

Un CN par les Joyeux Chaotiks & le 5ème Eléphant

Il était une fois...

MORDHEIM

16, 17, 18 Juillet 2010

1ère édition

Monde & Règles

Il était une fois... MORPHEM :

SOMMAIRE

LE VIEUX MONDE.....p.3

- L'empire.....p.4
- Âges sombres.....p.5
 - La Faillite du Système Électoral & l'Âge des Trois empereurs.....p.5
 - Anarchie & Corruption.....p.5

LA CITÉ DES DAMNÉS.....p.6

Chroniques d'Ostermark Entrée pour l'an 1999.....p.7

- Le Châtiment.....p.7
- La Comète.....p.8

Les Chroniques d'Ostermark entrée pour l'an 2000.....p.8

- Pierre Distordante !.....p.8

- Forces en Présence.....p.9

- Campements de fortune.....p.10

- Le Cloaque.....p.10
- Plus qu'un campement, un foyer.....p.11
- Défiance et méfiance vis-à-vis du dehors.....p.11

MÉCANISMES.....p.12

- Incursions & Glas.....p.12
- Plans de Ville.....p.12
- Cartographe.....p.14
- Equipement & Commerce.....p.14
- Équipement Initial.....p.14
- Equipement supplémentaire.....p.14
- Intendant & Comptoir.....p.15
- Comptoir.....p.16
- Convoi.....p.16
- Marché noir.....p.16
- Foule en Colère.....p.17

CARTE DU MONDE & AUTRES.....p.18

REGLES DU JEU.....p.19

1 - Comportement & Fair-Play.....p.19

- Sécurité sur site.....p.20
- Combat.....p.20

2 - Santé.....p.20

- 2.1 - Niveaux de santé.....p.20
- 2.2 - Achèvement.....p.21
- 2.3 - Soins.....p.21

3 - Combat.....p.22

- 3.1 - Annonces.....p.22

4 - Vol.....p.23

- 4.1 - Fouille.....p.23
- 4.2 - Cambriole.....p.23

Histoire de Bandes.....p.24

5 - les Bandes.....p.26

- 5.1 - Tableaux de Référence.....p.26
- 5.2 - Création d'une Bande.....p.28
- 5.3 - Equipement initial.....p.28
- 5.4 - Création d'un personnage.....p.28

6 - Promotions.....p.29

- Combat.....p.29
- Force.....p.29
- Défense.....p.29
- Tir.....p.29
- Déplacement.....p.30
- Subterfuge.....p.30
- Foi.....p.30
- Charisme.....p.30
- Marchandage.....p.31
- Erudition.....p.31
- Secourisme.....p.31
- Cartographie.....p.32
- Balistique.....p.32
- **Commandement.....p.32**
- Fonctionnement des ordres.....p.33
- Liste des ordres.....p.33
- Cambriole.....p.34
- Sorcellerie.....p.35

7 - Magie.....p.35

- Psaumes.....p.35
- Prières.....p.35
- Magie Mineure.....p.35
- Magie de Bataille.....p.36
- Magie Ancienne.....p.36
 - Domaine de la Magie Blanche.....p.36
 - Domaine de la Matière.....p.36
 - Domaine de la Magie Noire.....p.37

8 - Peur.....p.37

9 - Equipement.....p.38

REMERCIEMENTS.....p.39

Il était une fois... **MORPHEIMS** :

LE VIEUX MONDE

Le Vieux Monde est plus grand que l'Europe, à laquelle il ressemble beaucoup. La majeure partie reste encore sauvage, vierge, dépourvue de colonies humaines.

Les forêts constituent l'essentiel du paysage et laissent parfois la place à des marécages dans les basses terres, ou à des landes sur les hautes terres. La race humaine est de très loin la plus représentée. Le Vieux Monde se divise en plusieurs nations, dont les frontières sont le plus souvent dictées par la nature : chaînes de montagnes et fleuves, le plus souvent.

Les nations humaines du Vieux Monde s'inspirent très fortement des nations européennes à la fin de la Renaissance : L'Empire au Saint Empire Romain Germanique, la Bretagne à la France, la Tilée à l'Italie, l'Estalie à l'Espagne, Marienburg aux Flandres. Culture, art, architecture, habillement, organisation politique sont très similaires entre la réalité historique et la fiction ludique.

Seule la religion diffère profondément, puisque les humains du Vieux Monde sont majoritairement polythéistes. Ils adorent des dieux qui incarnent des phénomènes naturels (l'hiver, la nature, la mer), des concepts plus intangibles (la Mort, la compassion, la sagesse), ou des humains déifiés (Sigmar, premier Empereur).

Technologiquement, le Vieux Monde ressemble également à l'Europe vers 1630. C'est l'âge d'or de la navigation à voile, avec des navires de haute mer qui sont des chefs d'œuvre de construction maritime. Des péniches parcourent les fleuves, chargées de marchandises. Le cheval est le moyen de transport individuel terrestre le plus répandu.

Pour le transport collectif également, depuis la plus humble charrette jusqu'à de luxueuses diligences, selon vos moyens. Les routes principales sont entretenues et relativement sécurisées, même si le brigandage demeure fréquent. La poudre est une technologie bien maîtrisée, même si les armes à feu demeurent l'apa-

nage des soldats de métier ou des aventuriers fortunés. Les Elfes et les Nains sont encore présents. Les premiers vivent cachés au cœur des plus anciennes forêts, mais l'essentiel de leur peuple est parti vers des archipels lointains il y a fort longtemps. Les seconds vivent dans les massifs montagneux du Vieux Monde, dans de formidables forteresses souterraines, mais connaissent un lent déclin. D'un tempérament plus compatible avec les hommes, les nains émigrent parfois dans les villes, où leurs talents artisanaux sont très prisés.



Dans une perspective plus littéraire, le Vieux Monde est partagé entre Ténèbres & Lumières. Ténèbres : le Chaos est une menace terrifiante pour le Vieux Monde et ses habitants. Au nord du continent se massent des hordes de monstres terrifiants, démons immortels, sorciers cruels, barbares sanguinaires, tous adorateurs des puissances de la destruction et du mal. A plusieurs reprises, le Chaos s'est rassemblé pour fondre sur les nations humaines. A chaque fois, la Fin des Temps fut proche. A chaque fois, une poignée de héros ou de saints a su fédérer les hommes et repousser l'ennemi éternel. Mais le Chaos est aussi insidieux, et réside d'abord dans le cœur des hommes. Il s'exprime à travers certains penchants humains, comme la cupidité, la colère, la luxure, la peur, la haine. De l'intérieur des nations humaines, le Chaos mène une guerre cachée contre les fondations même de la civilisation. Il enfante la

discorde, sème les graines de la guerre, pousse les frères à s'entretuer par jalousie, avilit le cœur de ceux qui se laissent aller à la facilité, au désespoir. Divisant les hommes, préparant ainsi sa prochaine offensive. Le Vieux Monde vit dans cette peur. Et cette peur est entretenue par ceux qui se prétendent vertueux, qui font leur métier de débusquer les signes de l'allégeance chaotique et de punir par le feu les hérétiques : mutants, cultistes, authentiques ennemis des hommes, mais aussi les malheureux malformés de naissance, ou les humanistes contestataires, jugés séditieux. Sur le terrain des peurs ancestrales fleurit l'intolérance religieuse, le puritanisme aveugle, la répression des idées réformatrices. Car comme l'Europe de la fin de la Renaissance, le Vieux Monde connaît aussi une ère de Lumière(s) : la découverte d'un Nouveau Monde, par delà le Grand Océan, coïncide avec l'essor de l'imprimerie, la diffusion des idées nouvelles, le progrès technologique, les échanges mutuellement profitables entre nations, le commerce, l'exploration. Ainsi, malgré la peur, resplendit aussi l'espoir sincère dans un futur prometteur et généreux.



L'EMPIRE :

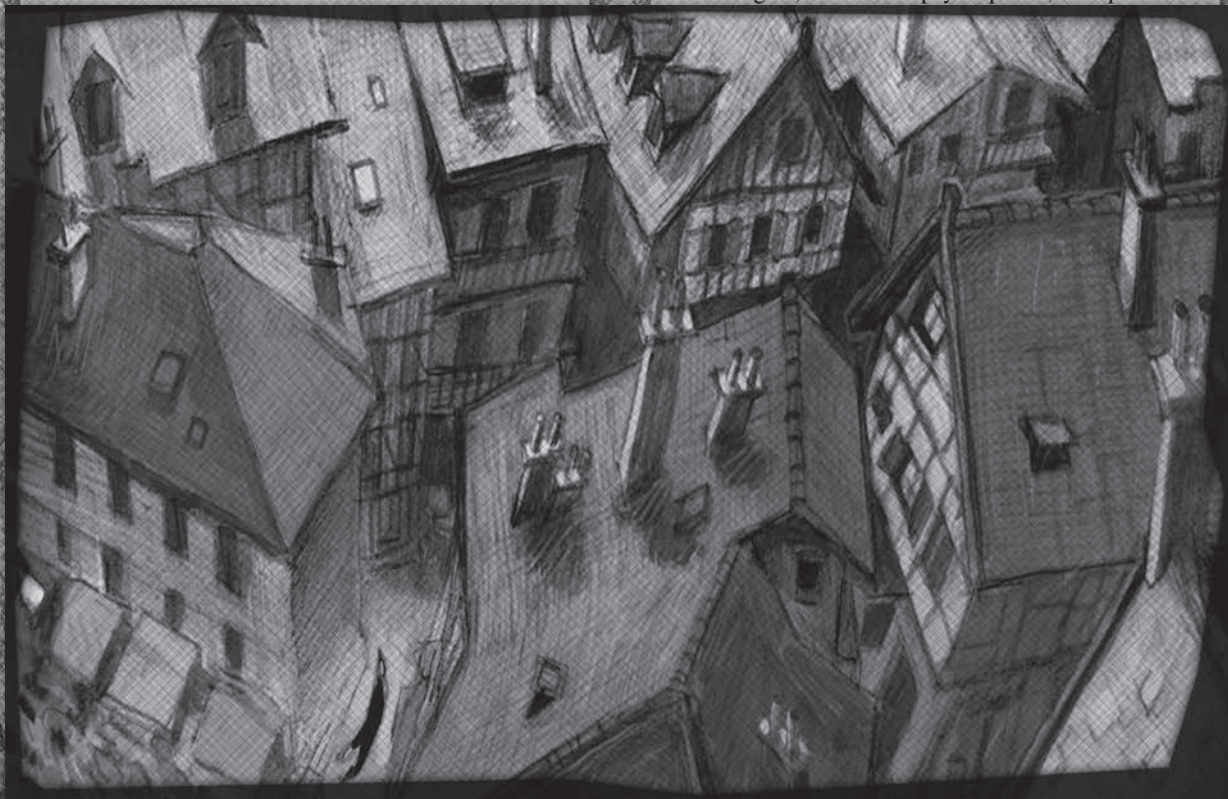
Son histoire est indissociable de celle de son premier Empereur et plus grand héros, Sigmar le Fondateur, le Père des Hommes.

Le calendrier impérial (CI) marque son commencement le jour du couronnement de Sigmar. Fils aîné d'un chef de clan barbare primitif, Sigmar parvint, par la force comme par la ruse, à unifier les tribus barbares de son époque, repousser durablement les ennemis gobelinoïdes et poser les bases d'un système politique solide.

Reconnaissant à chaque clan sa propre identité, il divisa le pays pacifié en autant de provinces que de clans, et plaça à leur tête des Comtes Électeurs.

Ceux-ci obtinrent une voix pour élire parmi eux l'Empereur, leur souverain suprême, tout en conservant le pouvoir local. Sigmar fut le premier élu. Au cours de son règne éclairé, il commanda de grands travaux, routes, canaux, édifications de forteresses et de cités, destinés à ce que les Provinces puissent réellement vivre ensemble, et pas chacune de son côté.

Au terme de son règne, il déposa sa couronne et partit à la rencontre des nains, leur restituer Ghal Maraz, le marteau magique qui lui fut offert pendant sa jeunesse, en remerciement du sauvetage d'un roi nain. Sigmar disparut dans les montagnes, laissant son pays orphelin, mais pas désém-



paré : il lui fallait se prendre en main et élire un nouvel Empereur pour prolonger l'œuvre de Sigmar. Plusieurs mois après, des signes et des prodiges firent la preuve de l'accession de Sigmar au rang de Dieu. Son grand prêtre, le Grand Théogone, fut reconnu de tous, et obtint à son tour une voix pour élire l'Empereur, ainsi que la prérogative de le couronner. Sigmar est depuis le dieu tutélaire de l'Empire, et surveille avec bienveillance, depuis les cieux, la destinée de son domaine.

Aujourd'hui, 2000 ans après le couronnement de Sigmar, l'Empire est devenue la plus grande des nations humaines du Vieux Monde. Mais les enfants de Sigmar sont en guerre, et tous les maux semblent les frapper. Ce sont les Âges Sombres.



