

Événements Aléatoires

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

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

indique une rencontre aléatoire : lancez 1D66 pour sur le tableau qui suit afin de savoir exactement ce qui se passe, et suivez les instructions. Le joueur dont c'est le tour place les figurines rencontrées, qui agiront pendant ses tours (bien qu'il ne les contrôle pas, voyez les descriptions pour savoir comment elles agissent). Ce joueur est appelé le "Rencontreur", même si les rencontres

aléatoires peuvent aussi bien n'affecter que son adversaire, ou tout le monde en même temps. Les figurines rencontrées doivent être placées à moins de 6ps d'un bord de table déterminé au hasard, et devront toujours rester à moins de 2ps d'un autre membre de leur groupe. Elles doivent aussi être placées (sauf mention contraire) au niveau du sol et à découvert. Le Rencontreur les met en place, mais ces dernières ne peuvent pas apparaître à moins de 12ps d'une figurine de n'importe quelle bande impliquée dans la partie.

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

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

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

Par Sigmar, nous sommes en plein hiver."

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

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

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

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

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

Rencontres Aléatoires

D66 Résultat

11 Mercenaire Ogre

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

12 Nuée de Rats

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

13 Tremblement de Terre

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

14 Grand Vent

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

15 Du Sang pour le Dieu du Sang!

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

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

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

Sauvegarde : Sauvegarde démoniaque de 4+.

Psychologie : Immunisé à tous les tests de psychologie.

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

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

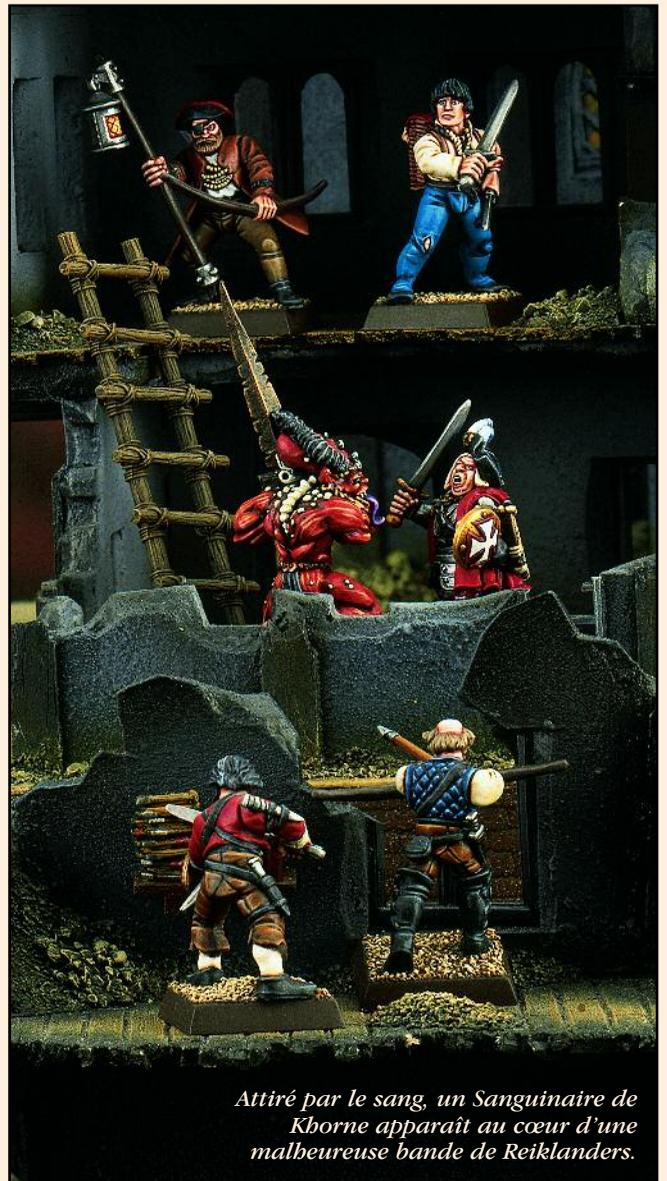
Si aucun corps à corps ne se déroule à portée, il chargera la figurine ayant la plus haute CC afin d'affronter un adversaire valable. Si personne n'est à portée de charge, le démon courra vers le guerrier le plus proche, avide d'en découdre et de faire couler le sang pour son dieu assoiffé.

16 Trouaille

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

21 Esprit Tourmenté

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



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

22 Bâtiment en Feu

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

23 Mangeur d'Homme

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

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

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

24 Squelettes

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

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

Peur : Les squelettes causent la *Peur*.

