ennemi peut ramper de 2ps pour s'éloigner, mais seulement si son adversaire est engagé au corps à corps avec un autre combattant, sinon, elle doit rester sur place. Elle ne peut pas riposter au corps à corps et l'ennemi a de bonnes chances de la mettre *hors de combat* (voir la section sur les guerriers à terre dans les règles de corps à corps page 37).

Un guerrier qui a été mis *à terre* peut se relever au début de son prochain tour. Il pourra alors se déplacer à demi vitesse, tirer et lancer des sorts,



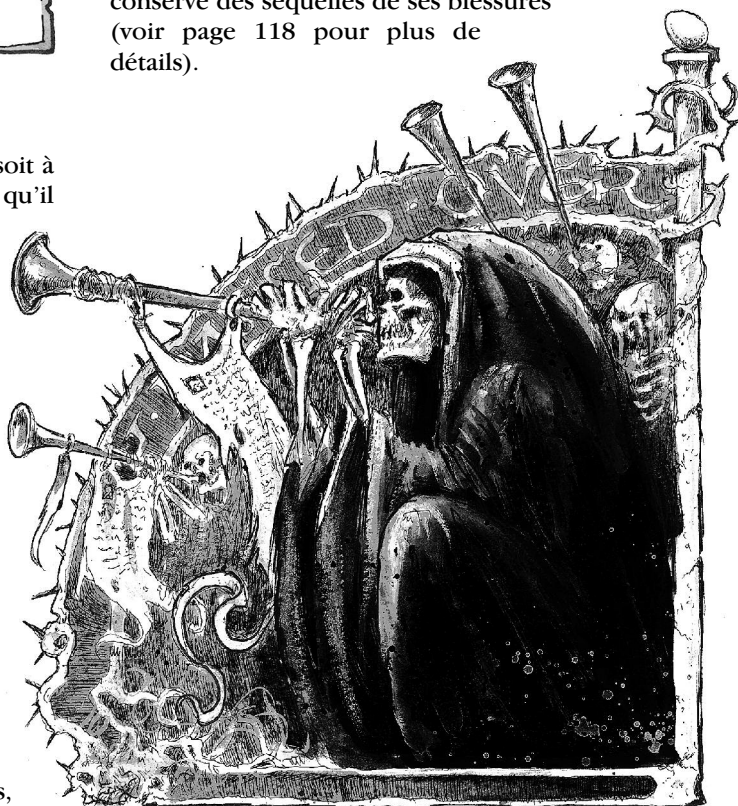
mais ne pourra ni charger ni courir. S'il est engagé au corps à corps, il ne pourra pas reculer et frappera toujours en dernier sans tenir compte des armes et de l'Initiative. Après ce tour, le guerrier pourra bouger et combattre normalement, bien qu'il ne lui reste plus aucun PV. Si la figurine subit encore une blessure, un nouveau jet de dégâts devra être fait, comme si elle venait de perdre son dernier PV.

Sonné

Un guerrier *sonné* est soit gravement blessé, soit juste assommé. Placez-le sur le ventre pour montrer qu'il a été *sonné*. Il ne peut alors rien faire du tout. Le joueur pourra tourner la figurine sur le dos lors de la prochaine phase de ralliement, et le guerrier sera alors traité comme étant *à terre*.

Hors de combat

Un guerrier *hors de combat* est éliminé. Retirez la figurine de la table. Il est impossible pour le moment de dire s'il est vivant ou mort, mais cela est sans importance pour la suite de la partie. Après la bataille, vous pourrez déterminer s'il survit et s'il conserve des séquelles de ses blessures (voir page 118 pour plus de détails).



Corps à corps

Qui peut combattre?

Les figurines dont les socles se touchent sont engagées au corps à corps, ce qui ne peut se produire qu'après une charge, car elles ne sont pas autorisées à entrer en contact en d'autres circonstances.

Les combats rapprochés sont résolus durant la phase de corps à corps, au cours de laquelle toutes les figurines se battent, pas seulement celles du joueur dont c'est le tour. Un guerrier peut affronter des ennemis devant lui, derrière lui, et sur ses flancs, car en réalité, les combattants bougent, esquivent et se fendent sans arrêt.

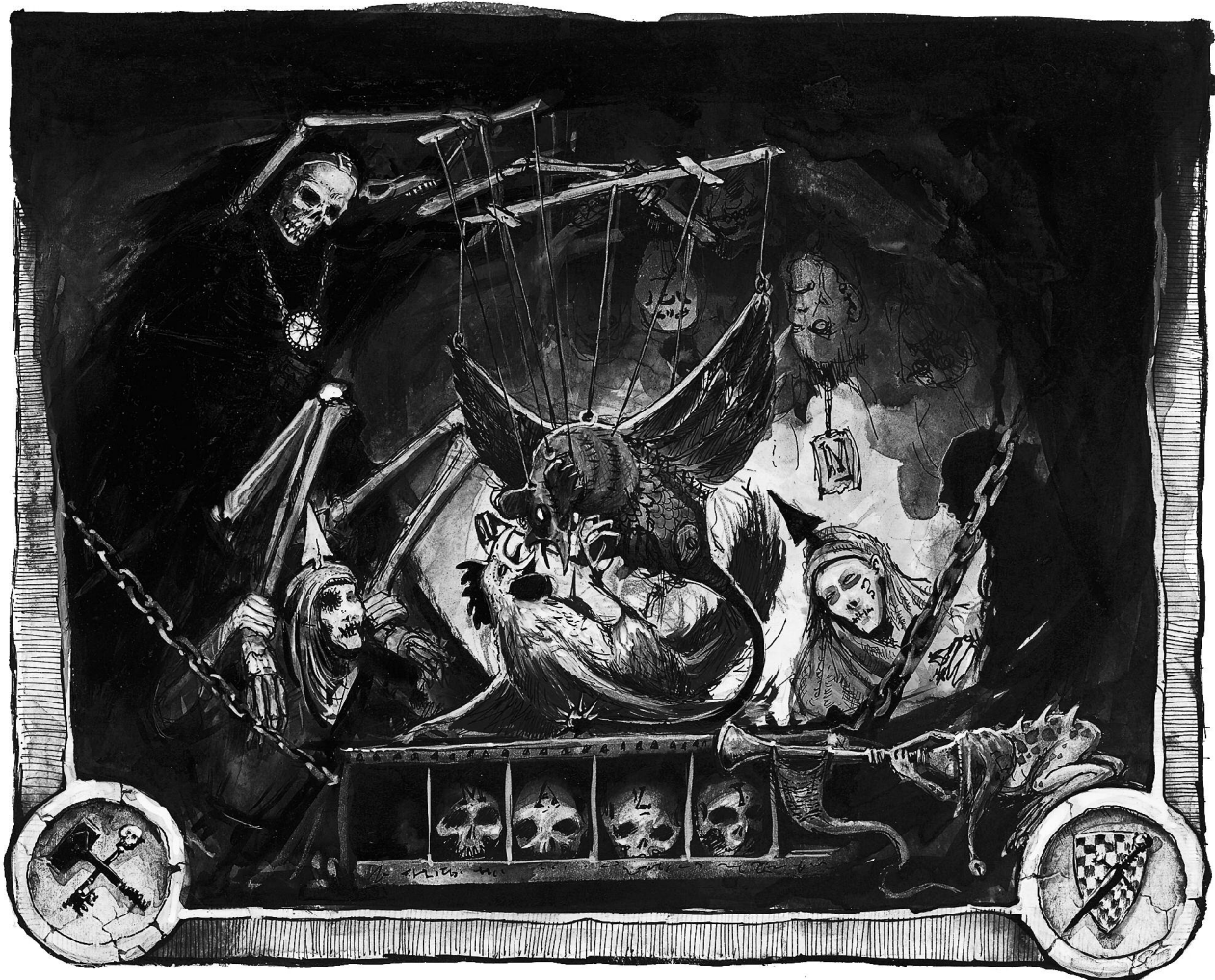
Les figurines au corps à corps ne peuvent *pas* tirer pendant la phase de tir. Elles sont concentrées sur leur combat, et tout tir de pistolet à bout portant est traité comme une attaque de corps à corps (voir le chapitre *Armes & armures*).

Qui frappe en premier?

Normalement, les figurines frappent par ordre décroissant d'Initiative, celle ayant la plus haute valeur frappant en premier. Lancez un dé pour départager les ex aequo. Si une figurine s'est relevée lors de la phase de ralliement de ce tour, elle frappera toujours en dernier quelles que soient les circonstances.

Une figurine aura parfois le droit de *frapper en premier*, le plus souvent parce qu'elle a chargé, mais certains équipements sorts et règles spéciales ont le même effet. Si dans un combat une seule figurine dispose de cette capacité, elle frappe avant tout le monde, puis les autres belligérants frappent par ordre d'Initiative comme expliqué plus haut.

Si plusieurs figurines dans le même combat *frappent en premier*, commencez par les faire attaquer selon



l'ordre normal de leur Initiative puis, une fois toutes les attaques des figurines *frappant en premier* résolues, faites attaquer les combattants ne frappant pas en premier, eux aussi par ordre d'Initiative.

Qui se bat ?

Une figurine peut se battre si son socle touche celui d'un ennemi. Mêmes celles qui sont attaquées dans le dos ou par le flanc peuvent se battre.

S'il est au contact de plusieurs ennemis, un guerrier peut choisir qui attaquer, et même répartir ses attaques comme il le désire, tant que les choses sont définies avant d'effectuer les jets pour toucher.

Toucher l'ennemi

Pour savoir si vous touchez, lancez un D6 pour chaque attaque de chaque figurine qui est engagée au corps à corps.

Le résultat à obtenir pour toucher dépend des CC respectives. Comparez la CC de l'attaquant avec celle de son adversaire, puis consultez le tableau des jets pour toucher ci-dessous pour connaître le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour toucher.

Manier deux armes

Certains maniaques manient deux armes, une dans chaque main, afin d'asséner une pluie de coups sur leurs ennemis. Un guerrier équipé de deux armes à une main bénéficie d'une attaque supplémentaire

avec son arme additionnelle. Ce bonus s'ajoute au nombre total d'attaques après tout autre modificateur, tel que la *frénésie*. S'il porte deux armes différentes (épée et dague par exemple), il fera une attaque avec l'arme de son choix, et toutes les autres avec la seconde. Lancez pour toucher et pour blesser séparément pour chaque arme.

Modificateurs d'armes

Contrairement aux touches de tir, c'est ici la Force de l'attaquant qui est utilisée pour blesser plutôt que celle de l'arme, bien que certaines confèrent un bonus à la Force (voir le chapitre *Armes & armures* pour tous les détails).

Jets pour blesser

Lorsque votre figurine a touché son adversaire, vous devez lancer un dé pour savoir si une blessure est infligée. Il arrive qu'un coup ne blesse pas car il a été dévié par l'équipement ou a causé des dégâts insignifiants.

Pour savoir si un coup inflige une blessure, comparez la Force de l'attaquant avec l'Endurance de la cible. Vous trouverez une description des différentes armes avec leurs éventuels bonus et règles spéciales dans le chapitre *Armes & Armures*.

Suivez la même procédure pour blesser et infliger des coups critiques que dans le chapitre Tir. Notez qu'un trait (-) signifie que la figurine frappée n'a aucune chance d'être blessée.

Tableau des jets pour toucher

Capacité de Combat adverse

	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



Tableau des jets pour blesser

Endurance de la cible

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force de l'attaquant	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
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Armure

Les combattants qui se font blesser peuvent éviter de perdre des PV s'ils portent une armure ou un bouclier. Le principe est identique à celui du tir et les mêmes règles s'appliquent.

Pour chaque blessure subie, le joueur lance 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la sauvegarde d'armure de son guerrier, le coup a été dévié et la blessure évitée grâce à l'armure.

Modificateurs de sauvegarde

Certaines figurines sont si puissantes que les armures sont moins efficaces contre elles.

Plus la Force d'une créature est élevée, plus elle perce les armures facilement. Le tableau suivant indique le malus infligé à la sauvegarde ennemie en fonction de la Force de l'attaquant.

Force

Modificateur de sauvegarde

1-3	Aucune
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Certaines armes confèrent aussi un bonus à la Force de leur utilisateur et lui permettent de percer les armures plus facilement. Ces bonus sont indiqués dans la section Armes & Armures.

Parade

Les rondaches sont de petits boucliers qui n'améliorent pas la sauvegarde, mais permettent de parer des attaques. Les épées peuvent aussi faire des parades.

Un guerrier armé d'une rondache ou d'une épée peut tenter de parer un coup asséné par son adversaire.

Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à celui obtenu par votre adversaire pour toucher, l'épée ou la rondache a dévié le coup. Notez qu'on ne peut donc pas parer un coup ayant obtenu un 6 pour toucher.

"Les bretteurs sont toujours plus efficaces équipés de rondaches et d'épées. L'ennemi éprouvera les plus grandes difficultés à passer leur défense et ils n'en seront pas moins redoutables en attaque, bien au contraire."



Une épée ou une rondache peut parer un seul coup par phase de corps à corps. Un coup paré est ignoré et n'a aucun effet. Si votre adversaire obtient plusieurs touches, vous devez battre son meilleur jet de dé (votre parade est automatiquement ratée s'il s'agit d'un 6). Si une figurine se bat contre plusieurs adversaires, elle ne peut parer que l'attaque du premier ennemi qui réussit à la toucher (souvent celui qui possède la meilleure Initiative). En cas d'Initiatives égales, lancez un dé pour savoir qui frappe en premier.

Une figurine équipée d'une rondache et d'une épée peut relancer une fois toute parade ratée. Une figurine armée de deux épées ne bénéficie pas de cette relance.

Il est impossible de parer une attaque dont la Force est supérieure ou égale au double de sa propre Force de base : elle est trop puissante pour être bloquée.

Guerriers à terre

Si un ennemi affronte un guerrier *à terre*, il peut lui donner le coup de grâce. Toutes les attaques contre un guerrier *à terre* touchent automatiquement. Si l'une d'elles blesse la figurine *à terre* et que celle-ci rate sa sauvegarde, elle est immédiatement mise *hors de combat* comme expliqué plus tôt. Il est impossible de parer en étant *à terre*.

Guerriers sonnés

Un guerrier *sonné* est à la merci de ses ennemis. Une figurine *sonnée* est automatiquement mise hors de combat si un ennemi l'attaque au corps à corps.

Attaquer des guerriers à terre et sonnés

Une figurine ayant plusieurs attaques ne peut pas *sonner/mettre à terre* puis automatiquement mettre *hors de combat* un guerrier lors de la même phase de corps à corps. La seule manière d'y parvenir est d'avoir plusieurs figurines en train d'attaquer le même ennemi. Donc, si l'ennemi est *sonné/mis à terre* par le premier attaquant, il peut être frappé et mis *hors de combat* par le suivant.

Si votre figurine est engagée au corps à corps contre un ennemi encore debout, elle ne peut pas attaquer d'autres figurines *sonnées* ou *à terre*, puisqu'elles ne représentent plus un danger immédiat et que leurs compagnons tentent de les protéger.

Quitter un combat

Une fois engagée au corps à corps, une figurine ne peut plus quitter un combat lors de sa phase de mouvement. Elle doit se battre jusqu'à ce qu'elle soit *hors de combat*, que ses ennemis soient terrassés ou que l'un des protagonistes prenne la fuite.

L'exception à cette règle intervient si tous les adversaires au contact d'une figurine sont *à terre* ou *sonnés* : elle peut alors quitter le combat, et même charger d'autres ennemis à portée si vous le désirez.

Fuir le combat

Un guerrier pris de panique pendant un corps à corps prendra la fuite comme indiqué dans le chapitre *Commandement & psychologie*.

Un guerrier qui fuit le combat se retourne pour prendre ses jambes à son cou. Ses adversaires lui infligent alors chacun 1 touche automatique, résolue immédiatement.

Un guerrier ne peut pas fuir un combat de son plein gré.





Commandement & psychologie

Test de Déroute

Un joueur doit faire un test de Déroute au début de son tour si le quart (25%) ou plus de sa bande est *hors de combat*. Par exemple, une bande de douze guerriers doit tester si trois ou plus de ses membres sont *hors de combat*. Même les bandes habituellement immunisées à la psychologie (comme les morts-vivants) doivent tester.

Si le test de Déroute est raté, la bande perd la bataille automatiquement. La partie prend fin immédiatement et les guerriers survivants quittent la zone. La majorité des parties se terminent par un test de Déroute raté.

Pour effectuer un test de Déroute, lancez 2D6. Si le score est inférieur ou égal au Commandement du chef de bande, le joueur a passé le test avec succès et peut continuer le combat.

Si le chef de bande est *hors de combat* ou *sonné*, le joueur ne peut pas utiliser son Cd pour tester. Il utilise à la place le Cd le plus haut parmi les guerriers qui ne sont ni *sonnés* ni *hors de combat*.

Déroute volontaire

Un joueur peut volontairement abandonner le combat au début de n'importe lequel de ses tours s'il le désire, mais seulement s'il a déjà dû effectuer un test de déroute ou si au moins 25% de ses figurines sont *hors de combat*.

Chefs

Un guerrier à moins de 6ps de son chef peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests de Cd. Cela représente la capacité du chef à encourager ses guerriers pour qu'ils dépassent leurs limites.

Un chef ne peut pas conférer ce bonus s'il est lui-même *à terre*, *sonné* ou *en fuite*. La vue d'un chef qui court se cacher n'est pas vraiment encourageante pour ses hommes!

Seul contre tous

Se battre seul contre plusieurs adversaires met les nerfs de tout guerrier à rude épreuve.

Un guerrier qui se bat seul contre deux adversaires ou plus, sans aucune figurine amie à moins de 6ps (celles qui sont *à terre*, *sonnées* ou *en fuite* ne comptent pas), doit faire un test sous son Cd avec 2D6 à la fin de sa phase de combat. Si le guerrier obtient un résultat inférieur ou égal à son Cd, il tient bon. Sinon, il rompt le combat et prend la fuite, permettant ainsi à chacun de ses adversaires de lui infliger une touche automatique. Si la figurine survit, elle parcourt 2D6ps dans la direction opposée à celle de ses adversaires.

Le guerrier doit faire un autre test de Cd au début de chacun de ses tours. En cas de succès, il s'arrête mais ne peut rien faire d'autre que lancer des sorts pendant son tour. S'il échoue ou s'il est chargé, il court de 2D6ps vers le bord de table le plus proche en évitant toute figurine ennemie. S'il atteint le bord de table avant d'avoir retrouvé son calme, il est retiré du jeu.

Si un guerrier est chargé pendant qu'il fuit, l'attaquant est mis au contact comme d'habitude, mais le fuyard avance à nouveau de 2D6ps vers le bord de table avant qu'il puisse être frappé.





Peur

La *peur* est une réaction naturelle aux créatures énormes ou effrayantes. Une figurine doit passer un test de Peur (un test de Commandement) dans les situations suivantes. Notez que les créatures causant la *peur* n'ont pas à faire de tels tests.

a) Si la figurine est chargée par un guerrier ou une créature causant la *peur*.

Si un guerrier est chargé par un ennemi dont il a *peur*, il doit faire un test pour surmonter sa frayeur. Effectuez celui-ci lorsque la charge est déclarée et qu'elle s'avère ne pas être ratée. Si le test est réussi, la figurine se bat normalement. S'il est raté, la figurine doit obtenir des 6 pour toucher lors de ce tour de combat.

b) Si la figurine désire charger un ennemi qui cause la *peur*.

Si un guerrier désire charger un ennemi dont il a *peur*, il doit faire un test pour y parvenir. En cas d'échec, la figurine ne peut pas charger et reste immobile pour le tour. Considérez qu'il s'agit d'une charge ratée.

Frénésie

Certains guerriers peuvent se mettre dans un état de folie furieuse, oubliant tout instinct de conservation pour devenir des tourbillons de violence aveugle. On dit de tels guerriers qu'ils sont *frénétiques*.

Les figurines frénétiques doivent toujours charger si un ennemi est à portée (vérifiez après les déclarations de charge). Le joueur n'a aucun contrôle là-dessus : le guerrier chargera automatiquement.

Les guerriers frénétiques doublent leur caractéristique Attaques au corps à corps. Les guerriers avec 1 Attaque passent donc à 2 Attaques, ceux qui ont 2 Attaques passent à 4, etc. Si un guerrier manie une arme de chaque main, il bénéficie de +1 Attaque comme d'habitude. Cette attaque additionnelle n'est jamais doublée.

Une fois à portée de charge, les guerriers frénétiques sont immunisés à toute autre règle de psychologie (comme la *peur*), et n'ont à effectuer aucun test de psychologie tant qu'ils restent à distance de charge.

Si une figurine frénétique est à *terre* ou *sonnée*, elle perd sa *frénésie* et doit se battre normalement pour le reste de la bataille.

"Tu peux avoir beaucoup d'hommes ou du très bon matériel, c'est toi qui vois! Mais si j'étais toi, j'essaierais de trouver le juste milieu entre les deux."

Haine

La *haine* est une émotion aussi puissante que répandue en ces temps de guerre et d'anarchie.

Les guerriers qui affrontent au corps à corps des ennemis qu'ils *haïssent* peuvent relancer leurs attaques ratées lors du premier tour de chaque combat. Cette impétuosité initiale, qui représente le guerrier déchargeant toute sa haine sur son adversaire, retombe après le premier tour de corps à corps, et le combat se déroule ensuite normalement jusqu'à la fin.



Stupidité

De nombreuses créatures grandes et puissantes, ainsi que quelques-uns des individus les moins doués de Mordheim, sont plutôt stupides.

Les figurines *stupides* doivent tester au début de leur tour pour voir si elles parviennent à réfléchir. Faites un test pour chaque figurine stupide. Lancez 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à son Cd, tout va bien : la créature se déplace et combat normalement.

En cas d'échec, tout va mal. La créature ne pourra pas frapper au corps à corps (l'ennemi devra quand même effectuer normalement ses jets pour toucher) ou lancer des sorts.

Si une figurine rate un test de Stupidité sans être engagée au corps à corps, lancez 1D6.

13 Le guerrier avance de manière maladroite tout droit, à demi-vitesse. Il ne peut pas charger (arrêtez son mouvement à 1ps d'une figurine avec laquelle il entrerait en contact). Il peut tomber d'un bâtiment ou dans un trou (voir les règles de Chute) ou encore rencontrer un obstacle, auquel cas il s'arrête. La figurine ne peut pas tirer durant ce tour.

46 Le guerrier reste inactif et se contente de baver pendant ce tour. Il ne peut rien faire d'autre que baver, ce qui est déjà assez compliqué!

Que le test soit réussi ou non, le résultat s'applique jusqu'au début du prochain tour de la créature, où elle devra passer un nouveau test de Stupidité.





Armes & armures

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

Poing

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

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Dague

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Marteau, bâton ou masse

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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



Hache



La hache est l'arme traditionnelle des bûcherons de l'Empire, mais elle est aussi utilisée comme arme dans les régions rurales les plus pauvres. Elle possède une lourde lame capable de causer beaucoup de dégâts, et perce facilement les armures si elle est maniée par un homme fort.

De tous les armuriers, ce sont les nains qui forgent les meilleures haches. Les haches naines ont une grande valeur pour les guerriers du Vieux Monde et font partie des armes les plus recherchées.

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

RÈGLE SPÉCIALE

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



Épée



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

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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



Fléau



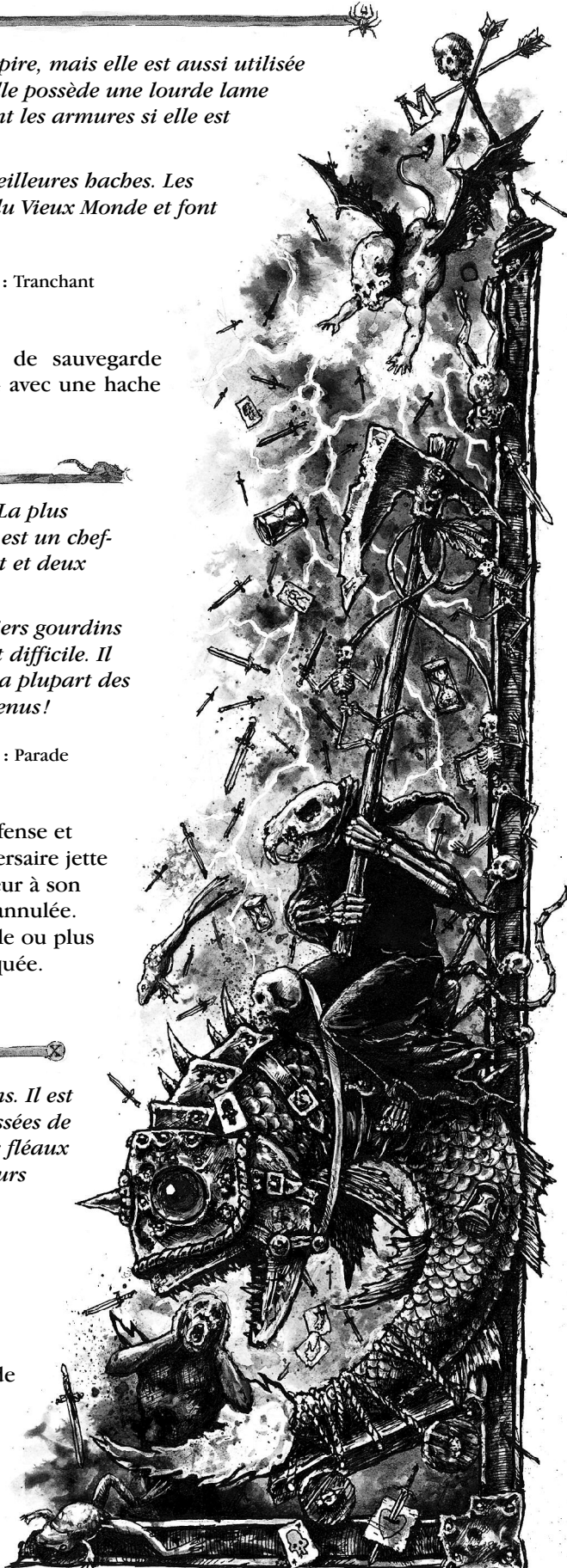
Le fléau est une arme lourde qui se manie des deux mains. Il est habituellement constitué de lourdes boules, souvent hérissées de pointes, reliées à un manche par de robustes chaînes. Les fléaux sont très fatigants à manier, mais terriblement destructeurs dans les mains d'un guerrier talentueux.

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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



Morgenstern

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Hallebarde

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

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

Lance

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

— Lance de cavalerie —

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

— Épée, marteau ou hache à deux mains —

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

Portée : Corps à corps; **Force :** Utilisateur +2;

Règles spéciales : Arme à deux mains, frappe en dernier

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

— Arme en gromril —

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

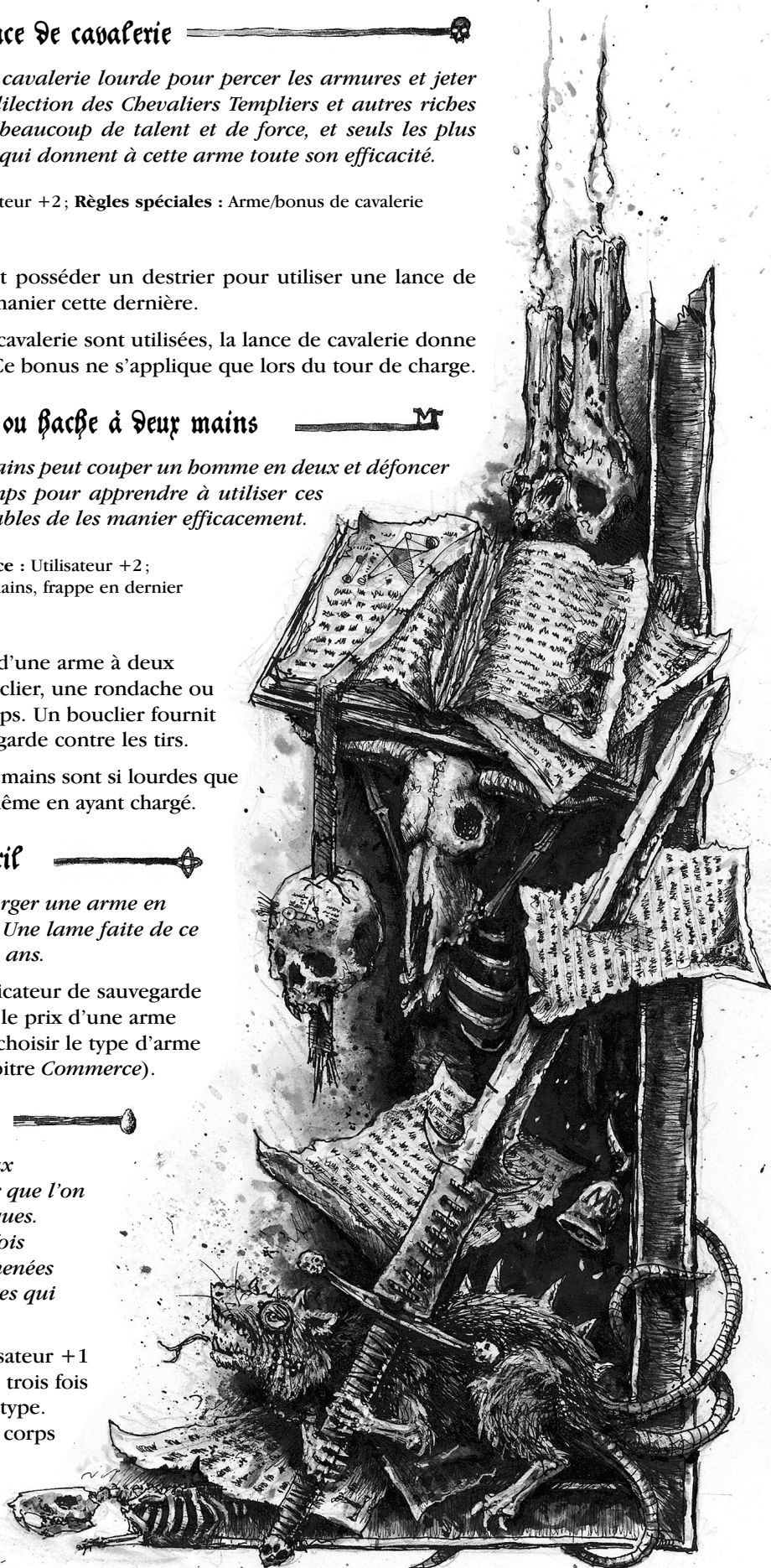
Une arme en gromril donne un modificateur de sauvegarde additionnel de -1, et coûte quatre fois le prix d'une arme normale du même type. Vous pouvez choisir le type d'arme de corps à corps proposé (voir le chapitre *Commerce*).

— Arme en ithilmar —

Les lames elfes sont forgées en précieux ithilmar, un métal dur mais très léger que l'on ne trouve que dans les royaumes elfiques.

Quelques-unes de ces armes sont parfois disponibles dans le Vieux Monde, ramenées comme butin par les pillards nordiques qui attaquent les villes côtières des elfes.

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



Armes de tir

Arc court

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

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

Arc

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

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

Arc long

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

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

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

Arc elfique

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Arbalète

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

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Fronde

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

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

Double tir à demi portée : Un frondeur peut tirer deux fois pendant sa phase de tir s'il ne se déplace pas durant la phase de mouvement. Il ne peut cependant tirer qu'à demi portée (9ps) s'il tire deux fois, et chacun des tirs subit une pénalité de -1 pour toucher.

Étoile/couteau de jet

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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





Arbalète à répétition

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Arbalète de poing

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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



Armes à poudre noire

Les armes à poudre noire ne sont apparues que très récemment dans le Vieux Monde. Elles sont aussi capricieuses que puissantes, et leurs balles de plomb peuvent percer le plastron ou le bouclier le plus robuste, si bien que les armures n'offrent presque aucune protection contre elles.

La plupart des armes à poudre noire sont achetées à prix d'or aux nains, bien que quelques forges de Nuln et d'Altdorf aient commencé à se lancer dans la fabrication d'arquebuses.

Pistolet

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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



Pistolet de duel

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

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

Portée maximum : 10ps; **Force :** 4;

Règles spéciales : Précision, Rechargement, Modif. de svg, Corps à corps

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

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

Tromblon

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

Portée maximum : Spéciale; **Force :** 3;

Règles spéciales : Décharge, Tir unique

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Arquebuse

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

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

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

Portée maximum : 24ps ; **Force :** 4 ;

Règles spéciales : Rechargement, Mouvement ou tir, Modif. de svg

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

Long fusil d'Hochland

Hochland est une province célèbre pour ses chasseurs, et l'arme préférée de sa noblesse pour aller à la chasse est un fusil à longue portée.

C'est une arme rare et précieuse, que seul l'armurier le plus talentueux peut réussir à fabriquer.

Portée maximum : 48ps ; **Force :** 4 ;

Règles spéciales : Mouvement ou tir, Rechargement, Choix de la cible, Modificateur de sauvegarde

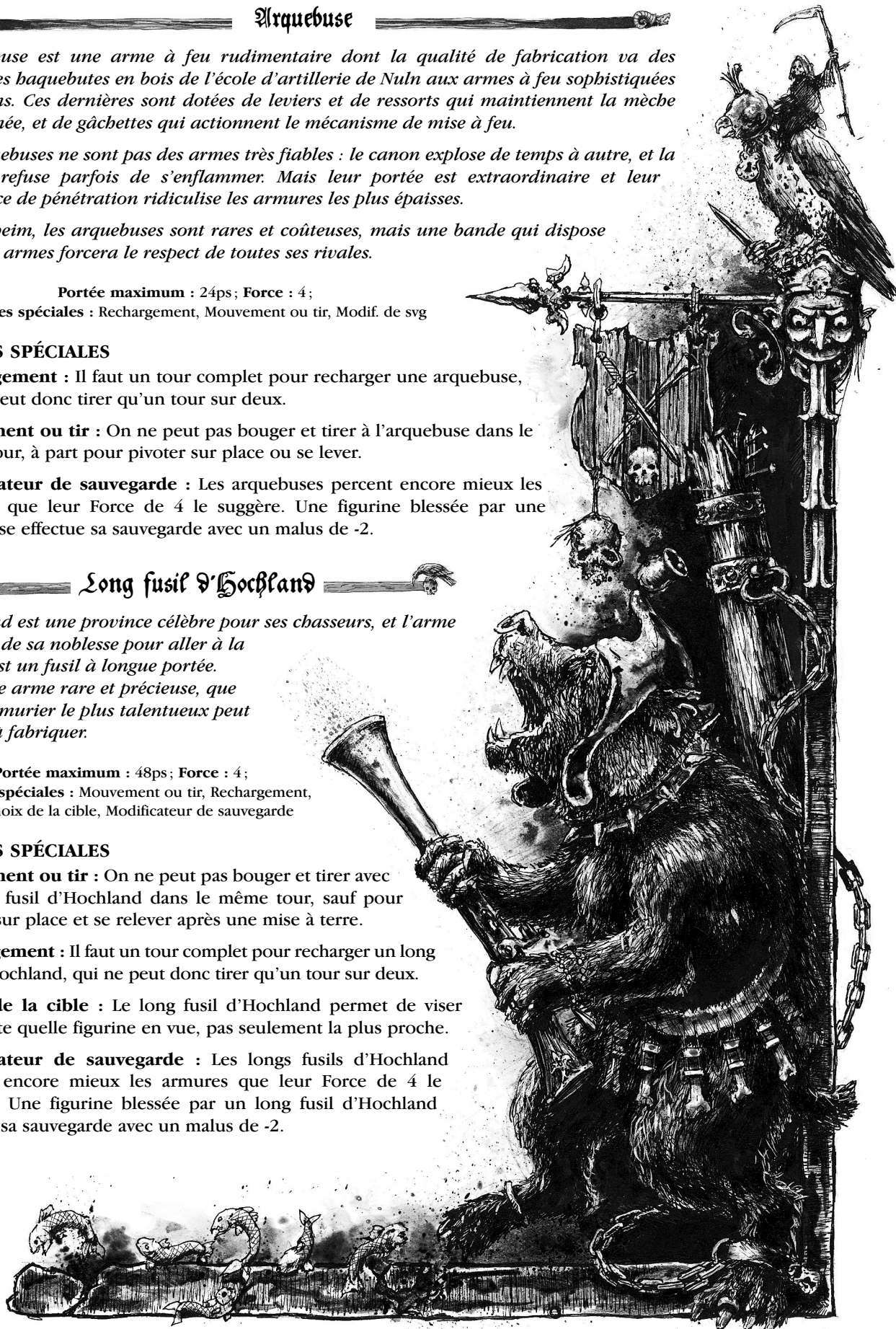
RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

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



Armures

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

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

Armure légère

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

SAUVEGARDE D'ARMURE

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

Armure lourde

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

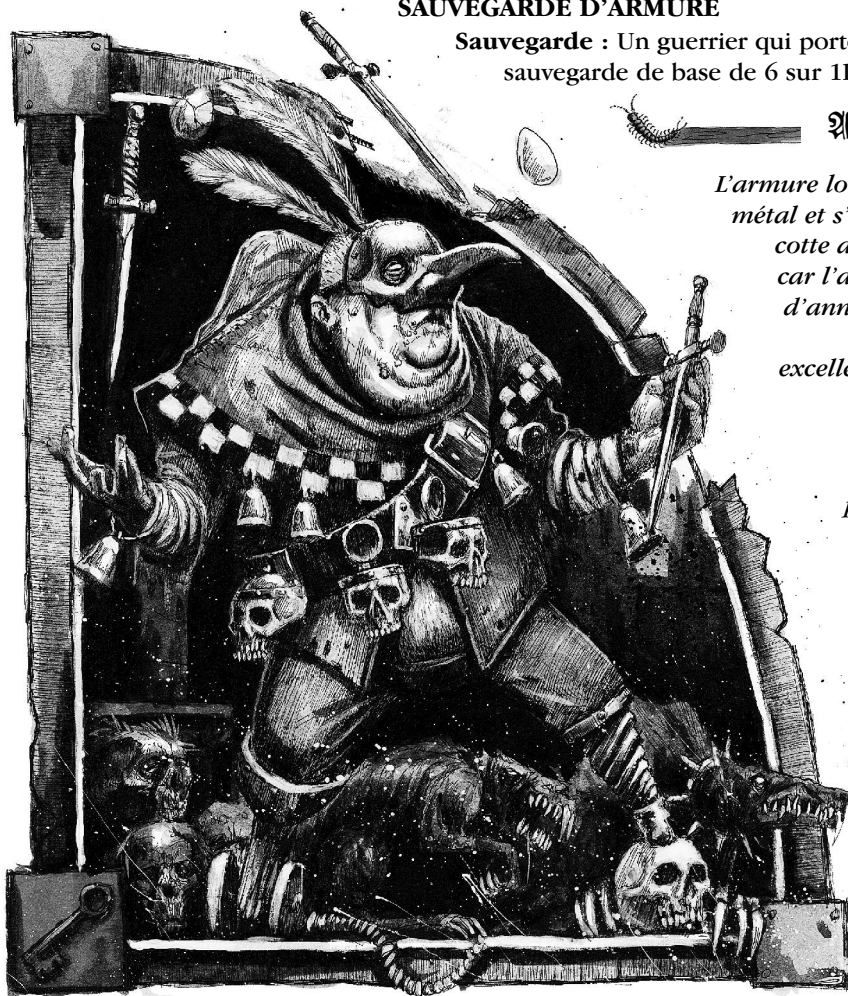
Il existe également d'autres types d'armures, la plus connue étant la cuirasse et les tassettes d'acier portées par les chevaliers fantassins des ordres des Templiers.

RÈGLES SPÉCIALES

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

Mouvement :

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





Bouclier



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

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

SAUVEGARDE D'ARMURE

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



Rondache



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

RÈGLE SPÉCIALE

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



Casque



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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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



Armure en ithilmar



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

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



Armure en gromril



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

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





Équipement Divers

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

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

Corde & grappin

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

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

Poisons et Drogues

L'utilisation du poison est presque universellement méprisée, mais lors des batailles brutales et sans merci de Mordheim, les bandes désespérées utilisent souvent des lames empoisonnées.

Le poison ne peut pas être utilisé avec des armes à poudre noire. Lorsque vous achetez une fiole de poison, vous en avez toujours assez pour la durée d'une bataille. Vous ne pouvez empoisonner qu'une seule arme avec une fiole de poison.