- Âges Sombres :

La Faillite du Système Électoral & l'Âge des Trois empereurs

En 1799, trois candidats luttent pour le trône impérial. Le Comte du Middenland, celui du Reikland, et la Comtesse de Marienburg, largement soutenue par une alliance roturière occulte de bourgeois influents et de marchands fortunés, avides de s'emparer de certains privilèges de la noblesse. À l'issue du processus électoral, la Comtesse, dont les soutiens financiers considérables ont largement corrompu les autres électeurs, l'emporte. Mais le Grand Théogone s'oppose formellement à ce qu'une femme devienne impératrice, invoquant le dogme sigmarite, qui ne laisse aucune place aux femmes dans le culte. Outrepasant la décision du Théogone, la Comtesse Magritta se proclame elle-même impératrice. Aussitôt, le Comte du Middenland fait de même. De tradition ulricaine (dieu des Loups et de l'Hiver, très adoré dans le nord de l'Empire) plutôt que sigmarite, il profite de la position de faiblesse du Théogone pour se proclamer Empereur, s'estimant plus légitime qu'une femme. Mais le Théogone, furieux, couronne aussitôt le Comte du Reikland, un pieux sigmarite, au mépris du résultat du vote. Pour la première fois de son histoire, l'Empire n'est plus unifié derrière un Empereur légitime. Pas moins de trois empereurs de mascarade prétendent conduire la destinée du pays. Les autres provinces se hâtent de choisir « leur » empereur en fonction de leurs intérêts et de leurs affinités, la tension monte, la guerre civile éclate.



Anarchie & Corruption

En l'absence de tout pouvoir central légitime, les ambitions personnelles et les vieilles querelles s'expriment librement. Pendant de longues années, les campagnes impériales sont le théâtre sanglant d'exactions, de pillages, de batailles et de destructions. Les revirements de situation ou de position politique sont fréquents : dès que l'un des trois empereurs semble sur le point de l'emporter, les deux autres s'allient pour le neutraliser, avant de se trahir dès que la menace semble écartée. Les routes sont laissées à l'abandon, la corruption gagne toutes les couches de l'administration impériale, la justice et l'ordre ne sont plus maintenues : toutes les ressources sont consacrées à l'effort de guerre, le pays est traumatisé.



Il était une fois... MORDHEIMS :

LA CITÉ DES DAMNÉS

Mordheim est située sur le fleuve Stir aux confins de la province d'Ostermark, en aval de la ville de Waldenhof, qui prend source dans les hautes cimes des Montagnes du Bord du Monde.

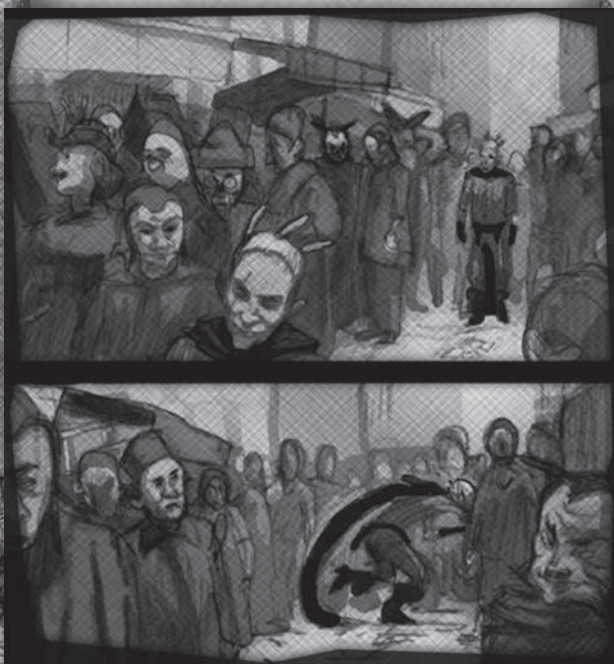
Elle fut fondée vers 1000 CI par les chevaliers de l'ordre de Morr qui en ont fait leur place forte, et ont légué leur symbole à la ville : le Corbeau. Prospérant grâce au commerce de poissons, minerais et de laine, Mordheim a toujours connu la présence d'hommes en armes provenant de tout l'Empire.

D'abord comme forteresse de l'ordre de Morr, puis place forte provinciale et rempart contre les gobelinoïdes venant de l'est. C'est Sigmar lui-même qui fit don de la province d'Ostermark aux ancêtres de la maison du comte Steinhardt et c'est pourquoi la cité jouit d'une longue tradition guerrière. Le commerce important et la présence du Grand Ordre des Honorables Libres Marchands de Marienburg ont fait de Mordheim une des villes les plus prospères de l'Empire.

Les eaux claires et poissonneuses de la rivière Stir encouragèrent la pêche. Le commerce, déjà important, fut considérablement développé par les accords commerciaux de libre échange avec les artisans nains des forteresses environnantes. Le voisinage immédiat des montagnes encouragea la migration de nombreux nains vers Mordheim qui se dota ainsi d'excellents artisans, forgerons, orfèvres et maçons. L'architecture de Mordheim fut largement influencée par la présence des nains dans la cité comme le montre la robustesse et la qualité des bâtiments. La richesse et la prospérité de Mordheim en faisaient la ville la plus importante de l'Empire après Altdorf. Mordheim fut également un lieu d'étude réputé pour l'enseignement de l'ingénierie du bâtiment, du commerce et possédant une splendide bibliothèque et plusieurs musées. La capitale provinciale de l'Ostermark était la plus grande, la plus belle ville de toute la partie méridionale de l'Empire. La province elle-même fut dirigée par la noble et honorée famille Steinhardt, dont le comte avait son palais au cœur de la ville. La lignée des Steinhardt descend des fiers Unberogens, qui régnaient sur l'Ostermark depuis l'époque de Sigmar. Les comtes Steinhardt firent leurs preuves aussi bien sur les champs de batailles, repoussant les ennemis de la nation humaine, que sur un terrain plus politique, en développant la cité sans connaître de contestation ni de rivalité avec d'autres lignées.



C'est une époque sombre et tragique pour l'Empire mais Mordheim continue à prospérer, en exploitant la misère du monde et en contribuant à l'immoralité croissante. Seul refuge sûr à des centaines de lieues à la ronde pour les miséreux jetés sur les routes par la guerre, Mordheim attire chaque jour de nombreux malheureux. A leur arrivée, ceux-ci constatent avec amertume que le coût de la vie à l'intérieur de Mordheim ne leur permettra pas de survivre longtemps. Entre la famine et le crime, et la Mort hors des murs, comment choisir ? Chaque année, la corruption gagnant, les déviants et les décadents de la cité laissent libre cours à leurs vices. A commencer par la noblesse, devenue cruelle et ivre de pouvoir ; puis les marchands, rendus fous par tant



d'or mal gagné. L'anarchie règne dans les rues. Seule la loi du plus fort s'impose. La lignée Steinhart s'éteint, avec le suicide du dernier Comte, reclus dans son palais, horrifié de voir sa terre ancestrale livrée au chaos. Néromanciens et sorciers apparaissent de plus en plus fréquemment, exerçant leurs pratiques maléfiques sans retenue, parfois même au grand jour. Les pauvres et les simples, subjugués, vouent allégeance à ces nouveaux maîtres ténébreux pour tenter vainement d'échapper à leurs vies de servitude. Le mal fait son lit entre les murs de Mordheim. L'Empire, déchiré par ses querelles internes, ne réagit pas.