Psychologie : Les Squelettes sont immunisés à tous les tests basés sur le Commandement et aux résultats *Sonné*.

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

25 Distorsion de l'Air

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

26 Rejeton

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

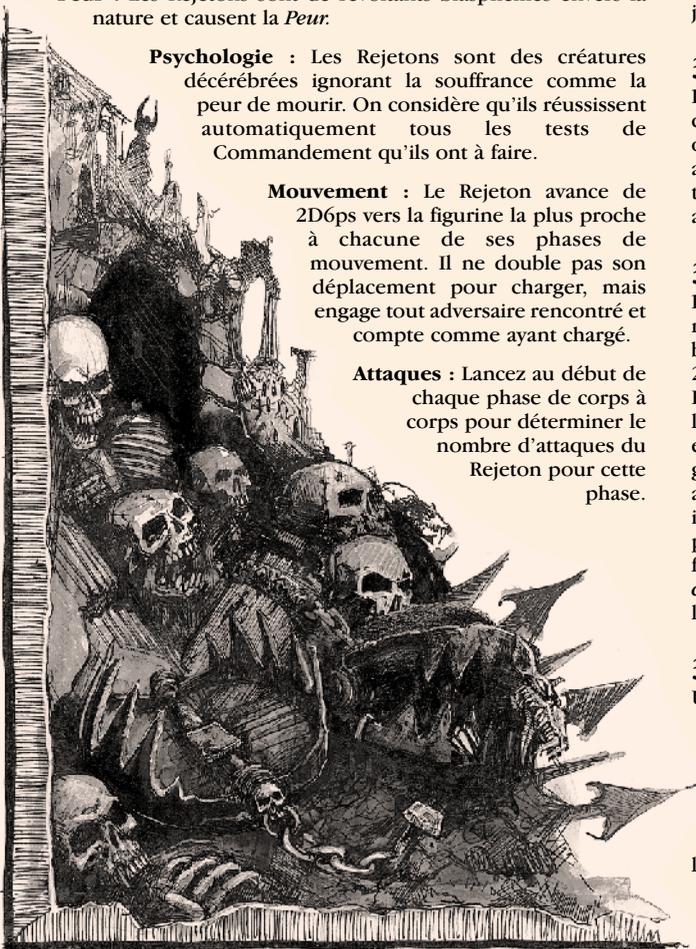
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rejeton	2D6	3	0	4	4	2	3	2D6	10

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

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

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

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



31 Effondrement de Bâtiment

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

32 Graffitis sur un Mur

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

D6 Résultat

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

33 Epais Brouillard

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

34 Mains de Pierre

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

35 Meute de Chiens

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

36 Possédé!

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

41 Fontaine de Sang

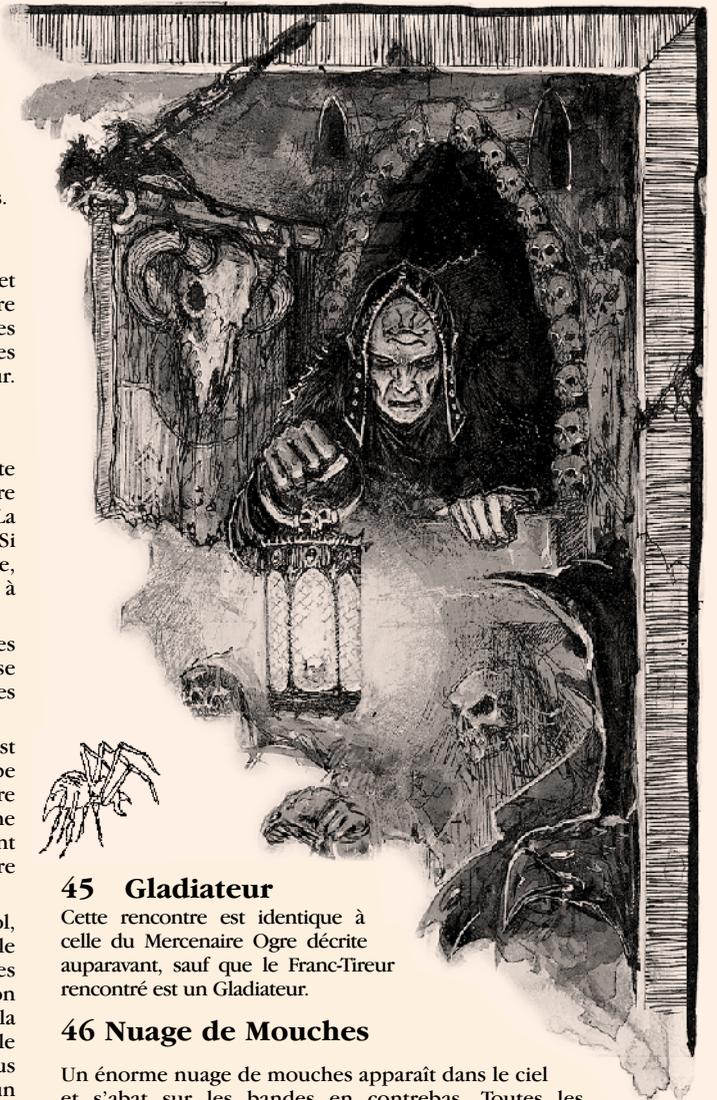
La cité elle-même semble pleurer le sang versé dans ses rues. Pour le reste de la partie, chaque fois qu'une figurine est mise *bors de combat* au corps à corps, le guerrier qui a donné le coup fatal doit réussir un test de Force ou être mis *à terre* par un torrent de sang qui jaillit du sol. Les éventuels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