Lotus noir

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

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

Venin Fuligineux

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

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

Champignons Bonnets de Fou

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

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

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

Ombre pourpre

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

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

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

Racine de mandragore

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

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

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

Porte-bonheur

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

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



Eau bénite

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

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

Cape elfique

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

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

Flèches de chasse

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

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

Ail

L'ail, réputé pour éloigner les vampires et autres créatures de la nuit, pousse dans la plupart des potagers de l'Empire. Un vampire doit réussir un test de Cd pour pouvoir charger une figurine portant un

chapelet d'ail. L'ail dure le temps d'une bataille seulement, qu'il soit utilisé ou non.

Filet

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

Bière de Bugman

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

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



Grimoire de magie

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

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



Libre saint

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

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

Herbes de soin

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



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

Relique sacrée (ou maudite)

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

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

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



Libre de cuisine halfling

Tous les chefs halflings ont leurs propres recettes secrètes, compilées dans des grimoires copiés à la main dans le Mootland, leur pays natal. La nourriture préparée selon ces recettes attire les guerriers durant les périodes difficiles.



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

Animaux

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

Chevaux & Destriers

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

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

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

Chiens de guerre

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

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

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

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

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

Lanterne

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



Poudre noire supérieure

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

Carte de Nordheim

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

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

Lancez 1D6 lorsque vous achetez une carte :

D6 Résultat

- 1 **Fausse.** La carte est fausse et sans valeur. Elle vous fait tourner en rond et votre adversaire pourra automatiquement choisir le prochain scénario que vous jouerez.
- 2-3 **Vague.** Bien que grossière, cette carte est relativement précise (enfin... en partie... peut-être!). Vous pouvez relancer un dé de votre choix lors de la prochaine phase d'exploration si vous le désirez, mais vous devez accepter le résultat du second jet.
- 4 **Carte des catacombes.** La carte indique un accès à la cité par les catacombes. Vous choisissez automatiquement le scénario lors de votre prochaine bataille.
- 5 **Précise.** La carte est récente et très détaillée. Vous pouvez relancer jusqu'à trois dés durant la prochaine phase d'exploration si vous le désirez. Vous devez accepter les résultats des seconds jets.
- 6 **Carte originale.** C'est l'une des douze cartes de Mordheim dessinées pour le comte von Steinhardt d'Ostermark. Vous pouvez dorénavant toujours relancer un dé lors des jets sur le tableau d'exploration tant que votre héros possède la carte et qu'il n'est pas mis *hors de combat* au cours d'une bataille.

Habits en soie de Cathay

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

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

Larmes de Shallya

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

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

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



Magie

Les jeteurs de sorts ont toujours existé : sorcières et enchanteurs, magiciennes et envoûteurs. Mais comme le savent tous les érudits, toute magie est dangereuse, car elle provient du Chaos, source de corruption et de changement. A cette époque, la sorcellerie est même illégale et punie de mort.

Les magiciens ne savent pas vraiment si le monde magique les touche ou pas. Ils naissent avec la seconde vue, et cet univers de sorts et d'énergies magiques est pour eux bien plus réel que le nôtre. Les persécutions, la peur et la haine les ont rendus méfiants et asociaux, voire complètement fous pour certains. Quelques-uns se tournent même vers l'adoration des dieux noirs, tandis que d'autres s'égarent sur la voie interdite de la nécromancie.

De nombreux jeteurs de sorts ont élu domicile à Mordheim, où ils errent en fuyant les Répurgateurs. Mais il existe d'autres moyens d'obtenir un pouvoir dépassant celui des mortels. Les dieux observent leurs fidèles, et peuvent venir à l'aide d'un prêtre à la foi

inébranlable. Sigmar est le dieu tutélaire de l'Empire et ses fidèles sont nombreux en ces temps difficiles, aussi ses prêtres sont-ils les plus répandus.

Sorts autorisés

Le tableau ci-dessous récapitule les différents types de magie et indique qui peut utiliser quels sorts.

Sorcier	Type de Magie
Magister du Chaos	Rituels du Chaos
Mage	Magie Mineure
Sorcier Eshin skaven	Magie du Rat Cornu
Sœur de Sigmar	
& Prêtre-guerrier	Prières de Sigmar
Nécromancien	Nécromancie

Un sorcier débute avec un sort déterminé au hasard, mais peut en apprendre d'autres. Lancez 1D6 sur le tableau approprié. Si vous obtenez le même sort deux fois, relancez ou déduisez 1 de la difficulté du sort.

Lancer Des sorts

Les sorts se lancent dans la phase de tir, et peuvent être utilisés même si le sorcier est au corps à corps. Pour jeter un sort, il faut obtenir un résultat supérieur ou égal à la difficulté du sort sur 2D6. En cas de réussite, le sort est lancé comme décrit sur les pages suivantes, sinon aucun sort n'est jeté ce tour-ci. On ne peut lancer qu'un sort par tour et il est impossible d'utiliser une arme de tir en même temps. Il est cependant possible de courir et de lancer un sort!

Les sorts ne peuvent être jetés sur des guerriers que le lanceur ne voit pas. Dans le cas de sorts touchant toutes les figurines dans une certaine zone, les guerriers invisibles sont affectés, mais le lanceur doit pouvoir voir au moins un ennemi dans cette zone pour lancer le sort.

Un sorcier ne peut pas utiliser la magie s'il porte une armure, un bouclier, un casque ou une rondache. La seule exception concerne les prières de Sigmar qui sont utilisables même en portant une armure.

Dommages

Les dommages directs infligés par certains sorts sont résolus comme pour le tir ou le corps à corps. Les sorts ne causent pas de coups critiques, pas même ceux qui augmentent les caractéristiques d'une figurine, et il est toujours possible de tenter sa sauvegarde contre des blessures infligées par magie sauf si le contraire est précisé.



Prières de Sigmar

Les plus pieux peuvent invoquer le pouvoir divin de leur dieu. Les prêtres de Sigmar peuvent réaliser bien des miracles : guérison des blessures, encouragement de leurs camarades ou bannissement des créatures démoniaques et des morts-vivants.

Les prières de Sigmar peuvent être récitées par les prêtres-guerriers répurgateurs et les matriarches des Sœurs de Sigmar. Les prières ne sont pas considérées comme des sorts : un guerrier en armure peut donc en faire usage et les protections spéciales contre les sorts ne les affectent pas.

D6 Résultat

1 Le Marteau de Sigmar

Difficulté 7

Cette arme de la foi, qui contient la toute-puissance de la justice divine de Sigmar, brille d'une intense lumière dorée.

Le porteur gagne +2 en Force au corps à corps, et toutes les touches qu'il inflige causent le double de dommages (1 blessure fait perdre 2 PV par exemple). Le prêtre doit tester à chaque phase de tir lorsqu'il désire utiliser le Marteau.

2 Cœur d'Acier

Difficulté 8

Lorsque les trois mots de pouvoir sont prononcés, une aura de gloire émane du serviteur de Sigmar. Le courage des fidèles est ainsi renforcé par la présence du dieu guerrier.

Tout guerrier allié à moins de 8ps du lanceur devient immunisé à la *Peur* et aux tests de *Seul Contre Tous*. De plus, la bande entière bénéficie d'un +1 pour tous ses tests de déroute. Les effets de ce sort ne peuvent pas être cumulés s'il est lancé plusieurs fois. Les effets du sort durent jusqu'à ce que son lanceur soit mis *Hors de Combat*.

3 Feu de l'Âme

Difficulté 9

La colère de Sigmar se matérialise. Des flammes purificatrices entourent le prêtre et balayent ceux qui résistent à la furieuse justice de l'Empereur-Dieu!

Toute figurine ennemie à moins de 4ps du prêtre subit une touche de Force 3 sans sauvegarde d'armure. Les adorateurs des ténèbres et du Chaos sont particulièrement vulnérables au pouvoir sacré de Sigmar. La touche subie par les morts-vivants et les possédés est de Force 5.

4 Bouclier de Sigmar

Difficulté 6

Un bouclier de pure lumière blanche apparaît devant le prêtre de Sigmar, qui sera protégé tant que sa foi demeure inébranlable.

Le prêtre est immunisé à tous les sorts. Lancez 1D6 au début de chaque tour pendant la phase de ralliement. Sur un résultat de 1 ou 2, le bouclier se dissipe.

5 Imposition des Mains

Difficulté 5

Plaçant les mains sur un camarade blessé, le serviteur de Sigmar implore son Seigneur de soigner les blessures du guerrier.

Toute figurine à moins de 2ps du prêtre (y compris lui-même) peut être soignée et récupère alors tous ses PV perdus. De plus, les figurines amies à moins de 2ps *sonnées* ou à *terre*, reprennent immédiatement leurs esprits, se relèvent et continuent le combat normalement.

6 Armure du Juste

Difficulté 9

Une armure impénétrable recouvre le prêtre et la flamboyante image d'une comète à double queue brûle au-dessus de sa tête.

Le prêtre bénéficie d'une sauvegarde de 2+ qui remplace celle de son armure normale. De plus, il cause la *peur* à ses ennemis et y est par conséquent lui-même immunisé.

Le pouvoir de l'Armure du Juste dure jusqu'au début de la prochaine phase de tir du prêtre.

Nécromancie

La nécromancie est la magie des morts. Elle donne le pouvoir de réveiller les cadavres et de commander aux esprits, mais aussi de détruire la vitalité des vivants.

D6 Résultat

1 Drain de Vie

Difficulté 10

Le nécromancien aspire l'essence vitale de sa victime pour renforcer la sienne.

Vous pouvez choisir une figurine à moins de 6ps. La cible subit une blessure (sans sauvegarde possible) et le nécromancien gagne 1PV supplémentaire pour la durée de la bataille. Les Points de Vie du nécromancien peuvent dépasser la valeur initiale. Ce sort n'affecte pas les possédés ni aucune figurine de mort-vivant.

2 Réanimation

Difficulté 5

Sur l'ordre du nécromancien, le cadavre se relève pour reprendre le combat.

Un zombie qui a été mis *hors de combat* durant la dernière phase de corps à corps ou de tir retourne au combat immédiatement. Placez la figurine à moins de 6ps du nécromancien. La figurine ne peut pas être placée directement au corps à corps avec une figurine ennemie.

3 Vision de Mort

Difficulté 6

Le nécromancien montre à ses ennemis la vision du moment de leur mort.

Le nécromancien cause la *peur* à ses ennemis pour la durée de la bataille.

4 Fatalité

Difficulté 9

Le nécromancien murmure sa formule aux morts qui reposent sous terre et leur ordonne de jaillir du sol pour se saisir de ses ennemis.

Désignez une figurine ennemie à moins de 12ps. La figurine doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa Force avec 1D6 pour ne pas être entraînée par les morts qui sortent de terre. En cas d'échec, lancez sur le tableau des dégâts pour voir ce qui arrive au malheureux guerrier.

5 Appel de Vanhel

Difficulté 6

Le nécromancien invoque le monde des morts pour revigorer ses serviteurs morts-vivants.

Un seul zombie ou loup funeste à moins de 6ps du nécromancien peut se déplacer à nouveau de son mouvement maximum (par exemple 9ps dans le cas des loups funestes). Si ce mouvement amène la figurine en contact socle à socle avec un ennemi, elle compte comme ayant chargé.

6 Incantation de Réveil

Difficulté : Auto

Le nécromancien rappelle l'âme d'un héros défunt dans son corps et fait de lui son esclave grâce à sa sorcellerie impie.

Si un héros ennemi est tué (si votre adversaire obtient 11-16 sur le tableau des blessures graves après la bataille) le nécromancien peut le réveiller et faire de lui un zombie servile.

Le héros mort suit toutes les règles des zombies (il cause la *peur*, est *insensible*, etc.) mais conserve ses caractéristiques, son armure et toutes ses armes. Il ne peut en revanche utiliser ni autre équipement ni compétences. Il ne peut plus courir, compte comme un groupe d'hommes de main à lui seul et ne peut plus gagner d'expérience. Ce sort réussit toujours (les règles pour les hommes de main et l'expérience sont données plus loin).

Rituels du Chaos

Les rituels du Chaos utilisent la puissance brute de la plus noire des magies, et apportent mort, souffrance, changement et mutation.

Ils sont utilisés par les magisters du Culte des Possédés et les démons.

D6 Résultat

1 Vision d'Horreur

Difficulté 10

Le sorcier du Chaos provoque d'insoutenables visions du royaume du Chaos et son ennemi se recroqueville d'horreur devant l'abomination absolue.

Ce sort a une portée de 6ps et doit être lancé sur l'ennemi le plus proche. Si le sorcier du Chaos est au corps à corps, il doit choisir sa cible parmi ceux qui sont au contact avec lui. La victime est immédiatement *sonnée*. Si la figurine ne peut pas être *sonnée*, elle est mise à terre à la place.

2 Œil Divin

Difficulté 7

Le mage du Chaos implore les dieux noirs d'accorder un don à leur serviteur.

Vous ne pouvez réussir l'Œil Divin qu'une fois par bataille. Choisissez n'importe quelle figurine à moins de 6ps, amie ou ennemie. Lancez 1D6 pour voir ce qui arrive à la figurine désignée.

D6 Résultat

- 1 La colère des dieux s'abat sur la figurine, qui est immédiatement mise *hors de combat*. Elle n'a cependant pas besoin de lancer sur le tableau des blessures graves après la bataille.
- 2-5 La figurine gagne +1 dans l'une de ses caractéristiques pour la bataille (choisie par le joueur qui a lancé le sort).
- 6 La figurine gagne +1 à toutes ses caractéristiques pour la durée de la bataille.

3 Sang Noir

Difficulté 8

Le mage du Chaos s'entaille la paume de la main et son sang jaillit et brûle chairs et armures.

Cette attaque a une portée de 8ps et cause D3 touches de F5 à la première figurine située sur sa trajectoire. Après avoir utilisé ce sort, le mage du Chaos doit lancer sur le tableau des dégâts pour connaître la gravité de sa propre blessure, bien qu'un résultat *hors de combat* soit traité à la place comme le résultat *sonné*.

4 Tentation du Chaos

Difficulté 9

Le mage du Chaos titille le côté chaotique qui se cache au tréfonds de l'âme de tout être vivant.

Le sort a une portée de 12ps et doit être lancé sur la figurine ennemie la plus proche. Lancez 1D6 et ajoutez le Commandement du mage du Chaos au résultat. Lancez ensuite 1D6 et ajoutez le Commandement de la cible au résultat. Si le mage du Chaos obtient le total le plus haut, il prend le contrôle de sa victime jusqu'à ce que cette dernière réussisse un test de Commandement lors de sa propre phase de ralliement. La figurine ne peut pas se suicider, mais peut attaquer les figurines de son propre camp et ne combattra pas les guerriers de la bande du mage du Chaos. Si la victime était déjà engagée au corps à corps avec ces derniers, elle s'en éloignera aussitôt de 1ps.

5 Ailes Ténébreuses

Difficulté 7

Le mage du Chaos est soulevé par deux démons ténébreux qui l'emportent là où il le désire.

Le mage du Chaos peut immédiatement se déplacer n'importe où dans les 12ps, même au contact avec l'ennemi, auquel cas il compte comme ayant chargé. S'il engage un ennemi en fuite, il infligera une touche automatique pendant la phase de corps à corps puis son adversaire fuira à nouveau (s'il survit).

6 Mot de Souffrance

Difficulté 7

En prononçant le nom de son dieu ténébreux, le mage du Chaos inflige une douleur atroce à tous ceux qui l'entendent.

Toutes les figurines situées à moins de 3ps du mage du Chaos, amies ou ennemies, subissent une touche de F3 sans sauvegarde d'armure.

Magie mineure

Ceux qui n'ont pas été instruits dans la voie de la magie ne peuvent lancer que des sorts relativement simples. De nombreux mages humains, n'ayant ni une longue tradition de sorcellerie ni les grimoires des nécromanciens ou des mages du Chaos, doivent s'en remettre à leurs aptitudes naturelles et à l'expérimentation.

La Magie Mineure est utilisée par les mages humains. Elle n'est peut-être pas aussi terrible que les puissants sorts des nécromanciens et des mages du Chaos, mais elle reste dangereuse.

D6 Résultat

1 Flammes de U'Zhul

Difficulté 7

Le sorcier projette une boule de feu sur ses ennemis.

La boule de feu a une portée de 18ps et cause une touche de F4 à la première figurine sur sa trajectoire. Les sauvegardes fonctionnent normalement (c'est-à-dire avec un malus de -1).

2 Vol de Zimmeran

Difficulté 7

Invoquant la puissance des vents de magie, le mage marche dans les airs.

Le mage peut immédiatement se déplacer n'importe où dans les 12ps, même au contact avec l'ennemi, auquel cas il compte comme ayant chargé. S'il engage un ennemi en fuite, il infligera une touche automatique pendant la phase de corps à corps puis son adversaire fuira à nouveau (s'il survit).

3 Frayeur d'Aramar

Difficulté 7

Le mage instille magiquement la peur dans l'esprit de ses ennemis.

Une seule figurine située à moins de 12ps du mage doit réussir un test de Commandement ou fuir de 2D6ps dans la direction opposée. S'il prend la fuite, il doit tester au début de chacune de ses phases de mouvement et continuera à fuir tant qu'il n'aura pas réussi. Ce sort n'affecte pas les morts-vivants ni les figurines insensibles à la peur.

4 Flèches Argentées d'Arha

Difficulté 7

Des flèches argentées apparaissent en l'air et tournent autour du mage avant de partir comme l'éclair pour frapper ses ennemis.

Contrairement aux autres, ce sort ne peut être lancé si le sorcier est au corps à corps. Il crée D6+2 flèches que le mage peut utiliser pour tirer sur une figurine ennemie selon les règles normales de tir. Chaque flèche a une portée de 24ps, utilisez la CT du mage pour savoir si elle touche sa cible, mais ignorez les pénalités dues au mouvement, à la portée et aux couverts. Les flèches causent chacune une touche de F3.

5 Chance de Shemtek

Difficulté 6

Le mage utilise la capricieuse puissance de la magie pour manipuler la chance.

Le mage peut relancer tous ses jets ratés mais le second résultat doit toujours être choisi. Les effets durent jusqu'au début de son prochain tour.

6 Lame de Rezhebel

Difficulté 8

Une épée enflammée apparaît dans la main du mage, laissant augurer une défaite cuisante à tous ceux qui tenteront de lui barrer la route.

L'épée enflammée donne au mage +1 Attaque, +2 en Force et +2 en Capacité de Combat. Le mage doit faire un test de Commandement au début de chacun de ses tours. L'épée disparaît en cas d'échec.



Magie du Rat Cornu

Cette forme sinistre de sorcellerie utilisée par les skavens provient de leur divinité, un infâme dieu démoniaque appelé le Rat Cornu.

D6 Résultat

1 Maleflamme

Difficulté 8

Une flamme verte jaillit de la patte tendue du sorcier et brûle atrocement la victime.

Le sort a une portée de 8ps et frappe la première figurine sur sa trajectoire, causant D3 touches de F4 sur la victime et une touche de F3 sur chaque figurine située à moins de 2ps d'elle.

2 Rejetons du Rat Cornu

Difficulté Auto

Le sorcier lève ses pattes et implore le père des skavens d'envoyer ses serviteurs.

Ce sort s'utilise une seule fois avant chaque partie. Il invoque D3 rats géants qui sont placés à moins de 6ps du sorcier. Les rats géants ne comptent pas dans le nombre maximum de figurines qui peuvent faire partie de la bande de skavens.

3 Rongeviande

Difficulté 7

La victime est attaquée par une horde de rats et ne tarde pas à être couverte de la tête aux pieds de petites blessures vicieuses.

Rongeviande cause 2D6 touches de F1 sur une seule figurine située à moins de 8ps du sorcier.

4 Fureur Noire

Difficulté 8

Le sorcier couine une incantation et se transforme en une monstrueuse créature-rat qui attaque avec une fureur insensée.

Le sorcier peut immédiatement charger une figurine ennemie de son choix située à moins de 12ps (en ignorant le terrain et les autres figurines). Il gagne 2 attaques supplémentaires et +1 en Force durant la phase de corps à corps de ce tour uniquement.

5 Œil du Warp

Difficulté 8

Plonge ton regard dans l'Œil du Warp et que le désespoir t'emporte!

Toutes les figurines debout en contact avec le sorcier doivent immédiatement effectuer un test de Commandement. Celles qui échouent subissent une touche de Force 3 et doivent courir de 2D6ps dans la direction opposée à celle du sorcier, comme si elles avaient perdu leur sang froid en affrontant plusieurs adversaires.

6 Malédiction du Sorcier

Difficulté 6

Le sorcier tend une griffe vers l'un de ses ennemis et le maudit au nom du Rat Cornu.

Le sort affecte une figurine située à moins de 12ps. La victime doit relancer tout jet pour toucher ou sauvegarde d'armure réussis durant la phase de corps à corps skaven qui suit et lors des phases de tir et de corps à corps de son prochain tour.



À quoi me serviraient des yeux après avoir vu tant de choses, des mains pour toucher ou une langue pour donner une voix à ce bref moment d'indicible terreur? En vérité, je vous le dis, malédiction sur les mains et les cœurs car ils ne servent point l'homme mais ne font qu'entraîner son malheur! Je vois le cœur de chaque homme, j'entends chaque battement l'approcher un peu plus de sa fin. Comme ils s'accrochent aux ruines de leurs existences, si désespérés de prolonger leurs tourments quotidiens et comptant les scories comme s'il s'agissait d'or, jusqu'à ce que le compte soit bon!

Je marche paisiblement parmi vous, regardant patiemment votre heure arriver, puis je vous appelle en silence. Vous me regardez et me reconnaissez, car ceux qui ont vécu à mon service me reconnaissent toujours. Votre poigne se relâche et votre épée s'échappe de vos doigts sans vie. Vous voulez hurler, parler, mais aucun son ne vient, alors vous comprenez que le temps des mots est passé. Maintenant vous ne pouvez rien faire d'autre que de me suivre dans les ténèbres qui vous attendent depuis toujours...





Commencer une bande

Avant de commencer à jouer, il vous faut recruter une bande afin de prendre part à la bataille pour Mordheim. Les bandes sont représentées par des figurines de la gamme Citadel, en boîtes ou en blisters. Les boîtes sont parfaites comme point de départ et vous pourrez ajouter d'autres figurines à mesure que votre bande s'étoffera et prospérera.

Dans cette section du livre, nous détaillons chaque bande ainsi que les informations nécessaires pour recruter ce type de bande.

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.

Tableaux d'expérience et expérience de départ

Les listes de bandes contiennent les informations sur l'expérience de départ des guerriers ainsi que sur les aptitudes acquises au cours de leurs pérégrinations. Certaines bandes possèdent des progressions qui ne peuvent être utilisées par aucune autre bande.

Les règles sur l'expérience et les compétences seront totalement expliquées dans la section *Campagne*, alors ne vous en inquiétez pas pour l'instant.

Héros et 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

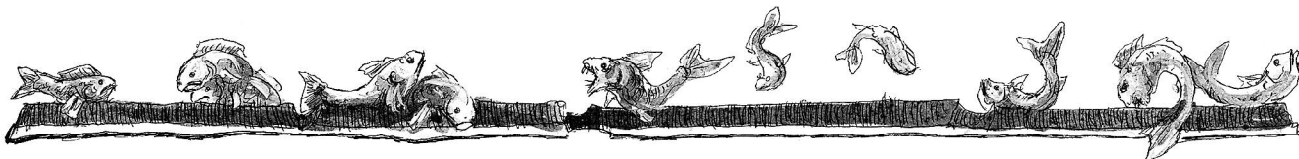
Chaque bande doit avoir un chef. Il vous représente vous, le joueur. Il prend les décisions et mène les guerriers à travers les rues lugubres de Mordheim.

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 et armures

Chaque guerrier recruté peut être armé d'une à deux armes de corps à corps (en plus de sa dague gratuite), jusqu'à deux armes de tir, et une armure, le tout choisi dans la liste d'équipement appropriée. Une paire de pistolet compte dans ce contexte comme une seule arme de tir. 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.

Feuille de bande

Vous aurez besoin d'une *feuille de bande* pour enregistrer les détails de votre bande. Vous trouverez des feuilles de bandes vierges à la fin de ce livre, une pour les héros et une pour les hommes de main. Nous vous suggérons de faire suffisamment de copies pour pouvoir garder une trace précise de tous les changements de votre bande de partie en partie.

Lorsque vous constituez votre bande, prenez une feuille de bande vierge et inscrivez les détails de chaque guerrier du groupe à l'endroit approprié. Vous noterez que les emplacements des héros et des hommes de main sont différents car ils n'ont ni les mêmes progressions, ni le même choix d'équipement.

Le plus simple, pour constituer une bande, est de prendre une feuille de brouillon et de faire un projet, le temps de se familiariser avec les prix des différents guerriers et équipements. S'il vous reste de l'argent, inscrivez-le dans la case *Magot*. A la fin de ce livre, vous trouverez un exemple de feuille de bande, vous pouvez l'utiliser ou constituer votre propre bande, à vous de décider.

La feuille de bande constitue les archives de votre groupe de courageux guerriers et il est utile de la garder à portée de main pendant la partie, car vous aurez peut-être à faire des modifications en cours de partie : noter des détails, comme l'expérience supplémentaire, l'équipement utilisé, etc...

Vous devrez donner un nom à votre bande, ainsi qu'aux héros et aux groupes d'hommes de main. Inventez des noms : vous pouvez trouver dans ce livre de nombreuses sources d'inspiration.

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 rats-ogres, valent 20 points, plus leur expérience.

Prêts au Combat

Votre bande est maintenant prête à livrer bataille !





Bandes

"Ecoute moi garçon, à Mordheim tu devras affronter de nombreux ennemis. Des hommes venus d'aussi loin que Middenheim ou Marienburg pour faire valoir leurs prétentions sur cette cité abandonnée. Puis on trouve les hommes-rats, les morts-vivants et ces fanatiques de Répurgateurs...

Comme je me sens d'humeur généreuse, je vais te les décrire tous. Et peut-être alors auras-tu une idée de ce qu'il te faudra affronter. Alors fais gaffe mon gars, car une de ces informations pourrait très bien sauver ta misérable vie!"

Le Culte Des Possédés

Les Possédés. Les Damnés. Les Parias. La lie de la lie. Ce sont de redoutables créatures, peut-être même plus que n'importe quels autres habitants de la cité et ce n'est pas rien. Cette racaille adoratrice du Chaos se compose de mutants, d'hommes-bêtes, d'acolytes et, encore pire, de vrais possédés! Si tu les laisses t'approcher, alors tu seras dans un sale pétrin, car y'a pas grand monde qui puisse rivaliser avec eux au corps à corps.



Les Morts Vivants

Les morts n'ayant pas trouvé le repos infestent Mordheim. Zombies, goules, et loups funestes parcourent les rues et malheur à celui qu'ils attrapent. Il sera dévoré vif ou transformé lui aussi en cadavre ambulante et ce n'est pas le pire qui puisse arriver. J'ai perdu mon œil contre une de ces créatures à longs crocs qui conduisent les morts-vivants. Laisse-moi te dire que cette chose n'était pas humaine : je lui passais mon épée à travers le corps mais cela ne l'empêchait pas d'avancer!

Les Répurgateurs

Les Répurgateurs vous brûleront, toi et ta bande, si vous leur en donnez le moindre prétexte. Ils sont bien armés et équipés et ne montrent aucune pitié envers ceux qui osent se dresser sur leur chemin. Ils sont suivis à travers tout Mordheim par un ramassis de fanatiques et par ces illuminés de flagellants. Un seul mot d'un Répurgateur et ils vous mettront en pièces, vous brûleront, non sans vous avoir décapités au préalable, et, pour finir, ils vous excommunieront de la grâce de Sigmar.

Les Mordengeimers

Ces gars du nord sont de vrais tarés! Ils sont aussi forts que des ogres et aussi méchants que des orques. Alors, gaffe au corps à corps, car ils peuvent t'écraser la tête d'un énorme coup de marteau ou te décapiter avec une des monstrueuses haches qu'ils trimbalent partout.



Les Reiklanders

Ah, les Reiklanders, la fine fleur des humains! Disciplinés, archers émérites et bons soldats! Les Reiklanders ont besoin des chefs les meilleurs, alors remue-toi! Car ces combattants excellent dans tous les arts guerriers, et ils sont les plus susceptibles de garder leur sang-froid face aux dangers de Mordheim.

Les Sœurs de Sigmar

Ne crois pas tout ce que racontent les Répurgateurs sur les Sœurs. Elles ne sont pas plus hérétiques que moi, et j'embroche le premier qui dit le contraire. Bien que les Sœurs n'aient besoin de personne : ce sont de puissantes guerrières et il faut déjà être coriace rien que pour survivre dans leur forteresse en plein centre de Mordheim.

Les Skavens

Il ne s'agit pas simplement de vermine ordinaire : ils sont aussi gros que des hommes, rapides et bien plus rusés que des rats normaux. La cité en grouille littéralement, et ils attendent dans les égouts et les souterrains une chance de vous attraper. Laisse-les faire et tu es un homme mort!



Les Marienburgers

Ah, les riches garçons de Marienburg! Ne leur tourne jamais le dos. Je dois cependant leur rendre justice; ils sont impitoyables mais possèdent plus d'argent que quiconque, ce n'est pas étonnant car ces sangsues de la Guilde des Marchands les financent. C'est pourquoi ils ont les meilleurs équipements et ils peuvent se payer plus d'hommes que les autres. Mais ne te laisse pas abuser par leurs vêtements de dandys et leurs bijoux rutilants, les armes qu'ils portent ne sont pas là juste pour faire joli, ils savent s'en servir et nombreux sont ceux qui l'ont appris à leurs dépens!

"Voilà le topo. Un jour ou l'autre tu rencontreras ces déviants dans Mordheim. Chacun a ses faiblesses, mais chacun a aussi ses points forts avec lesquels tu devras apprendre à compter. N'oublie pas que c'est une énorme erreur d'aller affronter des possédés au corps à corps, tu te ferais juste tuer! Ne tente pas non plus de semer des skavens à la course, car ils sont aussi rapides que l'éclair.

Si tu n'es pas dégoûté, écoute encore ceci : engage une bande aussi polyvalente que possible pour être prêt à affronter n'importe quelle situation que tu pourrais rencontrer dans cette ville oubliée des dieux."





Les Mercenaires

C'est une époque de combats incessants, de violence et de famine. Une ère de massacres, prodigue en orphelins. Pour les guerriers cette période est rentable ! Depuis la découverte de la pierre magique, Mordheim attire un nombre croissant de combattants venus de tout l'Empire. Les nobles, les marchands et même le clergé de Sigmar offrent de fortes récompenses pour des éclats de cette pierre mystérieuse. En tête des commanditaires de ces

mercenaires, on trouve les trois principaux prétendants au trône impérial : le prince du Reikland, le comte de Middenheim et Dame Magritta de Marienburg, favorite des guildes marchandes.

En tant que bande mercenaire, vous devez décider au nom de quel prétendant au trône de Sigmar vous allez combattre. Les bandes varient beaucoup selon leur provenance, aussi bien par leurs points forts que par leur apparence.

Le Reikland

Le Reikland se trouve au cœur de l'Empire et la plus grande de ses cités est Altdorf, patrie du grand Théogoniste et siège du temple de Sigmar. Les Reiklanders sont de fervents fidèles de Sigmar, le fondateur, premier empereur et principal dieu de l'Empire. Le grand prince Siegfried (comme le dirigeant du Reikland aime à se nommer lui-même), est appuyé dans ses prétentions au trône par le Grand Théogoniste, mais le comte de Middenheim et les prêtres d'Ulric s'opposent farouchement à lui.

A travers tout l'Empire, les Reiklanders sont réputés pour personnifier la discipline et la loyauté des guerriers professionnels. Braves et bien entraînés, les Reiklanders méprisent les jolis habits au profit de tenues confortables et fonctionnelles. Au combat, ils arborent souvent des rubans de couleur pour s'identifier ou indiquer leur grade. Ils sont fiers, et à juste titre, de leur ambitieux et entreprenant grand prince et dédaignent les autres prétendants au trône, spécialement le comte de Middenheim, Manfred Todbringer, qu'ils surnomment "le caniche d'Ulric".

Règles spéciales

Les mercenaires reiklanders sont accoutumés aux exigences de la discipline militaire et développent une forte loyauté envers leurs officiers et compagnons d'armes. Pour représenter cela, les guerriers peuvent utiliser le Commandement de leur capitaine s'il se trouve dans un rayon de 12ps au lieu des 6 habituels.

Une forte tradition d'entraînement martial est responsable du haut degré de précision des archers reiklanders. Tous les tireurs ajoutent donc +1 à leur Capacité de Tir, qu'ils soient engagés à la création de la bande ou après.



Middenheim

Middenheim se trouve en plein Middenland, au sommet d'un piton rocheux entouré par une forêt profonde, on l'appelle la Cité du Loup Blanc, en l'honneur d'Ulric, l'antique dieu des loups et de l'hiver. Le clergé d'Ulric est toujours influent à Middenheim, car ce dieu est le saint patron de la cité. La tradition de rivalité entre Middenheim et le Reikland remonte à des siècles et Mannfred Todbringer, comte de Middenheim, est l'un des principaux prétendant au trône impérial. Pour ces raisons, il y a souvent des frictions entre les Middenheimers et le culte de Sigmar.

Les Middenheimers sont grands, costauds et féroces. Beaucoup arborent des peaux de loups, ce qui, selon la coutume, signifie que l'homme a tué un loup à mains nues. Ces farouches guerriers méprisent le danger. Ils vont souvent au combat tête nue et se moquent de ceux qui, pleins de bon sens, utilisent un casque. Comme les Middenheimers portent les cheveux longs et des barbe hirsutes, le fait de combattre tête nue renforce leur aspect barbare lorsqu'ils chargent en lançant leur brutal cri de guerre !

Règles spéciales

Les hommes de Middenheim sont célèbres pour leur force physique. Pour représenter l'avantage de leur masse musculaire, les champions et les capitaines de Middenheim commencent avec une Force de 4 au lieu d'une Force de 3 pour l'humain moyen.

Marienburg

Marienburg est le plus vaste et le plus prospère des ports du Vieux Monde. Beaucoup la nomment la Cité de l'Or, ce qui donne une idée des richesses transitant par cette ville cosmopolite. Nulle part ailleurs on ne trouve une telle profusion de biens importés des pays les plus lointains, comme les royaumes elfiques d'Ulthuan ou l'orientale Cathay. Les artisans de la ville regroupent toutes les connaissances humaines et même d'autres, et l'on dit qu'à Marienburg aucune activité ne reste longtemps sans générer de profits.

De nombreuses guildes de marchands ont leur quartier général à Marienburg, la plus importante étant le très secret Grand Ordre des Honorables Libres Marchands, représentant l'élite de la profession. Cette grande, riche et ambitieuse confrérie supporte mal l'ordre actuel et aimerait bien parvenir au pouvoir. Leur prétendant au trône impérial est Dame Magritta. Grâce à l'influence occulte des Libres Marchands à travers tout l'Empire, les électeurs mineurs soutiennent les prétentions de Magritta. Seul le refus du Grand Théogoniste de la couronner empêche le trône et le pouvoir de revenir à Marienburg, ce qui attise le conflit entre la Cité de l'Or et le clergé de Sigmar.



Les bandes de Marienburgers envoyées à Mordheim sont somptueusement vêtues et armées. Bien que ces guerriers soient souvent raillés pour leur aspect précieux et efféminé, leur aptitude aux armes et leur absence de pitié en font des combattants respectés et craints par tous. Leurs véritables talents meurtriers s'expriment tout particulièrement dans les duels, l'usage de divers poisons et d'autres méthodes de combat peu orthodoxes. Les individus les plus riches s'habillent de façon voyante, mais le gros des bandes est recruté dans les bas-fonds (marins, dockers, etc...), et ces gens du peuple préfèrent des tenus moins voyantes : pourpoints en cuir, bandanas, et épées courtes faciles à dissimuler.

Règles spéciales


Du fait qu'elles sont en contact avec les guildes de marchands de Marienburg, les bandes reçoivent un bonus de +1 lors des acquisitions d'objets rares (voir la section *Commerce* pour le détail des règles).

Pour représenter leur aisance financière, les Marienburgers débutent une campagne avec 600 CO au lieu de 500. Dans une partie simple, ils ont droit à une majoration de 20% de la somme prévue pour le recrutement. Par exemple, lors d'une partie à 1000 CO, les Marienburgers auront droit à 1200 CO.

Choix des guerriers

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

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

Champions : votre bande peut inclure jusqu'à 2  champions.

Recrues : votre bande peut inclure jusqu'à 2 recrues.

Guerriers : votre bande peut inclure autant de guerriers que vous le voulez.

Tireurs : votre bande peut inclure un maximum de 7 tireurs.



Bretteurs : votre bande peut inclure un maximum de 5 bretteurs.

Expérience de départ

Le **capitaine** débute avec 20 points d'expérience.

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

Une **recrue** débute avec 0 point d'expérience.

Les **hommes de main** débutent avec 0 point d'expérience.



Tableau de compétences des mercenaires

REIKLANDERS

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Capitaine Mercenaire	✓	✓	✓	✓	✓
Champion	✓	✓		✓	
Recrue	✓	✓			✓

MIDDENHEIMERS

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Capitaine Mercenaire	✓	✓	✓	✓	✓
Champion	✓			✓	✓
Recrue	✓			✓	✓

MARIENBURGERS

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Capitaine Mercenaire	✓	✓	✓	✓	✓
Champion	✓	✓			✓
Recrue	✓	✓			✓

Liste d'équipement des mercenaires

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

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO
Morgenstern	15 CO
Arme à deux mains	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO

Armes de Tir

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

Armure

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

LISTE D'ÉQUIPEMENT DE TIREUR

Cette liste ne concerne que les tireurs.

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO

Armes de Tir

Arbalète	25 CO
Pistolet	15 CO (30 la paire)
Arc	10 CO
Arc Long	15 CO
Tromblon	30 CO
Arquebuse	35 CO
Long fusil d'Hochland	200 CO

Armure

Armure légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO



Héros

1 Capitaine mercenaire

60 Couronnes d'Or

Un capitaine mercenaire jouit d'une solide expérience, il affrontera n'importe quoi ou n'importe qui, pour peu que le prix soit convenable. Mordheim offre à de tels hommes des opportunités de richesse incommensurables mais présente des risques bien réels. Vu le sang-froid et l'absence d'états d'âme qui caractérisent ces hommes, il n'est pas surprenant de les voir se diriger en masse vers Mordheim.

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

Armes/armures : Un capitaine mercenaire peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des mercenaires.

RÈGLES SPÉCIALES

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

0-2 Champions

35 Couronnes d'Or

Dans toutes les bandes de mercenaires vous trouverez un guerrier plus gros, plus fort (souvent plus laid), que les autres. Ils sont appelés champions (ou berserks, premier bretteur, etc, selon les bandes). Les champions comptent parmi les meilleurs guerriers de la bande. Ils relèvent généralement les défis lancés à la bande et ils touchent leur part de butin juste après le capitaine.

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

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

0-2 Recrues

15 Couronnes d'Or

Ce sont de jeunes guerriers encore inexpérimentés mais avides de gagner du galon au milieu des combats qui se déroulent dans et autour de Mordheim.

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

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



Hommes de main

(Achetés par groupes de 1 à 5)

Guerriers

25 Couronnes d'Or

Ce sont des baroudeurs renfrognés, à vendre au plus offrant et peu enclins à la peur tant qu'ils sont armés. Ils constituent le gros des bandes de mercenaires.

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

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

0-7 Tireurs



25 Couronnes d'Or

Les archers et les chasseurs du Vieux Monde sont réputés pour leur adresse et on dit qu'ils peuvent atteindre une pièce à 300 pieds avec un arc long. Dans les farouches combats de rue de Mordheim, ils peuvent tirer depuis les fenêtres et tuer les chefs ennemis grâce à leurs traits meurtriers.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	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 de tireur.

0-5 Bretteurs

35 Couronnes d'Or

Les bretteurs sont des guerriers professionnels spécialisés dans l'escrime. Ils sont très recherchés par les chefs de bandes, car leur habileté à l'épée est particulièrement adaptée aux types de combats qui se déroulent dans Mordheim.

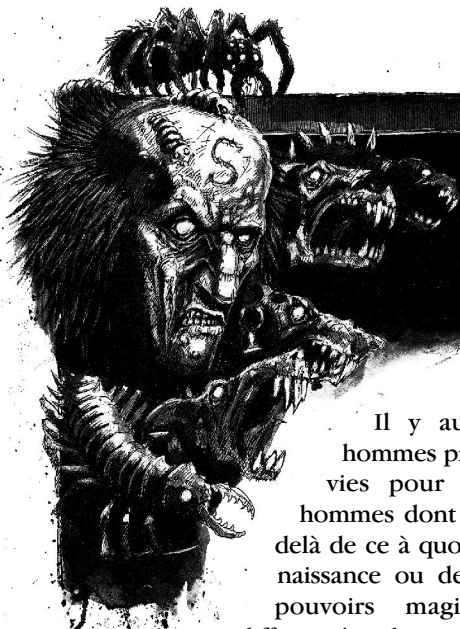
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

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

RÈGLES SPÉCIALES

Expert à l'épée : Les bretteurs sont si doués avec leurs armes que, lorsqu'ils chargent, ils peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés. Notez que cela s'applique lorsqu'ils ont des épées normales, pas des épées à deux mains ou d'autres armes.