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 de Sigmar le 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 l'épée, écrasés par le poids des impôts et dépouillés par les marchands obèses qui profitent de l'anarchie pour s'enrichir d'avantage.*  
~~~~~

- Le Châtiment

Prédictions & Prophètes

Sigmar ne pouvait pas rester indifférent à pareil désastre. Le premier jour de l'année 1999 de l'ère de Sigmar, la Prophétesse des Sœurs de Sigmar observe un signe dans le ciel nocturne, ainsi que le prédisait le prophète Macadamnus de Greill plus de cinq cent 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

Il devint clair que la cité mentionnée n'était autre que la cité de Mordheim.

Elle abritait le Saint Ordre des Sœurs du couvent de la Pitié 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 se répandait à travers 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 laisser aller à une fête aussi gargantuesque que dépravée. Qui sait combien d'âmes s'étaient entassées dans la cité ? Des centaines de milliers étaient venus 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 grille de sa
Destruction, comme un furoncle concentre
Les poisons du corps pour être incisé par
Le scalpel du chirurgien.*

Bernhardt Hal - Répurgateur Général



- La Comète

Ce ne fut pas Sigmar qui tomba sur la cité de Mordheim au premier instant du premier jour de la nouvelle ère, mais Son impitoyable jugement. 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. L'impact de Sa colère fut ressenti à travers tout l'Empire.

Mordheim n'était plus que ruines. Toutefois, quelques rares individus survécurent. Certains s'enfuirent aussi loin que possible en apportant la nouvelle de la punition divine de Sigmar dans tout l'Empire. D'autres, abandonnant toute forme de prudence, retournèrent vivre dans la cité maudite. Tous furent marqués par des mutations qui tordirent leur corps, tandis que leurs esprits demeuraient brisés par les images du châtement.

*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. Elles éma-
naient d'une étrange lueur verte si brû-
lante que nul ne pouvait l'approcher, puis
 finirent par se dissiper tandis que refroi-
dissaient les ruines. Quelques dépossédés
revinrent ensuite en quête de personnes
ou de possessions qui auraient survécu à la
colère de Sigmar.*

Pierre Distordante !

Au cours de la nouvelle année, d'étranges histoires commencèrent à circuler à propos d'une pierre distordante découverte dans les ruines : un minéral mystérieux 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.

*Au treizième coup de la cloche
Des neuf rois,
Le ciel, la terre et l'enfer seront mêlés.
Lorsque brûlera le pays de Sigmar,
Ensemble marcheront
Morts, démons, hêses et hommes.*

Les Versets de Macadamnus - Verset CCXXI

Mais surtout, du plomb fut transformé en or : un miracle accompli pour le compte Comte de Reikland, par son alchimiste personnel. 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 fameuse pierre distordante. 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. On entendit ensuite parler de monstres rôdant dans les ruines, des rats géants de la taille d'un homme, de Morts vivants, de démons et de

créatures mutantes. Tous vinrent à Mordheim avec leurs rêves, ignorant qu'ils ne trouveraient peut-être que des cauchemars.

Les premiers imprudents qui se risquèrent à chercher la pierre distordante partaient seuls, ou à deux. Certains ne revinrent jamais, d'autres revinrent marqués dans leur chair, d'autres seulement capables de rire comme des fous... Les pillards solitaires s'assemblèrent progressivement en bandes armées, organisées.



Forces en Présence

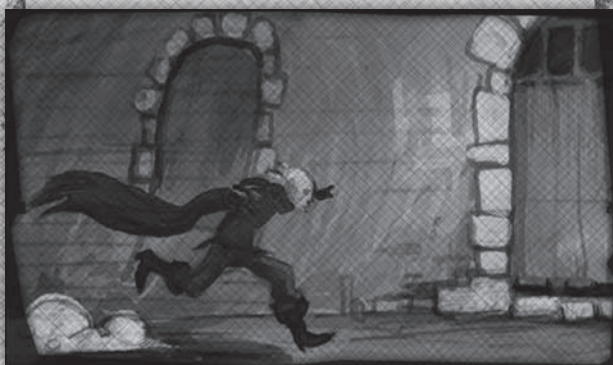
L'ancienne tradition électorale n'est plus respectée. Seule la force militaire peut imposer un nouveau souverain en ces temps d'anarchie.

Mais comment financer une puissante armée quand tout le pays est exsangue ? La découverte de la Pierre distordante et son prétendu pouvoir de transmutation du plomb en or a relancé la course au trône. Les Comtes Électeurs ont donc tous engagé des mercenaires pour récupérer autant de Pierre distordante que possible. Les souverains de Reikland et de Middenland sont ceux qui se disputent le plus âprement le trône. Leurs hommes cohabitent difficilement dans le Cloaque. En effet, parmi ces mercenaires, nombreux sont d'anciens soldats, qui conservent un douloureux souvenir des exactions commises par l'autre camp lors de la guerre civile. Qui plus est, si les Reiklanders sont souvent de pieux sigmarites, les Middenlanders vouent plus volontiers leur foi à Ulric, Seigneur des Loups et de l'Hiver, dont le culte est majoritaire dans le nord de l'Empire. Les Comtes ne sont pas seuls dans la course au pouvoir. L'anarchie afflige l'Empire, l'influence des marchands et des temples est devenue immense. A Marienburg, le plus grand port du Vieux Monde, les marchands ont prospéré mieux que partout ailleurs, et les bourgeois de cette cité sont désormais plus puissants que les nobles. La Comtesse Magritta vieillissante n'est plus qu'une « femme de paille », et personne n'est dupe du vrai pouvoir Marienbourgeois : l'argent, et l'usure. 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 vérité, nombreux sont ceux qui envient la richesse et la sécurité de Marienburg en ces temps difficiles.

Certains recherchent le pouvoir par les moyens les plus infâmes. Ils se tournent vers la sorcellerie et l'adoration du chaos, incarnation du mal dont la pratique est 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. On dit à présent que les sorciers se montrent ouvertement dans la cité des damnés, et qu'ils y recherchent la Pierre distordante capable de démultiplier la puissance de leur sorcellerie. C'est pourquoi les dévots 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. 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 ? Le Grand Théogone envoie 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 distordante, dont le pouvoir pourrait lui permettre d'unir autorité spirituelle et politique, en prenant lui-même place sur le trône impérial.



Enfin, les frontières de l'Empire devenues perméables, Mordheim attire toutes sortes de pillards étrangers : Tiléens, Kislévites, et d'autres encore. Les souverains des pays voisins veulent aussi la pierre distordante, et tous les criminels du Vieux Monde sont prêts à tuer pour faire facilement fortune. Faisant d'une pierre deux coups, certains vidant leurs prisons et promettent le rachat de leurs fautes aux criminels, en échange de pierre distordante ; D'autres recrutent parmi la lie des voleurs pour former des bandes indignes. Enfin, une foule de personnages solitaires gravite autour des bandes constituées : vendant leurs services aux plus offrants, ces Franc-tireurs vivent dans la précarité et le danger. Ils ne peuvent avoir confiance qu'en eux-mêmes, et doivent se montrer très prudents et prévoyants s'ils veulent être payés – et pour le moins ne pas être tués – par leur employeur !

Campements de fortune

En raison de la peste régnant entre ses murs, de nombreuses colonies de tentes délabrées et autres camps rudimentaires sont apparus à l'extérieur de la cité.

Le Havre de Sigmar est un exemple de colonie « légale » : la terre appartient au culte de Sigmar qui entretient une milice armée efficace, prélève un impôt, maintient l'ordre et la paix. Seules les bandes de pillards Sigmarites y sont acceptées, à la condition qu'elles observent la rigueur morale et religieuse la plus absolue. Le Bourg des Coupe-gorges, à l'inverse, se fonde sur l'occupation illégale d'un important relais de diligences, qui s'est étendu jusqu'à devenir un bidonville permanent. Aucune loi n'y règne, si ce n'est celle du plus fort. Rixes, meurtres et viols sont quotidiens, et celui qui est assez fou pour s'y aventurer – et assez fort pour en ressortir – peut s'y procurer tout ce qui pourra satisfaire son vice ou sa folie. Malgré leurs promesses, les nobles concernés ne font rien pour supprimer ce dérangeant voisinage : ce serait trop coûteux et trop dangereux. Et puis, il ne serait pas étonnant que ces mêmes nobles comptent parmi les clients du bourg...

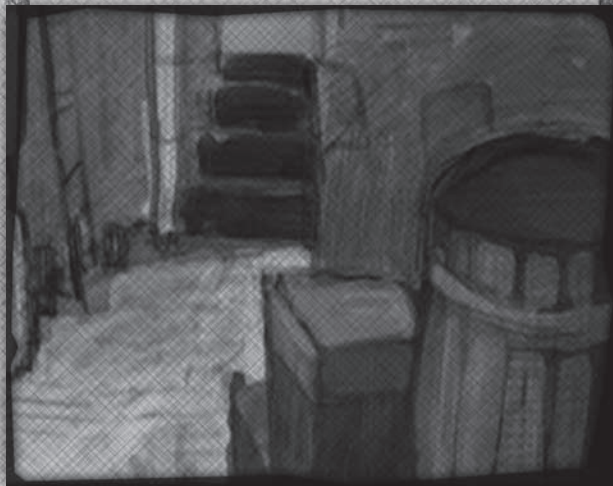


- Le Cloaque

La colonie qui sert de théâtre à notre histoire est appelée le Cloaque. Elle a la particularité d'être un secteur bâti plutôt qu'un campement de fortune. Les bâtiments du Cloaque sont d'anciens entrepôts, réhabilités par les pillards. Tout ce secteur correspond à la porte Occidentale de Mordheim. Avant la comète, cette baïlle fortifiée était une zone de fort trafic routier et marchand. Située juste à l'extérieur des murs, elle est épargnée par la peste, tout en jouissant de la protection d'une enceinte fortifiée, d'un pont, et de la proximité avec trois portes ouvrant un accès en ville ! Ce refuge, si vil soit-il, est relativement sûr en comparaison des ruines de Mordheim elle-même.

L'occupation de ces ruelles serait légale, quoiqu'un peu atypique. Si l'on en croit la rumeur, le propriétaire légitime du Cloaque, un

chevalier mineur nommé Adrian Neugehrig, a été un des rares survivants du Châtiment. Il aurait été sauvé par un parti de plusieurs bandes lors des premières incursions. En remerciement, il a offert sa propriété – et son titre de chevalier – à l'assemblée des Capitaines présents. Ceux-ci, plutôt que de s'entredéchirer, choisirent de partager les privilèges nobiliaires de Neugehrig. Le titre de noblesse (et la propriété) du Cloaque sont depuis détenus collégialement. Une communauté durable s'est formée autour de cette situation inédite.



Les Capitaines ont formé un Conseil, qui se réunit parfois, quand des problèmes collectifs doivent être tranchés. Le Conseil a désigné le Juge pour administrer le Cloaque en appliquant les quelques lois décidées par le Conseil. Les vrais maîtres du Cloaque sont ces dix Capitaines qui forment le conseil : les chefs des bandes de pillards Reiklanders, Middenlandais, Marienbourgeois, répurateurs, Kislevites, Tiléens et Sartosiens. A qui s'ajoutent le directeur du Théâtre de la Lune, Roman Klose, le Juge et Adrian Neugehrig. Chaque chef de bande défend les intérêts de sa bande ; Neugehrig ceux des cloaqueux ; le Juge ceux des Franc-tireurs et de la communauté en général, car sa neutralité et son objectivité sont reconnues.

Les cloaqueux sont toute cette population qui vit dans ces lieux sans se livrer au pillage : médecins, mendiants, survivants du Châtiment, anciens habitants de Mordheim absents lors du Châtiment, revenus vivre ici depuis, prostituées, parias, voleurs, charlatans, amuseurs, ainsi que les Sœurs de Sigmar, dont l'installation dans Mordheim est antérieure au Châtiment. Le Capitaine du monde des humbles, étonnamment, est Adrian Neugehrig. Il faut reconnaître qu'il n'a nulle part où aller, puisque toute sa famille a été anéantie dans le châtiment, ainsi que ses biens. Bien qu'ils soient membres de la communauté à part entière, et profitent de la protection de ses lois, les cloaqueux sont collectivement considérés avec dédain par les pillards, même si des amitiés particulières peuvent exister.

Pius qu'un campement, un foyer

Chez les habitants du Cloaque, pillards ou non, le semblant de paix civile associé à des lois simples, le privilège de la propriété foncière, son caractère communautaire, la sécurité offerte par les fortifications sont autant de motifs d'attachement affectif réel à leur quartier. En ces temps troublés, tandis que le modèle impérial s'effondre, l'aristocratie brille par sa soif de pouvoir à tout prix, les églises par leur impuissance, la bourgeoisie par sa cupidité ; le petit peuple, dont sont majoritairement issus les pillards, ne doit plus compter que sur lui-même. Le Cloaque apparaît comme un exemple de communauté autonome d'hommes affranchis de l'ancien pouvoir : sans souverain, sans impôt, sans corvées. Chacun en tire une certaine fierté et veille à protéger son bien des innombrables traîne-savates de l'extérieur.