42-44 Tempête du Chaos

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

D6 Résultat

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



45 Gladiateur

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

46 Nuage de Mouches

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

51 Siphon

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

52 Poltergeist

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



55 Pièges

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

53 Pestiférés

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

D6 Résultat

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

54 Dernière Survivante

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

56 Catacombes

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

D6 Résultat

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

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

61 Fruit Interdit

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

62 Les Damnés

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

63 Bassin Réfléchissant

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

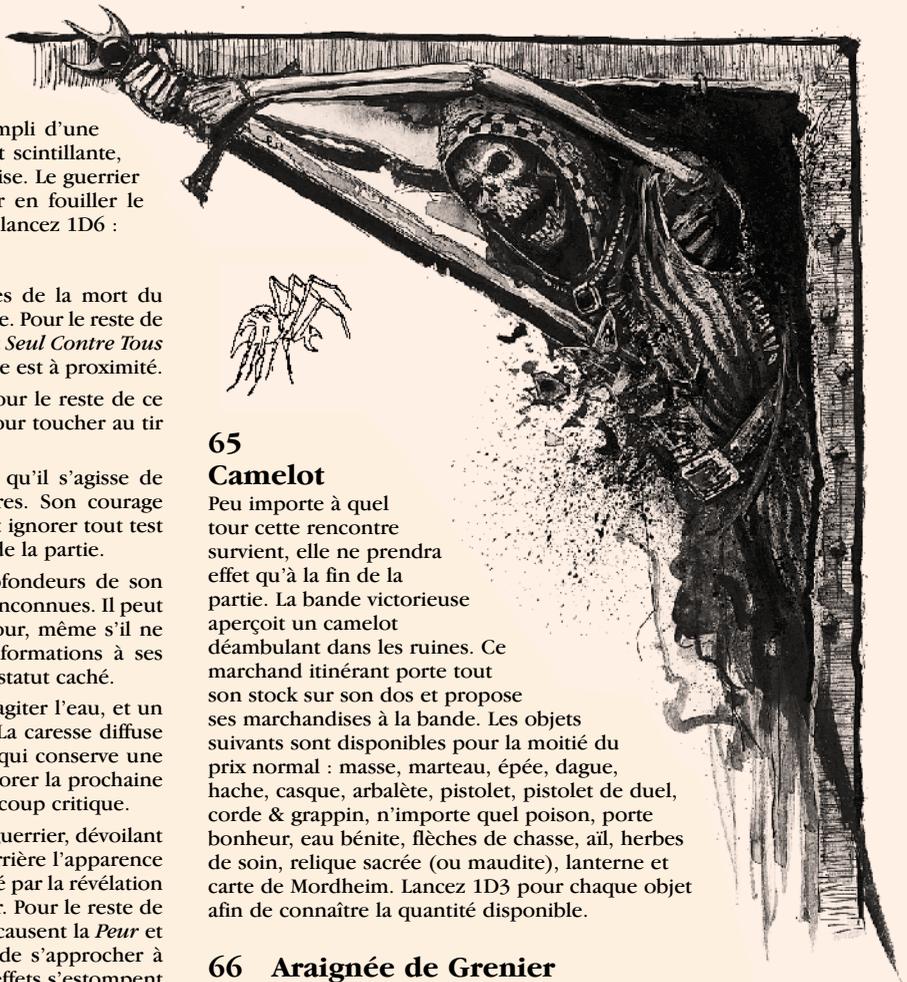
D6 Résultat

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

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

64 Murs Hurlants

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



65

Camelot

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

66 Araignée de Grenier

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

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

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

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

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

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



Une bande tente désespérément de repousser un Rejeton décérébré.