Le Culte des Possédés

Il y aura toujours des hommes prêts à risquer leurs vies pour le pouvoir; des hommes dont l'ambition est au-delà de ce à quoi les destinait leur naissance ou des gens que leurs pouvoirs magiques ou leurs difformités placent en situation de danger permanent. Qu'ont à perdre de tels

hommes, s'ils vendent leur âme aux dieux du Chaos? Au lendemain de la destruction de Mordheim, toutes sortes de mutants apparurent tandis que des gens jusque-là sans histoires ressentaient les prémices de pouvoirs magiques qui les conduiraient tout droit vers les bûchers des Répurgateurs.

A présent un chef est apparu, un nouvel Empereur Noir, revendiquant la souveraineté sur la Cité des Damnés. On l'appelle le Seigneur des Ombres, le Maître des Possédés et les adorateurs du Chaos viennent de tout l'Empire pour lui prêter allégeance. Bien qu'on ne sache pas s'il s'agit d'un homme ou d'un démon, tous le reconnaissent comme leur sauveur et sont anxieux d'accomplir ses ordres.

Tous ceux qui étudient les arts maléfiques savent que c'est grâce aux pouvoirs de la sorcellerie que des créatures comme les démons et les esprits peuvent parcourir le monde sous une forme humaine. La pierre magique qui prolifère à Mordheim peut donner vie à bien des créatures maléfiques qui n'existeraient pas sans cela. Les possédés furent autrefois des humains, mais ils ont abandonné leurs corps à des démons. Ils sont repoussants : corrompue de l'intérieur, leur chair se déforme de façon monstrueuse.

Avec la puissance des démons pour les épauler, les adorateurs du Seigneur des Ombres sont devenus puissants à Mordheim. Au cours du Massacre de la Rue d'Argent, des possédés ont pris en embuscade et anéanti une force importante envoyée pour les traquer et les détruire. Désormais les rues de Mordheim appartiennent au Seigneur des Ombres et aux siens. La contamination de l'air ne semble pas les handicaper mais renforcer leur corruption intérieure. Ceux qui s'aventurent seuls dans Mordheim sont traqués et sacrifiés aux ténèbres. Tous les possédés récoltent la pierre magique pour le compte du Seigneur des Ombres, tapi au fond de la fosse, où dit-on, il est gardé par des possédés de la taille d'une maison. Des fragments de pierre magique sont conservés par les bandes pour créer de nouveaux possédés.

Les chefs des bandes de possédés sont appelés les **magisters** : ils dirigent les adorateurs du Chaos, des hommes dont la soif de pouvoir est illimitée et qui s'abandonnent volontairement à la possession. Tous prennent part à des sacrifices humains, à des rituels abjects et à l'adoration des démons, rien n'est trop vil pour eux! Ces caricatures d'humains sont rejointes par leurs semblables, des mutants mi-hommes, mi-bêtes, qui s'appellent entre eux les **Gors** mais que l'on connaît mieux sous le nom d'**hommes-bêtes**.

Rien n'est aussi horrible à voir qu'une bande du Chaos. Des guerriers fanatiques, couverts de sang ou de pustules, brandissant leurs armes et lançant des anathèmes diaboliques en se ruant sur l'ennemi. Pour beaucoup, il est difficile de dire s'ils ont eu un jour forme humaine. La plupart portent les stigmates de leurs mutations, mais les pires de tous sont les possédés eux-mêmes : des mélanges d'homme, de bête et de métal, mus par la volonté d'un démon.

Choix des guerriers

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

Magister : Chaque bande de possédés doit avoir un seul magister, ni plus, ni moins!



Possédés : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 possédés.

Mutants : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 mutants.

Damnés : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 damnés.

Initiés : Votre bande peut inclure autant d'initiés, que vous le voulez.

Hommes-bêtes : Votre bande peut inclure jusqu'à 3 Gors.

Expérience de départ

Un **magister** débute avec 20 points d'expérience.

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

Un **mutant** débute avec 0 point d'expérience.

Les **hommes de main** débute avec 0 point d'expérience.

Tableau de compétences des Possédés

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Magister	✓		✓		✓
Possédé	✓			✓	✓
Mutant	✓				✓

Liste d'équipement des Possédés

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes de possédés pour choisir leurs armes.

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

Armes de Tir

Arc	15 CO
Arc court	10 CO

Armures

Armure Légère	20 CO
Armure Lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES DAMNÉS

Cette liste ne concerne que les damnés et les hommes-bêtes.

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
Fléau	15 CO

Armes de Tir

Aucune

Armures

Armure Légère	20 CO
Armure Lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

Lorsque tu affrontes des ennemis aussi effrayants, que des morts-vivants ou des créatures du Chaos, tire leur dessus. Ne les engage jamais au corps à corps si tu as le choix.

J'ai vu bien des puissants guerriers perdre de précieuses secondes et essayant de dominer leur peur avant de charger ces monstruosité.

Et lorsqu'ils y parvenaient enfin il était bien souvent trop tard...





1 Magister

70 Couronnes d'Or

Les magisters mènent les cultes de possédés. Ils ont reçu des pouvoirs magiques de leurs dieux. Ce sont de fervents serviteurs des puissances ténébreuses, entièrement dévoués à l'avènement du Chaos.

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

Armes/armures : Le magister peut s'équiper avec des armes et des armures choisies dans la liste d'équipement des possédés.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : Toute figurine à moins de 6ps du Magister peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests.

Sorcier : Le Magister est un sorcier utilisant les *rituels du Chaos*. Voir la section *Magie* pour plus de détails.

0-2 Possédés

90 Couronnes d'Or

(+ le coût des mutations)

Les possédés ont commis la plus grave des hérésies, ils ont abandonné leur corps à un démon. En



conséquence de quoi, ce sont des êtres monstrueux, mélange de chair, de métal et d'énergie magique pure. Dans leur corps vit une créature maléfique, un démon en provenance du Royaume du Chaos.

Le puissant esprit du démon peut faire se mélanger plusieurs créatures, qu'il s'agisse d'humains ou d'animaux pour créer une horreur innommable. Ces possédés sont peut-être les créatures les plus dangereuses de Mordheim, et certainement les plus effrayantes et les plus écœurantes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	0	4	4	2	4	2	7

Armes/armures : Aucune. Les possédés n'utilisent jamais ni armes ni armures.

RÈGLES SPÉCIALES

Peur : Les possédés sont des créatures hideuses et informes qui provoquent la *peur*. Voir la section *Psychologie* pour plus de détails.

Mutations : Les possédés peuvent commencer la partie avec une ou plusieurs mutations. Voir la liste des mutations pour les coûts.

0-2 Mutants

25 Couronnes d'Or

(+ le coût des mutations)

Les mutants sont célébrés comme les favoris des dieux des ténèbres, leurs difformités montrant la déchéance de leurs âmes. Ils peuvent prendre bien des formes et des tailles différentes, toutes plus bizarres les unes que les autres.

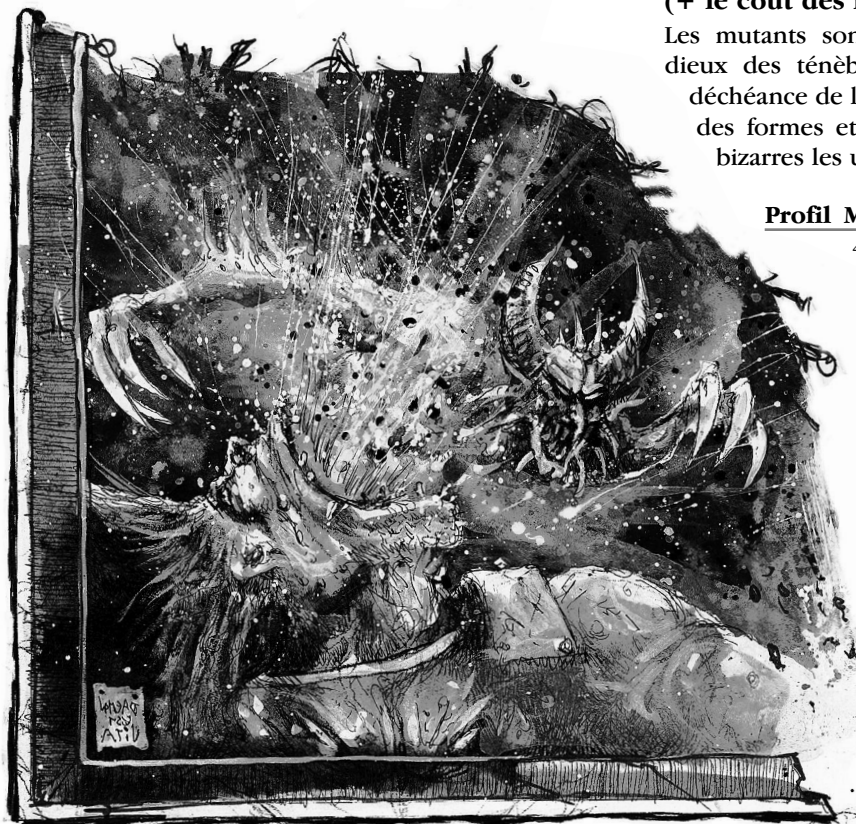


Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Les mutants peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement des possédés.

RÈGLES SPÉCIALES

Mutations : Chaque mutant doit commencer la partie avec une ou plusieurs mutations. Consultez la liste des mutations pour les coûts.





Hommes de main

(Achetés par groupes de 1 à 5)



0-5 Damnés

35 Couronnes d'Or

Les damnés sont des hommes que les possessions démoniaques, très fréquentes juste après la destruction de Mordheim, ont finis par rendre complètement fous. Les démons ont quitté les corps de ces hommes mais leurs esprits sont restés choqués par cette expérience abominable.



Leur force de déments contribue à faire des damnés de redoutables combattants. Les autres membres des bandes de possédés les regardent comme des saints avec un mélange de terreur et d'admiration et ne s'opposent jamais à la libération de leur rage en combat. Dans leurs âmes torturées, les damnés pensent toujours être des démons. Ils portent d'horribles masques censés représenter des visages démoniaques ainsi que des armures écailleuses pour se donner l'apparence de démons.

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

Armes/armures : Les damnés peuvent choisir les armes et les armures de la liste d'équipement des damnés.

RÈGLES SPÉCIALES

Déments : Les damnés ont été rendus fous par la possession et ne connaissent pas la peur. Ils réussissent automatiquement tous les tests de Commandement qu'ils pourraient avoir à passer.

Initiés

25 Couronnes d'Or

Les initiés sont des adeptes du Chaos aspirant à la damnation. Leurs actes immondes les ont conduits jusqu'aux confins de la folie.

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

Armes/armures : Les initiés peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement des possédés.



0-3 Hommes-bêtes

45 Couronnes d'Or

Les hommes bêtes sont des monstres mutants qui infestent les forêts de l'Empire; ils possèdent des cornes impressionnantes et sont très durs au mal. La destruction de Mordheim a amené beaucoup d'entre eux dans la cité pour dévorer les survivants. Ils se sont très vite alliés aux magisters des bandes de possédés.



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

Armes/armures : Les hommes-bêtes peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement des damnés.



Mutations

Les habitants de Mordheim développent vite d'horribles mutations et les membres du culte des possédés y semblent particulièrement sensibles. En plus, Mordheim attire les mutants de tout l'Empire, toujours prompts à rejoindre les communautés du Chaos. Certaines mutations ne sont qu'invalidantes ou hideuses mais d'autres rendent leur porteur très dangereux au combat.

Les mutations ne peuvent être achetées par un mutant ou un possédé que lors du recrutement ; vous ne pourrez plus acheter de nouvelles mutations après le recrutement. Tous les mutants ou possédés peuvent avoir une mutation ou plus. La première mutation est achetée au prix normal, mais les suivantes pour la même figurine coûtent le double.



Âme démoniaque

Un démon possède l'âme du mutant. Cela lui donne une sauvegarde de 4+ contre les sorts ou les prières.

Coût : 20 Couronnes d'Or.

Pince

Un des bras du mutant se termine par une énorme pince de crabe. Il ne porte pas d'arme avec ce bras mais gagne une attaque supplémentaire au corps à corps avec en plus un bonus de Force de +1.

Coût : 50 Couronnes d'Or.

Sabots fendus

Le guerrier gagne +1 en Mouvement.

Coût : 40
Couronnes
d'Or



Tentacule

Un des bras du mutant est terminé par un tentacule. Il peut agripper ses adversaires en corps à corps et leur faire perdre 1 Attaque, jusqu'à un minimum de 1. Le mutant peut décider quelle attaque perd l'adversaire.

Coût : 35 Couronnes d'Or

Sang acide

Si le mutant subit une blessure en corps à corps, les figurines en contact subissent une touche de Force 3 (pas de coups critiques) à cause des éclaboussures.

Coût : 30 Couronnes d'Or

Épines

Toute figurine en contact avec le mutant subit automatiquement une touche de Force 1 au début de chaque phase de corps à corps. Les épines ne provoquent jamais de coups critiques.

Coût : 35 Couronnes d'Or

Queue de scorpion

Le mutant possède une longue queue épineuse avec un dard empoisonné, autorisant une Attaque supplémentaire de Force 5, à chaque phase de corps à corps. Si la figurine touchée est immunisée au poison, la Force de la touche est réduite à 2.

Coût : 40 Couronnes d'Or



Bras supplémentaire

Le mutant peut utiliser n'importe quelle arme à une main avec son bras supplémentaire, ce qui lui donne donc une Attaque supplémentaire en corps à corps. Il peut également utiliser un bouclier ou une rondache. Si un possédé choisit cette option, il gagne une Attaque supplémentaire mais ne peut pas porter d'arme supplémentaire.

Coût : 40 Couronnes d'Or

Hideux

Le mutant est si laid qu'il provoque la *peur*. Voir la section *Psychologie* pour les détails.

Coût : 40 Couronnes d'Or

Le massif roc de Mordheim, avec au sommet l'antique fort de la cité, cachait le peu de soleil qui réussissait parfois à percer les nuages de cendres. En s'enfonçant plus profondément dans la ville, les bâtiments étaient de plus en plus délabrés. Beaucoup s'étaient effondrés et les rues étaient jonchées de débris. Cà et là, on pouvait distinguer dans les ruines les entrées de caves lugubres, alors qu'à l'occasion se dressaient un escalier ou un porche au milieu de nulle part.

Tandis que la bande avançait, une horde de rats jaillit d'une des ruines, leurs couinements aigus se répercutaient sur les murs tandis qu'ils encerclaient les hommes. Ils s'arrêtèrent et regardèrent méchamment les humains, avec leurs yeux rouges et cruels avant de disparaître dans les innombrables crevasses et fissures. Alors que Lapzig donnait au groupe l'ordre de continuer, Marius crut apercevoir des formes se mouvoir dans l'ombre. Un ricanement aigu résonna dans le lointain, tandis que le vent faisait grincer l'antique enseigne d'un relais de poste abandonné. Pendant une seconde, le Répurgateur vit plusieurs paires d'yeux jaunes qui le fixaient depuis un recoin sombre, mais elles disparurent en un instant.

Les hommes de Lapzig étaient de plus en plus tendus et le chef mercenaire leur signala de préparer leurs armes. Ils progressaient avec précautions, fixant les ténèbres à la recherche d'ennemis. Ils étaient prêts à se figer au moindre bruit : une tuile qui glisse, un caillou qui roule ou le grattement d'une griffe sur la pierre.

Les skavens frappèrent sans avertissement ! Marius se trouva face à face avec un homme rat jailli de nulle part. Il maniait une épée dentelée et le Répurgateur devait esquiver sans cesse. La créature portait un manteau noir en lambeaux et son visage était dissimulé par des bandes d'étoffe cloutées. Marius tira un de ses pistolets de sa ceinture et pressa la détente. Après quelques crachotements et sifflements, la poudre noire s'enflamma et le pistolet fit feu, envoyant le skaven à terre, un bras déchiqueté.

Tandis que Marius examinait soigneusement la situation, il vit que ses hommes étaient encerclés. Lapzig et un de ses guerriers luttaient dos à dos contre trois hommes rats qui maniaient des lances rudimentaires avec efficacité. La lame de Lapzig jaillit, frappant un des skavens en pleine poitrine, tandis que son compagnon abattait un deuxième skaven d'un coup de masse. Hensel utilisait la pointe de sa hallebarde pour contenir les attaques d'un autre skaven, qui sautait de tous côtés pour éviter les coups de l'homme. De plus en plus de silhouettes encapuchonnées se joignaient à la mêlée esquivant les lames et les flèches avec une habileté déconcertante.

Une ombre s'abattit sur Marius et il leva les yeux juste à temps pour apercevoir quelque chose bondir depuis la fenêtre au-dessus de lui. Avec un sifflement de défi le skaven atterrit juste en face du Répurgateur. Marius tira son autre pistolet de sa ceinture et fit feu, mais la créature esquaiva facilement le projectile. Avec un mouvement à peine perceptible tant il était fluide et

rapide, le skaven lança quelque chose vers Marius. Ce dernier eut juste le temps d'esquiver le projectile qui traversa sa cape et alla se planter dans le mur derrière lui. Jetant un regard en arrière, il vit une étoile à trois pointes, dégoulinante de poison, fichée dans une poutre.

"Meurs enfant des ténèbres !" grogna Marius en dégainant son sabre et en chargeant le skaven. Trois lames parèrent le coup du Répurgateur. Deux des épées étaient tenues par des mains griffues mais la troisième était maniée par une queue préhensile. Marius tira une dague de sa ceinture et para une riposte à quelques centimètres près. Les armes du skaven formaient un rideau d'acier rouillé tellement les coups se succédaient avec rapidité. L'air était maintenant empli du fracas des armes et, parfois, des cris de douleur d'un homme ou d'un skaven.

Marius était forcé de battre en retraite, utilisant toute son énergie pour parer les attaques incessantes. Pas à pas, il reculait dans la rue et il fut presque jeté à terre après avoir trébuché sur un pavé. Puis il sentit un mur derrière lui et sut qu'il ne pourrait plus reculer. Sentant la victoire proche, le skaven couina et redoubla d'efforts, une de ses armes réussissant à entamer le pantalon de Marius. Grimaçant de douleur ce dernier para un autre coup vicieux.

Avec un hurlement, Marius se rua en avant et écrasa la garde de son sabre sur le visage du skaven qui, surpris, recula. Marius avança pour achever la créature d'un coup mais le skaven l'envoya bouler contre un mur d'une ruade de ses pattes arrières griffues. Avec un dernier regard haineux, le skaven se remit sur pieds et s'enfuit d'un bond tout en lançant un ordre à ses congénères dans sa langue. Aussi rapidement qu'ils étaient apparus, les skavens s'évanouirent, ne laissant comme trace de leur passage que le bruit décroissant de leurs pieds griffus sur les pavés et les éboulis.

Serrant sa jambe blessée, Marius se laissa aller contre un mur en lâchant son sabre. Après un bref regard, il vit que sur les dix hommes qui l'avait accompagné deux gisaient morts au milieu de flaques de sang. Hensel était lourdement appuyé sur sa hallebarde pour reprendre son souffle en regardant les restes d'un skaven dont la tête avait été fendue en deux par un coup très violent. Lapzig semblait indemne. Il s'occupait d'un de ses hommes et lui faisait un bandage au bras. Les autres étaient contusionnés et écorchés mais pas sérieusement blessés.

"Nous devrions retourner à Brigandsburg, on ne fera plus rien aujourd'hui," déclara Lapzig en essuyant le sang sur son épée. Marius allait protester lorsqu'il fut soudain saisi de vertiges. Tandis qu'il titubait, il repoussa le bras que lui proposait Hensel.

"Oui, retournons à Brigandsburg, mais ce n'est que partie remise. On reviendra !" Grommela le Répurgateur en serrant les dents. Puis le sol lui sembla venir à sa rencontre à toute vitesse, et il sombra dans les ténèbres.

Les Répurgateurs

L'ordre des Templiers de Sigmar, est universellement connu sous le nom de Répurgateurs, il s'agit d'une organisation vouée à la traque et à la destruction des hérétiques, qu'ils soient mages, sorcières, voyants, nécromants, mutants, pêcheurs, blasphémateurs, possédés, serviteurs des démons, ou compositeurs de musique corruptrice. En fait, peu de gens échappent à leurs soupçons, à part (peut-être) les autres Répurgateurs.

Il est prudent de se rappeler que la pratique de la magie sous toutes ses formes est l'un des pires crimes que l'on puisse commettre dans tout l'Empire. Le châtement par le feu est ce qui est prescrit pour ce type d'hérésie. Beaucoup des victimes des Répurgateurs esquivent traîtreusement leur châtement en mourant sous la torture avant d'avoir confessé toutes leurs hérésies. En ces temps troublés les Répurgateurs doivent faire face à de plus en plus d'amateurs de sorcellerie, les plus dangereux de tous étant les adorateurs du Chaos. Ces individus dépravés adorent des idoles et (d'après ce qui se dit) pratiquent des sacrifices humains au nom de leurs maîtres impies : ce sont les pires de tous les ennemis de Sigmar !

La destruction de Mordheim a donné aux Répurgateurs une nouvelle motivation. A la lumière des événements, le Grand Théogoniste a proclamé le châtement divin de Sigmar sur Mordheim, la Cité des Damnés. Les Répurgateurs se réjouissent de voir leur croisade prendre de l'ampleur. A présent ils sont prêts à accomplir les desseins de Sigmar dans leur totalité en détruisant les hérétiques à l'intérieur même de la cité. Le Grand Théogoniste les a enjoint d'entrer dans la ville et de récupérer des fragments de la pierre magique. Cette croisade les remet en présence de leurs vieilles ennemies, les soi-disant Sœurs de Sigmar, ces ignobles adoratrices du démon, ces femmes hérétiques qui sont une vivante insulte à la grandeur de Sigmar.

Les Répurgateurs sont des chefs et des agitateurs charismatiques qui manipulent les foules. Ils sont redoutés, car tout le monde a quelque chose ou quelqu'un à cacher et la populace est toujours prête à vous traquer et à vous brûler avec joie et allégresse si un Répurgateur le lui demande. Les bandes de Répurgateur sont souvent accompagnées par des citoyens bigots, des flagellants et même

parfois des prêtres de Sigmar ainsi que de terribles chiens de guerre qu'ils utilisent pour traquer et débusquer les fugitifs.

En tant que combattants aguerris, les Répurgateurs sont des individus bien armés, costauds et toujours prêts à se battre. Ils apprécient les capuches et les cagoules pour cacher leur visage aux curieux. Certains portent des chaînes autour du cou afin de se rappeler des camarades tombés ou des vieilles rivalités, mais on dit également que le fer peut servir de protection contre la sorcellerie.

Les sbires des Répurgateurs, la racaille qui les accompagne dans Mordheim, ne sont pas très beaux à voir : ce sont des déments ou des fanatiques automutilés qui ont donné tous leurs biens au culte et perdu par la même occasion leur santé mentale !

Choix des guerriers

Une bande de Répurgateurs doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 12.

Capitaine répurgateur : Chaque bande doit avoir un seul capitaine, ni plus, ni moins.

Prêtres-guerriers : Votre bande peut inclure un seul prêtre-guerrier.

Répurgateurs : Votre bande peut inclure jusqu'à 3 répurgateurs.

Séides : Vous pouvez inclure autant de séides que vous le voulez.

Flagellants : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 flagellants.

Chiens de Guerre : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 chiens de guerre.



Expérience de départ

Le **capitaine répurgateur** débute avec 20 points d'expérience.

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

Un **prêtre-guerrier** débute avec 12 points d'expérience.

Les **hommes de main** débutent avec 0 point d'expérience.



Tableau de compétences des Répurgateurs

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Capitaine Répurgateur	✓	✓	✓	✓	✓
Répurgateur	✓	✓	✓		✓
Prêtre-Guerrier	✓		✓	✓	

Liste d'équipement des Répurgateurs

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

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO

Armes de Tir

Arbalète	25 CO
Pistolet	15 CO (30 la paire)
Arbalète de Poing	35 CO

Armures

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

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES FLAGELLANTS

Cette liste n'est utilisable que par les flagellants.

Armes de Corps à Corps

Fléau	15 CO
Morgenstern	15 CO
Arme à deux mains	15 CO

Armes de Tir

Armures

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES SÉIDES

Cette liste n'est utilisable que par les séides.

Armes de corps à corps

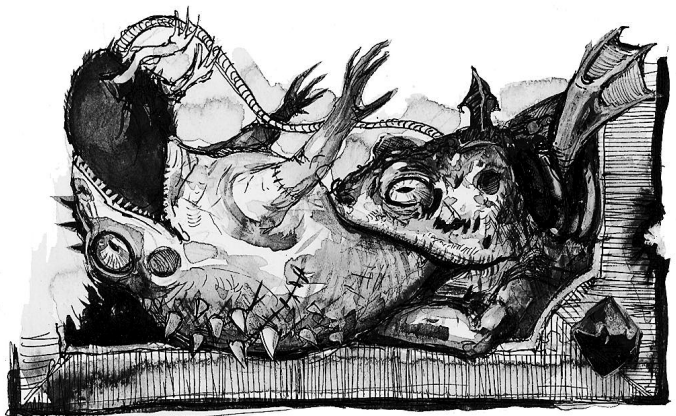
Dague (première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

Arc	10 CO
Arc Court	5 CO

Armures

Armure légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO





1 Capitaine répurgateur

60 Couronnes d'Or

Animé par le fanatisme, un capitaine répurgateur est obsédé par l'idée de purifier Mordheim et d'apporter la justice de Sigmar à tous. Transportant l'édit du Grand Théogoniste, il a une autorisation divine de juger et châtier les hérétiques et, en fait, tous ceux qui se dressent devant lui.

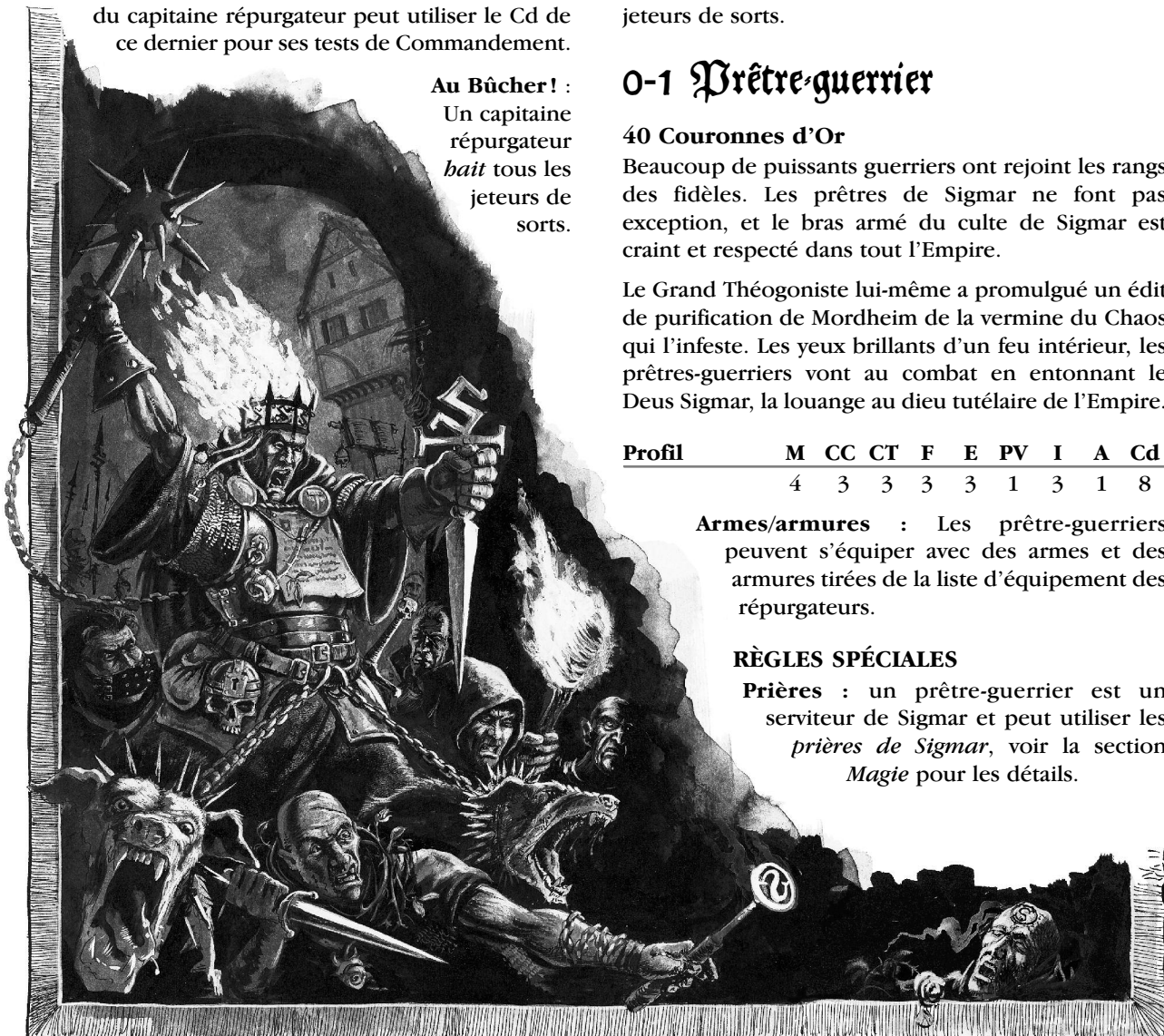
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes/armures : Un capitaine répurgateur peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des répurgateurs.

RÈGLES SPÉCIALES

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

Au Bûcher! :
Un capitaine
répurgateur
bait tous les
jeteurs de
sorts.



0-3 Répurgateurs

25 Couronnes d'Or

Les répurgateurs appartiennent au sinistre Ordre des Répurgateurs, voué à l'éradication du Chaos et de ses serviteurs. Ils parcourent habituellement le Vieux Monde seuls, exécutant les ennemis de Sigmar, mais la situation à Mordheim nécessite très souvent qu'ils se regroupent en bandes.

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

Au Bûcher! : Les répurgateurs *baissent* tous les jeteurs de sorts.

0-1 Prêtre-guerrier

40 Couronnes d'Or

Beaucoup de puissants guerriers ont rejoint les rangs des fidèles. Les prêtres de Sigmar ne font pas exception, et le bras armé du culte de Sigmar est craint et respecté dans tout l'Empire.

Le Grand Théogoniste lui-même a promulgué un édit de purification de Mordheim de la vermine du Chaos qui l'infeste. Les yeux brillants d'un feu intérieur, les prêtres-guerriers vont au combat en entonnant le Deus Sigmar, la louange au dieu tutélaire de l'Empire.

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

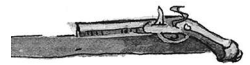
Armes/armures : Les prêtre-guerriers peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des répurgateurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Prières : un prêtre-guerrier est un serviteur de Sigmar et peut utiliser les *prières de Sigmar*, voir la section *Magie* pour les détails.



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



0-5 Flagellants

40 Couronnes d'Or

Les flagellants sont des déments fanatiques obsédés par la fin du monde. Ce sont souvent des hommes qui ont perdu l'esprit en même temps que leurs familles à cause de la guerre ou de catastrophes naturelles. Avec une détermination malsaine, ils parcourent l'Empire pour propager leur vision apocalyptique. Par leurs discours enflammés, les Répurgateurs peuvent réunir ces fous dangereux pour combattre dans les rues de Mordheim, où aucun homme sain n'oserait s'aventurer.

Les flagellants sont des adversaires particulièrement redoutables au corps à corps, car la démence décuple leur force et leur corps est devenu insensible en raison des nombreuses auto-mutilations qu'ils s'infligent.

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

Armes/armures : Les flagellants peuvent choisir leurs armes dans la liste d'équipement des flagellants. Ils n'ont pas le droit aux armures et n'utilisent jamais d'armes de tir même s'ils gagnent une compétence qui leur permettrait de le faire.

RÈGLES SPÉCIALES

Fanatiques : Les flagellants sont convaincus que la fin du monde est proche et ils n'ont donc peur de rien. Ils réussissent automatiquement tous les tests de Commandement qu'ils pourraient avoir à passer. Un flagellant ne peut jamais devenir chef de bande.

Séides

20 Couronnes d'Or

Quand un homme perd sa famille, sa maison et ce qui donnait un sens à sa vie, la religion est souvent le dernier refuge. Ces hommes deviennent des vagabonds fanatiques, dangereux et amers, prêts à venger leurs pertes à n'importe quel prix. On les appelle séides.

Les séides ont oublié leur vie antérieure et ne vivent que pour détruire le mal et les serviteurs du Chaos. Même s'ils ont été paysans ou artisans, ils peuvent se révéler aussi dangereux que des mercenaires car leur détermination et leur fanatisme ne doivent pas être sous-estimés. Les Répurgateurs trouvent beaucoup d'alliés dans leurs rangs et plus d'une bande de séides est dirigée par des Répurgateurs.

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

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

0-5 Chiens de guerre

15 Couronnes d'Or

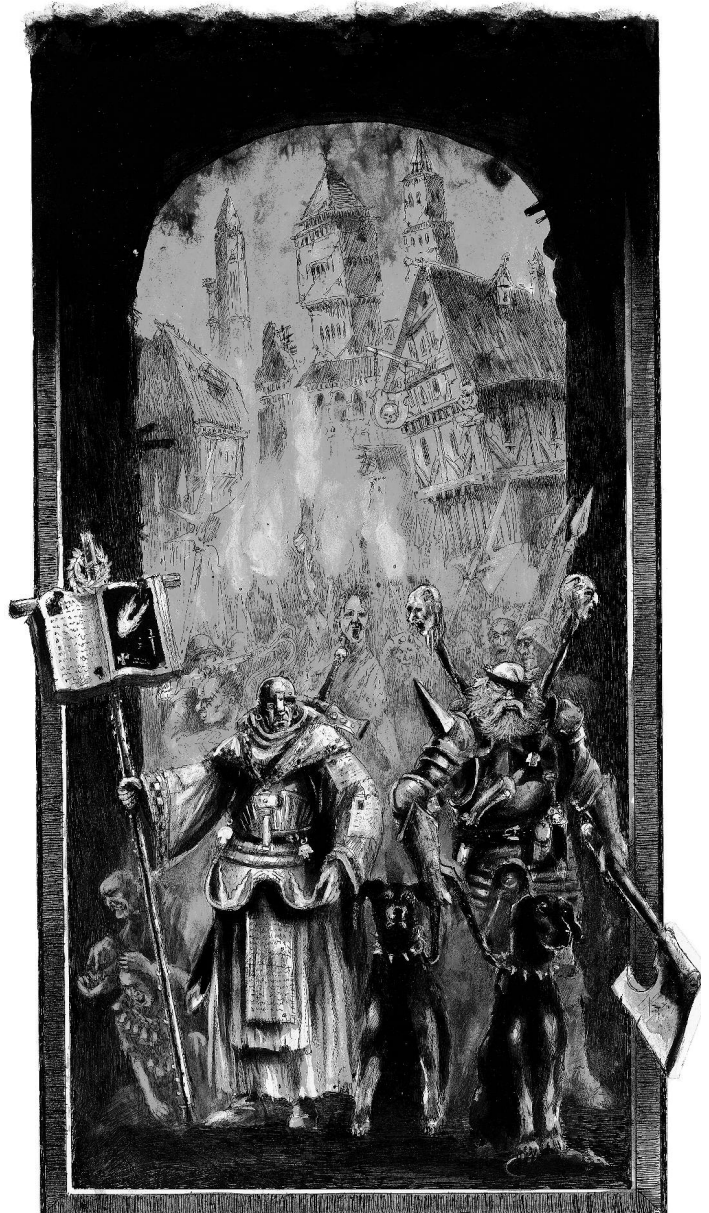
Les Répurgateurs ont souvent des meutes de féroces chiens de chasse. Avec leur flair et leurs puissantes mâchoires, ils sont parfaits pour la traque et la mise à mort des mutants, sorciers et autres hérétiques.

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

Armes/armures : Crocs et brutalité! Les chiens de guerre n'utilisent jamais ni arme ni armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Animaux : Les chiens de guerre sont des animaux et ne gagnent par conséquent aucune expérience.





Les Sœurs de Sigmar

Pendant des siècles la noblesse de l'Empire envoya ses filles les plus récalcitrantes ou les plus dissipées dans le couvent sacré de l'ordre des Sœurs de la Pitié de Sigmar à Mordheim, pour être éduquées dans le seul ordre dédié au dieu tutélaire de l'Empire. Les Sœurs de Sigmar comme on les appelle aussi, parcouraient l'Empire pour aider les nécessiteux et les affligés, elles prenaient soin des orphelins, elles soignaient les malades et reconfortaient les infirmes. En même temps que les arts curatifs, qu'elles pratiquent avec un certain talent et la connaissance des herbes et des prières, leurs conseils sont souvent recherchés par ceux qui ont à faire un choix important, car les Sœurs de Sigmar sont réputées pour leur habileté à démêler l'écheveau du destin.

Bien qu'autrefois appréciées par les gens du peuple, les sœurs ont vu leur popularité décroître ces dernières années. Des Répurgateurs agités ont commencé à les dénoncer comme sorcières et hérétiques à un point tel, que même à la campagne, elles sont attaquées et chassées par les paysans qu'elles cherchent à aider. Beaucoup des prêtres de Sigmar aimeraient démanteler l'ordre dans son ensemble, arguant du fait que les femmes n'ont pas le droit de propager la sainte parole de Sigmar. Même le Grand Théogoniste, dont l'autorité sur l'ordre est reconnue, s'est durci envers la communauté : il a refusé le trône à Magritta de Marienburg, qui fut élevée par les sœurs et reste une sympathisante de leur cause. Pour l'heure, les sœurs se sont retirées dans leur couvent, sur l'île rocheuse appelée le Roc de Sigmar, au beau milieu du fleuve Stir à Mordheim.

De tous les habitants de Mordheim, les Sœurs de Sigmar étaient les seules préparées à sa destruction. La prophétesse Cassandra avait prévu le désastre et, dans leurs veilles nocturnes, les vierges de Sigmar entendaient la voix du dieu parler à leur esprit. Ainsi elles surent qu'elles seraient en sécurité dans leur forteresse au-dessus de la cité, édifiée hors de portée des vapeurs délétères, mais seulement si elles avaient été préparées à survivre à la fureur du feu de Sigmar.

Tandis que le reste de Mordheim succombait à un sort terrible, les sœurs enchaînaient prière sur prière, se purifiant ainsi de toute pensée impie, acceptant avec ferveur la pénitence pour endurcir leurs âmes contre la débauche qui régnait hors des murs. Lorsque finalement le destin frappa, les sœurs étaient réunies sous le dôme de leur couvent qui, fortifié par leurs prières, les protégea du feu et de l'ardeur de la colère de leur maître.

Les sœurs ont une mission sacrée, une tâche qui leur a été assignée par Sigmar en personne et à laquelle elles se soumettent corps et âmes. Le devoir sacré est de réunir tous les fragments de la pierre magique et de les cacher dans les profondeurs du Roc de Sigmar où, sous l'épaisse couche de granite des cryptes du couvent, neutralisés par la ferveur des prières de la communauté, ils ne causeront aucun mal au peuple de Sigmar. Il s'agit d'une tâche quasi-impossible car les sœurs sont peu nombreuses et les fragments innombrables. Pire encore, nombreux sont ceux qui veulent la pierre pour eux-mêmes, qui l'ont arraché à Mordheim et qui répandent sa contagion dans toutes les cités de l'Empire.

Les bandes de la communauté sont commandées par de solides matriarches, accompagnées de sœurs guerrières. L'entraînement et la stricte discipline du couvent incluent aussi bien les arts du combat que les rituels ecclésiastiques car la maîtrise du corps est le premier pas vers celle de l'esprit. L'arme favorite des sœurs est le marteau, symbole sacré de Sigmar au même titre que la comète bifide.

Choix des guerriers

Une bande de Sœurs de Sigmar 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 de 15.

Matriarche sigmarite : Chaque bande de sœurs doit avoir une matriarche, ni plus, ni moins.

Sœurs supérieures : Votre bande peut inclure jusqu'à 3 sœurs supérieures.