Théoriquement, les pillards du Cloaque sont les sujets de quelqu'un : qui ? C'est difficile à dire, depuis que le titre de noblesse et la propriété sont partagés collectivement. Pratiquement, ils sont ici chez eux. Ainsi, nul ne peut s'installer dans le Cloaque sans être parrainé par un Capitaine. Le Juge, lui-même Franc-tireur, accueille bien volontiers ses confrères tant qu'ils se tiennent bien. Les Capitaines régulent leurs propres effectifs au plus juste, puisque chaque bouche en plus est une part de butin en moins. Adrian Neugehrig est sans doute celui qui se montre le plus généreux en matière de parrainage : mais aussi longtemps que ses « filleuls » rejoignent les cloaqueux et ne font donc pas concurrence aux pillards, la communauté ferme les yeux. Les places sont chères à l'intérieur du Cloaque : n'y est admis un nouvel habitant que si un précédent meurt ou disparaît dans Mordheim. Celui qui se risque dans le Cloaque sans parrainage n'est pas protégé par les lois de la communauté : autant dire que son temps est compté.



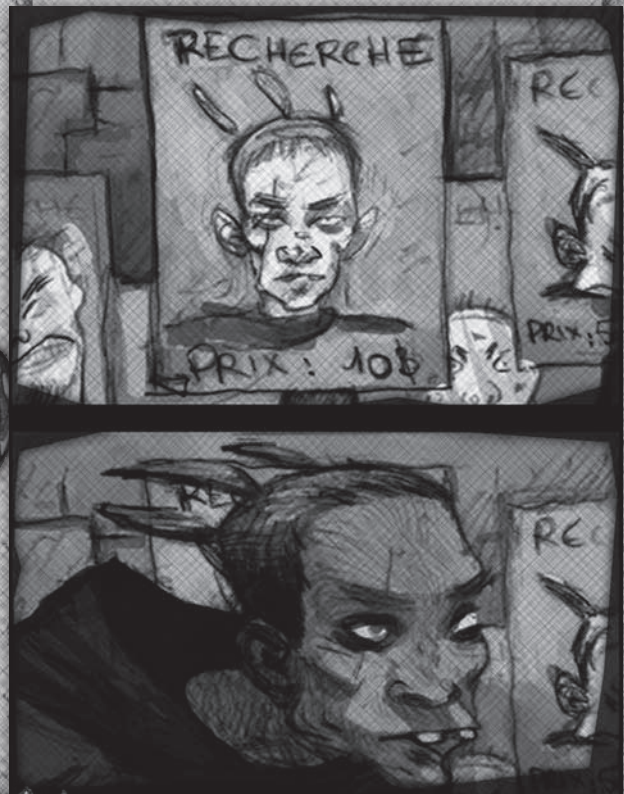
Défiance et méfiance vis-à-vis du dehors

Ainsi, lorsque des pillards disparaissent dans Mordheim ou meurent dans le Cloaque, et que du sang neuf est requis, le Juge convoque une Foire aux Vifs, c'est-à-dire une vente aux enchères de jeunes pillards solitaires, choisis parmi la foule d'errants qui campent à l'extérieur. C'est un spectacle très prisé par les pillards : chaque jeune est présenté brièvement en place publique, expose son savoir-faire, explique son passé et précise de quelle région il est

originaire. Puis la vente se fait à la criée, elle est parfois le théâtre d'arrangements publics, à haute et intelligible voix, entre Capitaines qui désirent recruter le même jeune. La plupart du temps, le montant de la vente est symbolique : les pillards recrutent essentiellement par affinités géographiques, et les Capitaines évitent d'entrer en conflit entre eux pour ce qui reste un jeune sans expérience. Parfois, néanmoins, la vente est acharnée et les prix s'envolent pour s'attacher un jeune très prometteur. Dans tous les cas, l'argent collecté est versé au Juge. C'est là son seul revenu, qui lui sert à vivre, entretenir ses hommes, et financer les dépenses du Conseil.

Il va sans dire qu'un jeune qui ne ferait pas preuve d'une loyauté totale envers la Bande qui l'a acheté encourt un risque mortel. Pour les pillards du Cloaque, ce n'est pas seulement un travail et une part du butin qu'on offre, c'est une nouvelle vie et l'appartenance à une élite parmi les pillards. Cracher dessus est une erreur qu'on ne commet qu'une fois.

Dans la même logique, le Conseil a réuni tous les marchands, armuriers, couturiers, artisans et autres fournisseurs dans un Comptoir unique, afin de ne pas se voir submerger par des vendeurs à la sauvette, les mendiants, les tire-laine, les faussaires, les indésirables, etc. Mais surtout pour que chaque bande puisse y contacter ses propres réseaux d'achat et de revente, de façon discrète et protégée.



Il était une fois... MORDHEIM :

MÉCANISMES

Mécanismes de jeu pour le pillage, le commerce, l'expérience

Inursions & Glas

Incursion : À intervalles réguliers, le glas du clocher de Mordheim sonne, et les portes de la ville s'entrouvrent mystérieusement, comme mues par une force invisible.

Pour les aventuriers qui sont en possession des Plans de Ville adéquats, c'est le signal tant attendu de la reprise de la chasse au trésor. Lorsque le glas sonne à nouveau, il est temps de quitter rapidement la cité, car ses portes vont se refermer. Certains ont déjà survécu plusieurs jours enfermés derrière les portes de Mordheim, mais personne n'en est revenu indemne. Les pillards chevronnés évitent autant que possible de se retrouver dans pareille situation. Une Incursion désigne ce moment « entre deux glas » pendant lequel des bandes rivales d'aventuriers vont toujours plus profondément dans Mordheim pour piller ses trésors.

Sonne le Glas : En termes clairs, régulièrement, le glas va sonner une première fois un nombre de coups variable, de 1 à 12, signalant que les portes de Mordheim s'ouvrent. Soyez attentifs, car vous aurez 5 minutes pour vous présenter au point d'entrée indiqué, muni d'un Plan de Ville indiquant le nombre de coups que le glas vient de sonner – tout autre Plan de Ville ne vous permet pas de franchir les portes. Passées ces 5 minutes, le glas sonnera à nouveau, et les portes se refermeront (sur vous).

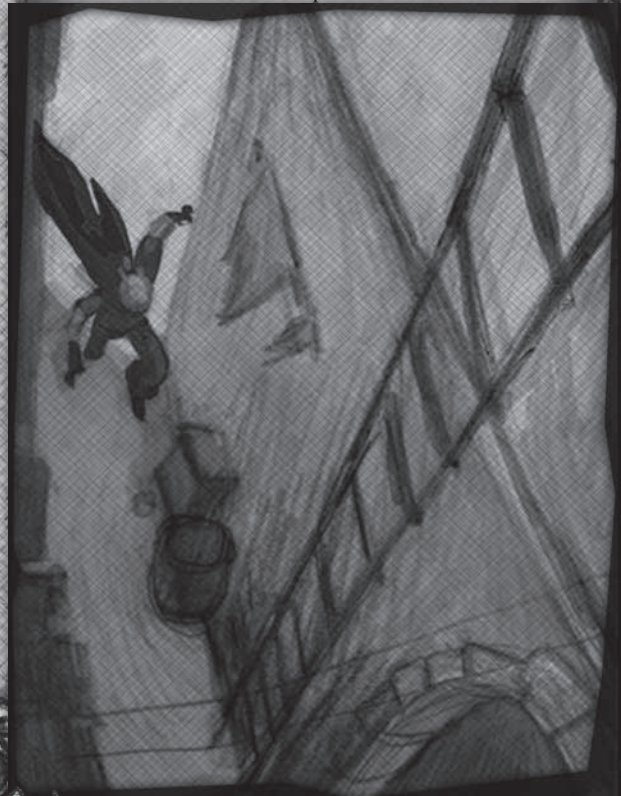
Ne pas traîner ! : Plus tard, après un intervalle aléatoire, le glas va sonner à nouveau le même nombre de coups qu'à « l'aller », indiquant que les portes s'ouvrent à nouveau et qu'il est urgent de rejoindre le point de sortie. Vous aurez alors 5 mi-

nutes pour rejoindre ce point de sortie. Après quoi le glas sonnera de nouveau, et les portes se refermeront au dernier coup. Si vous êtes encore dans Mordheim à ce moment précis, vous serez Laissés pour Mort. Il faut donc ne pas traîner et rester attentifs au son du glas.



- Plans de Ville

Pourquoi ? : Après le Châtiment, même un natif de Mordheim ne reconnaîtrait plus sa ville. Les chemins et les ruelles sont à l'abandon, certains bâtiments se sont effondrés ou sont la proie d'une végétation malsaine. D'une saison à l'autre, des repères pourtant fiables disparaissent ou se déplacent. Et l'on suppose que des esprits malins altèrent la perception de l'espace et du temps, car même des éclaireurs chevronnés se sont perdus dans Mordheim.



Comment ? : Et pourtant le génie inventif – ou la cupidité – des hommes leur a permis de trouver des solutions et de continuer à s'aventurer dans Mordheim sans se perdre. Des cartographes fous s'accrochent à des cerfs-volants démesurés et attendent que le vent se lève pour planer au-dessus de la cité, seulement relié au sol par des filins et la force des bras de leurs apprentis. Ils n'ont généralement que le temps d'esquisser quelques quartiers avant que l'orage ne les menace. Des devins et des cartomanciens rentrent en contact avec les esprits des Morts, et leur soutirent de précieux renseignements par des moyens occultes inavouables. Des scientifiques observent par-dessus les murailles depuis les montagnes avoisinantes. Certains prétendent que la configuration sans cesse changeante des rues de Mordheim obéit à un cycle, et se disent même capable de prédire à quoi ressemblera la ville plusieurs jours à l'avance. Enfin, chaque bande digne de ce nom compte un cartographe, qui effectue des relevés topographiques et des mesures précises, à l'intérieur même de Mordheim, au cours des incursions. Tous ces observateurs, à leur façon, contribuent à la création des Plans de Ville, ces précieuses cartes qui permettent aux bandes de pillards de s'aventurer dans Mordheim.

Précieux : Les Plans de Ville se négocient au prix fort. Un Plan de Ville n'est valable que pour une seule incursion : c'est une carte partielle de Mordheim, qui décrit des lieux dans un intervalle de temps donné. Par ailleurs, un Plan de Ville ne se vole pas : c'est une compilation de notes, de croquis et de mesures codées par chaque cartographe. Voler ses notes à un Cartographe est inutile : le temps de comprendre et décoder celles-ci, le Plan de Ville sera surement obsolète. Toutefois, il arrive que des Capitaines qui suivent des pistes précises n'aient pas les Plans de Ville adéquats : il faut donc échanger ou acheter des plans plus « ciblés », aux autres bandes ou à des cartographes indépendants. En résumé : les Plans de Ville se négocient, s'échangent, s'achètent, mais ne se volent pas.

En pratique : Pour 1 plan de ville donné, le nombre maximum de personnes pouvant participer à une incursion est fixé à 12. Si l'effectif disponible de votre bande n'atteint pas 12 pillards, cela laisse des « places à pourvoir » destinées à des Franc-tireurs, par exemple, ou tout autre personnage que vous souhaiteriez emmener avec vous, gratuitement, ou pas.

Le Plan de Ville comporte des éléments obligatoires :

- un plan du quartier qu'il vous permet d'explorer
- un horaire indiquant à quel glas vous pouvez l'utiliser (1 à 12)
- un point d'entrée où il faudra vous présenter, qui est habituellement votre point de sortie
- des emplacements stratégiques où votre Cartographe pourra collecter des informations précieuses pour réaliser des Plans de Ville supplémentaires.

Le Plan de Ville peut comporter d'autres éléments facultatifs :

- des informations supplémentaires sur le quartier que vous allez visiter
- un point de sortie différent de votre point d'entrée
- un nombre à 9 chiffres (différent de l'horaire)*
- le nom d'un lieu précis du quartier*

**Ces éléments sont destinés à l'attention particulière du Cartographe.*

Nous rappelons que les Plans de Ville sont des documents rares et très précieux ; ne sous-estimez pas le rôle de votre Cartographe : sans lui, vous serez contraints de trouver des Plans de Ville par d'autres moyens que votre propre exploration, ce qui risque d'absorber l'essentiel de vos bénéfices, voire de vous attirer des ennuis mortels si vous essayez de vous les procurer au dépens d'autres bandes de pillards.



- Cartographe

Qui ? : Chaque bande doit désigner l'un de ses membres comme étant le Cartographe. Celui-ci a un rôle primordial, puisqu'il est le seul en mesure de faire les relevés et les mesures qui permettront à la bande de créer ses futurs Plans de Ville. Contrairement à la fonction d'Intendant, le Cartographe est associé à un personnage plutôt qu'un joueur, cette fonction pourra donc « tourner » entre joueurs si le Cartographe vient à disparaître.

Le boulot : Pendant une incursion, la bande devra se fier aux indications de son Plan de Ville et suivre un parcours défini. A chaque étape de ce parcours, la bande trouvera un fragment de Plan de Ville, que le cartographe ne pourra pas emporter, mais qu'il devra recopier (il est conseillé d'être soigneux et appliqué, sinon ce sera sans effet). Au terme de l'incursion, le Cartographe (et seulement lui) remet ses travaux au Comptoir. Si le Cartographe a correctement recopié au moins 4 fragments de Plan de Ville, le Comptoir lui remettra un nouveau Plan de Ville, flambant neuf, à choisir parmi plusieurs (et autant de secteurs de Mordheim qui intéressent plus ou moins le Cartographe). Cela suppose que le Cartographe effectue l'incursion dans son intégralité (pour recopier un maximum de fragments de Plan de Ville) et survive à l'incursion. C'est donc lui aussi un personnage à protéger. Cartographe et Intendant sont deux fonctions qui peuvent être associées à un seul et même personnage/joueur.



Équipement & Commerce

Nous ne le répéterons jamais assez : le matériel que vous pouvez acheter au Comptoir est celui que vous aurez apporté. Et **obligatoirement ce qui suit** :

Costumes / Matériel de rechange : La mortalité des personnages sera vraisemblablement élevée

au cours de GN. Nous vous invitons donc à prévoir des éléments de costume et d'équipement supplémentaires, afin de pouvoir facilement et rapidement incarner un nouveau personnage si le précédent venait à disparaître. A l'inverse, si votre personnage évolue favorablement, vous serez sans doute soucieux de soigner votre apparence et de renouveler votre garde-robe, ou d'étoffer votre équipement. Tous ces accessoires et costumes, c'est à vous de les prévoir.

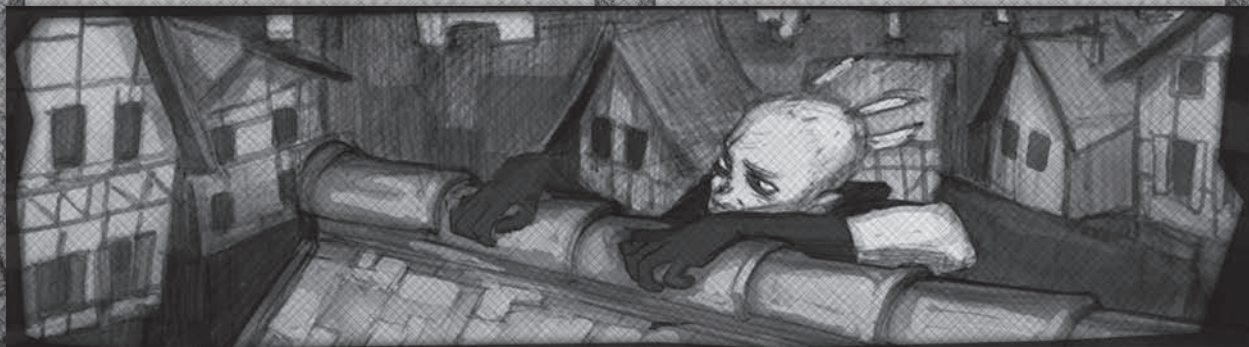
Vaisselle : merci également de prévoir votre vaisselle personnelle : assiette, couverts et verre. Merci d'éviter les anachroniques plastiques / jetables / fluorescents et de privilégier le métal et le bois.

- Équipement initial

Budget : La bande dispose d'une somme exprimée en Couronnes pour acheter son matériel et son équipement dans un tableau de prix qui lui est propre. Ces achats devront être faits avant le début du jeu, en communiqués aux organisateurs par voie de courrier électronique, via une Fiche de Bande – équipement Initial. La liste du matériel initial de la Bande devra être « ventilée » par membre, pour nous permettre un certain suivi. Rappelez-vous : tout ce que vous possédez comme matériel initial doit être reporté sur votre liste dans la mesure où ce matériel peut avoir une utilité pendant le jeu. N'oubliez pas de déduire de votre budget les sources d'éclairage, les munitions, le papier et l'encre de votre cartographe, etc...

- Équipement supplémentaire

Vestiaire m'sieurs dames ? : A votre arrivée sur site, confiez-nous tout le matériel qui ne figure pas sur votre Fiche de Bande – équipement Initial. Cela inclut tout ce qui peut avoir une utilité pendant le jeu : matériel d'écriture, papier, sources d'éclairage, armes, munitions, armures, casques, boucliers, vêtements, accessoires associés à l'utilisation d'une promotion (corde, grappin, matraque, chapeau à plume, médaille, sifflet), et tout le « bazar » (objets de déco, vêtements d'apparat, accessoires « bling-bling ») que vous jugerez pertinent.





L'Art de la Sape : Jouez le jeu de ce « dépouillement initial » : les pillards sont normalement des marginaux, des hors-la-loi, des bannis, des exclus, des nomades, des mercenaires, des criminels. Veillez à commencer le jeu avec l'apparence la plus misérable possible, dans la précarité matérielle correspondant à la condition de vos personnages. Vous n'en serez que plus satisfaits quand vous pourrez afficher votre prospérité et votre réussite aux yeux de vos concurrents.

Plus, c'est mieux : Etudiez bien les règles du jeu et ne négligez rien, sans quoi vous vous interdirez certaines possibilités de développement. Tout ce que vous voudrez bien nous remettre sera stocké avec soin dans un rayon spécifique à votre bande. Quand votre Intendant achètera du matériel, il récupérera ce que vous nous aurez confié. L'organisation pourra fournir quelques éléments de matériel, essentiellement dans la section bazar, qui regroupe cordes, grappins, éclairage, pièges, potions, onguents, cartes, porte-bonheurs, souvenirs, talismans. Toutefois, nous vous encourageons vivement à prévoir votre propre matériel supplémentaire, sans quoi les étals et les magasins seront rapidement vides.



- Intendant & Comptoir

Intendant : Chaque bande doit désigner l'un de ses membres comme étant l'Intendant. L'Intendant a un rôle de gestion et de liaison avec le Comptoir. C'est le seul joueur autorisé à se rendre au Comptoir pour discuter de questions de matériel, de butin, de promotions, d'achats et de dépenses. Les employés du Comptoir (les organisateurs) refuseront de traiter avec autrui. L'Intendant est un statut particulier. Il est associé à un joueur plutôt qu'à un personnage. Un seul joueur par bande est donc autorisé à se rendre au Comptoir, et la fonction d'Intendant

ne peut pas être remplie par un autre. Si son personnage meurt, le joueur qui assure la fonction d'Intendant crée un nouveau personnage de son choix, mais conserve sa fonction d'Intendant. Ce qui veut dire que si le joueur est absent lors de la phase de butin, personne ne peut le remplacer. Ainsi, si l'Intendant est capturé par des habitants de Mordheim, ou Laissé pour Mort, la bande perdra le bénéfice de son incursion et de son pillage, puisque l'Intendant sera absent lors de la gestion du butin.

Bien au chaud ? : Des Capitaines prudents pourraient vouloir écarter ce type de désagréments en interdisant à leur Intendant de venir avec la bande dans les incursions dans Mordheim. C'est un mauvais calcul. La seule présence de l'Intendant, et son œil exercé en matière de trésors, garantissent des butins bien plus fructueux que lorsque le pillage n'est mené que par des guerriers. Ceci se traduit réellement pendant l'incursion : l'Intendant se voit remettre un petit guide des objets de valeur, guide personnel et totalement hors-jeu, qu'il lui est interdit de révéler à autrui. L'idéal est que l'Intendant soit de toutes les incursions, et survive toujours pour valoriser le butin au retour de l'incursion. Évidemment, un Intendant qui fuit aussitôt entré dans Mordheim n'ajoute rien au butin de sa bande. C'est donc un personnage qu'il convient de protéger.

Y'en a qu'ont essayé : Si vous ne souhaitez pas valoriser le jeu commercial de votre Bande, et c'est votre droit, les règles de jeu vous permettent d'en faire un combattant, par exemple, qui fera la liaison avec le Comptoir et accomplira à minima son « job » d'Intendant. Si vous souhaitez valoriser le jeu commercial, les règles de jeu vous permettent de faire de ce « job » un vrai atout pour votre Bande. C'est véritablement votre choix, et nous ne le discuterons pas. Nous pouvons comprendre que des joueurs n'aiment pas s'investir dans cet aspect du jeu, et même si nous le regrettons, nous ne critiquerons pas.

- Comptoir

Fonction : Le Comptoir est un lieu spécial. En théorie, c'est l'unique endroit où une Bande peut rencontrer ses fournisseurs attirés. En pratique, c'est un stock de matériel tenu et géré par l'organisation du GN, où seul l'Intendant d'une Bande est accepté. Pour autant, dans la mesure du possible, c'est un lieu de jeu, donc de rôleplay. Aussi bien entre Intendants qu'avec les organisateurs, qui apprécieraient de pouvoir jouer aussi un peu, fût-ce le rôle d'un vendeur dans un magasin !

Butin & Expérience : Après chaque incursion dans Mordheim, à l'appel des employés (les organisateurs), l'Intendant doit se rendre au Comptoir. L'Intendant peut déposer tout, partie ou aucun butin. Le Comptoir évalue la valeur du butin éventuellement déposé, et crédite le compte de la bande. En fonction du comportement de la bande pendant l'incursion (ardeur, vitesse, efficacité, organisation, rôleplay, exploits), le Comptoir communique également à l'Intendant le nombre de promotions individuelles que la bande peut répartir entre ses membres. L'Intendant fera la navette entre le Comptoir et sa bande afin de consigner la répartition et la nature des promotions choisies.

Prélèvement : Au Comptoir, la valeur du butin n'est jamais créditée totalement sur le compte : le Comptoir déduit du butin des frais variables, destinés à couvrir les dépenses de la bande : entretien du matériel, nourriture, sa propre commission, etc... On peut estimer que le Comptoir prélève environ la moitié de la valeur du butin déposé. En revanche, le Comptoir paie comptant, tout de suite. De plus, ses tarifs d'achat et de vente sont constants, et ses employés souvent faciles à persuader (voir les promotions de Marchandage).

Progression : C'est aussi lors du passage au comptoir qu'un Homme de main peut « reprendre » un rang supérieur (Capitaine, Vétéran) si celui-ci est vacant. L'Homme de main conserve son matériel et ses promotions acquises. Il complète ses promotions à hauteur de son nouveau rang s'il n'avait pas déjà atteint un nombre de promotions égal ou supérieur. Puis il va dignement fêter son ascension hiérarchique avec ses pairs, à la taverne, puis en semant un bruit et une confusion toute alcoolisée dans la Venelle.

Services & Banque : Le Comptoir pratique l'usure, à un taux qualifié d'assassin, espérez seulement n'avoir jamais besoin d'emprunter auprès du Comptoir.

Enfin, c'est au Comptoir que vous pouvez récupérer des Couronnes sonnantes et trébuchantes pour vos dépenses en dehors du Comptoir, c'est-à-dire boissons, divertissements, marché noir, pots de vins, etc... Ces Couronnes seront évidemment déduites de votre compte, donc tâchez de ne pas boire le fruit de vos pillages !



- Convoi

Salaire de la peur ? : Une bande peut conserver tout ou partie de son butin en vue d'organiser un Convoi. Auquel cas elle doit en informer le Comptoir, qui lui communiquera un horaire de départ du Convoi. Inconvénients : la bande doit assurer la sécurité de son butin jusqu'au départ du convoi ; la bande doit assurer la sécurité du convoi, ce qui l'écartera du Cloaque pendant un certain temps et la privera de certaines incursions ; un seul convoi par jour, généralement en fin de journée ; en cas d'attaque du convoi, la bande peut subir des pertes. Avantages : l'intégralité de la valeur du Convoi est reversée à la bande, en monnaie sonnante et trébuchante, si le convoi arrive à destination. Éventuellement, l'employeur satisfait versera même une prime... Attention : certaines bandes doivent organiser au moins un Convoi pendant le GN (voir votre historique). Sans quoi, leur employeur sera en droit de considérer que ces bandes ont déserté ou pire, travaillent pour leur propre compte. De là à imaginer des représailles...



- Marché noir

Qui ? : Le Marché Noir regroupe toutes les autres possibilités d'échange et de négoce : entre bandes, avec des négociants clandestins, concurrents du Comptoir, auprès de personnages louches ou criminels, qui ne manquent jamais de se manifester dans la Venelle, et parfois même à l'intérieur de Mordheim.

Sûr ? : Le Marché Noir est entièrement libre et seuls les individus les plus habiles parviennent (parfois) à conclure des accords honnêtes. A vous de trouver vos propres partenaires, estimer la confiance que vous pouvez leur accorder, et conclure vos propres accords. A vous aussi de résoudre vos éventuels différends.

Troc : Chaque bande disposant – via le Comptoir – de ses propres réseaux de fourniture et d'achat, chaque bande a logiquement accès à des prix plus ou moins avantageux. Une large part du commerce entre bandes résulte de ces différences de prix. Une bande pourra avoir accès à des armes à faible prix, tandis qu'une autre aura accès à des munitions pour presque rien. A vous d'utiliser ces différences de prix à bon escient. Si vous parvenez à un accord portant sur du matériel stocké au Comptoir, envoyez les Intendants des Bandes concernées au Comptoir pour récupérer le matériel concerné. Pour tout autre matériel, service ou marchandise, vive la libre entreprise !

Franc-tireurs : Les Franc-tireurs sont l'exemple parfait du marché noir : les recruter, les faire travailler, les payer (ou pas), leur nuire relève strictement de la Bande qui les emploie. Se faire embaucher, accepter les contrats, encaisser la solde, éviter les coups fourrés, relève strictement du Franc-tireur.



- Foule en Colère :

Bien que Mordheim ne soit pas l'endroit rêvé pour élever une famille, certains survivants du Châtiment ont décidé de rester vivre dans les ruines. Cette population survit dans les vapeurs délétères, les ténèbres quasi-permanentes, la peur et la précarité la plus complète. Mais surtout, ces pauvres gens vivent dans un danger permanent, ce qui leur a coûté le peu de raison qu'il leur restait.

Aujourd'hui, cette population n'est plus qu'une caricature d'humanité. Les mutations, les difformités et les maladies mentales sont monnaie courante. Les seules motivations du quotidien sont la survie, la quête de nourriture et la défense du territoire. Si quelques rares survivants ont conservé une étincelle d'intelligence, la plupart sont désormais incapables de s'exprimer dans une langue compréhensible, bien qu'ils se montrent parfois réceptifs aux discours de qui est assez fou ou assez charismatique pour tenter de les subjuguier. Ils ne font pas de différence entre les créatures maléfiques qui hantent Mordheim et les bandes d'aventuriers venues piller leur ville. Dès que l'une ou l'autre de ces menaces s'approche de leur territoire, ils se saisissent d'armes improvisées, de torches, de lourdes pierres et d'ustensiles, et attaquent aveuglément, sans organisation, tactique ou souci de survie. Un meneur s'impose alors naturellement, et mène le groupe à l'assaut en criant des encouragements qui ne sont pas sans rappeler les imprécations des

répurgateurs, et donc les lynchages dont les habitants de Mordheim étaient friands avant le Châtiment. Faut-il y voir une étincelle d'humanité, la force de l'habitude, ou une sinistre et macabre mise en scène orchestrée par une puissance inconnue ? Nul ne sait vraiment. Mais c'est pour ça que les bandes d'aventuriers désignent ces gens comme « la Foule en Colère ».

La Foule en Colère est un danger pour les bandes d'aventuriers, mais peut aussi se révéler un atout. Des Capitaines astucieux ont déjà utilisé la Foule en Colère comme un rempart appréciable contre des créatures malveillantes ou même contre d'autres bandes rivales. En effet, la Foule en Colère a un comportement relativement prévisible qu'on peut exploiter à son avantage :

1 – elle se rassemble et attaque qui s'approche trop près d'un point de ralliement (généralement, un lieu de repos ou de stockage de nourriture).

2 – elle poursuit l'intrus jusqu'à l'avoir rattrapé OU jusqu'à rencontrer une menace plus sérieuse : un groupe plus nombreux, ou une créature effrayante / de grande taille.