Augure : Votre bande peut inclure une seule augure.

Novices : Votre bande peut inclure jusqu'à 10 novices.

Sœurs : Vous pouvez inclure autant de sœurs que vous le désirez.



Expérience de départ

Une **matriarche** débute avec 20 points d'expérience.

Une **sœur supérieure** débute avec 8 points d'expérience.

Une **augure** débute avec 0 point d'expérience.

Les **hommes de main** débutent avec 0 point d'expérience.

Compétences spéciales

Les Sœurs de Sigmar peuvent utiliser la liste de compétences ci-dessous au lieu de la liste standard.



Signe de Sigmar

La sœur est bénie par le grand dieu Sigmar. Les adversaires possédés et morts-vivants perdent une Attaque contre la prêtresse pendant le premier tour de corps à corps (jusqu'à un minimum de 1).

Fureur du juste

La sœur sent monter en elle une rage froide contre la présence du mal qui pollue la terre de l'Empire. La figurine est affectée par la *haine* des bandes de skavens, de possédés et de morts-vivants.

Protection de Sigmar

La sœur a été bénie par la Haute Matriarche. Tout sort lancé sur elle sera dissipé sur un résultat de 4+ sur 1D6. Notez que si le sort est dissipé il n'affectera aucune autre figurine.

Foi inébranlable

La sœur met toute sa foi en Sigmar et affronte tous les dangers sans flancher. Elle peut relancer les tests de *peur* et n'a pas à faire le test *Seul contre Tous* si elle combat plusieurs adversaires en même temps.

Farouche Détermination

Seule une matriarche peut posséder cette compétence, lui permettant de relancer les tests de Déroute ratés.



Tableau de compétences des Sœurs de Sigmar

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Matriarche	✓		✓	✓	✓	✓
Sœur Supérieure	✓		✓	✓	✓	✓
Augure			✓		✓	✓

Liste d'équipement des Sœurs de Sigmar

Les listes suivantes sont utilisées par les Sœurs de Sigmar pour le choix de leur équipement.

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Marteau de Guerre Sigmarite	15 CO
Fléau	15 CO
Fouet d'Acier	10 CO
Arme à deux mains	15 CO

Armes de Tir

Fronde	2 CO
--------	------

Armure

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

Équipement Divers (Héroïnes seulement)

Livre Saint	120 CO
Eau Bénite	10 CO
Relique Sacrée	15 CO





Héroïnes



1 Matriarche sigmarite

70 Couronnes d'Or (versées au temple)

Les matriarches sigmarites constituent un cercle fermé de douze sœurs, rendant des comptes à la Haute Matriarche. Chacune mène une bande de sœurs dans l'exploration des ruines. Les matriarches sont conduites par leur dévotion au culte de Sigmar et une farouche détermination de réhabiliter les sœurs aux yeux des autres serviteurs du culte.

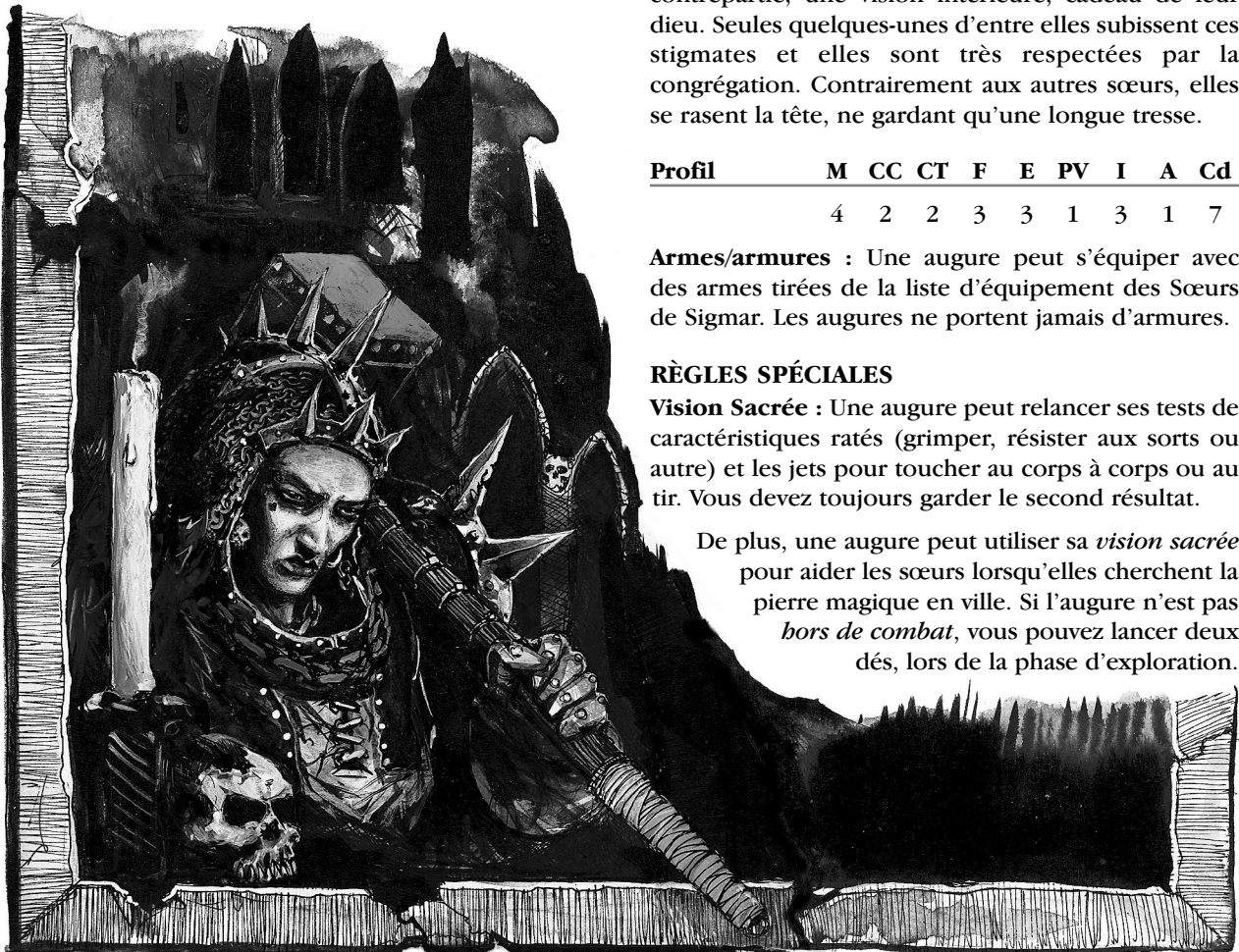
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes/armures : Une matriarche peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Sœurs de Sigmar.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : N'importe quel guerrier à moins de 6ps de la matriarche peut utiliser le Cd de cette dernière pour ses tests de Commandement.

Prières de Sigmar: La matriarche a étudié les *prières de Sigmar*. Voir la section *Magie*.



0-3 Sœurs supérieures

35 Couronnes d'Or (versées au temple)

Chaque sœur supérieure est une prêtresse depuis longtemps au service du Culte de Sigmar, très versée dans les rituels du temple et un exemple pour les sœurs plus jeunes et les novices. Les sœurs supérieures sont chargées de maintenir la foi et la ferveur dans l'ordre. N'importe quel danger ou ennemi rôdant dans les ruines de Mordheim n'est rien comparé à la colère d'une sœur supérieure.

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

Armes/armures : Une sœur supérieure peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Sœurs de Sigmar.

0-1 Augure

25 Couronnes d'Or (versées au temple)

Les augures sont aveugles et bénies entre toutes les sœurs. En renonçant à la vue, elles ont obtenu une contrepartie, une vision intérieure, cadeau de leur dieu. Seules quelques-unes d'entre elles subissent ces stigmates et elles sont très respectées par la congrégation. Contrairement aux autres sœurs, elles se rasant la tête, ne gardant qu'une longue tresse.

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

Armes/armures : Une augure peut s'équiper avec des armes tirées de la liste d'équipement des Sœurs de Sigmar. Les augures ne portent jamais d'armures.

RÈGLES SPÉCIALES

Vision Sacrée : Une augure peut relancer ses tests de caractéristiques ratés (grimper, résister aux sorts ou autre) et les jets pour toucher au corps à corps ou au tir. Vous devez toujours garder le second résultat.

De plus, une augure peut utiliser sa *vision sacrée* pour aider les sœurs lorsqu'elles cherchent la pierre magique en ville. Si l'augure n'est pas *hors de combat*, vous pouvez lancer deux dés, lors de la phase d'exploration.



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



Sœurs

0-10 Novices

25 Couronnes d'Or (versées au temple)

Les sœurs de Sigmar savent que leur ordre est discrédité aux yeux de Sigmar, leur dieu. Chacune d'elle a juré sur son autel de pacifier la cité et ainsi d'obtenir la rédemption de leurs péchés. Quels que soient les périls à affronter, elles ne flancheront jamais et poursuivront leur tâche !

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

Armes/armures : Une sœur peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Sœurs de Sigmar.



15 Couronnes d'Or (versées au temple)

Par tradition les sœurs ne recrutent que parmi les meilleures maisons de l'Empire et les familles de la noblesse considèrent comme un grand honneur d'avoir une fille acceptée dans l'ordre. Seules les vierges de noble lignage sont susceptibles de détenir l'honneur et la force de caractère nécessaires à l'accomplissement de leur devoir. Malgré le faible nombre des recrues, elles doivent rester des novices pendant plusieurs années au cours desquelles on éprouve la ferveur de leur foi. Toutes sont désireuses de prouver leur valeur et servir parmi les vierges de Sigmar.

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

Armes/armures : Une novice peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Sœurs de Sigmar.

Armes spéciales

Marteau de guerre sigmarite

15 Couronnes d'Or

Disponibilité : Commune
(Sœurs de Sigmar uniquement).

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Fouet d'acier

10 Couronnes d'Or

Disponibilité : Commune
(Sœurs de Sigmar uniquement).

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Les Morts-vivants



Le comte Vlad von Carstein et sa femme Isabella ont régné sur la province de Sylvanie aussi loin que remontent les mémoires. Les paysans murmurent certains sinistres secrets, les Répurgateurs les conspuent et

les prêtres de Sigmar évitent leur cour. En fait, la Sylvanie possède la plus terrible réputation de toutes les provinces de l'Empire. Des hommes furent bien sûr envoyés espionner les souverains de Sylvanie mais on ne revit jamais la plupart d'entre eux. Quant à ceux qui revinrent, ils avaient perdu la raison !

Dans la pénombre du château de Drakenhof, sur son trône d'obsidienne, siège Vlad von Carstein, le souverain de Sylvanie. Il attend dans l'ombre, s'étant retiré volontairement de la politique et des intrigues de l'Empire. Car il détient un terrible secret : lui et toute l'aristocratie de sa province sont des vampires, des monstres immortels sortis du tombeau. Là, ils attendent patiemment en buvant du sang de vierges dans des gobelets d'or.

Depuis de longues années, Vlad rassemble ses légions de morts-vivants en secret. Un jour il sortira des sinistres forêts de Sylvanie à la tête de son armée et marchera sur le monde.

Les fragments de pierre magiques éparpillés au milieu des ruines de Mordheim peuvent donner au comte le pouvoir de rivaliser avec la noblesse de l'Empire et de réduire en esclavage le

Vieux Monde.



La pierre magique contient assez d'énergie pour libérer des sortilèges aussi puissants que ceux de Nagash le Noir. Si le comte réussit, il lèvera tous les morts entre les Montagnes du Bord du Monde et le Stirland et lancera ses troupes sur les seigneurs divisés de l'Empire. Une fois son plan établi, Vlad a envoyé ses fidèles serviteurs, les vampires, l'accomplir.

Durant les mornes nuits sans lunes, des corbillards arrivent à Mordheim, chargés de cercueils. Les goules sortent de leurs tanières pour les accueillir, les cadavres sont réveillés d'un signe imperceptible aux mortels. Obéissants aveuglément aux ordres du vampire, les morts vont collecter les fragments de la pierre magique.

La nuit appartient aux morts-vivants, et à Mordheim, la nuit est éternelle.

Choix des guerriers

Une bande de morts-vivants doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 15.

Vampire : Chaque bande de morts vivants doit inclure un vampire, ni plus, ni moins !

Nécromancien : Votre bande peut inclure un seul nécromancien, si vous le désirez.

Parias : Votre bande peut inclure jusqu'à 3 parias.

Zombies : Votre bande peut inclure autant de zombies que vous voulez.

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

Loups Funestes : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 loups funestes.

Expérience de départ

Un **vampire** débute avec 20 points d'expérience.

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

Un **paria** débute avec 0 point d'expérience.

Les **hommes de main** débutent avec 0 point d'expérience.

Tableau de compétences des morts-vivants

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Vampire	✓		✓	✓	✓
Nécromancien			✓		✓
Paria	✓			✓	

Liste d'équipement des morts-vivants

Les listes suivantes sont utilisées par les morts-vivants pour le choix de leur équipement.

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO
Arme à Deux Mains	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO

Armes de Tir

Arc	10 CO
Arc Court	5 CO

Armures

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

"Tous ceux qui profitent des maléfices du Chaos seront maudits. Ainsi parlait le Grand Théogoniste Vilgrim le Troisième," dit Marius avec véhémence. "Je ne suis ni un pillard, ni un voleur!"

"Cela fait maintenant trois semaines, Marius!" objecta amèrement Hensel. "On est à court d'argent. Nous avons besoin d'hommes et de nouvelles armes. Par le nom de Sigmar, Marius, nous mourons tous de faim!" Hensel s'arrêta un moment Et une expression rusée naquit sur son visage. "Cette cave écroulée est là et quelqu'un la trouvera. D'autres, moins vertueux que nous sont à sa recherche. Veux-tu voir les richesses de l'Empire pillées par des créatures ou des hommes dépourvus de morale? Au moins nous serons sûrs que nous les dépenserons pour une noble cause!"

Tandis que les deux conversaient, Enderlin, un des hommes de Lapzig arriva, visiblement excité.

"Nous avons trouvé la maison du marchand. Le caveau est bien là!" dit-il en grimaçant. "Nous ferions bien de nous dépêcher et de filer avec le butin avant que cela ne dégénère." Il repartit en vitesse avec le Répurgateur et Hensel à sa suite.

Enderlin les conduisit vers une ruelle encombrée de débris. A l'autre bout, là où la ruelle rejoignait

une artère plus grande, un squelette était pendu à un gibet, qui craquait lorsque le vent poussait le cadavre. L'angle d'un des bâtiments proches avait été détruit jusqu'à ses fondations et dans les ténèbres de la cave on devinait plus qu'on ne voyait le scintillement de l'or dans la pénombre.

"Prenons ça!" dit une voix et, des ténèbres, jaillirent une douzaine d'hommes dont certains portaient des arbalètes, les autres portaient des lances et des épées. Ils étaient tous bien habillés, à la manière des Marienburgers.

"Ne nous battons pas!" cria Marius, en dégainant son épée. "Je suis envoyé ici par Sigmar en personne. Hors de mon chemin ou soyez damnés à jamais ! Le Chaos se nourrit de la déchéance de notre monde, les créatures maléfiques rôdent dans ce qui était nos plus belles cités. Les hommes ne devraient pas affronter d'autres hommes, nous devrions nous allier contre l'ennemi commun!"

"Ça ne change rien, cet or est à nous!" répliqua le chef en signalant, d'un geste bref, à ses hommes de se mettre en position.

"Ainsi soit-il, tu reposeras du sommeil éternel avant le coucher du soleil!" grommela Marius en lançant son attaque.



1 Vampire

110 Couronnes d'Or

Les vampires conduisent les morts-vivants dans leur quête de la pierre magique qui donnera à leur maître le pouvoir de conquérir l'Empire.

Pâles reflets des seigneurs vampires, les immortels serviteurs de Vlad comptent néanmoins parmi les plus redoutables combattants de Mordheim. Beaucoup servent les comtes de Sylvanie, mais d'autres ont fini par se plaire dans cette cité et sont devenus indépendants.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	4	4	4	4	2	5	2	8

Armes/armures : Un vampire peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des morts vivants.

RÈGLES SPÉCIALES

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

Provoque la Peur : Les vampires sont des morts vivants et provoquent la *peur*.

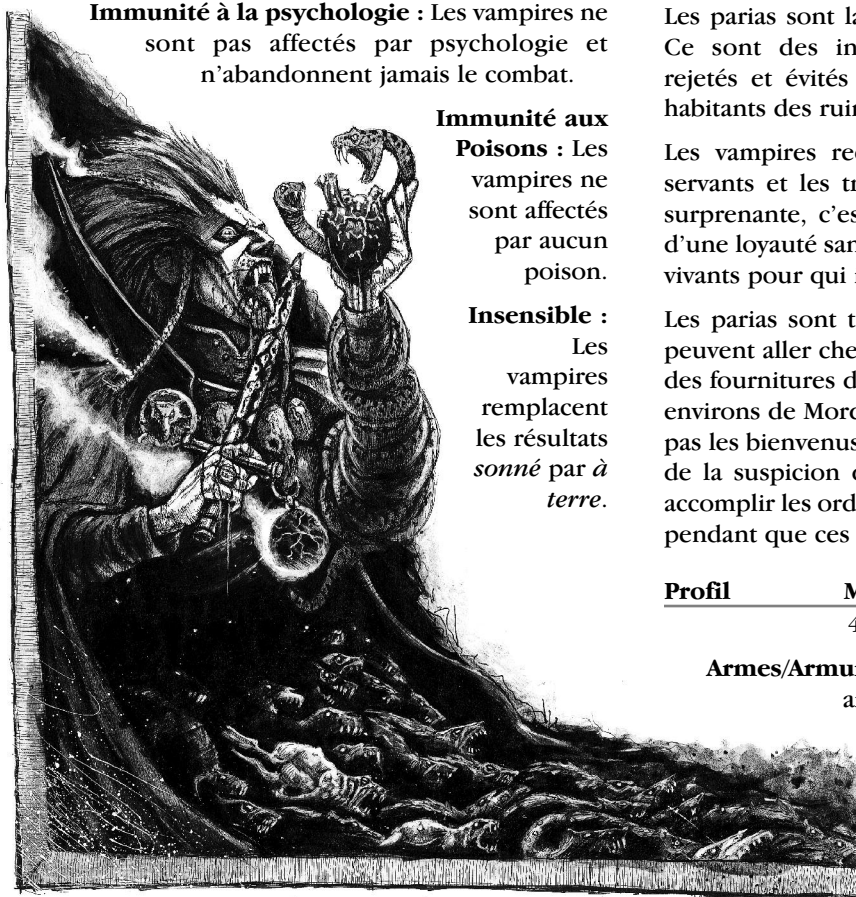
Immunité à la psychologie : Les vampires ne sont pas affectés par psychologie et n'abandonnent jamais le combat.

Immunité aux

Poisons : Les vampires ne sont affectés par aucun poison.

Insensible :

Les vampires remplacent les résultats *sonné par à terre*.



0-1 Nécromancien

35 Couronnes d'Or

Les nécromanciens sont des sorciers malfaisants, qui étudient les arcanes maudits de la nécromancie. Beaucoup d'entre eux sont des serviteurs zélés de Vlad von Carstein et suivent les agents de leur maître dans la cité. D'autres sont recrutés parmi les sorciers ou les magiciens qui, soupçonnés d'hérésie par les agents de Sigmar, ont fui vers Mordheim pour échapper aux persécutions.

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

Armes/armures : Un nécromancien peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des morts vivants.

RÈGLES SPÉCIALES

Sorcier : Les nécromanciens sont des sorciers qui utilisent la *nécromancie*. Voir la section *Magie*.

0-3 Parias

20 Couronnes d'Or

Les parias sont la lie de Mordheim. Ce sont des individus difformes, rejetés et évités par tous les autres habitants des ruines ou des catacombes de la cité.



Les vampires recrutent souvent les parias comme servants et les traitent toujours avec une humanité surprenante, c'est pourquoi les parias sont souvent d'une loyauté sans bornes envers leurs maîtres morts-vivants pour qui ils sont prêts à tous les sacrifices.

Les parias sont très utiles pour leurs maîtres car ils peuvent aller chercher de l'équipement, des armes et des fournitures dans les communautés humaines aux environs de Mordheim où les nécromanciens ne sont pas les bienvenus et où les vampires seraient victimes de la suspicion des Répurgateurs. Ils peuvent aussi accomplir les ordres de leurs maîtres vampires le jour, pendant que ces derniers dorment.

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

Armes/Armures : Un paria peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des morts vivants.



Hommes de main



Zombies

15 Couronnes d'Or

Les zombies sont les morts-vivants les plus répandus, ils sont animés par la volonté d'un nécromancien.

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

Armes/Armures : Les zombies ne peuvent avoir ni armes ni armures.

RÈGLES SPÉCIALES

Provoque la Peur : Les zombies sont des créatures terrifiantes et provoquent la *peur*.

Apathie : Les zombies ont des réactions lentes et ne savent pas courir (mais ils peuvent charger normalement).

Immunité à la Psychologie : Les zombies ne sont pas affectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux Poisons : Les zombies ne sont affectés par aucun poison.

Insensible : Les zombies remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Pas de cerveau : Les zombies ne gagnent pas d'expérience. Ils ne tirent pas parti de leurs erreurs. Vous espérez quoi?

Goules

40 Couronnes d'Or

(achetés par groupes de 1 à 5 figurines)

Lorsque la famine s'abat sur le Vieux Monde, les plus désespérés et les moins scrupuleux se mirent à manger les morts pour survivre. Les goules sont les descendantes dégénérées de ces cannibales.

Conduites par leur faim de chair morte, ces créatures ont abandonné la société et sont allées vivre dans les nécropoles, creusant pour trouver des cadavres récemment inhumés et les dévorer.

La destruction de Mordheim attira beaucoup de clans de goules venus du nord : à présent ils ont élu domicile dans les cimetières de la cité en ruines.

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

Armes/Armures : les goules ne portent jamais d'équipement, excepté quelques os qu'elles utilisent comme objets contondants.

RÈGLES SPÉCIALES

Provoque la Peur : Les goules sont des créatures répugnantes et difformes qui provoquent la *peur*.

0-5 Loups funestes

50 Couronnes d'Or

Les loups funestes, cadavres animés de loups géants originaires des Montagnes du Bord du Monde, sont les chiens de guerre des morts-vivants. Leurs hurlements peuvent instiller la peur dans les cœurs des guerriers et mercenaires les plus endurcis. Ils hantent les rues de Mordheim tels des ombres et beaucoup d'hommes tombent sous leur terrible morsure.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	3	0	4	3	1	2	1	4

Armes/Armures : Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES

Charge : Les loups funestes sont des créatures serviles qui submergent l'ennemi sous le nombre lorsqu'ils chargent. Les loups funestes ont donc deux Attaques au lieu d'une durant le tour où ils chargent.

Apathie : Les loups funestes sont des créatures dont les réactions sont lentes et qui ne savent pas courir (mais qui chargent normalement).

Provoque la Peur : Les loups funestes sont des créatures terrifiantes qui provoquent la *peur*.

Immunité à la Psychologie : Les loups funestes ne sont pas affectés par la psychologie et n'abandonnent jamais un combat.

Immunité aux Poisons : Les loups funestes ne sont affectés par aucun poison.

Cadavres : Les loups funestes ne gagnent pas d'expérience. On n'apprend pas de nouveaux trucs à un vieux chien!

Insensible : Les loups funestes remplacent les résultats *sonné* par *A terre*.

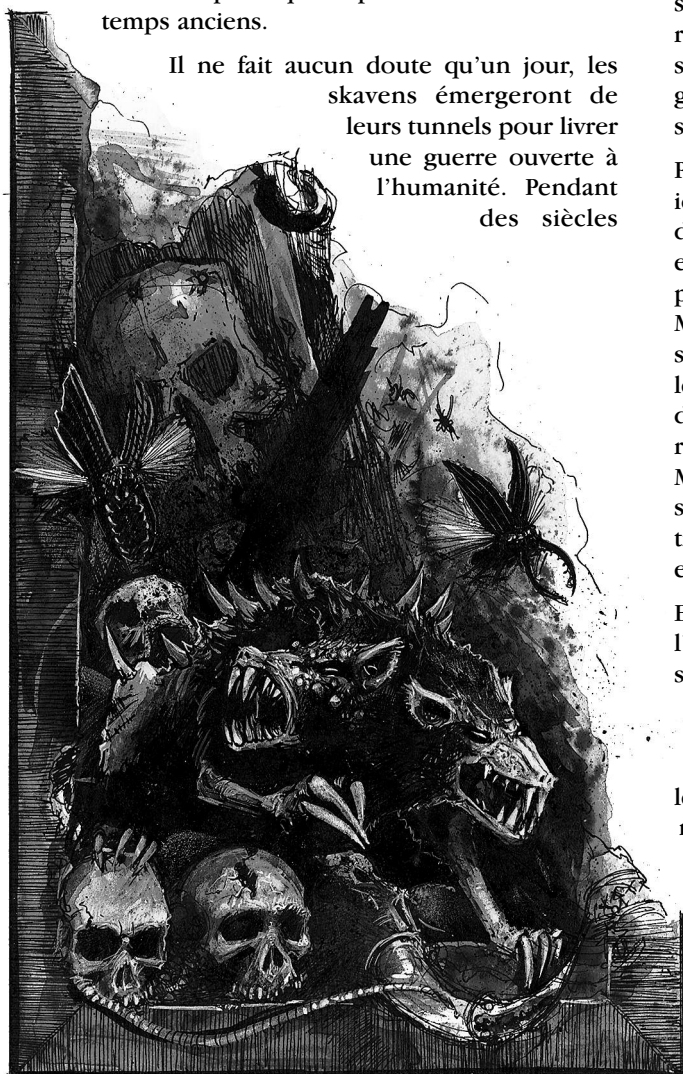




Les Skavens

A son insu, l'homme a partagé pendant des milliers d'années son habitat avec une autre race. Il y a toujours eu des signes pour ceux qui étaient attentifs : un cri dans les égouts ou une forme fuyante dans les souterrains. Pendant toutes ces années, ces créatures ont travaillé en secret, creusant sous le monde des hommes, minant le sous-sol de leurs cités de tunnels et de boyaux et créant un labyrinthe qui court sous tous les royaumes connus. Ces créatures, qui s'appellent elles-mêmes les skavens, sont des hommes-rats issus de mutations provoquées par le Chaos dans les temps anciens.

Il ne fait aucun doute qu'un jour, les skavens émergeront de leurs tunnels pour livrer une guerre ouverte à l'humanité. Pendant des siècles



ils se sont contentés de vivre en parasites, de répandre la peste dans les villes et les campagnes et surtout d'attendre en observant. Mais un jour tout a changé brutalement car la destruction de Mordheim a créé de nouvelles opportunités dans la guerre secrète contre le genre humain.

Depuis des temps reculés les skavens parcourent le monde à la recherche de cette matière étrange que les hommes dans leur ignorance appellent pierre magique mais que les skavens connaissent depuis longtemps sous le nom de malepierre, pierre noire ou pierre des prophètes. C'est parce que des rats grignotèrent de la malepierre qu'ils commencèrent à muter pour finir par donner naissance à la race skaven. La malepierre court littéralement dans leur sang car ils s'en nourrissent et s'en servent dans leurs rituels impies. Jusqu'à présent la recherche de malepierre était difficile et longue, car elle se faisait de plus en plus rare mais, à présent, un gisement nouveau et abondant est apparu, comme une sinistre bénédiction venue du ciel.

Pour les skavens du clan Eshin, c'est une période idéale car la race skaven est aussi divisée que l'empire des hommes. Les clans s'affrontent dans le monde entier, luttant pour dominer le Conseil des Treize, qui préside aux destinées de la race entière. Le secret de Mordheim n'a pas encore été révélé à tous les clans, sinon la Cité des Damnés serait déjà submergée par les hommes rats. Le Maître de la Nuit du clan Eshin ne désire pas divulguer ce secret et c'est pour cette raison qu'il n'a pas dépêché toutes ses armées vers Mordheim. Il a préféré envoyer de petites bandes de skavens s'infiltrer dans le réseau de tunnels qui se trouve sous la cité afin de réunir ces pierres brillantes et les ramener vers son repaire.

Experts dans l'art du meurtre silencieux, maîtres dans l'usage du poison et entraînés aux centaines de secrets des assassins, les skavens du clan Eshin sont particulièrement adaptés à cette tâche. Depuis la naissance les guerriers skavens pratiquent des arts martiaux dans les temples en ruines du Rat Cornu, leur dieu hideux et éternellement affamé. Personne n'est plus fort que les Eshins pour récupérer les trésors de Mordheim, mais ils doivent être rapides, discrets et efficaces. Car si des clans rivaux devaient découvrir le secret de Mordheim, ce ne seraient pas des milliers, mais des millions de guerriers skavens qui s'entre-tueraient dans les ruines de la Cité des Damnés pour la possession de la pierre magique.

Liste d'équipement des skavens

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

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES HEROS

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite)	2 CO
Epée	10 CO
Fléau	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO
Lames Suintantes	50 CO
Griffes de Combat	35 CO

Armes de Tir

Fronde	2 CO
Etoiles de Jet	15 CO
Sarbacane	25 CO
Pistolet à Malepierre	35 CO
	(70 la paire)

Armures

Armure légère	20 CO
Rondache	5 CO
Casque	10 CO

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES HOMMES DE MAIN

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite)	2 CO
Gourdin	3 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO

Armes de Tir

Fronde	2 CO
--------------	------

Armures

Armure légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

Choix des guerriers

Une bande de skavens doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or (vos ressources) pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 20.

Adeptes assassins : Chaque bande doit inclure un seul adepte assassin, ni plus ni moins !



Sorciers eshin : Votre bande peut inclure un seul sorcier eshin.

Skavens noirs : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 skavens noirs.

Coueurs nocturnes : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 coueurs nocturnes.

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

Rats géants : Votre bande peut inclure autant de rats géants que vous le désirez.

Rat-ogre : Votre bande ne peut inclure qu'un seul rat ogre.

Expérience de départ

Un **adepte assassin** débute avec 20 points d'expérience.

Un **sorcier Eshin** ou un **skaven noir** débute avec 8 points d'expérience.

Un **coueur nocturne** débute avec 0 point d'expérience.

Les **hommes de main** débutent avec 0 d'expérience.



Équipement spécial skaven

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

Sarbacane

25 Couronnes d'Or

Disponibilité : Rare 7, skavens uniquement.

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

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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



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

Pistolet à malepierre

35 Couronnes d'or (70 la paire)

Disponibilité : Rare 11, skavens uniquement

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

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

Griffes de combat

35 Couronnes d'Or

Disponibilité : Rare 7, skavens uniquement.

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

Portée	Force	Modif. de svg.	Règles Spéciales
C à C.	Utilisateur	-	Paire, Grimpeur, Parade, Encombrant

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

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

Lames suintantes

50 Couronne d'Or (la paire)

Disponibilité : Rare 9, skavens uniquement

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

Portée	Force	Règles Spéciales
C à C.	Utilisateur	Paire, Venin, Parade

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

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

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

Tableau de compétences des skavens

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Adepté assassin	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Skaven noir	✓	✓		✓	✓	✓
Sorcier Eshin			✓		✓	✓
Coureur nocturne	✓	✓				✓

Compétences spéciales des skavens

Les héros skavens peuvent choisir d'utiliser le tableau de compétences suivant au lieu de n'importe quel tableau de compétences standard.

Frénésie mortelle

Le skaven peut se mettre en transe et atteindre la frénésie mortelle, la fureur de combattre qui lui donne force et vitesse mais brûle son énergie vitale. Le héros skaven peut déclarer au début d'un tour qu'il utilise cette compétence. Il peut ajouter +1 Attaque et 1D3ps de Mouvement pour tout son tour mais, en contrepartie, dès la fin du tour il subit 1D3 touches de Force 3, sans sauvegarde possible.

Queue de combat

Le skaven peut utiliser un bouclier, une épée ou un poignard avec sa queue. La figurine gagne une Attaque supplémentaire avec l'arme appropriée ou un bonus de +1 en sauvegarde.

Grimpeur né

Le skaven n'a pas besoin de faire de test d'Initiative lorsqu'il escalade un mur ou une surface abrupte.

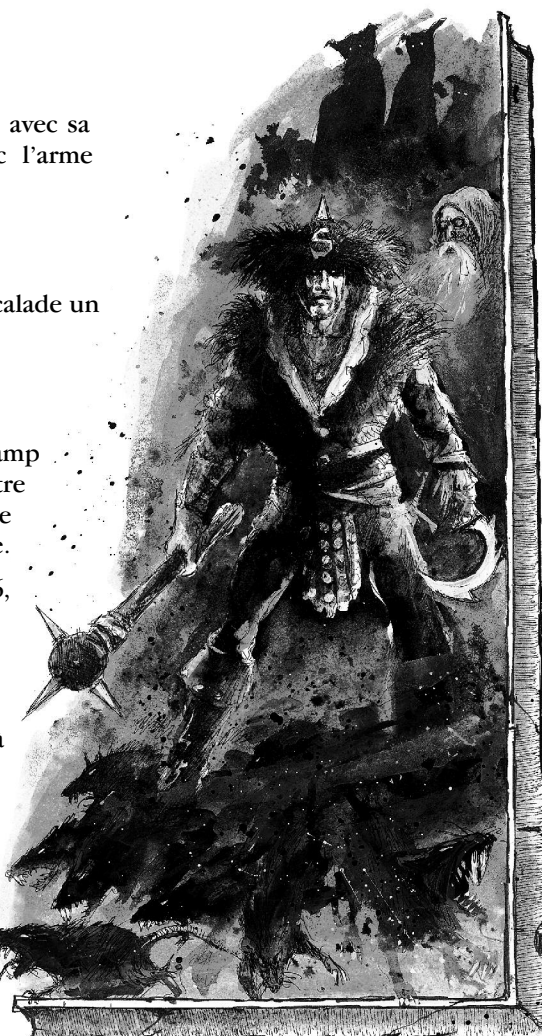
Infiltration

Un skaven avec cette compétence est toujours placé sur le champ de bataille après le déploiement de la bande adverse, il peut être placé n'importe où sur le terrain à condition d'être hors de toute ligne de vue adverse et à plus de 12ps de toute figurine ennemie.

Si les deux joueurs ont des figurines en infiltration, lancez 1D6, le résultat le plus faible se déploie en premier.

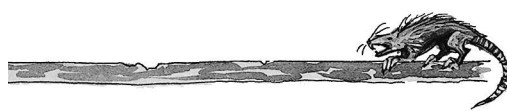
Art de la mort silencieuse

Le skaven a patiemment maîtrisé le redoutable art du combat à mains nues, comme il est enseigné par les moines des temples extrême-orientaux de Cathay. En corps à corps, le skaven peut combattre à mains nues sans pénalités et compte comme ayant deux armes (c.a.d. +1 Attaque). Un héros skaven avec cette compétence provoque un coup critique sur un résultat au jet pour blesser de 5-6 au lieu de 6, à moins qu'il ne puisse blesser sa cible que sur du 5+, auquel cas le coup critique survient normalement sur un 6. Cette compétence peut être utilisée avec des griffes de combat (+2 Attaques au lieu de +1).





Héros



1 Adeptes assassin

60 Couronnes d'Or

Le Maître de la Nuit du clan Eshin a envoyé un de ses lieutenants à la recherche de la précieuse pierre magique. Le succès signifie gloire, descendance et aisance, tandis que la défaite signifie... Mieux vaut ne pas aborder ce sujet.

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

Armes/armures : Un adepte assassin peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des héros skavens.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : N'importe quel guerrier à moins de 6ps d'un adepte assassin peut utiliser le Cd de ce dernier.

Machine à Tuer : Un adepte assassin inflige toujours un modificateur de -1 à la sauvegarde ennemie lorsqu'il blesse (que ce soit au tir ou au corps à corps).



0-2 Skaven noir

40 Couronnes d'Or

Les skavens noirs sont les plus puissants de tous les guerriers du clan Eshin, des tueurs chevronnés entraînés à tous les arts martiaux de leurs clans. A Mordheim ils excellent dans les embuscades et les assassinats.

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

Armes/armures : Un skaven noir peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des héros skavens.

0-1 Sorcier eshin

45 Couronnes d'Or

Les sorciers du clan Eshin sont des enchanteurs maléfiques qui fabriquent des armes magiques pour les assassins. Bien que leurs pouvoirs soient faibles en comparaison de ceux des technomages du clan Skryre ou des Prophètes Gris, leur sorcellerie est puissante.

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

Armes/armures : Un sorcier eshin peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des héros skavens.

RÈGLES SPÉCIALES

Sorcier : Un sorcier eshin est un sorcier qui utilise la *magie du Rat Cornu*. Voir la section *Magie*.

0-2 Coureurs nocturnes

20 Couronnes d'Or

Les coureurs nocturnes sont de jeunes apprentis du clan Eshin. Récemment initiés dans les secrets du clan, ils compensent leur manque de savoir par l'ambition et l'énergie dont ils font preuve.

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

Armes/armures : Un coureur nocturne peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des hommes de main skavens.



Hommes de main

(Achetés par groupes de 1 à 5)



Vermineux

20 Couronnes d'Or

Les vermineux sont les guerriers du clan Eshin. Les plus forts d'entre eux sont initiés aux secrets du clan et sont entraînés pour devenir des assassins, ce sont les plus redoutés des guerriers des clans skavens. Tous rêvent de devenir un jour assassin.

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

Armes/armures : Un vermineux peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des hommes de main skavens.

Rats géants

15 Couronnes d'Or

Les rats géants sont des créations de l'étrange génie des skavens. Ce sont des rats mutants aussi gros que des chiens. Ils combattent aux côtés des skavens ajoutant encore au nombre pour submerger l'ennemi.

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

Armes/armures : Aucune. Les rats géants ne portent ni arme ni armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Effectifs : Vous pouvez recruter autant de rats géants que vous le désirez.

Expérience : Les rats géants sont des animaux et ne gagnent donc pas d'expérience.

O-1 Rat ogre

210 Couronnes d'Or

Ces horribles monstres sont très demandés comme gardes du corps par les skavens importants.

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

Armes/armures : Crocs, griffes et force brute! Les rats ogres n'utilisent jamais ni armes ni armures.

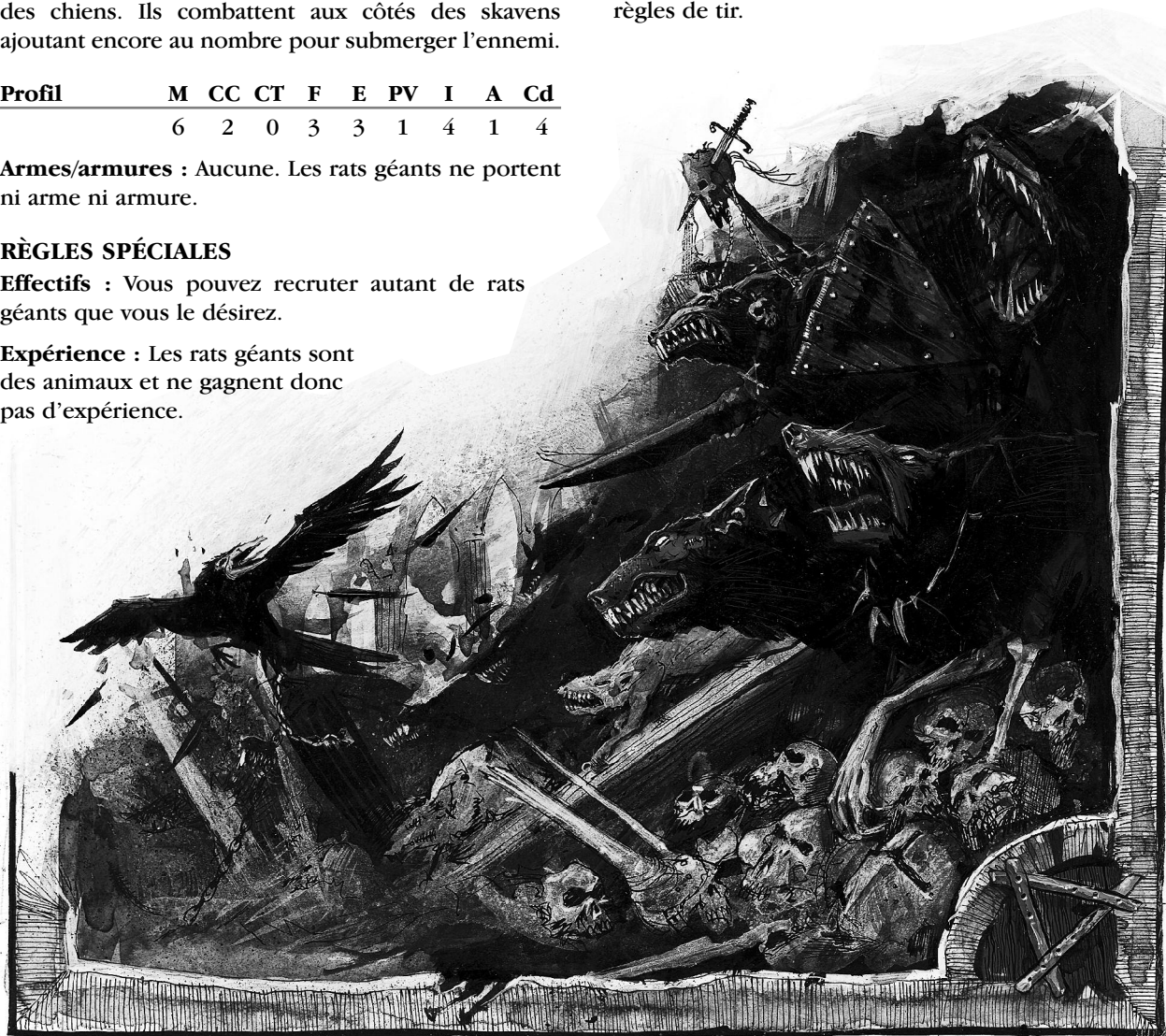
RÈGLES SPÉCIALES


Peur : Les rats ogres provoquent la *peur*.