3 – si plusieurs menaces sont présentes, la Foule en Colère se dirige d'abord vers la plus évidente (un groupe plus nombreux, ou une créature effrayante / de grande taille).

4 – une fois cette menace éliminée, la Foule en Colère s'en prend à la nouvelle menace la plus évidente. En l'absence de véritable menace, elle retourne calmement à son point de départ. La Foule en Colère ne considère pas comme une menace : un individu isolé ; un groupe d'aventuriers deux fois moins nombreux que la Foule en Colère ; des aventuriers qui portent ouvertement la marque du chaos. SAUF si ces personnes se montrent agressives ou s'approchent trop près de leur point de ralliement.

Attention toutefois, la perception des étrangers par la Foule en Colère varie selon son appétit du moment. Dans les ruines hostiles, la nourriture est rare, et la Foule en Colère est devenue largement nécrophage, puisque les cadavres, en revanche, ne manquent pas. Un individu isolé qui survient dans un moment de pénurie de nourriture ne constitue pas une menace. En revanche, il constitue une proie. Donc la méfiance est de mise...

Enfin, une promotion du domaine Charisme permet à un Capitaine de rallier la Foule en Colère à son avantage. Un effort de rôleplay est obligatoire pour que cela fonctionne. Nous rappelons que TOUS les joueurs doivent interrompre leurs activités et leurs déplacements pendant les 30 secondes requises au Capitaine pour faire son discours, au signal du sifflet du Capitaine. Le temps ne s'arrête pas pour autant, ce n'est pas une phase hors-jeu. C'est simplement l'attraction et la fascination qu'exercent les authentiques meneurs d'hommes qui provoquent cela (et qui permettent d'entendre le discours...).

CARTE PHYSIQUE DE L'EMPIRE



CARTE POLITIQUE DE L'EMPIRE



Il était une fois... MORDHEIM :

RÈGLE DU JEU

Bienvenue dans les règles du GN «Il était une fois... Mordheim». Vous trouverez dans ce livret l'ensemble des informations pour créer vos personnages et interpréter leurs actions convenablement. Prenez le temps de les lire de façon approfondie, pour les comprendre pleinement, vous les approprier. Il est important que vous maîtrisiez bien ces règles de jeu. Quand les bons gestes et les comportements adéquats seront devenus pour vous des réflexes, vous pourrez vous focaliser sur l'essentiel : l'interprétation de votre personnage et votre immersion dans l'univers si particulier de Mordheim. Bonne lecture, bon GN.

1. Comportement & Fair-play

Le GN est un jeu. Il est donc indispensable d'en connaître les règles et d'en respecter tous les intervenants. Être **ignorant, malhonnête, agressif** ou irrespectueux (en dehors de l'interprétation de son personnage, bien sûr) c'est mettre en danger le plaisir et l'amusement de tous. C'est vous exclure vous-même du jeu. S'il y a un « pacte social », il y a encore davantage un « pacte ludique ». Celui qui le rompt se punit tout seul.

Nous pensons également que le GN est un **loisir citoyen** : il n'y a que des **joueurs** dans l'espace de jeu, y compris les organisateurs : pas de policiers (en tout cas, pas en service ;), pas de stadiers, pas de contrôleurs, pas de surveillants. Pas de sous-fifres, pas de figurants, pas de domestiques, pas de nounou, pas de bonne à tout faire non plus. Les orga-

nisateurs, comme vous, sont des passionnés qui n'entendent pas voir leur travail et leur investissement se réduire à une fonction d'**autorité**, voire de **sanction**, et encore moins de **servitude** ou de **maternage**.

A chacun de faire la preuve de sa **qualité** en tant que **joueur**, certes, mais avant tout en tant que **personne adulte, autonome, sociable et responsable**. Le GN est un **espace de liberté**, espace d'autant plus rare que vous en êtes les acteurs, les piliers, les « tauliers ». C'est **votre** terrain de jeu : faites le vivre, enrichissez-le, respectez-le, respectez chacun comme vous voudriez être respecté.

Ces quelques principes intégrés, il n'est normalement même plus nécessaire de vous parler de fair-play, de sécurité, de précautions à prendre pendant les combats et les moments



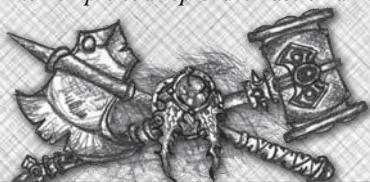
d'action, de la dangerosité de certains lieux ou des restrictions en vigueur pour les feux ;

Néanmoins, comme nous savons aussi que le mieux intentionné des joueurs a parfois des **moments de faiblesse**, et puisque la loi nous y oblige, merci de **prendre connaissance des consignes** utiles ci-après !

Sécurité sur le site

S'agissant d'un GN très orienté sur l'action, le déplacement, la mobilité, nous ne pouvons que vous encourager à rester prudent et à faire preuve de bon sens en toute occasion. Et notamment :

- *Ne polluez pas le site, demandez plutôt un sac poubelle au Comptoir.*
- *Respectez la végétation (surtout les espèces protégées, sous peine d'amende !).*
- *Ne prenez pas de risques inconsidérés, évitez les endroits accidentés pour vous battre.*
- *Ne frappez pas comme des brutes, il s'agit nous le rappelons d'un jeu et pas d'une boucherie.*
- *Évitez de saccager les campements, si de l'action alieu dans un campement, essayez de vous déplacer au dehors.*
- *N'utilisez que des armes 100 % inoffensives (attention aux bords des boucliers, remboursez bien !).*
- *En cas d'accident, ne bougez pas le blessé et prévenez nous (ne le laissez pas seul surtout). Une infirmerie sera disponible au Comptoir.*
- *Apportez de l'eau et un peu de nourriture. L'auberge sera ouverte pendant de longues plages horaires, mais pas en permanence.*
- *Pas de prise de risque (escalade, fuite aveugle).*
- *L'usage d'une lampe à pétrole doit faire l'objet d'un minimum de prudence : n'allez pas mettre le feu partout !*
- *L'usage et la consommation de stupéfiants sont strictement interdits.*
- *Pas de feu dans les camps, sauf petit barbecue sous surveillance permanente des joueurs et avec accord préalable des orgas.*
- *Les éclairages de sécurité, installés pour votre sécurité, ne doivent JAMAIS être déplacés.*
- *Les animaux ne sont pas acceptés.*
- *Pas de cascades : si un endroit vous paraît dangereux (proximité du vide, escaliers, sol encombré), n'hésitez pas à vous interrompre et à reprendre l'action ailleurs.*



Combat

Au cours d'un GN, et tout particulièrement le GN Mordheim, les combats sont un moment d'excitation et d'action parfois très intenses. Toutefois, il faut respecter constamment quelques règles de sécurité et de fair-play.

- Les coups portés doivent l'être sans force excessive, sans « appuyer » les coups
- Les coups à la tête, dans les parties sensibles, sont interdits
- Les coups répétitifs trop rapides sont interdits. Un coup doit être armé et porté convenablement
- Les coups reçus doivent être interprétés avec soin, avec le rôleplay le plus soigné
- Pas de coups d'estoc : C'est à dire en voulant « planter » son adversaire avec la pointe de l'arme
- Pas de contact physique : Le combat à mains nues est prohibé, même dans le cadre d'une simulation concertée

2. Santé

2.1 Niveaux de Santé

Nous distinguerons 4 états de santé différents pour votre personnage :

Sain, Écorché, Blessé, Coma / Laissé pour Mort, Mort.

Sain : Tout va bien.

Un personnage Sain qui reçoit un coup « normal » (sans annonce) est Écorché

Écorché : Tout va (encore) bien.

Un personnage Écorché qui reçoit un coup « normal » (sans annonce) est Blessé

Blessé :

- **au Bras :** la victime lâche l'objet ou l'arme tenu en main, la main est inutilisable
- **à la Jambe :** la victime boîte et ne peut plus courir
- **au Torse :** la victime ne peut plus courir et doit utiliser une de ses mains pour tenir ses tripes pendant qu'elle fuit. (donc ne rien tenir d'autre, ni objet, ni arme, ni bouclier, ni éclairage, RIEN)

Un coup porté sur personnage blessé entraîne le Coma / Laissé pour Mort de la victime.

La distinction entre Coma et Laissé pour Mort se fait selon l'endroit où cette situation survient.

Dans le Cloaque : Coma

Dans Mordheim : Laissé pour Mort

La plupart des personnages Laissés pour Mort le seront à cause des blessures reçues ; A quoi s'ajoutent les conditions suivantes :

IMPORTANT : Seront automatiquement et immédiatement Laissés pour Mort :

- Tous les personnages qui demeurent dans Mordheim quand le glas final sonne.
- Tous les personnages mouillés par de l'eau, même légèrement, dans Mordheim. L'eau sera fréquemment utilisée pour symboliser les pièges et les substances toxiques qu'on trouve en nombre dans Mordheim.

Seront automatiquement et immédiatement Coma / Laissés pour Mort :

- Tous les personnages frappés par un mécanisme de piège (nous n'expliquons pas à quoi ça ressemble, vous devriez comprendre par vous-même - nous comptons sur votre fair-play, nous ne voulons pas faire camper un organisateur derrière chaque piège pour vérifier).
- Tous les personnages pris pendant plus de 10 secondes (fair-play) dans une fumée colorée.



Comment interpréter Laissé pour Mort ?

Ne bougez plus, faites bien le Mort. Vraiment, ne bougez plus, même si ça vous fait patienter quelques minutes. Si vous bougez, « on » ne vous trouvera peut-être pas, et si « on » ne vous trouve pas, vous serez considéré comme Mort.

Sans trop vous en dévoiler, « on » va venir vous chercher pour la suite des événements. Il est probable que vous n'en réchappiez pas. Si toutefois vous en réchappez, « on » veillera à ce que vous y laissiez des plumes, c'est-à-dire du matériel, voire des séquelles physiques et mentales. Si du matériel vous est volé, il rejoindra immédiatement le stock de votre bande, en attendant que vous soyez à nouveau capable de l'acheter. « On » pourra vous demander d'incarner des rôles spéciaux avant de retourner au jeu. Qui sait, peut-être même que vous vous en sortirez bien et que vous en retirerez un bénéfice. Mais n'y comptez pas trop. Bon courage. Serrez les dents, ça va passer. Ne serrez pas que les dents, d'ailleurs.

A partir du moment où une incursion est terminée pour un groupe (Glas, ordre de fuite, effet de peur), il n'est plus possible de fouiller les personnages Laissés pour Mort. Donc si vous Laissez pour Mort un membre de votre bande qui transporte un objet précieux, pensez à le fouiller AVANT la fin de l'incursion, car à la seconde où finit l'incursion votre objet précieux est perdu dans Mordheim...

Dans tous les cas, comme dans le Cloaque, nous rappelons que seuls les objets fournis par l'organisation peuvent être volés.

Comment interpréter Coma ?

Ne bougez plus, faites bien le Mort. Soit votre ennemi a l'envie et le loisir de vous achever, soit non. S'il vous épargne, vous pouvez seulement attendre des soins. Au terme de 15 minutes ou aussitôt que vous avez assez d'attendre, merci de vous considérer comme Mort. Rendez-vous au Comptoir, si possible en demandant discrètement à d'autres joueurs de passage de vous porter jusqu'à plutôt qu'en marchant.

Tout le monde peut fouiller un personnage dans le Coma : seules ses possessions volables (c'est à dire fournies par l'organisation) peuvent être volées.

La Mort :

- Conservez uniquement votre matériel initial
- Effacez toutes vos promotions acquises (gardez uniquement celles de départ)
- Restituez toutes les possessions fournies par les organisateurs
- Rafrâchissez-vous, détendez-vous dans l'espace pause-café prévu à cet effet
- Présentez-vous à la Foire aux Vifs dès que les hommes du Juge vous y invitent



2. II. Achèvement

Penchez-vous sur votre victime, faites délicatement le geste de lui couper la gorge avec votre arme, annoncez à haute et intelligible voix « Achevé ». Ca, c'est fait, comme qui dirait. Un personnage dûment achevé est Mort (surprenant, hein ?).

2. III. Soins

Deux types de soins existent :

Le secourisme, « les gestes qui sauvent », est réservé à l'intérieur de Mordheim. Vous ne recouvrirez pas la santé grâce au secourisme, mais vous échapperez peut-être à la Mort, et c'est déjà pas mal.

La médecine, plus soignée, plus compliquée, plus lente, permet seule de retaper réellement quelqu'un. Elle est réservée au Cloaque. Personne ne songe à soigner sérieusement quelqu'un dans Mordheim, et celui qui prétend le contraire

est un assassin en puissance, qui mérite la corde.

Sachez seulement que : Ceux qui savent le faire, savent le faire. Et en profitent pour pratiquer des tarifs honteux. Pour le reste, pas de récupération spontanée ni d'amélioration automatique de votre état de santé. On trouve des soigneurs, des médecins et beaucoup de charlatans dans le Cloaque mais les vrais pillards professionnels préfèrent disposer d'un « toubib » compétent et fidèle, même au prix fort (généralement auprès des Franc-tireurs : un bon médecin, de nos jours, peut rapidement en avoir assez d'être payé en poules maigres ou en mauvais vin, et propose ses services à qui peut payer en bon or).

3. Combat

Nous sommes dans un système de combat sans points de vie où l'avantage est donné à la surprise, aux combats à distance (tir), aux embuscades, au surnombre, à l'organisation tactique.

Dans le meilleur des cas, vous pourrez encaisser à peine quelques touches avant d'être mis hors de combat, les combats seront donc rapides et sanglants.

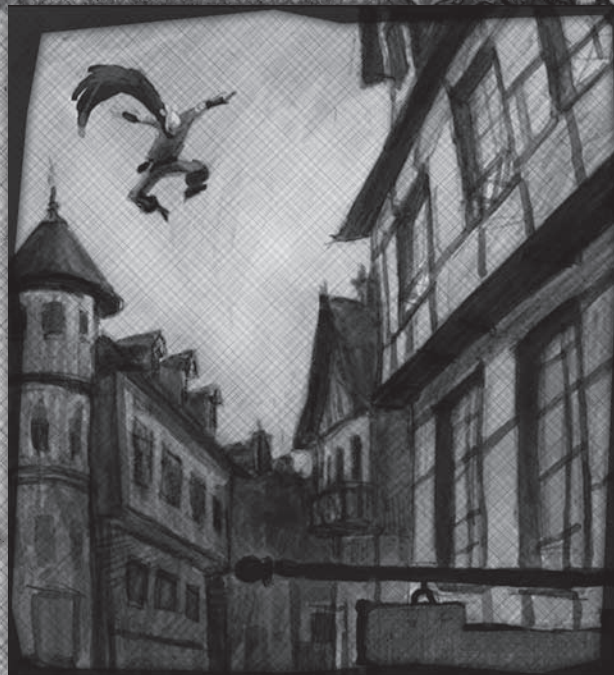
Il est important d'adopter un comportement responsable et fair-play pour éviter que les combats donnent lieu à des gestes potentiellement dangereux ou des contestations sans fin. Notre objectif à tous doit être de proposer et vivre de belles scènes d'action, intenses et prenantes. Faisons-nous plaisir avant tout, sans chercher à « gagner à tout prix ».

Le système est voulu simple : un coup porté sans annonce baisse le niveau de santé d'un cran :

Sain => Écorché => Blessé => Coma / Laissé pour Mort (= > achèvement => Mort)

3.1. Annonces

En cas d'annonce lors d'un coup porté, l'annonce est immédiatement appliquée, quel que soit votre état de santé actuel. Seul le port d'une armure, la promotion Coriace, ou des équipements à l'effet similaire permettent d'ignorer une annonce (puisque le coup est annulé). Votre état de santé passe immédiatement à celui induit par l'annonce, sinon il reste inchangé.



Pour être clair :

Brise : annonce uniquement valable quand un coup est porté avec une Grande Arme sur un bouclier : le bouclier est brisé et désormais inutilisable. Il doit être immédiatement abandonné sur place, au sol. Pas d'autres dégâts.

Blessé : la victime est immédiatement Blessée, sauf si elle porte une armure ou bénéficie d'une protection équivalente (Coriace, par exemple).

Coma : la victime est immédiatement dans le Coma, sauf si elle porte une armure ou bénéficie d'une protection équivalente (Coriace, par exemple).

Mort : la victime est immédiatement Morte, sauf si elle porte une armure ou bénéficie d'une protection équivalente (Coriace, par exemple).

Désarmé : annonce valable quand un coup est porté sur l'arme de la victime. Celle-ci doit immédiatement lâcher son arme au sol, derrière elle. Aucune lanière, aucune dragonne pour contrer ceci.

Résumé :

- «Blessé» => état de santé Blessé
- «Coma» => état de santé Blessé
- «Mort» => état de santé Mort
- «Brise» => bouclier brisé, santé inchangée
- «Désarmé» => arme jetée derrière soi, santé inchangée
- Rappel du chapitre Magie :
- «Foudre» => Coma / Laissé pour Mort

4. Vol



RAPPEL : ne volez pas tout ce qui traîne, car vous avez de grandes chances de tomber sur des éléments de décoration fournis par les joueurs. Vous ne souhaitez pas voir disparaître vos chandeliers, votre coffre, votre tapis, votre vaisselle, votre déco, vos bijoux personnels : alors ne volez pas ceux des autres. Dans le doute, focalisez-vous sur ce qui est fourni par l'organisation et qui a une valeur significative.

Nous sommes conscients que l'interdiction de voler le matériel personnel est un peu arbitraire, mais ça nous paraît indispensable pour ne pas bloquer votre Intendant dans d'interminables navettes avec le Comptoir pour revendre des épées et des couteaux ET pour préserver, justement, votre matériel personnel de toute dégradation.

Si toutefois vous avez besoin de désarmer temporairement d'autres personnages, jouez-le naturellement : confisquez les armes concernées, enfermez-les dans un endroit spécifique, avec une serrure fournie par l'organisation. Si la situation s'éternise, organisez un retour discret des armes confisquées au Comptoir. Trouvez, en collaboration avec le Comptoir, des solutions intelligentes pour créer du jeu. Mais faites en sorte que le matériel confisqué à d'autres joueurs ne soit JAMAIS utilisé par autrui.

4.1. Cambriole

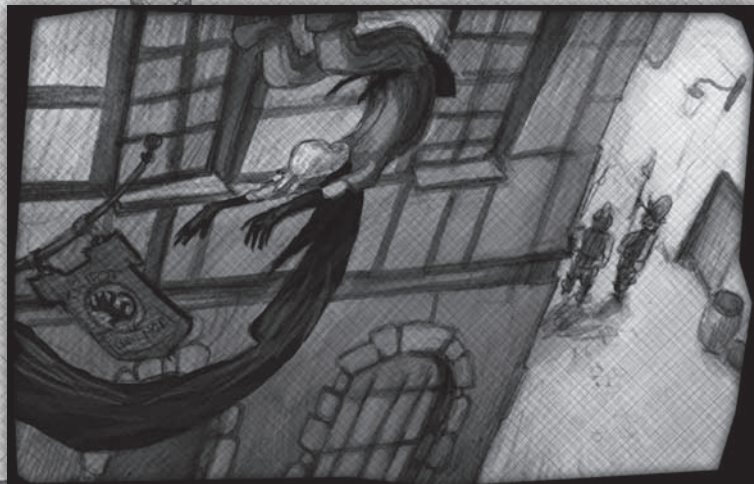
La Cambriole regroupe toutes les possibilités de vol « sans fouille ». La Cambriole est encadrée par des promotions spécifiques, qu'il vous faut connaître pour les interpréter correctement.

Le vol à la tire : les voleurs compétents disposent d'étiquettes autocollantes numérotées qu'ils vont devoir placer sur vos sacs, bourses, fourreaux, etc. A l'instant où vous remarquez une étiquette de ce type sur une de vos possessions, vous devez remettre le contenu de l'objet étiqueté (ou l'objet lui-même) au Comptoir, même si vous n'êtes pas Intendant. Un accueil rapide spécifique « Objets Trouvés » sera prévu pour ce cas précis. Soyez fair-play et AUSSITÔT que vous voyez une étiquette collée sur un de vos biens, allez aux Objets Trouvés avant toute autre affaire.

4.1. Fouille :

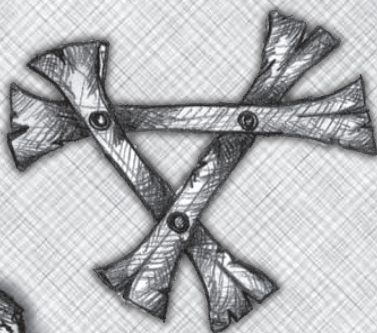
Un personnage Coma / Laissé pour Mort peut être fouillé : vous pouvez emporter tout élément de jeu fourni par l'organisation. Parmi ceux-ci : Pierre Distordante (évidemment), reliques, parchemins de sortilèges (rouges uniquement), grimoires et autres documents, potions, poisons, trophées divers, souvenirs affectifs (tête de démon, squelette de prêtre, etc...) Dans le doute, fiez-vous à votre Intendant, lui seul est capable d'estimer la valeur potentielle des choses. **NE VOLEZ PAS LES ARMES NI LES ARMURES.**

La fouille se fait manuellement et la victime continue à faire le mort. Merci de ne rien planquer dans vos sous-vêtements pour éviter toute gêne. Si toutefois le « fouilleur » a un doute et hésite à fouiller un endroit qui pourrait incommoder la victime, il est en droit de vous demander votre collaboration. Merci d'obtempérer rapidement.

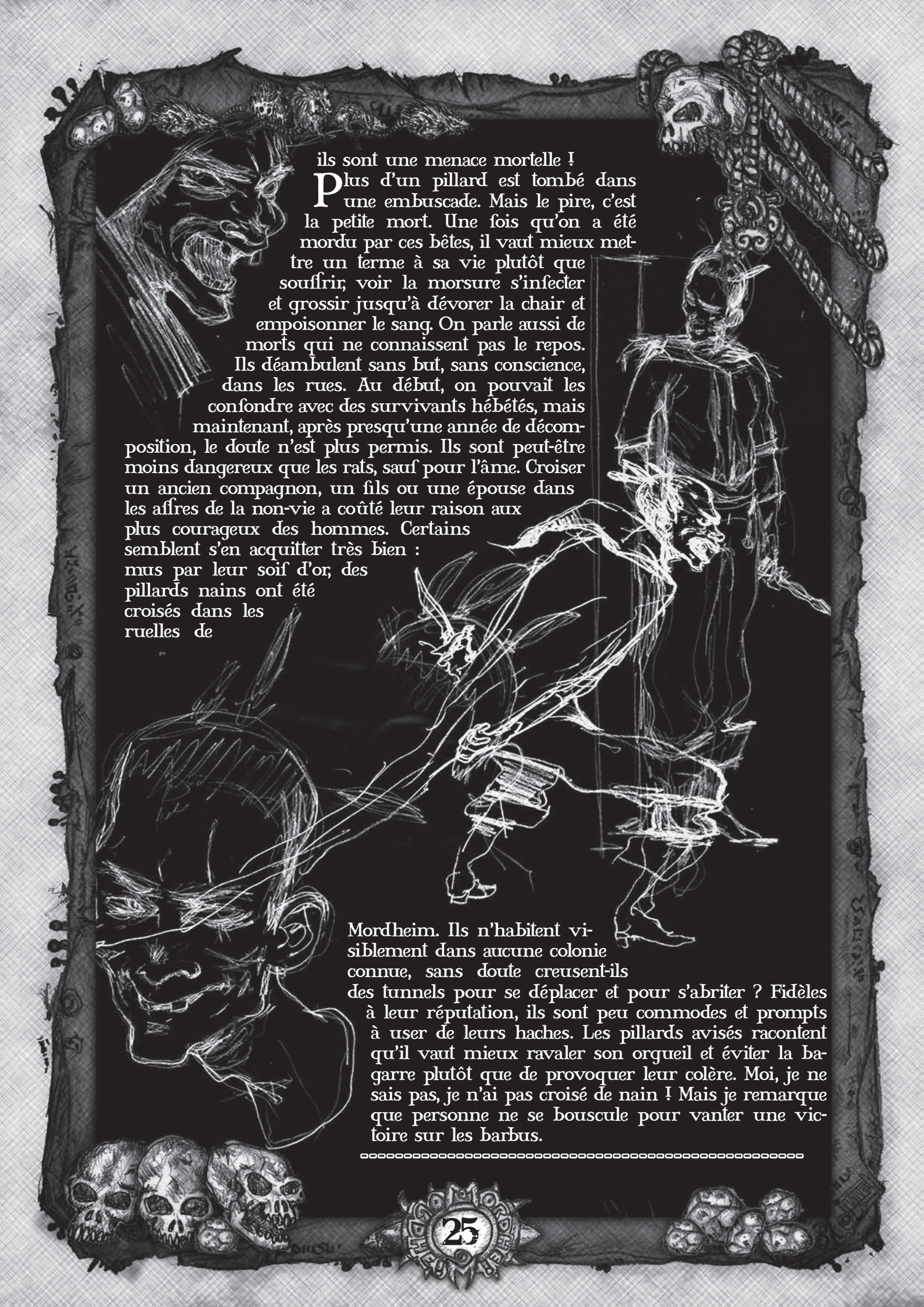


Le casse : certains voleurs sont en mesure de forcer les serrures qui équipent les portes de vos maisons et de vos campements. Ces serrures sont représentées par des images (avec un état OUVERT et un état FERME) intégrant des énigmes ou des casse-têtes que seuls les voleurs compétents sont en droit d'essayer de résoudre avec les outils adéquats, fournis par l'organisation. Une fois entré à l'intérieur de votre maison, le voleur peut librement – à ses risques et périls – emporter ce qu'il trouve, en gardant à l'esprit les précautions d'usage pour la décoration et les effets personnels. Un voleur peut aussi profiter du sommeil de ses victimes pour les neutraliser. Afin de ne pas dévoiler son identité et de ne pas réveiller ceux d'entre vous qui ne souhaitent pas l'être, le voleur laissera, bien en évidence, un parchemin où figurera l'ensemble de ses forfaits : qui il a fouillé, qui il a assassiné (maximum 1 personne), etc. Le parchemin portera une étiquette numérotée pour identifier le voleur pour l'organisation. Le parchemin devra être rédigé sur le lieu du forfait, après le « cassage » de la serrure. En aucun cas il n'est possible de rédiger le parchemin avant. Ce qui signifie qu'il vous faudra une astuce personnelle (à vous d'être malin) pour réussir à écrire dans le noir... Le voleur devra joindre au parchemin l'image de la serrure dûment complétée (énigme / casse-tête résolu). Dès votre réveil, si vous constatez la présence d'un tel parchemin, faites immédiatement la collecte des objets volés, ajoutez-y le parchemin, et portez le tout aux « Objets Trouvés ». L'organisation vérifiera rapidement que la serrure a dûment été forcée, et si c'est le cas conservera les biens volés pour les remettre au voleur. Sinon, l'organisation vous restituera le butin, et s'occupera de tirer les oreilles de l'indélicat voleur.

Comme une porte n'est jamais équipée que d'une seule serrure, et qu'une porte sans serrure c'est un obstacle infranchissable, à partir du moment où vous avez été victime d'un casse, il ne pourra pas s'en produire un autre avant votre réveil, et vous pourrez dormir tranquilles. Là encore, c'est un peu arbitraire et pas très réaliste, mais c'est le meilleur compromis qu'il nous semblé entre jouabilité, réalisme et équité.



Dans les ténèbres du Châtiment, qui peut imaginer quelle tragédie s'est jouée ? Les rares survivants refusent d'en parler, ou plutôt, ne peuvent s'y résoudre. La plupart ont perdu la raison. Ceux qui sont restés lucides sont submergés par l'émotion, la peur, et s'enferment dans un cauchemar éveillé, incapables de raconter. Pourtant, dans les colonies, les rumeurs vont bon train : il suffit d'un peu d'alcool pour délier certaines langues. On parle de meutes de rats géants qui marchent debout, comme des parodies d'hommes. Ils fouissent, grattent, creusent, se repaissent des déchets et des cadavres. On ne peut jamais les observer très longtemps, car ils devinent rapidement la présence du meilleur des espions, comme prévenus par l'instinct. On ne peut pas les combattre vraiment, car ils sont habiles à disparaître dans les ombres et les souterrains. Mais qu'on ne se trompe pas :



ils sont une menace mortelle !
Plus d'un pillard est tombé dans une embuscade. Mais le pire, c'est la petite mort. Une fois qu'on a été mordu par ces bêtes, il vaut mieux mettre un terme à sa vie plutôt que souffrir, voir la morsure s'infecter et grossir jusqu'à dévorer la chair et empoisonner le sang. On parle aussi de morts qui ne connaissent pas le repos. Ils déambulent sans but, sans conscience, dans les rues. Au début, on pouvait les confondre avec des survivants hébétés, mais maintenant, après presque une année de décomposition, le doute n'est plus permis. Ils sont peut-être moins dangereux que les rats, sauf pour l'âme. Croiser un ancien compagnon, un fils ou une épouse dans les affres de la non-vie a coûté leur raison aux plus courageux des hommes. Certains semblent s'en acquitter très bien : mus par leur soif d'or, des pillards nains ont été croisés dans les ruelles de

Mordheim. Ils n'habitent visiblement dans aucune colonie connue, sans doute creusent-ils des tunnels pour se déplacer et pour s'abriter ? Fidèles à leur réputation, ils sont peu commodes et prompts à user de leurs haches. Les pillards avisés racontent qu'il vaut mieux ravalier son orgueil et éviter la bagarre plutôt que de provoquer leur colère. Moi, je ne sais pas, je n'ai pas croisé de nain ! Mais je remarque que personne ne se bouscule pour vanter une victoire sur les barbus.

5. Les BANDES

5.1. Tableaux de Référence des Bandes

Ou comment connaître toutes les subtilités liées à votre bande ! Accès aux promotions, spécialisation, nombre de vétérans, etc...

Reiklanders

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Capitaine (1)		X	X		X			X						X	X	X
Vétéran	Sergent (0-3)	X	X	X					X		X			X	X	X	X
Homme de main	Mercenaire		X	X	X				X		X		X	X	X		X

Le Reikland, même en ces temps troublés, a toujours produit des officiers de valeur. La première promotion de Commandement est offerte au Capitaine (gratuite)

Pirates de Sartosa

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Capitaine (1)		X	X	X	X	X		X		X			X	X	X	X
Vétéran	Second (0-4)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Homme de main	Pirate		X	X	X				X						X		X

* Compte tenu de leurs origines très diverses et de leurs parcours personnels variables, les seconds de navire peuvent librement déterminer leurs domaines de Promotion. Les joueurs concernés peuvent cocher les 3 domaines de Promotion de leur choix. Merci d'informer les organisateurs des domaines choisis AVANT le début du jeu. Un minimum de justification est le bienvenu.

Exemple 1 : le pirate vétéran, ancien galérien, ancien gladiateur : Force, Combat, Défense

Exemple 2 : le navigateur à lunettes, seul lettré de l'équipage : Érudition, Marchandage, Cartographie

Exemple 3 : le chirurgien / homme à tout faire providentiel : Déplacement, Subterfuge, Secourisme

Exemple 4 : le sorcier indigène à moitié fou recueilli sur une île lointaine : Cambriole, Foi, Sorcellerie