Stupidité : Un rat ogre est sujet à la *stupidité*, à moins qu'un héros skaven ne se trouve à moins de 6ps.

Expérience : Les rats ogres ne gagnent pas d'expérience.

Grande Cible : Les rats ogres sont des créatures immenses faisant de bonnes cibles pour les archers. Ce sont des *grandes cibles*, comme défini dans les règles de tir.





Boueuse et glauque, la rivière coulait paresseusement sous le pont de pierre. Lorsque Marius regarda par-dessus le parapet en ruines, il vit le cadavre boursouflé d'une quelconque créature mutante remonter à la surface brièvement avant de replonger dans les abysses.

"Notre quête est bientôt achevée, Hensel," dit le Répurgateur en montrant les ruines d'installations portuaires sur la rive opposée. "La rumeur dit que l'Impur et ses serviteurs rôdent à proximité de la source du Chaos." Il montrait les volutes s'échappant du lieu d'impact de la pierre divine. Des vapeurs vertes se mêlaient au brouillard qui s'insinuait dans les rues et les maisons en ruines. Ici, la désolation atteignait son comble et, lorsqu'ils arrivèrent au milieu du pont, ils virent la partie de la ville rasée par la forte déflagration qui avait suivi la chute de la comète. De derrière eux montaient des gémissements de douleur.


"Quelqu'un à des ennuis, nous devrions aller l'aider," suggéra Hensel, en regardant en arrière.

"Ne nous laissons pas distraire maintenant," répondit Marius, les yeux rivés sur son but. Tandis que les gémissements atteignaient le paroxysme de l'horreur, Marius jeta un bref regard en arrière puis continua sa traversée du pont. "J'ai fait tant de choses qui me répugnaient, toujours pour la gloire de Sigmar. J'ai pillé des ruines, j'ai tiré l'épée contre d'autres hommes. Et par la barbe de Sigmar, j'ai même vendu de cette maudite pierre magique afin de recruter des hommes pour terminer notre quête. Alors maintenant plus rien ne me détournera!"

Alors qu'ils pénétraient sur les quais, un étrange murmure emplît l'air. Heinrich qui était en éclaireur, lança un bref cri et revint en courant. Ses yeux étaient écarquillés de terreur, il chancelait puis il tomba à genoux. Derrière lui, des formes se dessinaient dans la brume. Trois zombies avançaient vers eux l'air absent, de leur démarche lourde et traînante si caractéristique.

La peau des zombies, que la disparition des chairs avait rendue trop grande, pendait mollement sur leurs os. La panse d'un des morts vivants avait éclaté et des organes internes pendaient par la plaie, dégoulinants de fluides corporels. La tête d'un autre avait été presque totalement broyée, la peau avait été arrachée et on ne voyait plus que les os. Une odeur de charogne saturait l'air et un murmure inarticulé s'échappait de leurs lèvres sans vie.

Un hurlement bestial déchira l'air et des formes semblables à des loups dont les yeux brillaient d'une maléfique lueur rouge apparurent.




Tandis que les humains reculaient devant les zombies, les loups commençaient à les encercler, leur instinct de prédateur avait transcendé la mort. Des grognements lugubres s'échappaient de leurs gueules même fermées et à mesure qu'ils avançaient, leur fourrure pelée dégageait une lueur surnaturelle. Un instant le groupe resta paralysé de peur, avant qu'un carreau d'arbalète ne traverse l'air pour se ficher dans la poitrine du plus proche des loups. La bête trébucha et s'écroula mais se releva aussitôt pour arracher de ses crocs le trait qui aurait dû être mortel.

Comme si le temps avait brusquement redémarré après avoir été suspendu, les mercenaires entrèrent en action. Heinrich était occupé à recharger son arbalète, tandis que Lapzig et Hensel se dirigeaient vers les zombies, les armes levées, prêtes à l'attaque. Marius dégaina un pistolet et fit feu sur le zombie le plus proche. Il appuya fermement sur la queue de détente et la déflagration illumina brièvement le brouillard. La balle pénétra dans l'œil de sa cible pour ressortir à l'arrière de la tête. La créature tomba à genoux en regardant Marius de son œil restant. Le Répurgateur ne perçut aucun sentiment d'aucune sorte dans ce regard vide, si ce n'est la domination d'un pouvoir maléfique. Pointant son autre pistolet sur le mort vivant, il lui pulvérisa le genou d'une autre balle, provoquant la chute du cadavre dans l'une des nombreuses flaques putrides de la rue.

Tandis qu'il jetait un regard circulaire pour voir où en était la bataille, Marius remarqua d'autres mouvements dans une ruelle latérale. Agrippant fermement une lame, il plongea dans la brume et se retrouva nez à nez avec un des serviteurs de l'Impur. Marius pensa tout d'abord qu'il s'agissait d'un autre zombie. Sa peau n'était que furoncles purulents et croûtes, ses yeux étaient jaunes et chassieux. Puis le Répurgateur crut voir un éclair de lucidité dans les yeux de son adversaire : ceci lui fut très vite confirmé par le cri humain que lança la créature en levant sa masse. Marius évita facilement le coup trop lent et enfonça son épée jusqu'à la garde dans le ventre de son adversaire. Des ongles sales et cassés lui griffèrent le visage et le cou pendant quelques instants, puis la créature tomba, morte, dans un dernier souffle fétide.

Libérant sa lame, Marius fit un pas en arrière et poussa le cadavre de côté. Il se laissa envahir par un sentiment de triomphe, bientôt, il tuerait l'Impur ! Il pourrait alors quitter cet endroit abject et malsain et l'abandonner aux fous qui avaient décidé de continuer à y vivre.



Nous sommes près, tout près..." murmura Marius pour lui-même. Il pouvait presque sentir la présence du nécromancien, toute proche, mais pas encore à portée de vue.

"Retenez-les!" ordonna le Répurgateur à ses hommes. "Je vais traquer le mécréant et l'occire, ainsi je briserai l'enchantement impie qui retient ces créatures en ce monde."


Marius jeta un regard en arrière tandis qu'il s'engouffrait dans une ruelle. Il vit Hensel aux prises avec un zombie, dont il repoussait les mains griffues avec sa hallebarde. Non loin de là, un loup funeste dont les yeux brillaient d'une lueur surnaturelle se repaissait du corps de l'un des mercenaires. Lapzig coupa la tête d'un zombie, qui resta debout un moment comme s'il allait continuer le combat. Une ombre fugitive s'échappa du cou tranché, et la créature s'effondra tandis que la magie qui lui donnait un semblant de vie se dissipait dans le brouillard. Marius vit Hensel étendu à terre, les mains griffues d'un zombie serrées autour de la gorge. Hensel se débattait encore faiblement pour repousser la créature, mais les choses allaient mal pour les protecteurs de l'humanité.

Marius continua son chemin. Tous ses sens étaient en alerte pour localiser le nécromancien, le démon à forme humaine appelé l'Impur. Ses yeux scrutaient les bâtiments écroulés, ses oreilles guettaient le murmure d'une incantation et il humait profondément l'air pour tenter de percevoir l'odeur de la pierre magique et de la poussière de caveau. Il entendait encore les cris de guerre de ses hommes et le choc de l'acier à quelques rues de là, déformés par l'écho et le brouillard dense. Tandis qu'il escaladait un tas de gravats, Marius vit des débris tomber dans un trou entre les pierres. Il en écarta quelques-unes et découvrit un tunnel qui s'enfonçait sous terre.

"Les légendaires catacombes..." souffla-t-il. Il tira la lanterne de son sac et l'alluma rapidement à l'aide de ses pierres à feu.

Marius descendit prudemment dans l'ouverture et se retrouva dans un tunnel bas de plafond, consolidé par endroits avec des briques. De l'eau coulait au milieu du couloir, lui indiquant qu'il se trouvait dans les égouts de Mordheim. Couvrant un moment la lumière de la lanterne, Marius scruta attentivement chaque direction pour savoir laquelle choisir. Il crut discerner une faible lueur à sa droite et se mit en marche vers elle.

Pendant ce qui lui sembla être une éternité, Marius marcha dans l'obscurité des égouts, mais plus il avançait, plus la lueur se faisait vive, jusqu'à devenir la lumière de flammes qui éclairaient la



paroi incurvée du tunnel. Le Répurgateur passa sous une arche pour pénétrer dans une grande salle voûtée où se rejoignaient plusieurs autres couloirs. Des braseros flambaient tout autour de la caverne, et Marius laissa choir sa lanterne à terre lorsqu'il vit la silhouette en robe qui lui tournait le dos.

"Impur!" rugit Marius. "Viens rencontrer ton destin!" L'homme se retourna et des yeux chassieux plongèrent dans ceux du Répurgateur. Marius dégaina son sabre et couru vers le nécromancien. Avec un sourire méprisant, ce dernier prononça un mot de pouvoir et des éclairs d'énergie noire jaillirent de ses yeux. Marius plongea sur le côté et roula pour se remettre aussitôt sur pied.

Le sorcier laissa tomber l'épais livre qu'il tenait à la main, sans nul doute son grimoire maudit, et dégaina une longue lame de duelliste. Il se mit en garde d'un air sûr de lui.

"Mon destin?" ricana-t-il d'une voix éraillée. "Que connais-tu du destin?"

"Tes pouvoirs maléfiques ne m'impressionnent pas, démon!" cracha Marius en donnant un grand coup de sabre que le nécromancien para facilement.

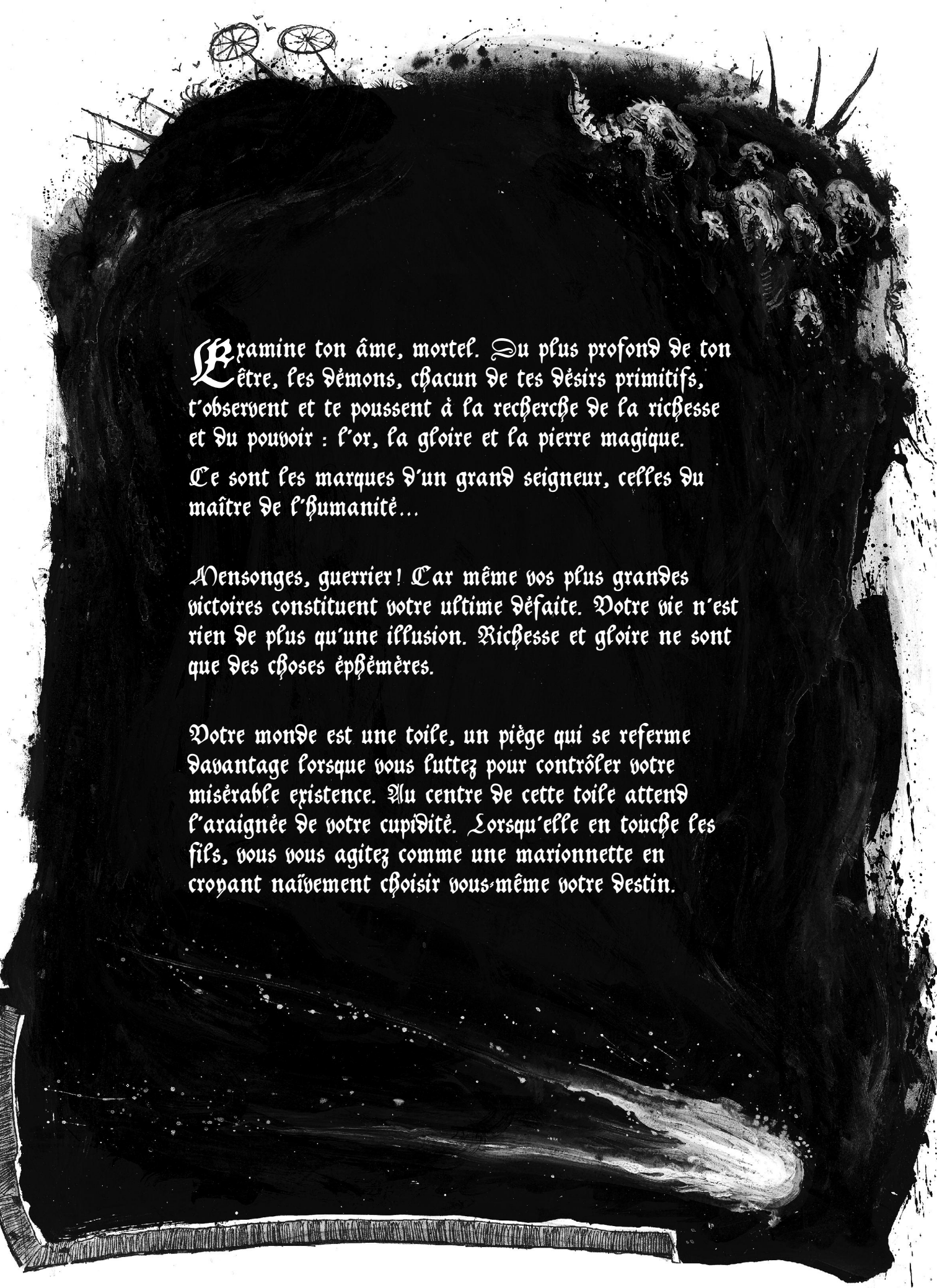
"Du pouvoir? Oui, il abonde ici, c'est pourquoi je suis venu. C'est pourquoi tu es venu aussi. Le Chaos a pris possession de Mordheim, et nous sommes tous ses serviteurs à présent." répondit le nécromancien en frôlant le visage du Répurgateur avec sa fine lame.

"Jamais!" hurla Marius en frappant son adversaire qui paraît coup après coup.

"Tu es déjà pris au piège. Tu as suivi la voie des ténèbres et tu ne peux plus rebrousser chemin. Pense à tout ce que tu as fait et ose prétendre que tu vaux mieux que moi. Jusqu'où es-tu allé au cours de ta quête? Ma magie peut te donner l'immortalité, pense à ce que tu pourrais accomplir si tu pouvais échapper à la vieillesse et à la mort!" continua le nécromancien en tournant lentement autour de Marius, son épée tendue devant lui.

En poussant un grand cri inarticulé, Marius donna un puissant coup de sabre circulaire, brisant la fine rapière de son adversaire avec sa lourde lame et lui tranchant la gorge. Le nécromancien cracha du sang et s'écroula dans un gargouillis.

Marius se baissa en pouffant de dérision tant l'idée qu'il puisse être corrompu était ridicule. Il ramassa le grimoire et regarda la page où le livre était ouvert. Elle était intitulée "De la Manière d'Échapper à l'Étreinte de la Mort." Sans vraiment réaliser ce qu'il faisait, Marius commença à lire.



Examine ton âme, mortel. Du plus profond de ton être, les démons, chacun de tes désirs primitifs, t'observent et te poussent à la recherche de la richesse et du pouvoir : l'or, la gloire et la pierre magique.

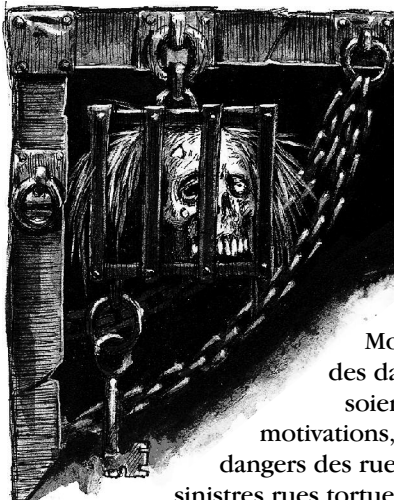
Ce sont les marques d'un grand seigneur, celles du maître de l'humanité...

Mensonges, guerrier ! Car même vos plus grandes victoires constituent votre ultime défaite. Votre vie n'est rien de plus qu'une illusion. Richesse et gloire ne sont que des choses éphémères.

Votre monde est une toile, un piège qui se referme davantage lorsque vous luttez pour contrôler votre misérable existence. Au centre de cette toile attend l'araignée de votre cupidité. Lorsqu'elle en touche les fils, vous vous agitez comme une marionnette en croyant naïvement choisir vous-même votre destin.



Campagnes



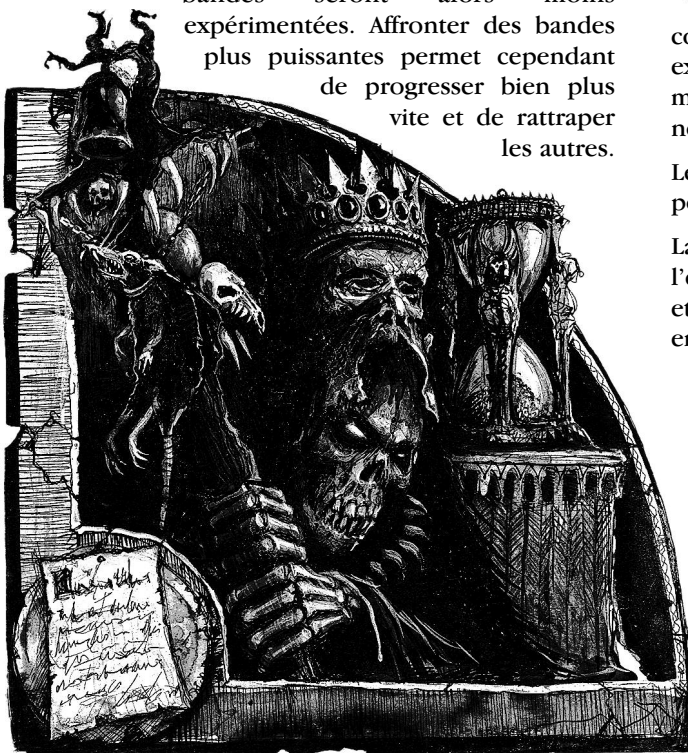
Les bandes viennent du Vieux Monde entier à la cité des damnés. Quelles que soient leur race et leurs motivations, elles affrontent les dangers des ruelles sombres et des sinistres rues tortueuses de Mordheim.

Bien que les parties individuelles soient très amusantes, une bonne part du plaisir de jouer à Mordheim provient de la progression de votre bande. Une campagne lui permet de gagner de l'expérience et des compétences, et de recruter de nouveaux guerriers alors que sa gloire et sa fortune augmentent.

Commencer une campagne

Pour commencer une campagne, vous aurez besoin d'au moins deux joueurs, bien que trois ou plus soient préférables. Les joueurs peuvent gérer plus d'une bande, mais la plupart des gens préfèrent n'en jouer qu'une à la fois car ils peuvent ainsi consacrer plus de temps pour jouer avec leur bande favorite, la peindre et faire des conversions.

Vous pouvez commencer une campagne dès que deux joueurs ont recruté leur bande. De nouveaux joueurs peuvent rejoindre la campagne plus tard, mais leurs bandes seront alors moins expérimentées. Affronter des bandes plus puissantes permet cependant de progresser bien plus vite et de rattraper les autres.



Jouer une partie de campagne

Pour commencer, les deux joueurs sélectionnent le scénario joué (voir le chapitre *Scénarios*). A la fin de chaque partie, les joueurs déterminent l'expérience gagnée par leurs guerriers ainsi que la quantité de pierre magique récupérée par la bande.

L'expérience est comptée en points d'expérience que les héros et les hommes de main reçoivent pour avoir survécu à chaque partie. Ceci est détaillé dans le chapitre *Expérience*. Lorsqu'un héros ou un groupe d'hommes de main possède assez de points, il gagne une *progression*. Une progression peut améliorer le profil d'un guerrier, en augmentant sa CC, CT, F etc., ou encore le faire bénéficier d'une compétence spéciale comme *Coup Puissant* ou *Acrobate*.

Après chaque partie, les guerriers ramassent de la pierre magique. La quantité est notée sur la feuille de bande et peut ensuite être vendue. Vous pouvez recruter de nouveaux guerriers ou acheter de nouvelles armes aux marchands. Tout ceci est expliqué dans les chapitres *Revenus* et *Commerce*.

Valeur de bande

Chaque bande possède une *valeur de bande* : plus elle est haute, meilleure est la bande. Elle est égale au nombre de guerriers qui la constituent multiplié par cinq, plus le total de leur expérience (pour les groupes d'hommes de main, multipliez le niveau d'expérience du groupe par le nombre de membres qu'il comprend).

Les grandes créatures comme les rats ogres valent 20 points plus leurs points d'expérience.

La valeur de bande change après chaque partie avec l'expérience, les guerriers tués, les recrues achetées, etc. Si tout va bien, votre valeur de bande augmentera en même temps que votre puissance !

Séquence d'après bataille

Après la fin de la bataille, les deux joueurs suivent la séquence suivante. Il n'est pas nécessaire de tout faire immédiatement (faites juste les trois premières étapes tout de suite après la bataille, vous pourrez faire des achats plus tard) mais tout jet de dé doit être fait devant les deux joueurs ou un témoin neutre.

- 1 **Blessures.** Déterminez la gravité des blessures pour chaque guerrier *bors de combat* à la fin du jeu. Voir *Blessures Graves* page 118.
- 2 **Expérience.** Les héros et les groupes d'hommes de main gagnent de l'expérience pour avoir survécu à la bataille. Voir les chapitres *Expérience* et *Scénarios* pour les détails.
- 3 **Jet sur le Tableau d'Exploration.** Voir le chapitre *Revenus* pour les détails.
- 4 **Recrutement.** Augmentez les effectifs de votre bande et achetez du nouvel équipement comme indiqué dans le chapitre *Commerce*.
- 5 **Vente de la Pierre Magique.** Vous ne pouvez le faire qu'une fois par séquence d'après bataille.
- 6 **Déterminer si des Vétérans sont Disponibles.** Jetez le dé pour déterminer de combien d'expérience vous disposez pour recruter des vétérans. Vous n'êtes pas obligé d'en engager.
- 6 **Effectuer les Jets de Rareté et Acheter des Objets Rares.** Effectuez les jets de dé pour les objets que vous souhaitez acheter et payez-les. Ces objets vont dans la réserve d'équipement de la bande.
- 7 **Chercher des Personnages Spéciaux** si vous voulez en recruter.
- 8 **Engager de Nouvelles Recrues et Acheter des Objets Communs.** Les nouvelles recrues sont armées d'une dague et peuvent se faire acheter des objets communs. Procédez dans l'ordre que vous voulez, et autant de fois que vous voulez. Notez que les nouvelles recrues ne peuvent pas acheter d'objets rares, mais peuvent en prendre dans la réserve de la bande lors de l'étape 9, si elle en contient, .
- 9 **Allouez l'équipement.** Procédez aux échanges d'équipement que vous désirez entre vos figurines, dans la mesure du possible.
- 10 **Mise à Jour de la Valeur de Bande.** Vous êtes fin prêt pour la prochaine bataille.

Disperser une bande

Vous pouvez disperser votre bande à la fin de n'importe quelle partie pour en refaire une nouvelle. Guerriers, équipement et autres bénéfices sont tous perdus. Vous pouvez aussi chasser n'importe quel guerrier de votre bande quand vous le désirez.

Mort d'un guerrier

Lorsqu'un guerrier meurt (héros ou homme de main), toutes ses armes et tout son équipement sont perdus. Ce point est très important, alors soyez très clair là-dessus dès le début. Il est impossible de redistribuer les armes ou l'équipement d'un guerrier une fois qu'il est mort.

Mort d'un chef

Si le chef d'une bande est tué, le héros avec le plus haut Commandement prend le relais. Il bénéficie alors des capacités de chef (bien qu'il continue à utiliser son tableau de compétences d'origine) et peut utiliser la liste d'équipement accessible au chef. Si plusieurs héros possèdent le même Cd, celui qui possède le plus de points d'expérience devient chef. En cas d'ex aequo, lancez 1D6 pour départager. Vous ne pouvez **pas** recruter un nouveau chef pour diriger votre bande.

Dans le cas des bandes de morts-vivants, la mort du vampire signifie que le nécromancien doit prendre la relève. Si la bande n'en comporte pas, le sort qui anime les morts se dissipe et la bande s'écroule en un tas d'ossements. Si votre bande existe toujours, vous **pourrez** recruter un nouveau vampire après la prochaine partie, auquel cas le nécromancien sera rétrogradé (qu'il le veuille ou non) et perdra la règle *Chef*.

Si le chef d'une bande de Sœurs de Sigmar, de Possédés ou d'une Kermesse du Chaos meurt, son successeur pourra apprendre la magie à sa place. Le nouveau chef peut choisir un sort ou une prière de la liste appropriée au lieu d'effectuer un jet sur le tableau d'avancement, la première fois qu'il peut le faire. Après cela, on considère qu'il est devenu un sorcier (ou peut utiliser des prières) à part entière et utiliser le tableau d'avancement comme d'ordinaire.



Acheter de l'équipement entre les batailles

Comme indiqué dans le chapitre Commerce, les guerriers peuvent acheter de l'équipement et des armes grâce au magot de la bande, ou faire des échanges entre eux. L'ancien matériel peut aussi être conservé en réserve pour une utilisation ultérieure.

Les armes et les armures achetées, échangées ou reprises dans la réserve pour votre bande doivent être du type approprié au guerrier, comme l'indique la liste de bande. Notez les changements d'équipement du guerrier sur la feuille de bande.

Blessures graves

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

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

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

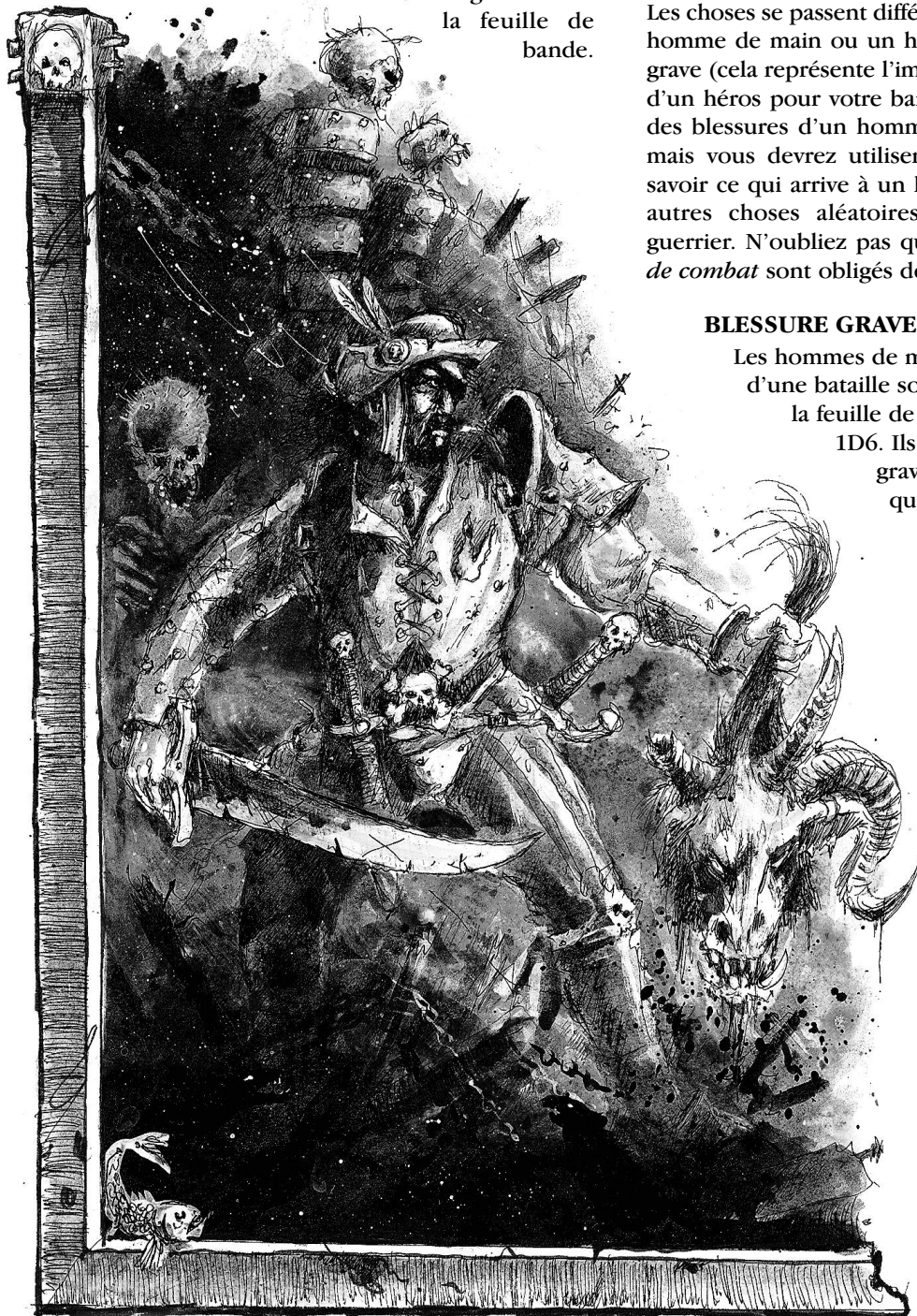
BLESSURE GRAVE D'UN HOMME DE MAIN

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

BLESSURE GRAVE D'UN HEROS

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

Pour utiliser le tableau des Blessures Graves ci-contre, lancez deux D6. Le premier jet représente les dizaines, et le second les unités, si bien qu'un jet de 1 et 5 donne un résultat de 15, un jet de 3 et 6 donne 36, etc. Ce type de jet de dés est appelé un D66.



Blessures graves des Héros (lancez un D66)

11-15 MORT

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

16-21 BLESSURES MULTIPLES

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

22 BLESSURE À LA JAMBE

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

23 BLESSURE AU BRAS

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

24 FOLIE

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

25 JAMBE ECRASEE

Lancez 1D6 : 1 = Le guerrier ne peut dorénavant plus courir mais est tout de même capable de charger. 2-6 = Le guerrier rate la prochaine bataille.

26 BLESSURE AU TORS

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

31 ŒIL CREVÉ

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

32 VIEILLE BLESSURE

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

33 TRAUMATISME NERVEUX

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

34 BLESSURE À LA MAIN

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

35 BLESSURE PROFONDE

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

36 DÉPOUILLÉ

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

41-55 RÉCUPÉRATION TOTALE

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

56 RANCUNE

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

D6 Résultat

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

61 CAPTURÉ

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

Il peut être échangé contre une rançon fixée par ses ravisseurs ou contre l'un des leurs qui a été capturé. Les captifs peuvent être vendus comme esclaves pour un prix de D6x5 CO.

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

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

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

62-63 ENDURCI

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

64 HORRIBLES BALAFRES

Le guerrier cause dorénavant la *peur*.

65 VENDU AUX ARÈNES

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

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

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

66 SURVIE MIRACULEUSE

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



Expérience

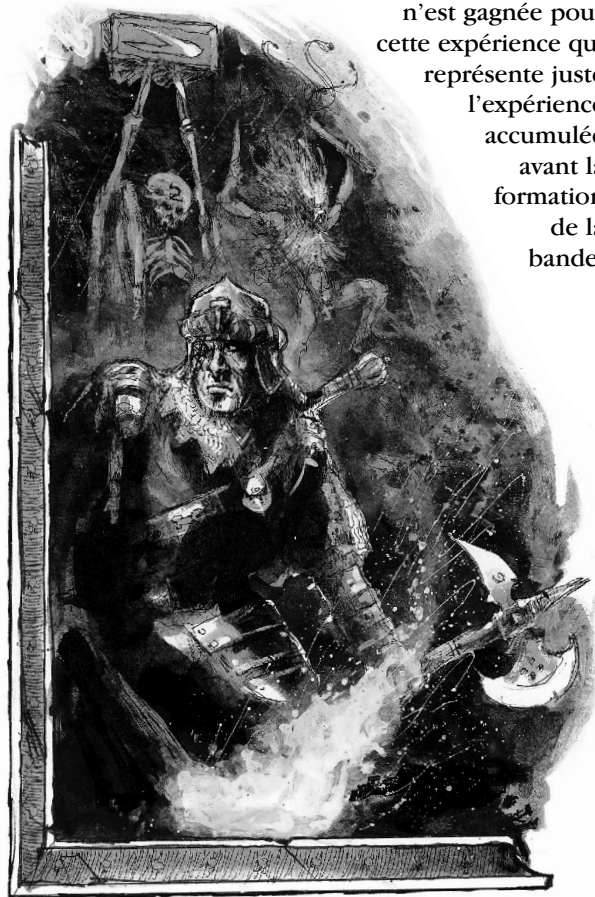
Les guerriers participent aux batailles, et ceux qui y survivent gagnent de l'expérience et de nouveaux talents. Ceci est représenté en campagne par les *points d'expérience*.

Un guerrier gagne des points d'expérience en participant aux parties. Dès qu'il en possède suffisamment, il gagne une *progression* qui prend la

forme d'une caractéristique accrue ou d'une nouvelle compétence. Les guerriers qui ne se font pas tuer peuvent devenir de grands héros, forts de l'expérience acquise durant leur longue et glorieuse carrière.

Lorsque les guerriers sont recrutés, certains possèdent déjà de l'expérience. Les listes de bande indiquent les points d'expérience de départ des différents guerriers. Notez-les sur votre feuille de bande en cochant le nombre de cases approprié.

Aucune progression n'est gagnée pour cette expérience qui représente juste l'expérience accumulée avant la formation de la bande.



Gagner De l'expérience

Les points d'expérience gagnés par un guerrier dépendent du scénario. Ces derniers possèdent des objectifs variables, et les points d'expérience se gagnent par conséquent de manières légèrement différentes selon la bataille.

Des points supplémentaires sont toujours ajoutés au total du guerrier après la fin de la partie, bien qu'il soit judicieux de noter les ennemis que vos guerriers mettent *bors de combat* pendant la bataille, car cela affecte l'expérience gagnée.

Si vous jetez un œil aux scénarios, vous remarquerez que les guerriers gagnent toujours +1 point d'expérience pour avoir survécu à la bataille. Ce point est gagné même s'ils sont blessés : il suffit qu'ils survivent et qu'ils puissent combattre à nouveau !

Le chapitre *Scénarios* précise les points d'expérience gagnés pour chaque type de bataille.

Progressions

Les guerriers qui gagnent de l'expérience font des *jets de progression*. La feuille de bande indique les points qu'un héros ou un homme de main doit accumuler avant de pouvoir faire un nouveau jet. Lorsque son expérience atteint une case à bords épais, le guerrier peut faire un jet de progression. Les jets doivent être effectués immédiatement après la partie afin que les deux joueurs puissent voir le résultat. Notez que les hommes de main gagnent de l'expérience en tant que groupe, et que tous les guerriers du même groupe gagnent par conséquent les mêmes progressions.

Challengers

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

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



Jets de progression

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

Héros

- 2D6 Résultat**
- 2-5 Compétence.** Choisissez une liste de compétences disponible au héros et faites-y un choix. Si c'est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place. Voir le chapitre *Magie*.
- 6 Augmentation de caractéristique.**
Lancez 1D6 : 1-3 = +1 F; 4-6 = +1 A.
- 7 Augmentation de caractéristique.**
Choisissez +1 CC ou +1 CT.
- 8 Augmentation de caractéristique.**
Lancez 1D6 : 1-3 = +1 Initiative; 4-6 = +1 Commandement.
- 9 Augmentation de caractéristique.**
Lancez 1D6 : 1-3 = +1 PV; 4-6 = +1 E.
- 10-12 Compétence.** Choisissez une liste de compétences disponible au héros et faites-y un choix. Si c'est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place.

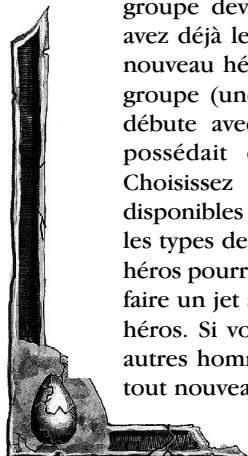


Hommes de main

Les caractéristiques des hommes de main n'augmentent jamais au-delà de +1 point. Relancez si le résultat indique l'accroissement d'une caractéristique qui a déjà été augmentée (ou est déjà au maximum). Les guerriers d'un même groupe gagnent tous la même progression.

- 2D6 Résultat**
- 2-4 Progression.** +1 Initiative.
- 5 Progression.** +1 Force.
- 6-7 Progression.** Choisissez +1 CT ou +1 CC.
- 8 Progression.** +1 Attaque.
- 9 Progression.** +1 Commandement.

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



Nouvelles compétences

Il existe plusieurs types de compétences, chacun avec une liste séparée. Vous ne pouvez pas choisir la même compétence deux fois pour le même guerrier. Les compétences accessibles sont restreintes par le type de bande et de héros.

Pour choisir une nouvelle compétence, choisissez le type de compétence puis la compétence elle-même.

Accroissement de caractéristique

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

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

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

ELFE (éclaireur elfe)

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

NAIN (tueur de trolls)

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

HOMME-BÊTE

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

POSSÉDÉ

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

VAMPIRE

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

SKAVEN

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

GOULE

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

OGRE (garde du corps ogre)

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

HALFLING (éclaireur halfling, etc.)

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

Listes de compétences

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

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

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

Compétences de combat

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

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

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

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

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

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

Compétences de tir

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

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

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

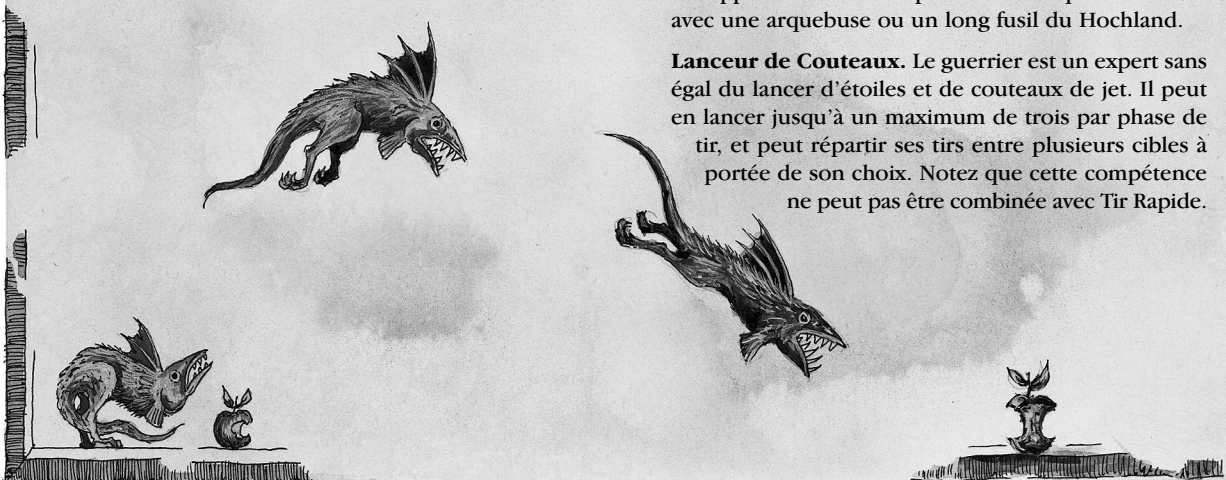
Expert en Armes. Le guerrier a appris à utiliser certaines des armes les plus étranges du Vieux Monde. Il peut utiliser n'importe quelle arme de tir, pas seulement celles de ses options d'équipement.

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

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

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

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



Compétences D'érudition

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

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

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

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

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

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

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

Compétences De force

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

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

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

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

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

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

Compétences De vitesse

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

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

Le saut peut aussi permettre de franchir des trous, mais vous devez dans ce cas déclarer que votre guerrier tente le saut avant de lancer le dé pour savoir jusqu'où il bondit. S'il ne parvient pas à atteindre l'autre côté, il chute (voir page 28).

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

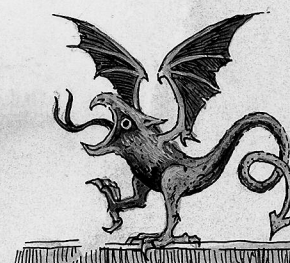
Acrobate. Le guerrier est incroyablement souple et agile. Il peut tomber ou sauter sans dommage d'une hauteur maximum de 12ps s'il réussit un seul test d'Initiative, et peut relancer les jets de charges plongeantes ratés. Il ne peut toujours faire une charge plongeante que d'une hauteur maximum de 6ps.

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

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

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

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



C'est une bien sombre époque.

La puissance des Empereurs n'est plus que poussière, leur couronne est perdue et leur gloire oubliée.

La promesse d'un âge de paix et de prospérité a été noyée dans le sang.

Cette époque est la vôtre.

Les ruines de Nordheim renferment une récompense qui dépasse l'imagination : des roches de pouvoir qui exaucent tous les vœux.

Mais prenez garde à vos ennemis.

Craignez les Possédés, les Bêtes de la Fosse qui errent dans la nuit.

Gare aux âmes des hommes rats, les sçavens du Monde d'En-dessous.

Fuyez les cadavres qui marchent tels des vivants : les infâmes vampires et leurs vils serviteurs.

C'est Nordheim, la Cité des Damnés. C'est là que résident tous vos espoirs. Méfiez-vous cependant, car vous pourriez bien finir par y résider aussi... pour toujours.



Scénarios



Commencer la partie

Séquence d'avant-bataille

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

- 1 Le joueur ayant la plus faible valeur de bande lance 2D6 sur le *tableau des scénarios* pour déterminer la bataille jouée. Dans le cas où un attaquant et un défenseur sont impliqués, ce joueur peut choisir d'être l'un ou l'autre.
- 2 Testez pour les guerriers souffrant de vieilles blessures afin de savoir s'ils peuvent participer ou non.
- 3 Mettez le décor et les bandes en place selon les règles du scénario joué. Plus il y a de bâtiments, plus le jeu est intéressant, alors n'hésitez pas à placez tous les décors que vous avez.



Tableau des scénarios

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



Scénario 1 : Défense du butin

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

Terrain

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

Bandes

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

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

Début de la partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la partie

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



Expérience

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

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

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

Pierre magique

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

Scénario 2 : Escarmouche

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

Terrain

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

Bandes

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

Début de la partie

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

Fin de la partie

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

Expérience

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

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

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



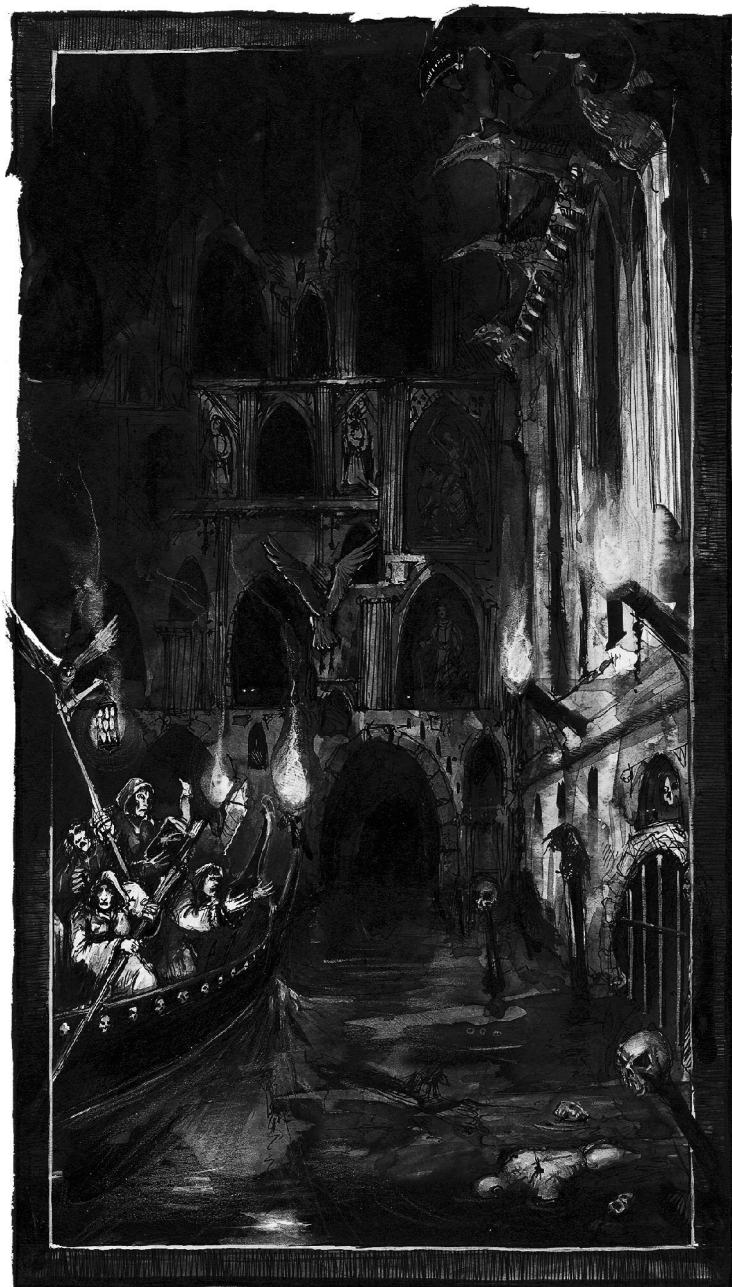
Scénario 3 : Prospection

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

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

Terrain

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



Règles spéciales

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

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

Bandes

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

Début de la partie

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

Fin de la partie

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

Expérience

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

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

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

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

Pierre magiques

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



Scénario 4 : Percée



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

Terrain

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

Bandes

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

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

Début de la partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la partie

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

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

Expérience

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

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

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

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



Scénario 5 : Combat de rue



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

Terrain

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

Déploiement

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

Règles spéciales

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

Début de la partie

Lancez 1D6 pour savoir qui joue en premier.

Fin de la partie

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

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

Expérience

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

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

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

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





Scénario 6 : Rencontre fortuite



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

Terrain

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

Déploiement

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

Début de la partie

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

Règles spéciales

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

Fin de la partie

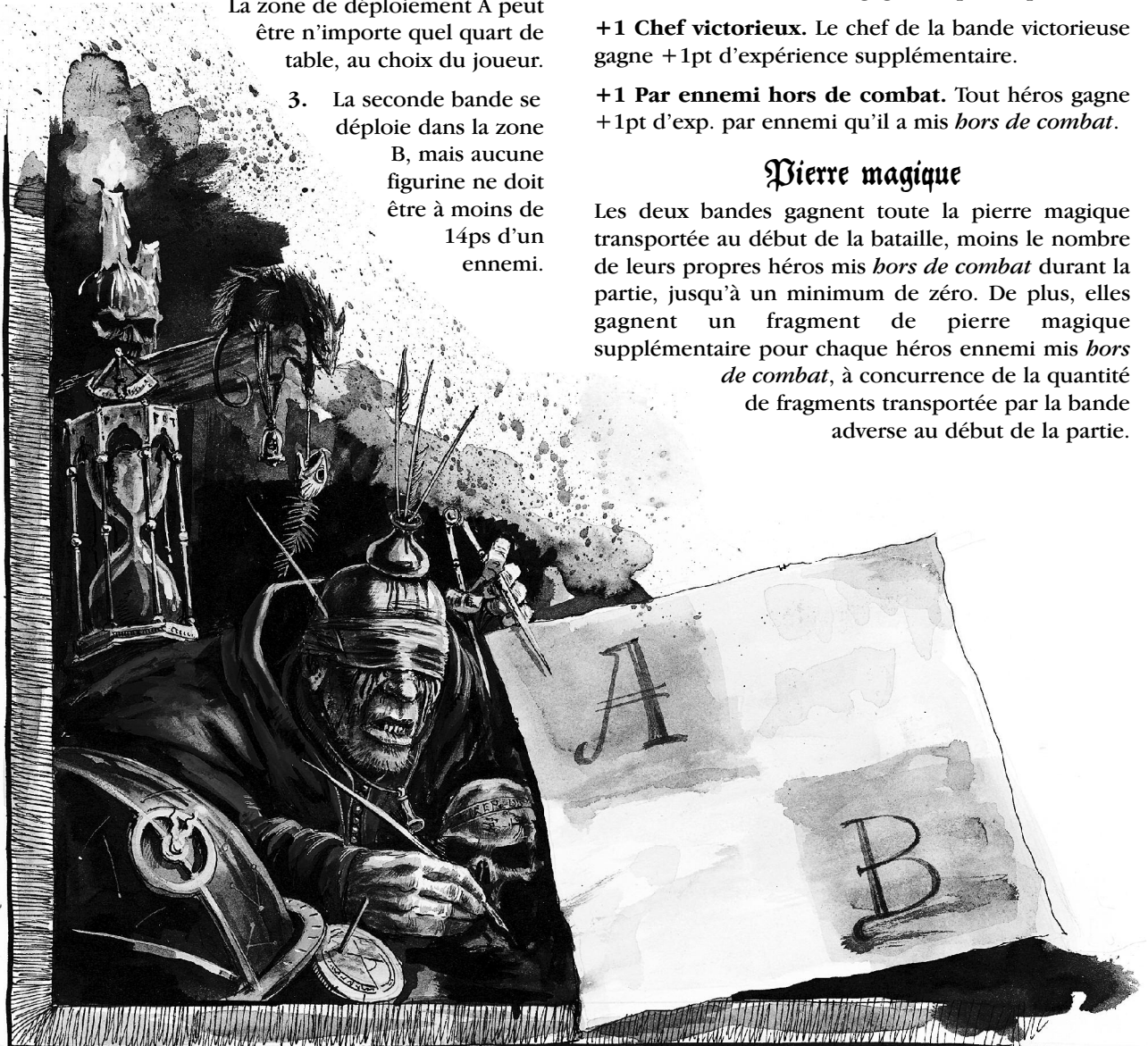
La partie prend fin lorsqu'une bande rate son test de déroute et perd automatiquement.

Expérience

- +1 Survie.** Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1pt d'expérience.
- +1 Chef victorieux.** Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience supplémentaire.
- +1 Par ennemi hors de combat.** Tout héros gagne +1pt d'exp. par ennemi qu'il a mis *hors de combat*.

Pierre magique

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



Scénario 7 : Chasse au trésor

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

Terrain

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

Déploiement

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

Règles spéciales

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

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

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

ELEMENT RESULTAT REQUIS SUR 1D6

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

Début de la partie

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

Fin de la partie

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

Expérience

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

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

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

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





Scénario 8 : Occupation



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

Terrain

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

Bandes

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

Début de la partie

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

Règles spéciales

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

Fin de la partie

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

Expérience

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

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1pt d'expérience en plus.

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

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





Scénario 9 : Attaque surprise



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

Terrain

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

Déploiement

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

Début de la partie

L'attaquant joue en premier.

Règles spéciales

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

Fin de la partie

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

Expérience

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

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

+1 Par ennemi hors de combat. Tout héros gagne +1 point par ennemi qu'il a mis hors de combat.





Revenus

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

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

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

Doubles, triples, etc.

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

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

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

Procédure d'exploration

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

QUANTITE DE PIERRE MAGIQUE TROUVÉE

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

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

Tableau d'exploration

DOUBLES

1 1	Puits
2 2	Echoppe
3 3	Cadavre
4 4	Vagabond
5 5	Carrosse retourné
6 6	Masures délabrées

TRIPLES

1 1 1	Taverne
2 2 2	Forge
3 3 3	Prisonniers
4 4 4	Atelier de facteur d'arc
5 5 5	Marché couvert
6 6 6	Débiteur reconnaissant



QUADRUPLES

1 1 1 1	Fabrique d'armes à feu
2 2 2 2	Temple
3 3 3 3	Hôtel particulier
4 4 4 4	Armurerie
5 5 5 5	Cimetière
6 6 6 6	Catacombes

QUINTUPLES

1 1 1 1 1	Maison d'usurier
2 2 2 2 2	Laboratoire d'alchimiste
3 3 3 3 3	Joaillerie
4 4 4 4 4	Maison de marchand
5 5 5 5 5	Bâtiment écroulé
6 6 6 6 6	Entrée des Catacombes

SEXTUPLES

1 1 1 1 1 1	La Fosse
2 2 2 2 2 2	Trésor caché
3 3 3 3 3 3	Forge naine
4 4 4 4 4 4	Bande massacrée
5 5 5 5 5 5	Arène
6 6 6 6 6 6	Villa de noble

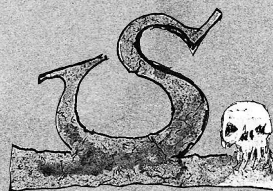
Le nécromancien jeta la poussière de pierre magique dans le brasier, faisant monter de grandes flammes vertes et bleues. Ses espions l'avaient prévenu qu'un Répurgateur était à Mordheim pour le traquer et mettre un terme à ses agissements impies.

A cette pensée, le maléfique nécromancien éclata d'un rire sardonique. L'idiot ne savait pas quels dangers l'attendaient. Les ennemis pouvaient être tués et les richesses amassées, mais personne ne pouvait vaincre cette cité. Mordheim n'appartenait plus au monde des mortels. Les pierres elles-mêmes baignaient dans la matière brute du Chaos.

"Peut-être me tuera-t-il. Il est jeune, impétueux, et naïf. Il est plein de fierté et d'un noble esprit de sacrifice. Il croit pouvoir vaincre ce lieu!" Confia-t-il à ses zombies, qui attendaient impassiblement autour de lui, leurs yeux aveugles plongés dans le vague et leur chair pourrie pendouillant de leurs os.

"Cela n'a plus aucune importance, car je détiens le pouvoir à présent. J'ai les moyens de poursuivre la grande quête pour l'éternité. N'est-ce pas, Hensel?" demanda-t-il au zombie le plus proche qui s'appuyait sur le manche d'une vieille hallebarde. La créature tourna lentement la tête vers lui en ouvrant sa mâchoire brisée pour laisser échapper une plainte inintelligible.

"Il croit connaître la vérité? Fort bien, il apprendra." dit Marius Dayer d'un air songeur. "Il apprendra..."



Doublets

(1 1) Puits

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

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

(2 2) Échoppe

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

Après une fouille minutieuse, vous trouvez D6 CO de butin. Sur un 1 vous trouvez aussi un Porte-bonheur (voir le chapitre *Équipement* page 53).

(3 3) Cadavre

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

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

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

(4 4) Vagabond

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

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

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

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

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

(5 5) Carrosse retourné

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

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

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

(6 6) Masures délabrées

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

Vous trouvez D6 CO de butin dans les ruines.



Triples

(1 1 1) Taverne

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

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

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

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

(2 2 2) Forge

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

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

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

(ajoutez la valeur à votre magot).

(3 3 3) Prisonniers

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

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

Les bandes de morts-vivants peuvent tuer les prisonniers et gagner D3 zombies gratuitement.

Les skavens peuvent vendre les prisonniers comme esclaves pour 3D6 CO.

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

(4 4 4) Atelier de facteur d'arc

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

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

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



(5 5 5) Marché couvert

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

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

(6 6 6) Débiteur reconnaissant

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

Vous gagnez les services gratuits de n'importe quel Franc-tireur (choisissez parmi ceux qui sont accessibles à votre bande) pour la durée de la prochaine bataille. Ensuite, il repart à moins que vous ne vouliez continuer à payer son salaire comme d'habitude. Consultez le chapitre *Francs-tireurs* à la page 147.



Quadruples

(1 1 1 1) Fabrique d'armes à feu

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

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

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

(2 2 2 2) Temple

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

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

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

(3 3 3 3) Hôtel particulier

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

Votre bande trouve pour 3D6 CO de butin.



(4 4 4 4) Armurerie

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

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

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

(5 5 5 5) Cimetière

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

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

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

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

(6 6 6 6) Catacombes

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

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

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

Quintuples

(1 1 1 1 1) Maison d'usurier

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

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

(2 2 2 2 2) Laboratoire d'alchimiste

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

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

(3 3 3 3 3) Joaillerie

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

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

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

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

(4 4 4 4 4) Maison de marchand

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

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

(5 5 5 5 5) Bâtiment écroulé

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

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

(6 6 6 6 6) Entrée des Catacombes

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

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



Sextuples

(1 1 1 1 1 1) La Fosse

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

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

(2 2 2 2 2 2) Trésor caché

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

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

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

(3 3 3 3 3 3) Forge naine

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

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

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

(4 4 4 4 4 4) Bande massacrée

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

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

Élément	Résultat requis
3D6x5 CO	Auto
D3 Armures légères	4+
Armure lourde	5+
D6 Dagues	Auto
Carte de Mordheim (voir p55)	4+
D3 Hallebarde	5+
D3 Épées	3+
D3 Boucliers	2+
D3 Arcs	4+
D3 Casques	2+

(5 5 5 5 5 5) Arène

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

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

(6 6 6 6 6 6) Villa de noble

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

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

Tableau Des artefacts magiques

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

1 Les Bottes et la Corde de Pieter

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

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

2 La Miséricorde du Comte de Ventimiglia

Cette dague était utilisée par le célèbre gentilhomme pirate connu sous le nom du Corsaire Noir. On dit qu'elle fut trouvée dans d'anciennes ruines elfes et que sa lame est indestructible.

La dague compte comme une épée. Les adversaires qu'elle blesse sont *sonnés* sur un résultat de 1-3 (Les morts vivants sont mis à terre normalement) et mis hors de combat sur un jet de 4-6.

3 L'Armure d'Att'la

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

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

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

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

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

4 Arc Traqueur

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

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

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

5 Cagoule d'Exécuteur

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

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

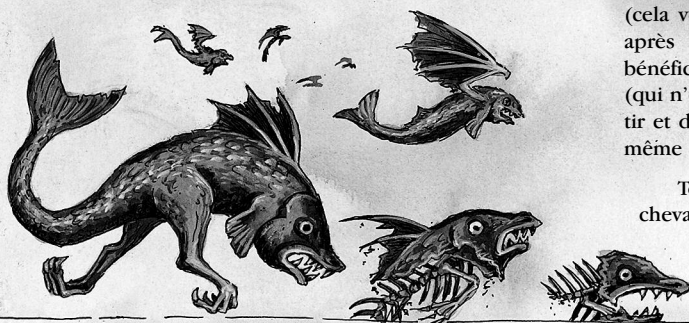
Si des figurines *sonnées* ou à terre se trouvent à portée de charge du porteur au début de son tour, il chargera et attaquera la plus proche, même si elle fait partie de sa propre bande ! Le corps à corps dure alors jusqu'à ce que l'un des guerriers soit mis hors de combat.

6 L'Œil Omniscient de Numas

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

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

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



Vente de pierre magique

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

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

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

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

Revenus Des Sœurs de Sigmar

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



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

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

Skavens et morts-vivants

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

Dépense des profits

Vous pouvez dépenser votre argent en armes, armures, recrues et équipement, mais vous pouvez aussi économiser pour un achat plus important. Voir le chapitre *Commerce* pour les détails.







Commerce

Chaque communauté qui entoure la cité de Mordheim possède au moins un comptoir d'une guilde marchande ou une boutique où les commerçants locaux vendent leurs

marchandises et achètent la pierre magique ou les autres objets issus des ruines. Un tel endroit peut occuper un espace considérable dans un grand village, et de nombreux marchands peuvent y offrir leurs biens et services. Les petites communautés sont, quant à elles, desservies par des camelots itinérants.

Toutes les bandes peuvent acquérir de l'équipement d'une manière ou d'une autre. Les marchands les moins scrupuleux commercent avec le Culte des Possédés, les skavens possèdent leur propre réseau de contacts, et les vampires envoient les parias qui les servent dans les communautés les plus mal famées, comme le Bourg des Coupe-gorge.

Dépenses

Après chaque partie, une bande peut collecter des revenus lors de l'exploration ou autre, puis vendre la pierre magique et les trésors qu'elle a découverts. L'or peut être dépensé pour recruter de nouveaux guerriers ou pour acquérir du matériel.

Le prix de la pierre magique dépend de la demande. Voyez le chapitre *Revenus* pour les détails.

Nouvelles recrues

Les nouveaux guerriers sont recrutés comme ceux de la bande de départ, avec une exception concernant l'équipement. Après le début de la campagne, une nouvelle recrue ne peut acheter que des objets communs dans le tableau d'équipement de sa bande. Il ne peut recevoir les objets rares du tableau d'équipement de sa bande que par le biais des règles ordinaire de commerce.

Les bandes peuvent recruter n'importe quel type de guerrier selon les désirs du joueur, mais les restrictions habituelles concernant le nombre de

héros, d'hommes de main, de sorciers, etc. s'appliquent. Par exemple, une bande mercenaire ne peut pas recruter plus de deux champions.

Recruter Des francs-tireurs

S'ils le désirent, les joueurs peuvent engager des guerriers mercenaires appelés "francs-tireurs" pour leur bande. Voir le chapitre *Francs-tireurs* page 147.

Nouvelles recrues et groupes d'hommes de main existants

Vous pouvez ajouter de nouvelles recrues aux groupes d'hommes de main existants déjà. Si le groupe est inexpérimenté, vous n'aurez aucune difficulté à lui trouver de nouveaux membres. Mais des vétérans endurcis ne laissent pas si facilement des débutants rejoindre leurs rangs! Lancez 2D6 entre chaque bataille : cela représente l'expérience totale des guerriers disponibles. Vous pouvez en recruter autant que vous voulez du moment que leur expérience cumulée ne dépasse pas votre jet de dé. Par exemple, si vous avez obtenu 7, vous pouvez recruter un seul guerrier pour un groupe ayant 7 points d'expérience, ou deux guerriers pour un groupe ayant 3 points d'expérience, ou n'importe quelle autre combinaison. Les points excédentaires sont perdus.

Comme pour les hommes de main débutants, vous devez leur payer armes et armure, plus 2 couronnes d'or pour chaque point d'expérience supplémentaire qu'ils possèdent. Les nouveaux hommes de main doivent être armés et équipés exactement de la même manière que les membres du groupe existant.

Armes

Si un joueur veut acheter des armes ou de l'équipement pour ses guerriers, consultez le tableau des prix qui suit. Il indique tout l'équipement disponible à Mordheim, pas seulement les armes communes des listes de recrutement. Les objets et les armes rares ne sont pas toujours disponibles, et leur prix peut varier. N'oubliez pas que vos guerriers ne savent utiliser que les armes de leur liste de recrutement. Vous pouvez cependant acheter les objets rares qui vous sont proposés car ils seront peut-être capables de s'en servir plus tard.

Il est préférable que les joueurs fassent tout le recrutement et le commerce juste après la bataille de manière à ce que les deux joueurs puissent assister aux jets de dés.

Certains joueurs préfèrent attendre que la fièvre des combats soit retombée afin de faire leurs achats de manière plus réfléchie. Vous pouvez déterminer les objets rares disponibles tout de suite et décider plus tard de ce que vous allez acheter.

Commerce

Il existe deux catégories d'objets : les objets *communs* et les objets *rare*s. Les objets communs peuvent être achetés à volonté, n'importe où autour de Mordheim, et en quantité illimitée. Le prix des objets communs est fixe, les joueurs les achètent donc toujours au même prix. Les objets rares sont plus difficiles à dénicher et leur prix est souvent supérieur à leur valeur réelle. Ces objets ne sont souvent offerts qu'aux bandes les plus célèbres ou les plus riches.

Disponibilité

Le tableau des prix possède une colonne "Disponibilité". Les objets communs sont toujours disponibles en quantité illimitée. Les objets notés "rare" sont plus difficiles à trouver. La disponibilité d'un objet rare est indiquée par un nombre, par exemple "Rare 9".

Si héros veut acheter un objet rare, lancez 2D6 et comparez le résultat avec le nombre indiqué. L'objet est disponible si le jet est supérieur ou égal. Vous aurez par exemple besoin d'un 9 ou plus pour acquérir un objet noté 'Rare 9'. Vous ne pouvez acheter qu'un seul objet rare par jet réussi. Vous ne pouvez faire qu'un seul jet par héros à la recherche d'objets rares. Par exemple, si votre bande comporte quatre héros, vous pouvez faire quatre jets pour trouver des objets rares. Les guerriers mis *hors de combat* lors de la dernière bataille ne peuvent pas chercher d'objets rares.

Ventes

Un joueur peut revendre des armes et des équipements lorsqu'il en achète des nouveaux. Les bandes laissent ainsi de côté leurs vieilles armes pour en acquérir de meilleures. La valeur de

l'équipement de seconde main n'est cependant pas très grande à cause de l'usure causée les combats.

Les guerriers peuvent automatiquement revendre leur matériel pour la moitié du prix indiqué. Dans le cas des objets rares et de l'équipement ayant un prix variable, la bande ne reçoit que la moitié du coût de base (Les marchands sont de bien meilleurs négociateurs que vos guerriers).

Vos armes, armures et pièces d'équipement peuvent aussi être gardées pour un usage ultérieur (notez-les sur la feuille de bande) ou transmises d'un guerrier à un autre au sein de la bande (pas entre différentes bandes). Le prix de vente d'une arme est faible par rapport au coût d'équipement d'une nouvelle recrue, votre vieux matériel servira donc toujours.



Tableau des prix

Ce tableau indique le prix des articles disponibles dans les comptoirs commerciaux. Le coût des objets rares est aussi indiqué, mais ces derniers sont parfois introuvables, comme cela a déjà été expliqué. Leur prix comporte souvent une valeur fixe et un supplément aléatoire, comme 20+3D6 couronnes par exemple. Le supplément variable reflète la rareté de l'objet : l'or qui doit être donné pour avoir le privilège de l'acquérir.

ARMES DE CORPS À CORPS

Objet	Coût	Rareté
Arme à deux mains	15 co	Commun
Arme en gromril	4 x Prix	Rare 11
Arme en ithilmar	3 x Prix	Rare 9
Dague	1 ^{ère} gratuite/2 co	Commun
Epée	10 co	Commun
Fléau	15 co	Commun
Gourdin, masse, marteau	3 co	Commun
Hache	5 co	Commun
Hallebarde	10 co	Commun
Lance	10 co	Commun
Lance de cavalerie	40 co	Rare 8
Morgenstern	15 co	Commun

ARMES DE TIR

Objet	Coût	Rareté
Arbalète	25 co	Commun
Arbalète à répétition	40 co	Rare 8
Arbalète de poing	35 co	Rare 9
Arc	10 co	Commun
Arc court	5 co	Commun
Arc elfique	35 + 3D6 co	Rare 12
Arc long	15 co	Commun
Arquebuse	35 co	Rare 8
Etoiles/couteaux de jet	15 co	Rare 5
Fronde	2 co	Commun
Long Fusil d'Hochland	200 co	Rare 11
Pistolet de duel/paire	30 co/60 co	Rare 10
Pistolet/paire	15 co/30 co	Rare 8
Tromblon	30 co	Rare 9

ARMURES

Objet	Coût	Rareté
Armure en gromril	150 co	Rare 11
Armure en ithilmar	90 co	Rare 11
Armure légère	20 co	Commun
Armure lourde	50 co	Commun
Bouclier	5 co	Commun
Caparaçon	80 co	Rare 8
Casque	10 co	Commun
Rondache	5 co	Commun

DIVERS

Objet	Coût	Rareté
Ail	1 co	Commun
<i>(Indisponible aux morts-vivants)</i>		
Bière de Bugman	50+3D6 co	Rare 9
Cape elfique	100+D6x10 co	Rare 12
Carte de Mordheim	20+4D6 co	Rare 9
Champ. bonnets de fou	30+3D6 co	Rare 9
Cheval	40 co	Rare 8
<i>(Uniquement pour les humains)</i>		
Chien de guerre	25+2D6 co	Rare 10
<i>(Indisponible aux skavens)</i>		
Corde & Grappin	5 co	Commun
Destrier	80 co	Rare 11
<i>(Uniquement pour les humains)</i>		
Eau bénite	10+3D6 co	Rare 6
<i>(Commun pour les prêtres-guerriers et les Sœurs de Sigmar. Indisponible aux morts-vivants)</i>		
Filet	5 co	Commun
Flèches de chasse	25+D6 co	Rare 8
Grimoire de Magie	200+D6x25 co	Rare 12
<i>(Indisponible aux Répurgateurs et aux Sœurs de Sigmar)</i>		
Habits en soie de Cathay	50+2D6 co	Rare 9
Herbes de soin	20+2D6 co	Rare 8
Lanterne	10 co	Commun
Larmes de Shallya	10+2D6 co	Rare 7
<i>(Indisponible aux Possédés et aux morts-vivants)</i>		
Livre de cuisine halfling	30+3D6 co	Rare 7
Livre saint	100+D6x10 co	Rare 8
<i>(Uniquement pour les prêtres-guerriers et les Sœurs de Sigmar)</i>		
Lotus noir	10+D6 co	Rare 9
<i>(Indisponible aux Répurgateurs et Sœurs de Sigmar. Rare 7 pour les skavens)</i>		
Ombre pourpre	35+D6 co	Rare 8
Porte-bonheur	10 co	Rare 6
Poudre noire supérieure	30 co	Rare 11
Racine de mandragore	25+D6 co	Rare 8
Relique sacrée (Maudite)	15+3D6 co	Rare 8
<i>(Rare 6 pour les prêtres-guerriers et les Sœurs de Sigmar)</i>		
Venin Fuligineux	30+2D6 co	Rare 8
<i>(Indisponible aux Répurgateurs et Sœurs de Sigmar)</i>		

Francs-tireurs

Recrutement des francs-tireurs

Ce chapitre introduit les francs-tireurs, des mercenaires professionnels, dans les campagnes de Mordheim. Les tavernes des campements qui entourent la cité sont les endroits rêvés pour recruter des guerriers qui ne font partie d'aucune bande particulière, mais vendent leurs services au plus offrant.

Un joueur peut recruter des francs-tireurs lors de la création de sa bande, ou durant la phase de campagne après une partie.

Les francs-tireurs ne comptent pas dans le nombre maximum de guerriers ou de héros de la bande, et n'affectent pas vos revenus lors de la vente de la pierre magique. Il comptent cependant comme faisant partie de la bande pour ce qui est des tests de déroute, etc. au cours de la bataille. Il n'est pas possible d'acheter de l'équipement supplémentaire pour un franc-tireur, ni de revendre le matériel qu'il possède. Pour en refléter la rareté, vous ne pouvez avoir qu'un seul franc-tireur de chaque type dans votre bande. Vous ne pouvez pas utiliser le Cd des francs-tireurs pour les tests de déroute.

Prime de recrutement

Pour recruter un franc-tireur dans votre bande, vous devez payer sa *prime de recrutement*, puis sa *solde* après chaque bataille à laquelle il participe, y compris la première, si vous voulez continuer à l'employer. Si le franc-tireur se fait tuer ou si vous n'avez plus besoin de ses services, vous n'avez pas besoin de payer sa solde ! Les coûts sont indiqués pour chaque franc-tireur.

L'or de la paie des francs-tireurs provient du magot de la bande, comme pour l'achat de matériel ou le recrutement de guerriers. Si vous n'avez pas assez d'or pour payer un franc-tireur, ou si vous préférez le dépenser ailleurs, il quitte la bande. L'expérience qu'il a acquise est alors perdue, même si vous en rengagez un autre du même type.

Dégâts

Si un franc-tireur est mis *bors de combat* lors d'une partie, déterminez les dégâts comme pour un homme de main après une bataille (1-2 = Perdu ; 3-6 = Survie).

Francs-tireurs et expérience

Les francs-tireurs gagnent de l'expérience de la même manière que les hommes de main. Consultez les scénarios pour savoir combien d'expérience gagnent les francs-tireurs après chaque partie.

Notez le nom et le profil du franc-tireur sur votre feuille comme pour un groupe d'hommes de main.

Lorsqu'un franc-tireur gagne assez d'expérience pour tirer une progression, lancez sur le tableau de progression des héros, pas des hommes de main. Les compétences accessibles aux francs-tireurs sont indiquées dans leurs descriptions.





Gladiateur

30 CO de prime de recrutement +15 CO de solde

Les gladiateurs sont des hommes qui gagnent leur vie dans les arènes clandestines de l'Empire, notamment dans des lieux tels que le Bourg des Coupe-gorge ou Noirefosse. Certains sont des hommes libres, mais la plupart sont des esclaves ou des prisonniers. Bien que les combats de gladiateurs soient interdits dans nombre de provinces, ils restent très populaires et les paris rapportent beaucoup. Les autorités ferment donc les yeux sur ces tournois sanglants.

Lorsqu'ils ne sont pas dans les arènes, les gladiateurs vendent leurs services au plus offrant, et trouvent facilement preneur parmi les bandes qui partent explorer Mordheim. Les gladiateurs sont puissants et redoutables, et leurs armes uniques leur donnent l'avantage contre quasiment n'importe qui.

Employeur : Toute bande peut engager un gladiateur sauf les morts-vivants et les skavens.

Valeur : Un gladiateur augmente la valeur de bande de +22 points, plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

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

Equipement : Morgenstern, gantelet à pointe et casque. Le gantelet à pointe compte à la fois comme une rondache et une arme additionnelle. Non, vos héros ne peuvent pas apprendre à s'en servir !

Compétences : Un gladiateur peut choisir des compétences de *combat*, de *vitesse* et de *force* lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.



Ogre

80 CO de prime de recrutement +30 CO de solde

Les ogres sont de grandes brutes de trois mètres de haut toutes en muscles et en os, et ils sont très demandés comme gardes du corps et mercenaires malgré leur faible intelligence. Une bande assistée d'un ogre constitue un formidable ennemi, car ces monstres sont d'excellents combattants, vraiment terrifiants lorsqu'ils sont enragés. Ils se moquent de savoir pour qui ils se battent et acceptent de traiter avec tous les employeurs.

Employeur : Toute bande sauf les skavens peut engager un ogre.

Valeur : Un ogre augmente la valeur de bande de +25 points, plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

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

Armes/armure : Soit deux épées, haches ou gourdins (ou une combinaison), ou une arme à deux mains (au choix). Les ogres portent des armures légères.

RÈGLES SPÉCIALES

Peur : Les ogres sont de grandes créatures causant la peur. Voir le chapitre *Psychologie*.

Grands : Les ogres sont de *grandes cibles*, comme expliqué dans le chapitre tir.

Compétences : Un ogre peut choisir dans les compétences de *combat* et de *force* lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.





Halfling

15 CO de prime de recrutement +5 CO de solde

Les halflings sont de petits humanoïdes qui se soucient en général plus de leur prochain repas que des affaires militaires. Leur taille varie de 90cm à 120cm, ils ne sont ni forts, ni endurants, mais ont un don pour le tir et savent rester calmes face au danger. Les halflings les plus aventureux sont très demandés par les bandes de mercenaires tant ils font de bons archers et d'excellents cuisiniers.

Employeur : Toute bande, sauf les skavens, les morts-vivants et les Possédés, peut engager un halfling.

Valeur : Un halfling augmente la valeur de bande de +5 points plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

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

Equipement : Arc, dague et casserole (compte comme un casque).

RÈGLES SPÉCIALES :

Cuistot : Les halflings sont célèbres pour leurs talents de cuisiniers. Une bande comportant un halfling peut accroître sa taille maximum de +1, car tous les guerriers du coin sont attirés par l'odeur des bons petits plats! Notez que cela n'augmente pas le nombre maximum de héros que vous pouvez avoir.

Compétences : Un halfling peut choisir parmi les compétences de *vitesse* et de *tir* lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.



Mage



30 CO de prime de recrutement +15 CO de solde

Sorciers, chamanes, mystiques et bien d'autres noms désignent les hommes capables de manipuler la magie. Celle-ci, quelle qu'elle soit, comporte toujours un risque car elle provient du Chaos. Ceux qui possèdent le don (ou la malédiction) de la sorcellerie sont donc haïs et redoutés.

Néanmoins, un sorcier trouve toujours aisément des employeurs prêts à risquer la persécution. Pourtant, engager un mage ne signifie pas seulement perdre de l'or : si l'on en croit les enseignements du Culte de Sigmar, on risque aussi son âme...

Employeur : Toute bande sauf les Répurgateurs et les Sœurs de Sigmar peut engager un mage.

Valeur : Un mage augmente la valeur de bande de +16 points plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

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

Equipement : Un mage porte un bâton.

RÈGLES SPÉCIALES :

Jeteur de sort : Les mages connaissent deux sorts tirés aléatoirement dans la liste des sorts de magie mineure. Voir le chapitre *Magie*.

Compétences : Un mage peut choisir parmi les compétences d'*érudition*, ou tirer aléatoirement un nouveau sort de magie mineure lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.



— Chevalier solitaire —

50 CO de prime de recrutement + 20 CO de solde

A l'instar des guerriers de basse extraction, des écuyers ou des nobles vendent leurs services et deviennent des chevaliers solitaires. Ces derniers sont souvent les fils cadets de nobles qui n'ont eu pour tout héritage que leurs armes, leur armure et un cheval. C'est sans illusion qu'ils ont suivi la seule voie qui s'offrait à eux : celle de mercenaire.

Les considérations financières prennent, chez eux, le pas sur l'honneur et la chevalerie. De nombreux chevaliers solitaires ont échoué dans les semblants de villes qui entourent Mordheim et mettent leur force considérable au service du plus offrant.

Employeur : Les mercenaires et les Répurgateurs peuvent engager un chevalier solitaire.

Valeur : Un chevalier solitaire augmente la valeur de bande de +21 points plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ch. solitaire	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Armure lourde, bouclier, lance de cavalerie et épée. Si vous utilisez les règles optionnelles de cavalerie, le chevalier solitaire monte un destrier (et dispose de la compétence Équitation, cf Empire en Flammes). Il possède alors une sauvegarde d'armure de 3+. Sa sauvegarde à pied est de 4+.

Compétences : Un chevalier solitaire peut choisir parmi les compétences de *combat* et de *force* lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.



— Éclaireur elfe —

40 CO de prime de recrutement + 20 CO de solde

Les elfes sont un peuple merveilleux : agiles, grands, magnifiques et magiques. Souvent, les humains les redoutent et ne leur font pas confiance, bien que certains vivent dans les cités des hommes et offrent leurs services comme ménestrels et comme archers contre une coquette somme.

Les elfes sont chaque année plus rare dans le Vieux Monde, mais on en trouve encore sillonnant la forêt de Drakwald et la forêt des Ombres.

Ils tendent à éviter les ruines de Mordheim, car rien ne les y attire, mais ils sont parfois engagés par des chasseurs de trésors. Peu d'hommes peuvent égaler leur adresse au tir, sans parler de leur vitesse et de leur agilité extraordinaires. Les sens d'un elfe sont bien plus aiguisés que ceux d'un humain et ils font d'excellents éclaireurs.

Employeur : Les mercenaires et les Répurgateurs peuvent engager un éclaireur elfe. Les bandes qui comprennent des nains doivent payer une solde de 40 CO au lieu de 20 CO.

Valeur : Un éclaireur elfe augmente la valeur de bande de +12 points plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

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

Équipement : Arc elfique, épée et cape elfique.

Compétences : Un éclaireur elfe peut choisir parmi les compétences de *tir* et de *vitesse* lorsqu'il gagne une nouvelle compétence. Il peut aussi choisir une compétence spéciale qui lui est propre au lieu d'une normale. Notez que ces compétences spéciales ne peuvent s'acquérir que par l'expérience. Une nouvelle recrue ne peut pas en bénéficier.

RÈGLES SPÉCIALES

Chercheur. Lors des jets sur le tableau d'exploration, l'éclaireur elfe vous autorise à modifier le résultat d'un dé de -1/+1.

Excellente vue. Les yeux des elfes sont très perçants. L'éclaireur elfe détecte les ennemis cachés à deux fois la distance habituelle (c'est-à-dire à deux fois son Initiative en pas).

COMPÉTENCES ELFIQUES

Sagesse. Les sorts hostiles n'affectent pas l'elfe sur un jet de 4+ sur 1D6.

Chance. L'éclaireur elfe est protégé par Lileath, la déesse elfe de la chance. Il peut relancer n'importe lequel de ses jets de dé une fois par partie (mais pas un jet effectué par un autre membre de la bande).



Tueur de trolls nain



25 CO de prime de recrutement +10 CO de solde

Les tueurs de trolls sont les membres d'un culte nain morbide, dont les adeptes sont obsédés par la quête d'une mort honorable au combat. Les nains coupables de crimes impardonnables ou déshonorés de manière irréversible abandonnent leurs foyers pour aller chercher la mort en combattant les ennemis de leur peuple.

Les tueurs de trolls sont des fous dangereux extrêmement violents. Ils ont cependant peu d'égaux au combat et sont des guerriers très demandés.

Connus sous le nom de "Haches à louer", les tueurs de trolls qui viennent à Mordheim trouvent de multiples opportunités d'accomplir leur vœu de mort.

Employeur : Les mercenaires et les Répurgateurs peuvent engager un tueur de troll nain. Les bandes qui comprennent des elfes doivent payer une solde de 20 CO au lieu de 10 CO. Les nains ne s'accommodent des oreilles pointues que s'ils y sont obligés, ou s'ils reçoivent une compensation adéquate pour leur peine.

Valeur : Un tueur de trolls nain augmente la valeur de bande de 12 points plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

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

Armes/Armure : Deux haches ou une hache à deux mains (au choix du joueur).

Compétences : Un tueur de trolls peut choisir parmi les compétences de *combat* et de *force* lorsqu'il gagne une nouvelle compétence. Il peut aussi choisir une compétence spéciale qui lui est propre au lieu d'une normale.

RÈGLES SPÉCIALES

Vœu de mort. Les tueurs de trolls cherchent une mort honorable au combat. Ils sont totalement immunisés à toute psychologie et ne testent jamais s'ils se battent seuls.

Coriaces. Les tueurs de trolls sont des individus coriaces qui ne sont mis *bors de combat* que sur un jet de 6 sur 1D6 au lieu de l'être sur 5-6 sur le tableau des dégâts. Traitez un jet de 5 comme un *sonné*.

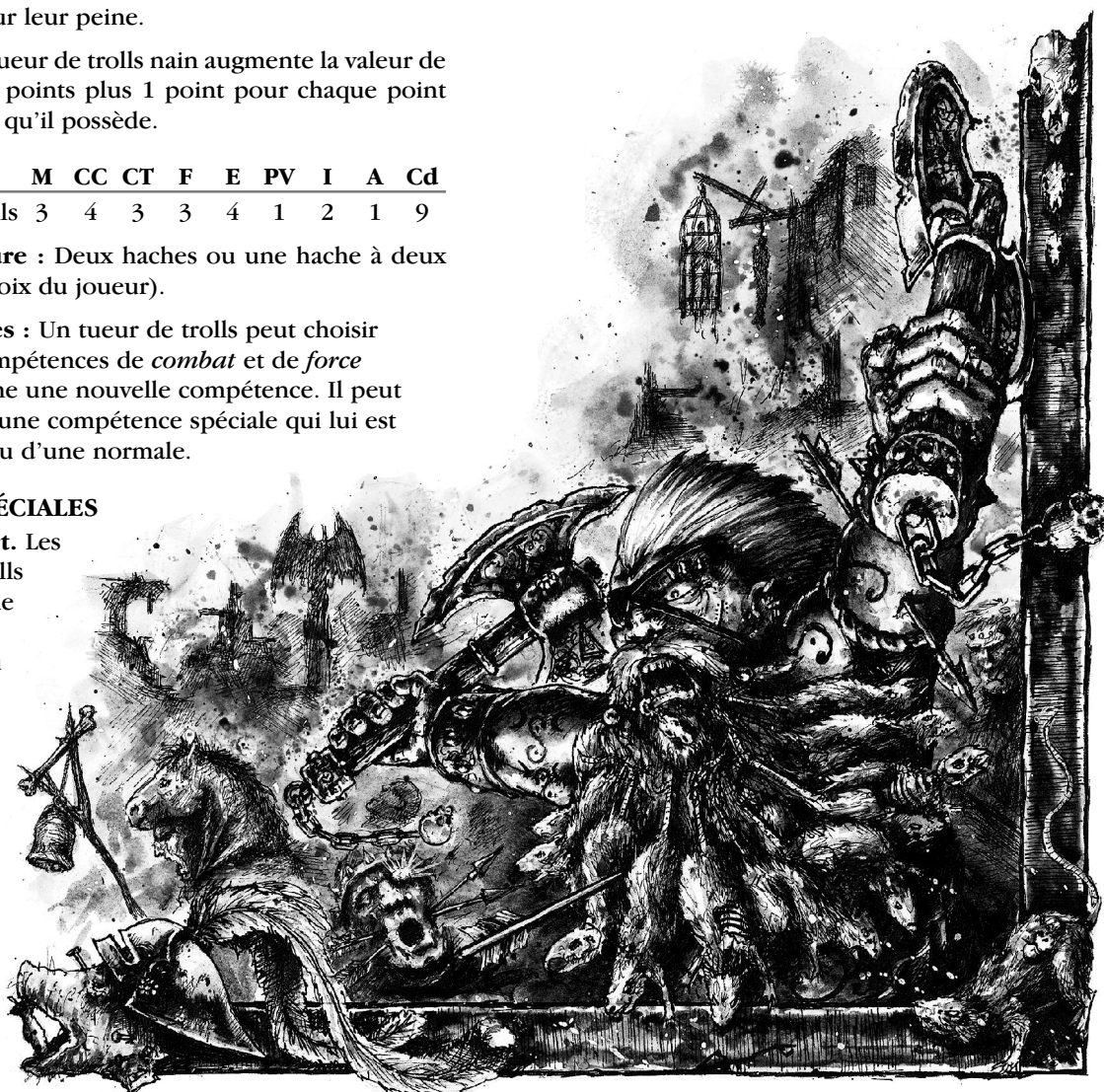
Tête dure. Les tueurs de trolls ignorent les règles spéciales pour les masses, les gourdins etc. Ils ne sont pas faciles à assommer!

COMPÉTENCES DE TUEURS DE TROLLS

Charge furieuse. Le nain peut doubler ses attaques lors du tour où il charge. Il subit cependant une pénalité de -1 pour toucher lors de ce tour.

Tueur de monstres. Le tueur de trolls blesse toujours ses adversaires sur un 4+ sur 1D6, sans tenir compte de l'Endurance, à moins que sa propre Force (avec les modificateurs d'armes) ne lui permette de blesser plus facilement.

Berserk. Le nain ajoute +1 à ses jets pour toucher durant le tour où il charge.



Dramatis personae

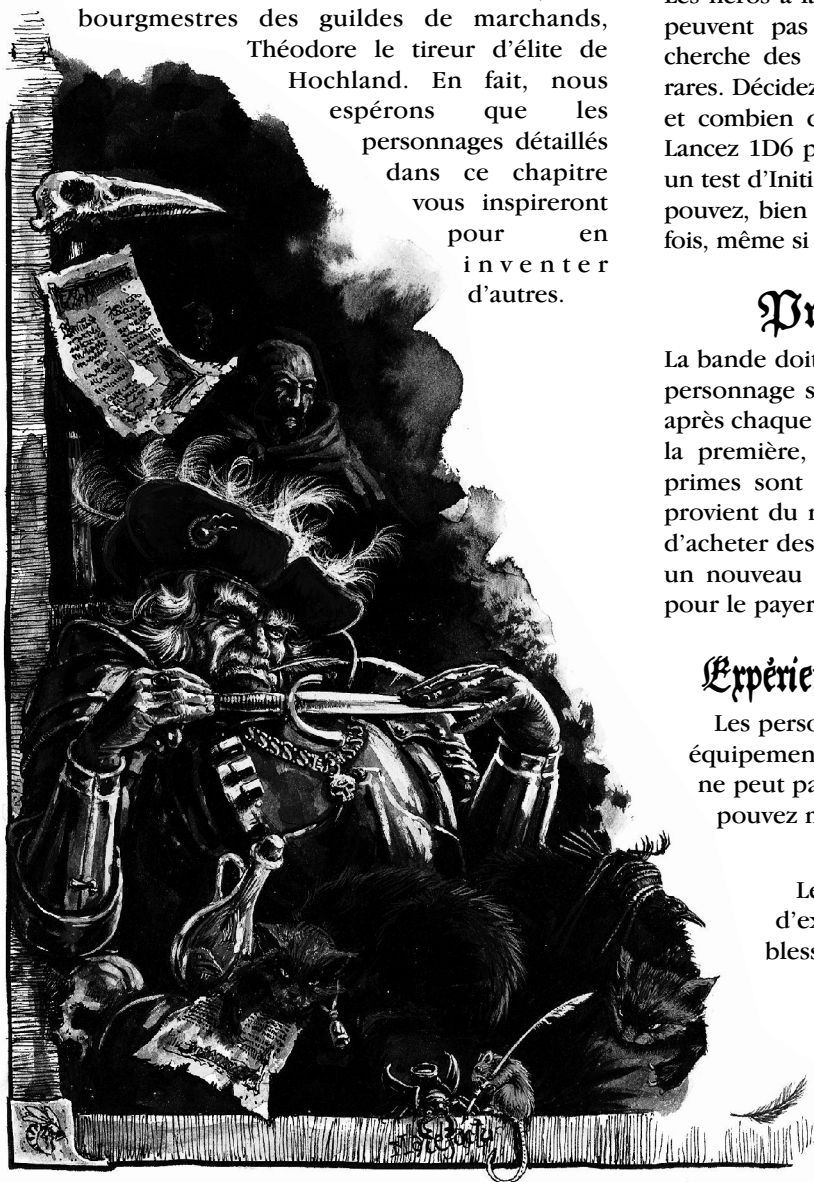
Cette section présente certains des plus étranges et (souvent tristement) célèbres personnages qui hantent Mordheim et les communautés alentours. À l'occasion, ces guerriers se joignent à une bande pour de la pierre magique ou un sac d'or.

Les personnages suivants (connus sous le nom de personnages spéciaux) sont difficiles à trouver et chers à engager, vous devrez donc être chanceux et riches pour attirer leur attention.

Cette liste ne donne pas, loin s'en faut, la liste de tous les guerriers célèbres et tueurs professionnels que vous pouvez trouver dans Mordheim. Il y a des célèbres chasseurs de trésors nains, des bourgmestres des guildes de marchands,

Théodore le tireur d'élite de Hochland. En fait, nous espérons que les personnages détaillés dans ce chapitre

vous inspireront pour en inventer d'autres.



Une bande peut employer autant de personnages spéciaux que vous le désirez, à la condition bien sûr que vous puissiez vous le permettre. Mais jamais le même en double.

Trouver les personnages spéciaux

Après la bataille vous pouvez employer vos héros à la recherche d'un personnage spécial. Seuls les héros peuvent s'acquitter de cette tâche (les hommes de main n'étant souvent pas assez fiables). Les héros ayant été mis *hors de combat* pendant la partie ne peuvent pas participer à ces recherches, car ils récupèrent.

Les héros à la recherche de personnages spéciaux ne peuvent pas chercher d'objets rares. Décidez qui cherche des personnages et qui cherche des objets rares. Décidez quel personnage spécial vous cherchez, et combien de héros vous envoyez à sa recherche. Lancez 1D6 par chercheur. Si l'un d'entre eux réussit un test d'Initiative, il a localisé le personnage. Vous ne pouvez, bien sûr, obtenir le personnage qu'une seule fois, même si plusieurs tests sont réussis.

Primes de recrutement

La bande doit payer la *prime de recrutement* pour le personnage spécial au moment de son engagement, après chaque bataille à laquelle il participe, y compris la première, vous devez lui payer une *solde*. Ces primes sont indiquées dans les profils. Cet argent provient du magot de la bande comme s'il s'agissait d'acheter des armes, de l'équipement ou de recruter un nouveau guerrier. Si vous n'avez pas assez d'or pour le payer, le personnage quittera votre bande.

Expérience, blessures & équipement

Les personnages spéciaux possèdent leur propre équipement. Ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser, il ne peut pas être cédé à un autre guerrier. Vous ne pouvez même pas leur acheter d'équipement ou d'arme supplémentaires.

Les personnages spéciaux ne gagnent pas d'expérience, bien qu'ils puissent subir des blessures graves, comme les héros, s'ils sont mis *hors de combat*.

La description de chaque personnage spécial indique la valeur à rajouter à celle de votre bande (en prenant en compte leur expérience et leurs compétences).

Aenur, l'épée du crépuscule

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 Epées. 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 au-dessus des possibilités d'un 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 dit qu'elle possède des propriétés magiques. C'est possible, car personne ne peut se vanter d'avoir reçu un coup de son 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 points.

	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 a les compétences suivantes : *Coup Précis*, *Maître Escrimeur*, *Saut de Côté*, *Coureur*, *Réflexes Foudroyants*, *Esquive* et *Coup Puissant*.

RÈGLES SPÉCIALES

Bretteur Invincible. En corps à corps Aenur touche toujours ses ennemis 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.



Johann le surin

"**R**enlève tes sales pattes, brute! Lâche-moi et je te dirai ce que je sais. Alors tu cherches Johann le Surin! Suis mon conseil, l'ami, ne prononce pas son nom trop fort dans les rues. Et d'abord, pourquoi, le cherches-tu? Ah, tu as du travail pour lui! Pourquoi ne l'as-tu pas dit plus tôt? Je ne saurais pas te dire où le trouver car je ne le sais pas moi-même. Qui le pourrait d'ailleurs? Mais peu importe! Il le saura, lui te trouvera bien assez tôt! Mais, ça va te coûter bonbon, car il aime l'or notre Johann. Il connaît cette cité, ou plutôt ce qu'il en reste, comme sa poche. S'il ne peut pas trouver quelqu'un c'est que personne ne le peut. C'est une ombre, il peut rentrer et sortir de n'importe où sans se faire voir. Il peut aussi se sortir de n'importe quelle situation.

Personne ne peut l'attraper. Il est aussi rapide qu'un éclair avec un poignard et ne laisse jamais la moindre trace. Tout ce dont j'ai besoin c'est de l'or et de ton nom, Johann fera le reste."

Conversation saisie au hasard dans une rue de Mordheim

De tous les coupe-jarrets et assassins qui rôdent dans Mordheim et ses environs, Johann le Surin est sans conteste le plus célèbre. Son habileté au couteau et la sûreté de son coup d'œil lui permettent de gagner sa vie comme tueur à gages. Johann porte des vêtements de cuir noir, un peu démodés certes, qui jamais n'ont été lavés (selon les dires des serveuses d'auberges). Son long visage est tout balafré et ses cheveux sont emmêlés et gras.

La bourse de Johann est toujours pleine d'or mais jamais il ne la cache : seul un fou pourrait tenter de la lui prendre. Beaucoup ont essayé et autant en sont morts! La qualité de ses poignards est sans comparaison car il se fournit exclusivement en sélectionnant des armes d'une facture parfaite sur les cadavres des plus riches de ses victimes.

Recrutement : 70 Couronnes d'Or +30 Couronnes de solde. Johann est dépendant de l'ombre pourpre, vous pouvez donc également le recruter en échange d'une dose d'ombre pourpre.

Disponibilité : Toutes les bandes peuvent engager Johann, sauf les skavens, les Possédés et les morts-vivants.

Valeur : Johann le Surin augmente votre valeur de bande de +60 points.

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

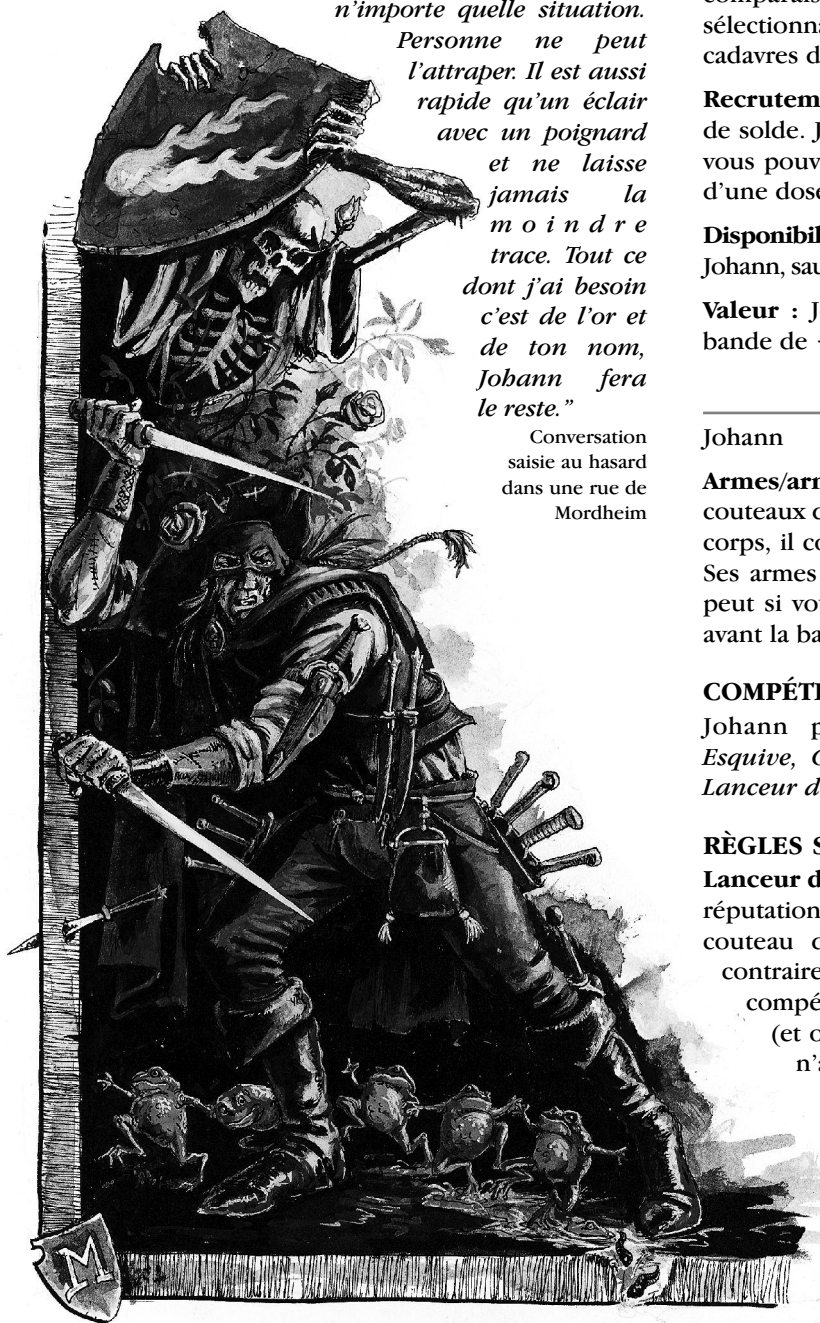
Armes/armure : Johann est équipé d'innombrables couteaux de lancer et de plusieurs dagues (au corps à corps, il compte comme ayant toujours deux épées). Ses armes sont toujours enduites de lotus noir et il peut si vous le désirez prendre de l'ombre pourpre avant la bataille.

COMPÉTENCES

Johann possède les compétences suivantes : *Esquive*, *Grimpeur*, *Tir Rapide*, *Œil de Faucon* et *Lanceur de Couteaux*.

RÈGLES SPÉCIALES

Lanceur d'exception : Johann bénéficie d'une solide réputation, qui ferait de lui le meilleur lanceur de couteau de tout le Vieux Monde. Il peut donc contrairement aux autres guerriers combiner les compétences *Lanceur de Couteaux* et *Tir Rapide* (et oui, il peut lancer six couteaux par tour s'il n'a pas bougé au tour précédent).



✠ Bertha Bestraufung, Haute matriarche de Sigmar ✠

Voici maintenant des années que Bertha cherche refuge dans la discipline stricte et la dévotion des Sœurs de Sigmar. Seul le dieu guerrier de l'Empire trouvait une place dans son estime. Lui seul était constant et loyal. D'ailleurs Sigmar ne l'avait-il pas choisie entre toutes pour faire partie de ses vierges guerrières ?

Le sang pur des Unberogens coule dans les veines de Bertha, comme le montrent ses cheveux d'or et ses yeux bleus capables de glacer d'effroi un goblin à vingt pas d'un seul regard. Même sa voix est impérieuse et autoritaire et elle peut, d'un simple mot, transformer une brute épaisse en agneau.

Les sœurs voient en Bertha un exemple de sainteté. Elle gravit rapidement tous les échelons de l'ordre et, sur son lit de mort, la très révéérée matriarche Cassandra la nomma nouvelle Haute Matriarche et Abbessse du Roc de Sigmar.

Parfois, Bertha endosse son armure de gromril dans les premières lueurs de l'aube, qui symbolise l'innocence perdue de sa jeunesse. Puis, avec rage elle serre les sangles des jambières et des épaulières pour s'entraîner pendant des heures avec ses marteaux de guerre, se préparant comme le ferait une digne fiancée de Sigmar pour le jour du combat final.

Extrait du Tome des Héros

Recrutement : Gratuit. Bertha viendra aider n'importe quelle bande de Sœurs de Sigmar envoyant des héroïnes à sa recherche ; faites un test d'Initiative (représentant les efforts pour obtenir une audience). Si elle leur accorde audience, elle peut décider que la cause vaut la peine de se déplacer. Elle ne viendra en aide à des Sœurs de Sigmar que si la bande qu'elles affrontent possède une valeur de bande supérieure. Consultez le tableau ci-dessous et lancez 1D6 pour savoir si Bertha viendra aider votre bande.

Différence de Valeurs de Bandes				Résultat Requis					
0-49				Impossible					
50-99				6+					
100-149				5+					
150-199				4+					
200+				3+					
	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bertha	4	5	3	4	4	2	4	3	10

Disponibilité : Bertha Bestraufung ne se joindra qu'à des bandes de Sœurs de Sigmar.

Valeur : Bertha augmente votre valeur de bande de +105 points.

Armes/armures : Bertha est équipée de deux marteaux sigmarites, d'une armure de gromril et elle porte une fiole d'eau bénite et une relique sacrée.

COMPÉTENCES

Bertha possède les compétences suivantes : *Coup Puissant*, *Charge Furieuse* et *Fureur du Juste*.

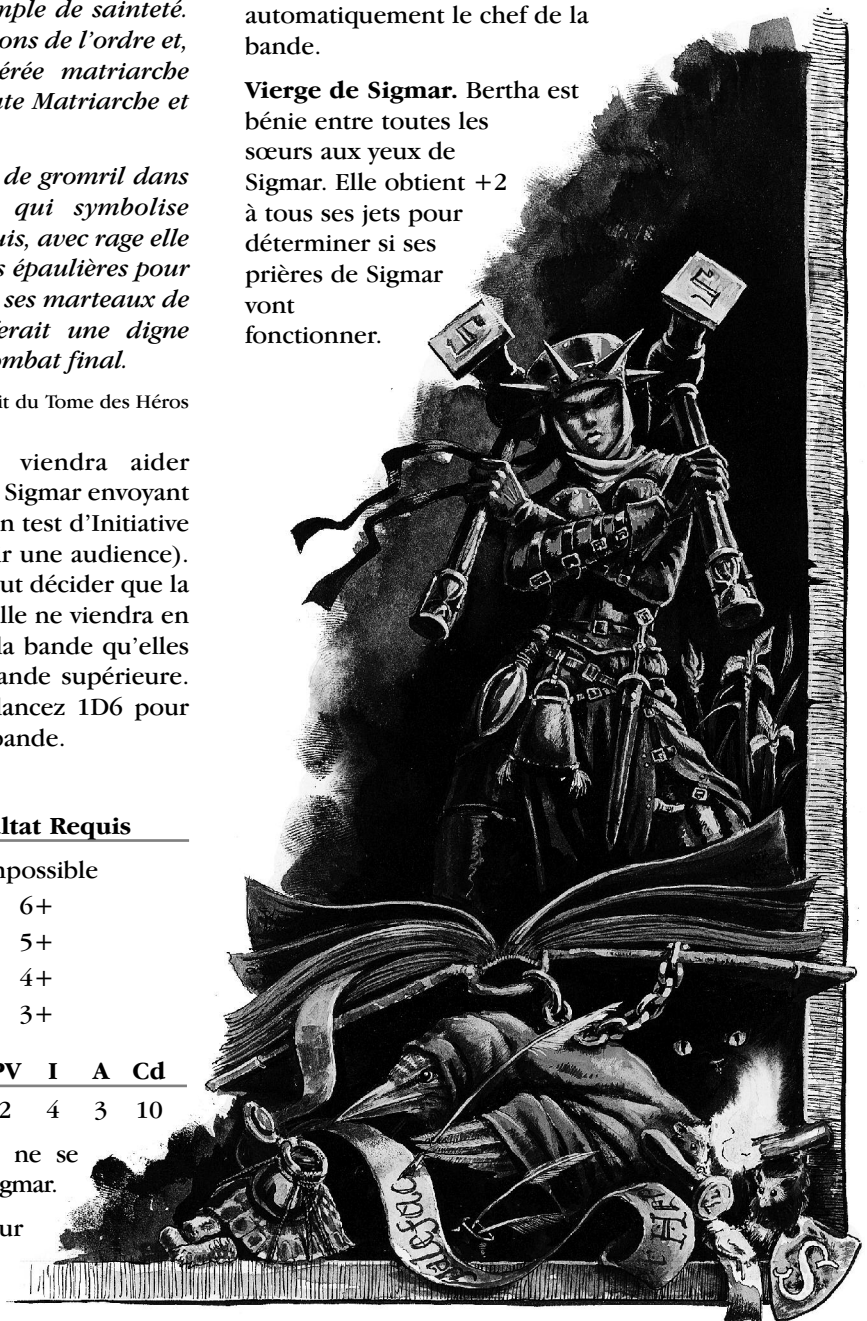
PRIÈRES DE SIGMAR

Bertha connaît les six prières de Sigmar.

RÈGLES SPÉCIALES

Haute Matriarche. En tant que Haute Matriarche des Sœurs de Sigmar, Bertha sera automatiquement le chef de la bande.

Vierge de Sigmar. Bertha est bénie entre toutes les sœurs aux yeux de Sigmar. Elle obtient +2 à tous ses jets pour déterminer si ses prières de Sigmar vont fonctionner.



— Veskit, grand exécuteur du clan Eshin —

"Il nous a tous tués! Rien ne l'arrêtait, nos armes se brisaient sur son corps... Il était noir, comme une ombre et il bougeait si vite en frappant de droite et de gauche! Nous avons lutté âprement, ce vieux Marcus a même essayé son truc de la flasque d'huile. Il fut englouti par les flammes et pendant un moment nous pensions l'avoir arrêté. Même pas, il est sorti du feu, toujours en flammes. Mais il n'y prêtait pas attention! Là c'en était trop, ceux d'entre nous qui avaient survécu s'enfuirent. Mais il nous poursuivait encore et partout. Il n'y avait aucun moyen de fuite, ses yeux rouges toujours après nous. Ah, ces yeux, ces maudits yeux..."

Derniers mots de Fritz Huber à l'hostellerie de la Lune Rouge,

Veskit était déjà un assassin de talent quand il fut pressenti pour une glorieuse mission. Il fut appointé par le clan Skryre pour aller libérer un de leurs technomages les plus doués, détenu comme otage par un clan rival.

Veskit réussit à ramener son prisonnier en se taillant un chemin sanglant à travers les gardes mais à un prix exorbitant. Il était blessé si gravement qu'il aurait dû mourir, mais le Maître de la Nuit du clan Eshin conclut un pacte avec les technomages : les sorciers savants remplacèrent certaines parties du corps de Veskit par des implants magiques ou des mécanismes. Ils le transformèrent en machine de combat vivante et, désormais, la soif de tuer de Veskit est si intense qu'il est devenu incontrôlable.

Lorsque des nouvelles de présence de malepierre arrivèrent dans la forteresse cachée du clan Eshin, le Maître de la Nuit envoya Veskit sur place pour empêcher ces maudits humains d'explorer trop avant la cité et veiller à ce que les skavens rentrent en possession de leur dû. Depuis ce jour, bien des aventuriers ont terminé leur carrière dans les rues de Mordheim. L'œil exercé de Veskit ne manque rien et ceux qu'ils traquent dans les rues ne reverront jamais la Porte des Gargouilles.

Recrutement : 80 Couronnes d'Or + 35 Couronnes d'Or en guise de solde.

Disponibilité : Veskit ne peut être engagé que par des bandes de skavens.

Valeur : Veskit augmente votre valeur de bande de +70 points.

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

Armes/armures : Griffes de combat Eshin (l'attaque supplémentaire est déjà comptée dans le profil). Chaque griffe contient un pistolet à malepierre incorporé, ainsi Veskit peut tirer à chaque tour, il combat au corps à corps avec une Force de 5 et un modificateur de sauvegarde de -3. Il peut toujours effectuer 2 parades avec ses griffes.

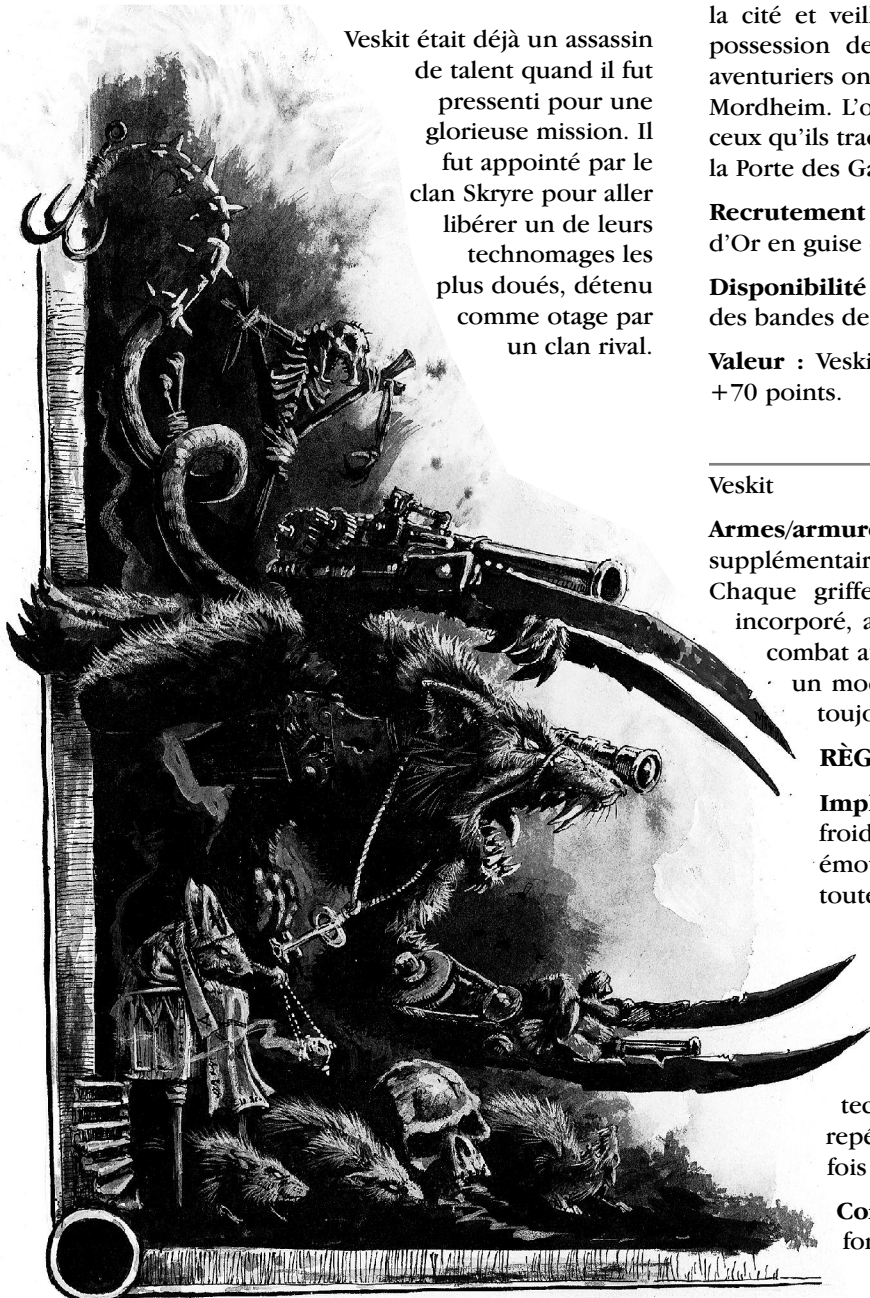
RÈGLES SPÉCIALES

Implacable. Veskit est une machine à tuer froide et insensible qui ne ressent aucune émotion. Il est par conséquent immunisé à toute psychologie.

Insensible. Veskit ignore les résultats à terre et sonné. Il doit perdre son dernier Point de Vie pour être hors de combat et retiré du jeu.

L'Œil. Grâce aux talents des technomages du clan Skryre, Veskit peut repérer un ennemi dans un rayon de deux fois sa valeur d'Initiative.

Corps Métallique. Il confère à Veskit sa forte Endurance et une sauvegarde de 3+.



Autrefois, j'étais un dieu, le maître de cette grande sphère ténébreuse que les piètres créatures de ce monde appellent *Norrslieb*. Je me situais bien au-delà du bien et du mal, mes pouvoirs étaient immenses car j'utilisais la substance même de mon monde pour que s'accroissent mes pouvoirs sur la matière et l'esprit.

Al mesure que le temps passait, ma soif de pouvoir augmentait, je convoitais des royaumes bien plus vastes et conspirais. Alors, les ténèbres furent déchirées par la guerre; plus d'un tiers des hordes du Chaos prirent les armes avec moi et nous passâmes à l'attaque des immenses pouvoirs de l'Ultime Obscurité afin de les détruire. Les flammes de la bataille embrasèrent les cieux!

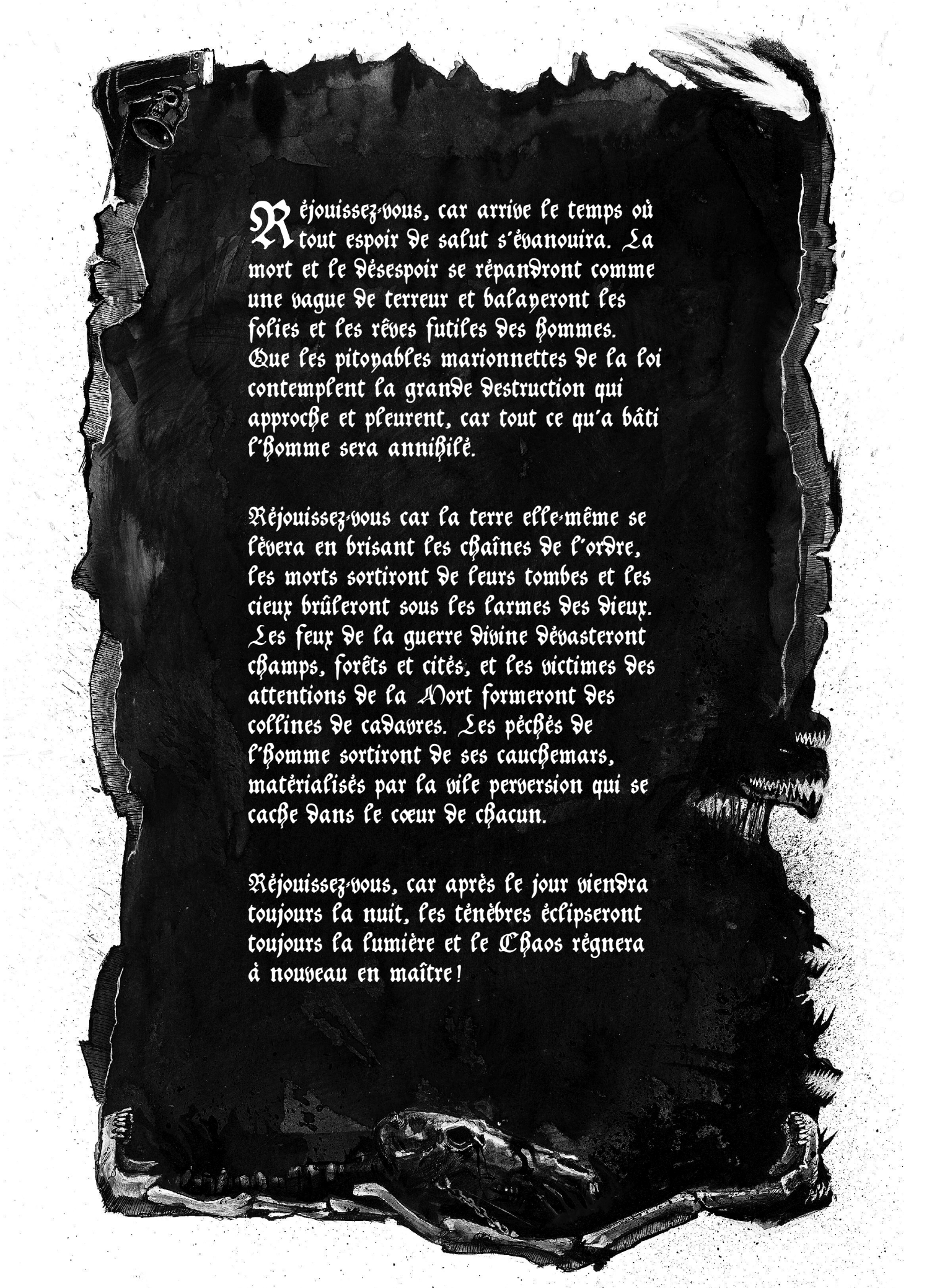
Mais les fortunes de la guerre sont changeantes et, tel une étoile scintillante, je fus abattu. Exilé vers les profondeurs, chassé de ma demeure céleste avec juste un infime morceau de mon monde, suffisant pour étendre ma domination sur les terres alentour. Je descendis dans toute ma majesté et ma venue fit tomber une partie des cieux sur les pauvres créatures qui habitent ce monde répugnant.

Pendant ma chute, alors que tout n'était plus que chaos et désolation autour de moi, la Pierre Noire, essence même de ma vie fut disloquée et ses fragments dispersés. Je me retrouve à présent presque sans pouvoir, à peine l'ombre de ce que je fus.

Je fis de ce gouffre ma demeure et envoyai mes pensées vagabonder, pliant les misérables créatures peuplant cet endroit à ma volonté. Les rares à avoir survécu à ma venue s'agenouillèrent devant moi et m'adorèrent comme un dieu, me confondant avec les puissances qui m'avaient exilé ici. Je les ai transformés pour que leur forme convienne à mon service, et les ai envoyé collecter les fragments de cette pierre qui détient ma puissance perdue.

Al présent d'autres viennent, de pays lointains, pour voler ce qui est à moi. Et une fois encore, c'est la guerre, pâle reflet de la grande bataille que j'ai livrée dans les cieux. Mais je sortirai de mon tombeau et j'étendrai ma vengeance sur toutes les créatures vivantes, car je suis le Seigneur des Ombres, le roi des rois et bientôt ce monde sera mien...





Réjouissez-vous, car arrive le temps où tout espoir de salut s'évanouira. La mort et le désespoir se répandront comme une vague de terreur et balayeront les folies et les rêves futiles des hommes. Que les pitoyables marionnettes de la loi contemplent la grande destruction qui approche et pleurent, car tout ce qu'a bâti l'homme sera annihilé.

Réjouissez-vous car la terre elle-même se lèvera en brisant les chaînes de l'ordre, les morts sortiront de leurs tombes et les cieux brûleront sous les larmes des dieux. Les feux de la guerre divine dévasteront champs, forêts et cités, et les victimes des attentions de la Mort formeront des collines de cadavres. Les pêchés de l'homme sortiront de ses cauchemars, matérialisés par la vile perversion qui se cache dans le cœur de chacun.

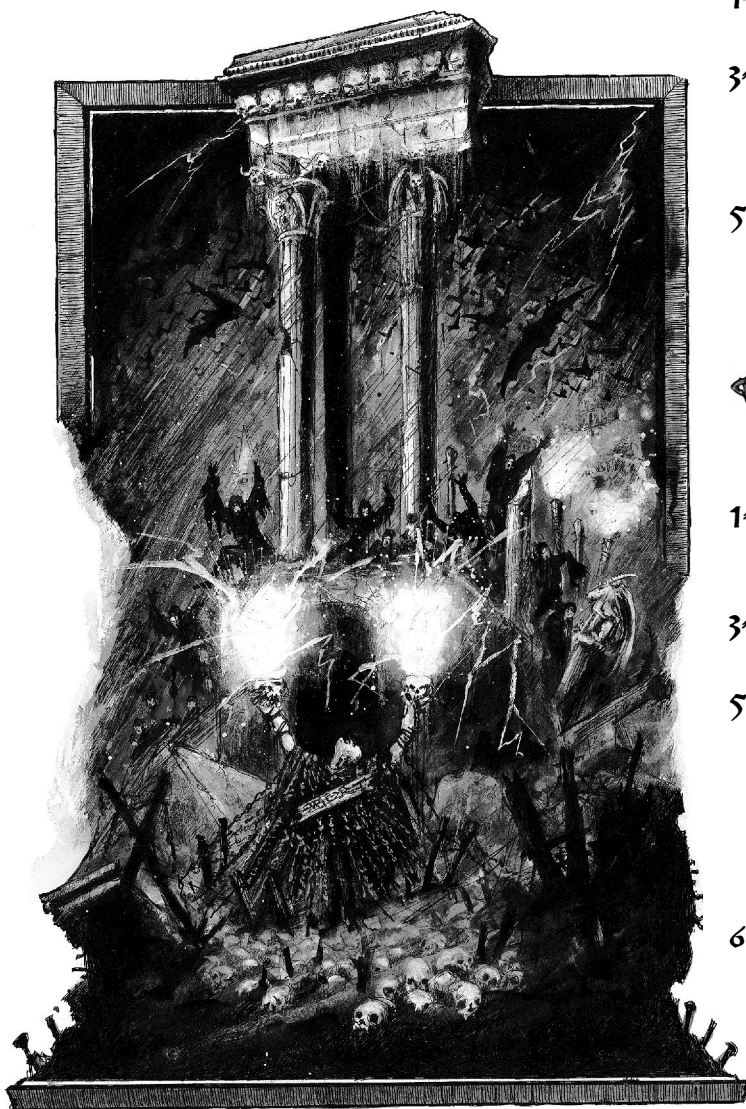
Réjouissez-vous, car après le jour viendra toujours la nuit, les ténèbres éclipsent toujours la lumière et le Chaos régnera à nouveau en maître!



Règles optionnelles

Ce chapitre inclut diverses règles qui ajoutent une nouvelle dimension à vos batailles de Mordheim. Elles ne sont pas essentielles pour le jeu, aussi vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire pour savoir si vous allez en utiliser.

Nous recommandons aux nouveaux joueurs d'ignorer ce chapitre pour commencer, au moins jusqu'à ce qu'ils soient familiarisés avec le système de jeu. Si vous êtes un joueur expérimenté, vous n'aurez aucun problème à assimiler ces éléments. Certaines de ces règles additionnelles changent radicalement le jeu, et vous n'êtes pas obligé de les utiliser. Elles ont simplement été incluses pour les joueurs qui veulent en explorer les différents aspects.



Nouveaux coups critiques

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

Armes de tir

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

- 1/2 Point vulnérable.** Le projectile traverse l'armure. Ignorez les sauvegardes d'armure.
- 3/4 Ricochet.** L'ennemi le plus proche de la cible est aussi touché s'il se trouve à moins de 6ps. Faites les jets pour blesser et les sauvegardes pour les deux cibles normalement.
- 5/6 Tir parfait.** Le projectile frappe un œil, la gorge, ou une autre partie vulnérable. La cible subit deux blessures au lieu d'une, sans sauvegarde d'armure.

Armes contondantes


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

- 1/2 Déséquilibré.** La victime est déséquilibrée. Votre adversaire ne peut pas combattre ce tour-ci s'il n'a pas déjà frappé.
- 3/4 Impact.** Le coup ignore les sauvegardes d'armure et les effets des casques.
- 5 Grand coup.** L'arme de votre adversaire est projetée à terre. S'il portait deux armes, lancez pour savoir laquelle il perd. Il doit se battre avec son arme de rechange pour le reste de ce combat (ou se battre à mains nues s'il n'a pas d'autre arme). Faites les jets pour blesser et les sauvegardes normalement.
- 6 Assommé net.** La victime est automatiquement mise *bors de combat* si elle rate sa sauvegarde, même s'il lui reste plusieurs Points de Vie.



Armes tranchantes

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

- 1/2 Point vulnérable.** Cette attaque frappe une partie non protégée et ignore les sauvegardes.
- 3/4 Tempête de lames.** Le guerrier assène une pluie de coups. L'attaque cause 2 blessures au lieu de 1. Faites des sauvegardes séparées pour chaque blessure. Comme pour les autres coups critiques, choisissez le plus grand nombre de blessures si une attaque cause déjà plusieurs blessures pour d'autres raisons.
- 5/6 Tranché!** Le coup ignore les sauvegardes d'armure, cause 2 blessures, et votre guerrier bénéficie d'un +2 aux jets de dégâts. 

Armes naturelles

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

- 1/2 Bousculade.** Votre adversaire titube et vous laissez le temps d'une nouvelle attaque. Lancez immédiatement pour toucher et pour blesser. Faites les sauvegardes normalement.
- 3/4 Coup écrasant.** L'impact est d'une force terrible. Vous bénéficiez d'un +1 au jet de dégâts si votre adversaire rate sa sauvegarde.
- 5/6 Coup de maître.** Vous jetez votre adversaire au sol d'un uppercut ou d'un coup de pied sauté. Les sauvegardes sont ignorées et vous bénéficiez d'un +2 au jet de dégât.

Armes d'estoc

(Lances, hallebardes, lances de cavalerie etc.)

- 1/2 Coup rapide.** D'un coup rapide, vous passez la garde adverse et bénéficiez d'un +1 au jet de dégât. Faites les sauvegardes normalement.
- 3/4 Poussée.** Le coup est porté avec puissance et la cible est mise à terre. Faites les sauvegardes normalement pour déterminer si elle subit une blessure ou non.
- 5/6 Kebab!** Le coup pousse la cible en arrière avec force, perçant armure et chairs. L'attaque ignore les sauvegardes d'armure et vous bénéficiez d'un +2 au jet de dégâts. La victime recule de D6ps, suivie par l'attaquant qui reste au contact. Toute autre figurine impliquée dans le combat est laissée sur place et seule la figurine qui a porté le coup et sa cible sont toujours considérées comme engagées au corps à corps. Si la cible recule sur une autre figurine, cette dernière subit une touche de Force 3.

Fuir le combat

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

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

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

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

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

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



Récompenses du seigneur des ombres

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

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

3-6 Rien ne se passe. Le capricieux Seigneur des Ombres décide d'ignorer les supplications de son serviteur.

7-8 Mutation. Le guerrier développe une mutation importante. Lancez 1D6. Sur un jet de 1 vous perdez un point dans l'une des caractéristiques de votre guerrier (au choix) à cause d'une atrophie ou autre mutation débilite. Sur un jet de 2 ou plus, choisissez la mutation reçue parmi celles de la liste des bandes de Possédés.

9-10 Armure du Chaos.

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

11 Arme démon.

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



12 Possédé!

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



Cavaliers

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

Les cavaliers à Mordheim

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

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

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

Un destrier (et non un cheval normal) peut être doté d'un caparaçon (voir le *Tableau des prix*), qui ajoute +1 à la sauvegarde d'armure du cavalier, mais réduit de -1 son Mouvement. Un destrier caparaçonné mis *bors de combat* ne sera tué que s'il obtient un 1 sur 1D6.

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

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

Cavaliers et mouvement

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

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

Tirer sur un cavalier

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

Monter/Descendre de cheval

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

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

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

Montures et campagnes

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



Armes à poudre noire

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

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

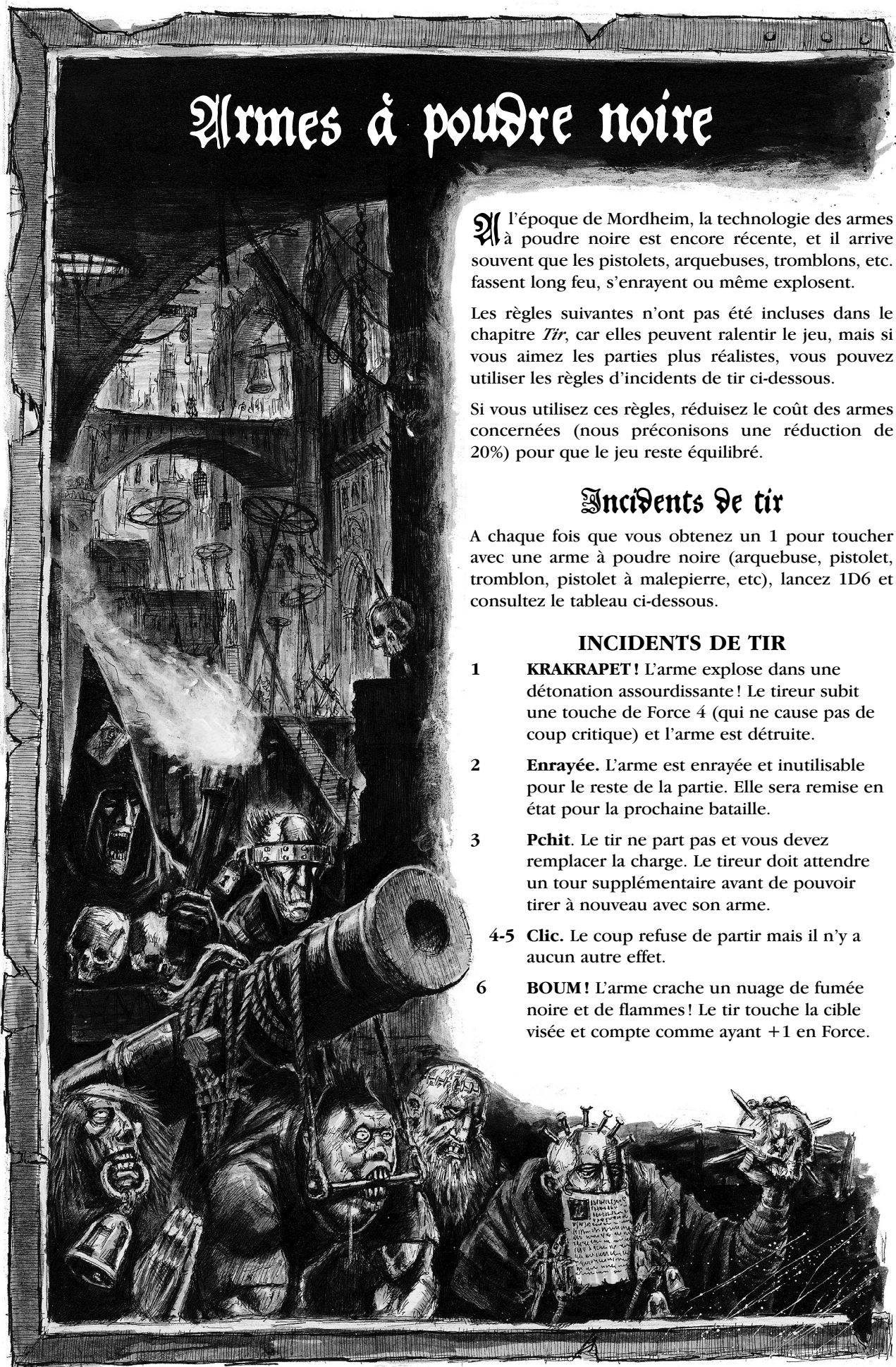
Si vous utilisez ces règles, réduisez le coût des armes concernées (nous préconisons une réduction de 20%) pour que le jeu reste équilibré.

Incidents de tir

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

INCIDENTS DE TIR

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



Batailles individuelles

Lors des parties test de Mordheim, nous avons découvert qu'au bout d'un certain temps, une bande très expérimentée pouvait devenir imbattable face aux bandes novices.

Bien que cela puisse amuser le joueur de la bande expérimentée, cela donne des batailles à sens unique, où la bande débutante se fait rapidement écraser sans avoir la moindre chance. Le système des challengers contrebalance cet état de choses, mais il est souvent plus amusant de jouer avec des forces équilibrées, surtout contre de nouveaux joueurs.

Les règles suivantes permettent aux deux joueurs de choisir des bandes d'une valeur donnée, disons 1000 couronnes. Cela rend le jeu bien plus équilibré car les deux bandes sont de force égale.

Utilisez les listes de bandes pour recruter et équiper votre bande. Elles indiquent les héros, les hommes de main et l'équipement dont vous pouvez disposer. Les limitations inhérentes aux listes assurent l'équilibre des différentes bandes.

Vous devez recruter au moins trois guerriers, dont un chef, et soit vous conformer à l'effectif maximum indiqué dans la liste de bande, soit en fixer un autre avec l'accord de votre adversaire.

Armes & armures

Chaque héros recruté peut porter une arme ou plus ainsi que les pièces d'armure de son choix selon la liste appropriée. Certains héros sont limités à des types d'armes donnés. Les listes d'équipements des bandes vous indiquent exactement quel matériel est disponible. Vous pouvez acheter des armes et des armures rares. Payez dans ce cas le prix approprié indiqué dans le chapitre *Commerce*.

Chaque figurine d'un groupe d'hommes de main doit porter exactement les mêmes armes et pièces d'armure. Si un groupe d'hommes de main compte quatre guerriers et que vous voulez leur donner des épées, vous devez en acheter quatre.

Les armes que vous choisissez pour vos guerriers doivent être représentées sur les figurines. De cette manière, votre adversaire saura toujours à quoi il fait face (et ne sera pas choqué de découvrir en plein milieu de la partie que le guerrier qui semblait être un halfling avec un arc est en réalité un ogre avec un énorme gourdin à deux mains !)

L'exception à cette règle concerne les couteaux et dagues, que l'on considère dissimulés dans les bottes ou dans les vêtements s'ils ne sont pas représentés sur la figurine.

Améliorations des héros

Durant une campagne, vous devez gagner les progressions, mais celles-ci peuvent être achetées dans les parties individuelles. Vous pouvez accroître les caractéristiques d'un héros en payant le coût en couronnes d'or indiqué ci-dessous.

Notez que toutes les races ont des valeurs de caractéristiques maximums. Celles-ci sont indiquées dans le chapitre *Expérience*.

Mouvement +15 CO par point.

Cap. de Combat +15 CO par point.

Cap. de Tir +15 CO par point.

Force +25 CO pour la 1^{ère} prog./+35 CO pour les suivantes.

Endurance +30 CO pour la 1^{ère} prog./+45 CO pour les suivantes.

Points de Vie +20 CO pour la 1^{ère} prog./+30 CO pour les suivantes.

Initiative +10 CO par point.

Attaques +25 CO pour la 1^{ère} prog./+35 CO pour les suivantes.

Commandement +15 CO par point.

Compétences : +40 CO par compétence. Vous pouvez choisir une compétence à ce prix pour chaque progression de caractéristique que vous prenez. Choisissez parmi les compétences habituellement accessibles à votre guerrier.

Prête au combat

Votre bande est maintenant prête à affronter celle de votre adversaire.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE



Séquence du tour

1. Ralliement

2. Mouvement

3. Tir

4. Corps à corps

Ralliement

Durant la phase de ralliement, vous pouvez tenter de rallier vos figurines en fuite. Pour faire un test de ralliement, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de la figurine, celle-ci arrête de fuir et s'est ralliée. Elle

ne peut ni bouger ni tirer pour le reste du tour, mais peut lancer des sorts. Si le test est raté, la figurine continue à fuir vers le bord de table le plus proche.

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

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

Mouvement

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

1. CHARGES

2. MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

3. AUTRES MOUVEMENTS



COURSE

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

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

CHARGES

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

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

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



GRIMPER

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

DESCENDRE EN SAUTANT

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

CHARGE PLONGEANTE

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

SAUT EN LONGUEUR

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

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

GUERRIERS A TERRE OU SONNÉS

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.

DÉGÂTS

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

TABLEAU DES DEGATS

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

Corps à corps

QUI FRAPPE EN PREMIER

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

TOUCHER L'ENNEMI

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

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



	CC DU DEFENSEUR									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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.

MORDHEIM

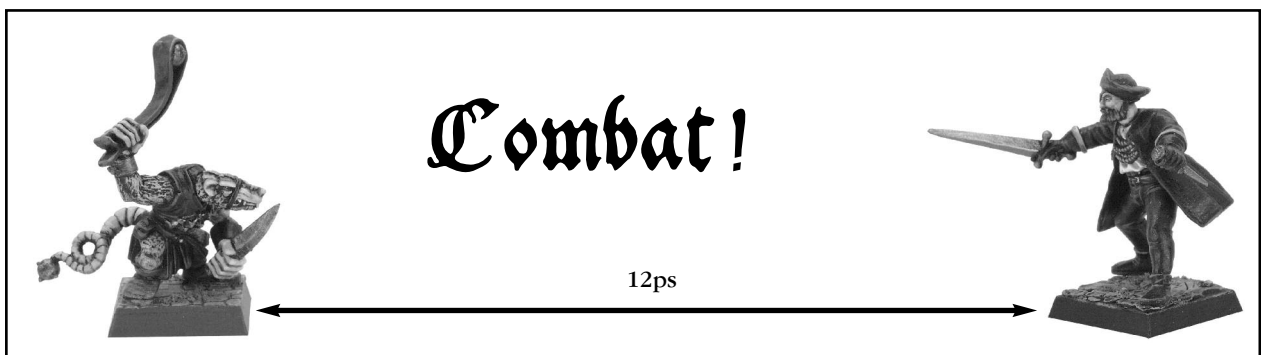
Mordheim est un jeu d'escarmouche opposant deux factions dans les ruines d'une cité dévastée. Si vous ne connaissez pas ce genre de jeux, lisez les exemples qui suivent pour vous en faire une idée. Ensuite, quand vous saurez un peu mieux ce qu'il faut faire, parcourez le livre de règles.

Prêt à l'action

Pour jouer cet exemple, vous aurez besoin de deux figurines, un mercenaire maniant une épée et une dague, et un skaven armé d'une fronde et d'une dague. Assemblez les figurines selon les instructions du livret. Vous pourrez ensuite les peindre, mais ne vous en souciez pas pour le moment.

Mise en place

Vous aurez besoin d'une surface dégagée sur une table ou par terre. Placez les deux guerriers à 12ps l'un de l'autre. Utilisez les réglettes de portée de la boîte ou un mètre-ruban gradué en pouces (1 pouce = 1 pas) pour mesurer les distances. Les guerriers sont maintenant prêts au combat, ils cherchaient de la pierre magique quand ils se sont rencontrés.



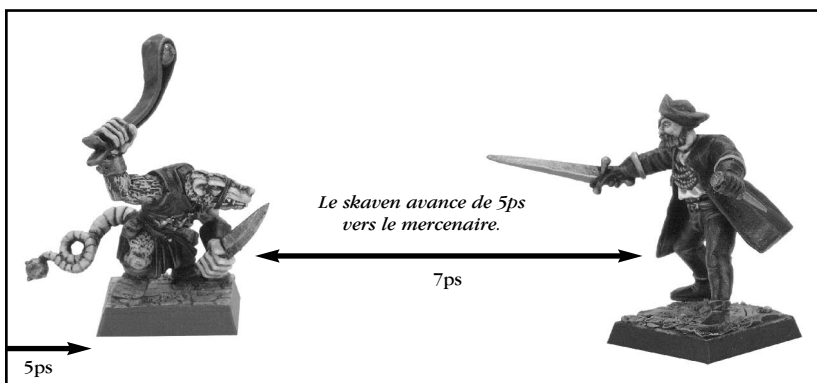
Qui attaque en premier?

Mordheim se joue tour par tour, un camp après l'autre et ainsi de suite. Normalement, il y a un joueur par camp, mais pour cet exemple, vous pouvez contrôler les deux figurines. Lancez un dé pour chaque camp afin de déterminer qui joue le premier. Le joueur ayant le plus haut résultat commence. Disons que le mercenaire obtient un 2 et le skaven un 5, ce dernier joue donc en premier.

Tour du skaven

Mouvement

Pendant son tour, un guerrier peut bouger puis tirer avec son arme. C'est ce que va faire notre skaven. Déplacez la figurine vers le mercenaire de 5ps à l'aide de la réglette. Notez que les mercenaires et les skavens ne se déplacent pas de la même distance. Les mouvements sont expliqués plus en détail dans les règles.



Tir

Après son déplacement, le skaven peut tirer sur le mercenaire avec sa fronde. Elle a une portée de 18ps la portée, et la cible doit se trouver à moins de cette distance pour pouvoir être touchée.

La réglette indique que le mercenaire est à 7ps, ce qui est largement à portée de fronde.

Lancez un dé pour savoir si le tir du skaven touche le mercenaire. Le skaven doit obtenir un 5 ou plus pour toucher sa cible. Un résultat de 1-4 signifie que le tir est raté, un résultat de 5 ou 6 signifie que le tir est réussi.

Jet pour blesser

Considérons que le skaven a touché sa cible. Il faut déterminer les effets du tir : la pierre a-t-elle blessé l'ennemi, n'a-t-elle causé qu'un simple bleu ou a-t-elle ricoché sur son armure ? Pour le savoir, lancez un autre dé.

Le skaven doit obtenir un résultat de 4 ou plus pour blesser le mercenaire. Si le résultat du dé est de 1, 2 ou 3, le mercenaire s'en est sorti, si le résultat du dé est de 4, 5 ou 6, la pierre l'a blessé. Considérons que le mercenaire a été chanceux et qu'il n'est pas blessé.

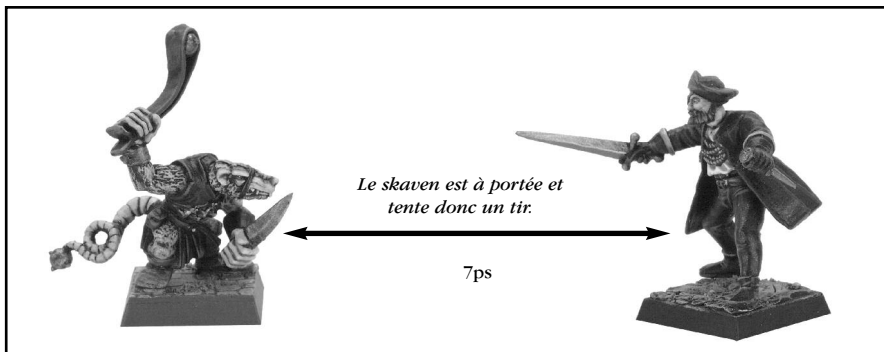
Tour du mercenaire

Charge !

Le mercenaire se trouve à 7ps du skaven et peut charger son ennemi. Une charge est un déplacement spécial du double de la vitesse normale qui amène un guerrier au corps à corps. Pour en effectuer une, le joueur doit déclarer à son adversaire que sa figurine charge. Il mesure ensuite la portée et, si l'ennemi est à distance de charge (8ps dans le cas du mercenaire dont le mouvement normal est de 4ps), le guerrier est placé en contact socle à socle avec son ennemi. Nous savons que les figurines sont à moins de 8ps l'une de l'autre, et notre mercenaire va donc charger. Avec un cri féroce et un grand bond, il se jette sur son adversaire. Placez le mercenaire en contact socle à socle avec le skaven.

Combat au corps à corps

Les deux guerriers sont à présent engagés au corps à corps. Ils ne peuvent plus ni tirer ni bouger tant que l'un ou l'autre n'est pas sérieusement blessé. A chaque tour, y compris celui de l'autre joueur, un



round de corps à corps est joué. Pour savoir comment les choses se déroulent au cœur du combat, procédez de la manière suivante.

Le mercenaire a chargé et bénéficie donc de l'avantage de frapper en premier. Ceci est important car les guerriers blessés ne peuvent pas rendre les coups.

Les guerriers n'ont normalement qu'une seule attaque chacun, mais le mercenaire manie deux armes de corps à corps (épée et dague) et gagne donc une attaque supplémentaire. Le skaven ne peut pas utiliser sa fronde au corps à corps et ne pourra par conséquent attaquer qu'une seule fois (s'il survit aux attaques du mercenaire !)

Le mercenaire doit obtenir un 4 ou plus pour toucher le skaven. Disons qu'il obtient un 2 et un 5.

Le 2 est un échec, mais l'autre dé donne une touche. Le skaven est en difficulté et nous allons déterminer si la touche cause une blessure.

Jet pour blesser

Cette touche est résolue de la même manière que pour le tir. Lancez un dé. Si le résultat est de 4 ou plus, une blessure est infligée. Imaginons que le jet donne un 4 et que le skaven est blessé.

Dégâts

Comme le skaven a encaissé une blessure, il doit subir un jet de dégâts. Tous les dégâts infligés au tir ou au corps à corps sont résolus de la même manière.

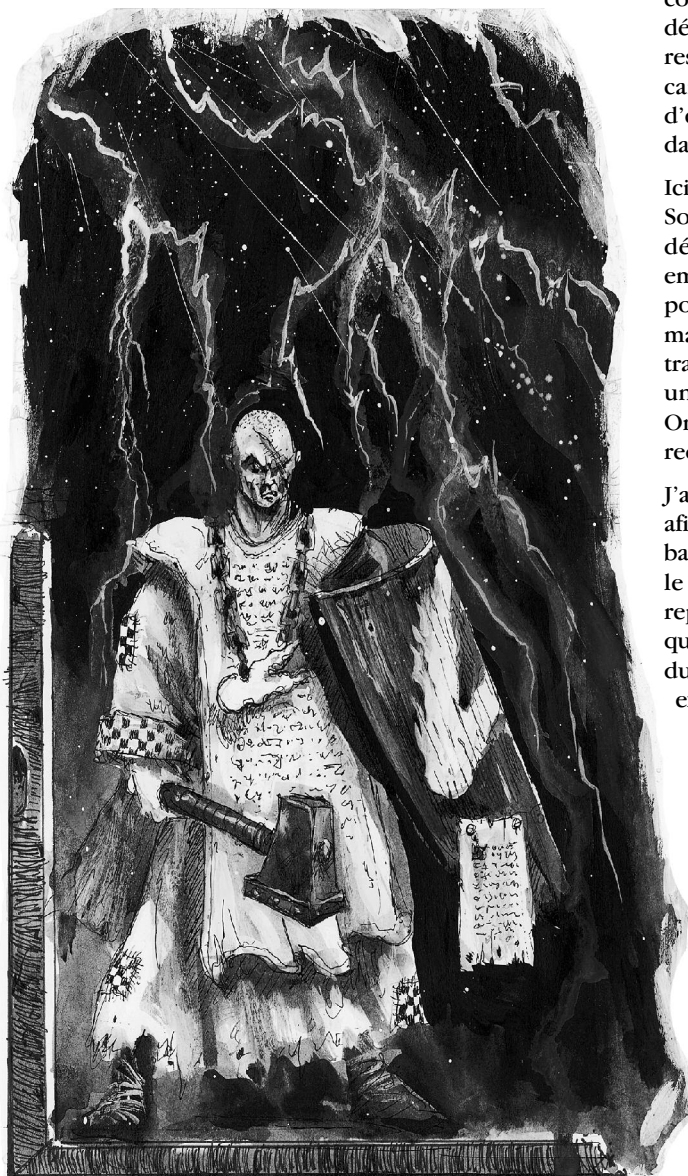
Lancez un dé pour chaque blessure : un 1 ou 2 signifie que le guerrier est mis à terre (il tombe au sol et ne peut pas combattre pour le reste du tour. Il doit essayer de se relever au début de son tour suivant). Sur un 3 ou 4 il est *sonné* (il lui faudra deux tours pour se relever) et sur un 5 ou 6 il est *bors de combat* (la figurine est si gravement blessée qu'elle ne peut plus se battre de toute la partie). Soyons cruels et considérons que le skaven est vraiment malchanceux ; l'humain obtient un 6 et le skaven est *bors de combat*. Retirez la figurine du skaven de la table.



Notes du concepteur

Depuis le tout début, je savais que Mordheim serait spécial. J'ai travaillé sur le projet du début à la fin, et lorsque je vois tout le chemin parcouru, je peux dire que je suis fier de tous les gens qui y ont été impliqués, qu'il s'agisse des artistes, des rédacteurs, des sculpteurs de figurines, des illustrateurs ou des maquettistes.

Mais je voudrais surtout remercier les joueurs qui ont envoyé leurs opinions et suggestions et qui m'ont aidé en testant le jeu et ses concepts. Beaucoup trouveront leur nom sur la page des crédits, mais il y en avait cependant bien d'autres, et tous ont contribué à faire de Mordheim un jeu pour les joueurs de Warhammer.



Mordheim est un jeu d'escarmouche compatible avec Warhammer, le Jeu des Batailles Fantastiques. Ce n'est pas un simple jeu situé dans une époque spécifique de l'Empire : c'est un système de jeu conçu pour développer le hobby Warhammer. Avec quelques modifications, il est possible de faire des campagnes en Lustrie où les hommes-lézards combattent de cupides chasseurs de trésors tels que les elfes noirs, les tiléens et les nordiques, ou encore de vous enfoncer dans les ténèbres des royaumes nains perdus pour que s'affrontent skavens, gobelins de la nuit, orques, nains et mercenaires humains.

Bien d'autres facettes de Mordheim n'ont pas pu tenir dans ce livre. Le chapitre des *Règles Optionnelles* contient quelques idées qui nous sont venues lors du développement du jeu. Et ce ne sont pas les seules : il reste les effets de la réputation, le développement du camp de votre bande, de nouvelles bandes, plus d'équipement, etc. J'espère en publier quelques-unes dans le magazine White Dwarf, alors ne les ratez pas.

Ici au studio, j'ai organisé la campagne de la Lune Sombre, qui a été très populaire. De nombreuses pauses-déjeuner ont été passées en escarmouches et embuscades désespérées alors que les collègues luttaient pour la suprématie. Des héros apparurent, de la pierre magique fut vendue et des alliances furent scellées (et traîtreusement brisées). Pour aider les joueurs, j'ai créé une histoire décrivant l'affrontement du Seigneur des Ombres, du Grand Prince Siegfried de Reikland, et du redouté Comte Vlad von Carstein de Sylvanie.

J'ai aussi écrit des scénarios spéciaux pour les joueurs afin de créer plus de diversité et de défis. Il y a eu des batailles pour la possession d'un bateau marchand dans le port de Mordheim, une énorme bataille pour repousser un groupe de minotaures et d'hommes bêtes qui avaient élu domicile dans la cité, et même la venue du célèbre Comte Vlad von Carstein de Sylvanie et son expédition dans les ruines. Étrangement, aucun des mercenaires qu'il engagea ne revint... Tous ces événements ont été compilés dans un bulletin hebdomadaire appelé 'Town Cryer'.

Avec un rien d'efforts, vous pouvez faire de même. Il vous faut juste quelqu'un qui accepte d'être le maître de jeu (appelé Seigneur des Ombres dans notre campagne) pour créer, organiser et noter tous les événements de la campagne.

J'espère que Mordheim vous amusera beaucoup. Merci de m'y avoir accompagné.

Thomas

Recruter une bande

Pour participer à la campagne de la Lune Sombre du studio, j'ai dû concevoir une bande. J'avais déjà quelques grappes plastiques de Mordheim, et mon choix s'est porté sur les Middenheimers après un court temps de réflexion. J'aime beaucoup l'aspect féroce que leur donnent leurs capes en peau de loup, leurs marteaux et leurs haches, et en plus, les capitaines et les champions middenheimers commencent avec une Force de 4, ce qui fait une grosse différence au corps à corps.

Il me fallait tout d'abord un chef, et des noms qui sonnent bien pour lui et ses hommes. J'ai donc compulsé quelques livres d'histoires et parcouru internet en quête de noms germaniques. J'y ai dégotté le nom de Wulf pour mon chef, que j'ai noté sur la feuille des héros, avec ses caractéristiques et son type de personnage (capitaine mercenaire).

Wulf avait ensuite besoin d'armes et d'une armure. Tous les guerriers de Mordheim portent déjà une dague, mais il lui faudrait quelque chose de plus sérieux pour survivre un minimum de temps !

Je lui ai donné deux marteaux pour qu'il puisse porter 2 attaques au corps à corps et sonner plus facilement ses adversaires, et une armure lourde pour le protéger au mieux. J'ai ensuite coché vingt cases d'expérience, qui ne lui donnent aucune progression car elles représentent l'expérience accumulée par Wulf pour devenir capitaine mercenaire. J'ai aussi noté sa capacité de chef dans la case marquée "Compétences, Blessures, etc.", ainsi que son équipement : deux marteaux, une dague et une armure lourde.

J'étais satisfait de mon chef et payais 116 couronnes d'or (60 CO pour Wulf lui-même, 6 CO pour 2 marteaux, et 50 CO pour l'armure lourde) avant de continuer mon recrutement.

J'ai ensuite choisi une paire de champions. Le premier serait Gunther, une grande brute que j'ai équipé d'une hallebarde. Il fut rejoint par Heinrich l'Ecraseur, armé d'un marteau à deux mains. Avec ces armes et leur Force de 4, ils seraient redoutables au corps à corps contre n'importe qui !

Mes deux champions débutaient avec 8 points d'expérience, que je notai sur la feuille des héros. Cette expérience ne donne aucune progression, c'est juste l'expérience déjà acquise pour devenir champion. Pour finir, je notai leurs caractéristiques et leur équipement.

Gunther me coûta 45 couronnes d'or (35 + 10 CO pour la hallebarde) contre 50 couronnes d'or pour Heinrich (35 + 15 pour le marteau à deux mains).

J'avais à présent trois héros pour un total de 211 couronnes d'or. Il me fallait ensuite des hommes de main. J'avais déjà eu l'occasion de remarquer l'efficacité des bretteurs en attaque comme en défense, et j'en ai donc choisi un groupe de trois : les Escrimeurs de Middenheim. Ils furent tous équipés d'épées et de rondaches, car leur capacité de bretteur les rendait déjà dangereux en attaque.

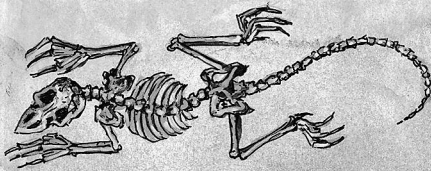
J'ai noté le nom du groupe d'hommes de main "Les Escrimeurs de Middenheim", leur nombre (3) et leur type (bretteurs) sur la feuille des hommes de main. J'ai aussi inscrit leurs caractéristiques et leur équipement, sans oublier leur capacité de bretteurs dans la case des règles spéciales. Comme les hommes de main n'ont aucune expérience de départ, je n'avais rien d'autre à noter. Je payais 150 couronnes d'or pour mes trois bretteurs (chacun coûte 35 CO plus 15 CO pour l'épée et la rondache). Il me restait encore 139 couronnes d'or, qui me permettraient de recruter encore quelques hommes.

Même si les Middenheimers sont connus pour leur force brute, des archers sont toujours utiles. Certains de mes adversaires potentiels, comme les skavens, étaient rapides et il serait plus facile de leur tirer dessus que de leur courir après. J'ai choisi un groupe de tireurs, baptisé les Chasseurs de Drakwald, que j'ai équipé d'arcs longs. Cela leur donnait une portée de 30ps et ils pourraient bouger et tirer durant le même tour. Je ne leur donnais aucune autre arme car j'avais l'intention de les tenir à l'écart des combats. Les tireurs me coûtèrent 40 CO chacun (25 CO par tireur et 15 CO par arc long).

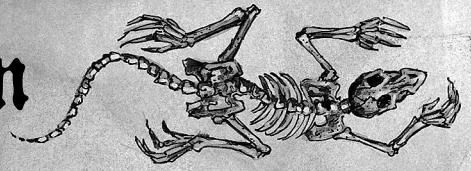
J'avais à présent dépensé 441 couronnes d'or, et je décidais de garder le reste pour plus tard. On ne sait jamais quand on aura besoin d'hommes ou de matériel. Je pensais aussi recruter un franc-tireur, peut-être un gladiateur ou un éclaireur elfe, mais pour le moment, ma bande était prête.

Il ne me restait plus qu'à calculer la valeur de ma bande. J'avais 8 hommes valant chacun 5 points, et le total de l'expérience accumulée par ma bande était de 36 (20 pour le chef et 8 pour chaque champion). Ma bande avait donc une valeur de 76.

Ma bande était prête pour la peinture. Mordheim, prend garde au courroux des Gueules de Loups !



Hommes de main



NOM DE BANDE : *Les Gueules de Loups*

TYPE DE BANDE : *Middenheimers*

MAGOT :

Couronnes d'or : 59

Pierre magique :



VALEUR DE BANDE :

Expérience Totale : 36

Membres (8) x 5 : 40

Valeur : 76

RESERVE D'ÉQUIPEMENT

NOM <i>Les Escrimeurs de Middenheim</i>		ÉQUIPEMENT <i>Dagues</i> <i>Epées</i> <i>Rondaches</i>	RÈGLES SPÉCIALES <i>Bretteurs (relance des ratés lors du tour de charge)</i>																
NOMBRE 3	TYPE <i>Bretteurs</i>																		
<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td></tr></table>				M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	4	3	3	3	1	3
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd											
4	4	3	3	3	1	3	1	7											
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			

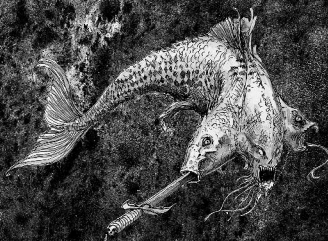
NOM <i>Les Chasseurs de Drakwald</i>		ÉQUIPEMENT <i>Dagues</i> <i>Arcs longs</i>	RÈGLES SPÉCIALES																
NOMBRE 2	TYPE <i>Tireurs</i>																		
<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td></tr></table>				M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	3	3	3	3	1	3
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd											
4	3	3	3	3	1	3	1	7											
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			

NOM		ÉQUIPEMENT	RÈGLES SPÉCIALES																
NOMBRE	TYPE																		
<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd							
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd											
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			

NOM		ÉQUIPEMENT	RÈGLES SPÉCIALES																
NOMBRE	TYPE																		
<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd							
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd											
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			

NOM		ÉQUIPEMENT	RÈGLES SPÉCIALES																
NOMBRE	TYPE																		
<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd							
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd											
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			

NOM		ÉQUIPEMENT	RÈGLES SPÉCIALES																
NOMBRE	TYPE																		
<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd							
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd											
Expérience de chaque membre : <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			



PRODUIT DANS UN ÉLAN DE FOLIE PAR GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, ainsi que Warhammer sont des marques de Games Workshop Ltd déposées au Royaume-Uni et dans le reste du monde.

Augure, Homme-bête, Initié, Culte des Possédés, Damné, Paria, Sorcier Eshin, Flagellant, Magister, Mordheim, Coureur Nocturne, Rat-ogre, Skaven, Sœur de Sigmar, Vermineux, Chien de Guerre, Répurgateur, Recrue et Séide sont tous des marques de Games Workshop Ltd. Trognon de Pomme et Poisson ne sont pas des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre, sont des créations internes ou des travaux exécutés sur commande.

Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 2003. Tous droits réservés.

Aucun crapaud ou rat n'a été blessé durant la production de Mordheim.
Plusieurs poissons ont été mangés.

CODE PRODUIT : 01 01 11 99 001

GAMES WORKSHOP®

UK
GAMES WORKSHOP LTD.
WILLOW RD,
LENTON,
NOTTINGHAM NG7 2WS

FRANCE
GAMES WORKSHOP
EUROPARC DE PICHAURY - BP 419
1330, AVENUE J.G.G. DE LA LAUZIÈRE
13 591 AIX EN PROVENCE - CEDEX 3

CANADA
GAMES WORKSHOP
2679 BRISTOL CIRCLE,
UNITS 2&3, OAKVILLE,
ONTARIO L6H 6Z8

Site Internet de Games Workshop : <http://www.games-workshop-fr.com>

Mordheim n'existe pas en film. L'album de la bande originale n'est pas disponible.





CITADEL
MINIATURES

GAMES WORKSHOP

Games Workshop France, Europarch de Pichaury - BP 419
13 591 Aix en Provence - Cedex 3

Ce fichier ne doit être ni reproduit, ni vendu, ni transféré, ni modifié. Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée, enregistrée sur un ordinateur et imprimée une fois pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence. D'autres copies, qu'elles soient électroniques ou non, ne peuvent être faites sans l'autorisation écrite et préalable de Games Workshop Limited. Vous pouvez toutefois fournir à tout individu l'adresse du site Internet de Games Workshop France ou des liens vers les sections concernées dudit site (sauf dans un but de détérioration ou de vol de bande passante). Games Workshop applique une politique antivirus et fait de son mieux pour fournir des fichiers exempts de toute infection, néanmoins, Games Workshop ne pourra être tenue responsable pour tout dommage causé par un virus ou programme similaire transmis via le fichier. Tout téléchargement est aux risques et périls de l'utilisateur. Cet accord et les obligations des parties à cet accord sont régis par les lois en vigueur en Angleterre et au Pays de Galles. Cet accord peut être modifié à tout moment par Games Workshop Limited.

Tout ajout ou modification de ces conditions d'utilisation prendra effet à la date indiquée par Games Workshop Limited. Citadel et le logo Citadel, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Warmaster est une marque de Games Workshop Ltd. Les droits exclusifs sur le contenu de cet ouvrage sont la propriété de Games Workshop Ltd. © 1999. Tous droits réservés.