Middenheimers

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Capitaine (1)	X	X			X			X						X	X	X
Vétéran	Sergent (0-3)	X	X						X		X			X	X	X	X
Homme de main	Mercenaire	X	X	X	X				X		X		X	X	X		X

Le Middenland, même en ces temps troublés, a toujours produit des meneurs d'hommes affirmés. La première promotion de Commandement est offerte au Capitaine (gratuite)

Théâtre Errant

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Metteur en Scène (1)					X	X				X			X	X	X	
Vétéran	Régisseur (0-2)					X	X	X	X		X		X		X		X
Vétéran	Premier Rôle (0-2)		X		X	X					X				X	X	X
Homme de main	Comédien						X	X			X				X	X	
Homme de main	Homme à tout faire				X		X	X	X				X		X		

Tiléens

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Don (1)		X	X		X	X	X	X		X			X	X	X	X
Vétéran	Brutes (0-2)	X	X	X			X	X	X						X		X
Vétéran	Enchanteur OU Sorcier (0-1)					X					X	X	X	X			
Homme de main	Filou		X	X	X		X	X			X		X	X	X		

L'emploi de mercenaires est profondément inscrit dans la culture Tiléenne. Chaque Tiléen connaît au moins un mercenaire, qui en connaît un d'autre, qui en connaît un d'autre, qui connaît quelqu'un qui doit un service au Don... Le Don se voit offrir la promotion 3 de Marchandage : Persuasion (et seulement celle-ci)

Répurgateurs

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Répurgateur (1)		X	X		X			X					X	X	X	X
Vétéran	Enquêteur (0-2)		X	X	X	X			X					X	X		X
Vétéran	Prêtre (0-1)		X			X				X			X			X	X
Homme de main	Acolyte Zélote (0-2)	X	X		X	X			X	X							
Homme de main	Acolyte Laïc		X	X			X	X			X		X		X		

Les Acolytes Zélotes regroupent des puritains, des flagellants, des prêcheurs illuminés, des pénitents. Non contents de former une bien piètre compagnie pendant les voyages, ils sont insensibles à la peur ainsi qu'à toute forme de discipline. Ils sont donc immunisés à la peur ET aux ordres

Mariembourgais

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Chef de Bande (1)	X	X	X			X		X						X	X	X
Vétéran	La Cassette (0-1)		X	X	X	X		X			X		X	X	X	X	
Vétéran	Enchanteur OU Sorcier (0-1)					X						X	X	X			
Homme de main	Mercenaire		X	X	X		X	X	X		X		X	X	X		

Les mercenaires Mariembourgais sont des combattants désorganisés et sans honneur. Leurs chefs paraissent à peine moins mauvais. Néanmoins, ils jouissent de la puissance financière quasiment sans limite de leur employeur, la Confrérie des Honnêtes & Libres Marchands de Marienburg. Budget d'équipement initial majoré à hauteur de 750 Co.

Kislevites

Rang	Nom / Titre	For	Cbt	Tir	Dep	Eru	Sub	Cam	Def	Foi	Mar	Sor	Sec	Car	Bal	Cha	Com
Capitaine	Boyar (1)	X	X			X			X					X	X	X	
Vétéran	Garde du Corps (0-1)	X	X						X		X		X	X	X		
Vétéran	Magicien au choix (0-1)					X				X		X				X	
Vétéran	Dresseur (0-1)		X				X	X	X				X				
Vétéran	Ours (0-1)																
Homme de main	Cosaque		X	X	X				X					X	X		

L'abus d'alcools forts, le froid, la proximité avec le chaos, certaines formes de folies héréditaires et les cruelles habitudes des Tsars en matière de paix civile et de justice valent à TOUS les Kislevites d'être immunisés à la peur ET aux ordres

Ours :

Immunisé aux tirs ; Griffes = Ambidextrie courte ; Santé : SPECIAL 5 touches pour Blessier ; Pas de promotion ; Dresseur préalable ; Animal lié (doit conserver le dresseur à portée de vue ; s'enfuit si dresseur est tué) Le joueur qui incarne l'Ours peut également incarner temporairement un Cosaque qui ne progresse pas.

5.II. Création d'une Bande

A la création, aucun membre de la Bande ne peut accéder au 3ème rang d'un domaine de promotion.

- Le Capitaine prend 4 promotions
- Les Vétérans prennent 3 promotions
- Les hommes de main prennent 2 promotions

Voir le Tableau de Référence pour connaître les domaines de Promotion qui vous sont accessibles



5.III. Équipement initial

La bande dispose d'une somme exprimée en Couronnes pour acheter son matériel et son équipement. Ces achats devront être faits avant le début du jeu, en communiqués aux organisateurs par voie de courrier électronique, selon le modèle de fiche d'équipement initial qui figure en annexes.

Les armures qui figurent sur la liste du matériel initial seront vérifiées par les organisateurs et leur prix final sera peut-être réajusté en fonction de la protection effective. Pour éviter toute déconvenue et devoir recalculer vos achats de matériel initial à la dernière minute, nous vous encourageons à être objectifs sur la protection réelle de vos armures, en vous inspirant des exemples communiqués dans le chapitre Matériel & Equipement.

Rappelez-vous : tout ce que vous possédez comme matériel initial doit être reporté sur votre liste dans la mesure où ce matériel peut avoir une utilité pendant le jeu. N'oubliez pas de déduire de votre budget les sources d'éclairage et de feu, les munitions des armes de tir, le papier et l'encre de votre cartographe, etc...

5.IV. Création d'un personnage

Dans le GN Mordheim, vous interprétez des pillards sans foi ni loi qui apprennent leur détestable métier « sur le tas ». Aussi n'apprennent-ils que des savoir-faire utiles et disponibles dans ce milieu hostile, aussi les règles du jeu ne reflètent-elles que cet aspect là de vos personnages. Peut-être votre personnage est-il un peintre hors pair, à moins qu'il s'agisse d'un maître de l'art floral, cela n'est

pas recouvert par les règles. Ce qu'un personnage peut faire est défini par son expérience acquise dans son métier de pillard, qui recouvre plusieurs spécialités et possibilités, toutes appelées « promotions ».

Ce qu'AUCUN personnage NE PEUT faire sans promotion appropriée :

- Franchir une fenêtre ou un passage signalé
- Manier une arme plus grande qu'une arme courte
- Lire et écrire

Et, d'une façon générale, ce qui est rendu possible par des Promotions, voir ce chapitre en détail.

Ce que TOUT personnage PEUT faire sans aucune promotion :

- Manier une arme courte.
- Manier deux armes courtes, une dans chaque main.
- Porter et utiliser une seule arme de jet (couteau de lancer, hachette, etc.)
- Compter
- Courir
- Baratiner autrui (en tout cas essayer)

Ce qu'un personnage peut faire :
Voir la liste des promotions

Incursion/répit : vous verrez souvent apparaître ce terme qui sert à quantifier le nombre d'utilisations de certaines promotions. La plupart des promotions s'utilisent un certain nombre de fois par incursion. A votre retour d'incursion, c'est le moment du répit, vous pouvez à nouveau utiliser autant de fois votre promotion que cela est spécifié. Pour pouvoir vous servir à nouveau de votre promotion, il faudra RETOURNER dans Mordheim . C'est moche, mais c'est comme ça : si on ne s'entraîne pas régulièrement, on s'encroûte et on perd la main !



6. Promotions

Les promotions s'acquièrent dans l'ordre, et se cumulent. Un personnage créé avec le rang 1 de Force peut manier une grande arme. Plus tard, lorsqu'il progresse, il peut acquérir le rang 2 et infliger « Brise » avec cette grande arme.

RAPPEL : à sa création, aucun personnage n'a accès au 3ème rang d'un domaine de promotion

Combat

1 – Arme Longue

Vous autorise à manier une arme longue (entre 60 cm et 1,20 mètre) ; comme le maniement d'une seconde arme courte est accessible à tous, vous pouvez continuer à manier une arme courte dans l'autre main.

2 – Armes de spécialisation : Ambidextrie longue

Vous autorise à manier simultanément deux armes longues (entre 60 cm et 1,20 mètre)

3 – Désarmement

En frappant l'arme de l'adversaire vous criez : « Désarmé ! ». Votre adversaire doit immédiatement jeter l'arme touchée derrière lui. Aucun système de lanière, de dragonne ou de sangle n'est autorisé pour contrer ceci. 1 fois par incursion/répét.

Force

1 - Armes de spécialisation : Grandes Armes

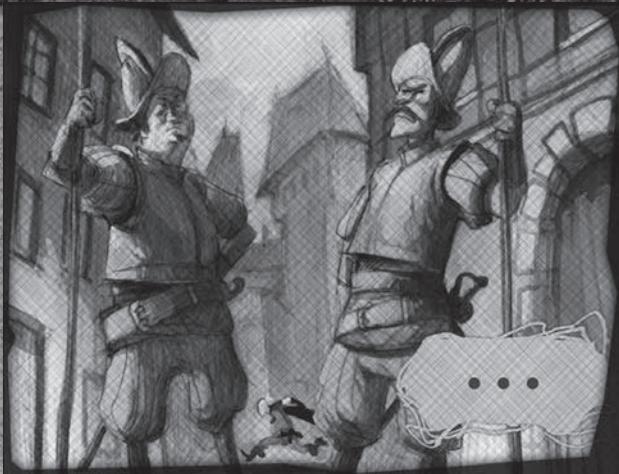
Vous autorise à manier des armes dont la longueur totale est supérieure à 1,20 mètre. Maniement obligatoire à deux mains.

2 - Coup Puissant [Brise]

Vous permet d'infliger « Brise » avec une Grande Arme. A volonté.

3 - Coup puissant [Blessé]

Vous permet d'infliger « Blessé » avec une Grande Arme. A volonté.



Défense

1 – Armes de Parade

Vous autorise le port et l'emploi du bouclier (qui n'excède pas 75 cm dans sa plus grande dimension) et de la rondache (max. 25 cm dans sa plus grande dimension) (pas en même temps, évidemment !).

2 – Trompe-la-mort

Pour que votre personnage meure, il doit avoir été achevé. Dans tous les autres cas, il survit. Notamment dans Mordheim. Tôt ou tard, il en ressortira. Reste à voir dans quel état...

3 – Coriace

Vous êtes couturé de cicatrices (il faudra prévoir un maquillage voyant) et vous avez l'habitude de prendre des coups sans broncher. Vous bénéficiez d'une touche supplémentaire avant d'être blessé, exactement comme si vous portiez une armure légère, et ce quel que soit votre équipement. Si vous portez une armure, sa protection s'ajoute à celle de Coriace.

Tir

1 - Armes de spécialisation : Armes de Tir

Vous autorise l'usage des arcs et arbalètes. Rappel : tous les projectiles (flèches, carreaux – pas les armes de jet, soit lancées « à la main ») annoncent « Blessé ». Le nombre d'armes de jet que vous pouvez porter et utiliser n'est plus limité.

2 - Adresse au Tir

Vous trouvez aisément le défaut des armures. Celles-ci n'accordent plus aucune protection contre vos flèches et blessent automatiquement (désormais équipées d'un ruban vert fourni par nos soins pour signaler ce fait). Ce n'est pas une annonce, donc une armure ne protège pas. C'est

une blessure automatique, que seul un bouclier permet d'éviter.

3 - Franc-Archer

Vos tirs sont si puissants que vos adversaires n'ont plus le temps de s'enfuir en rampant. Vos flèches (désormais équipées d'un ruban rouge fourni par nos soins pour signaler ce fait) mettent directement vos adversaires dans le coma. Ce n'est pas une annonce, donc une armure ne protège pas.

OUI, les armes de tir font très mal, c'est tout à fait volontaire. Nous voulons enfin voir dans un GN des joueurs se prendre des flèches dans le buffet et subir des impacts comme dans les films de John Woo. Nous voulons restituer le rôle tactique d'un archer embusqué dans une ruelle mal éclairée. Nous voulons voir des joueurs se mettre à couvert plutôt que foncer tête baissée. A vous de jouer !

Déplacement

1 - Saut

Vous autorise à franchir les fenêtres (les fenêtres ouvertes. Ne considérez pas qu'il s'agit d'une invitation à tout casser sur votre passage). Permanent.

2 - Escalade

Vous permet de faire franchir à autrui une fenêtre comme s'il avait Saut. Vous devez néanmoins l'assister (lui tendre la main et le faire passer). Vous autorise également à franchir SEUL certains passages signalés. Permanent.

3 - Fuite

Vous pouvez crier « Fuite ! ». Tous ceux qui vous entendent à ce moment doivent Vous laisser 5 secondes d'avance avant de pouvoir vous poursuivre ou vous attaquer. Ne se cumule pas avec le deuxième rang de Subterfuge (ça ne fait pas 10 secondes de délai – en revanche 2 utilisations de 5 secondes sont possibles). 1 fois par incursion/répét.

Subterfuge

1 – Coup Assommant

Vous permet de mettre dans le coma (crier « Assommé ! ») un adversaire que vous frappez dans le dos avec une matraque (et rien d'autre), par surprise (hors d'un combat donc). Certaines créatures très résistantes sont immunisées, ainsi que tout adversaire coiffé d'un casque. 1 fois par incursion/répét.

2 – Fuite

Vous pouvez crier « Fuite ! ». Tous ceux qui vous entendent à ce moment doivent vous laisser 5 secondes d'avance

avant de pouvoir vous poursuivre ou vous attaquer. Ne se cumule pas avec le troisième rang de Déplacement (ça ne fait pas 10 secondes de délai – en revanche 2 utilisations de 5 secondes sont possibles). 1 fois par incursion/répét.

3 – Assassin

Avec une dague (et rien d'autre), vous pouvez égorger un adversaire par surprise (en dehors de tout combat). Une main sur la bouche, l'autre plaçant la dague sur la gorge de l'adversaire, vous murmurez alors à son oreille : « Égorgé ». Votre adversaire meurt aussitôt. 1 fois par incursion/répét.



Foi

1 – Croyant

Vos dégâts passent à « Blessé » face aux créatures listées comme « Ennemis de votre culte » - selon votre historique personnel. Permanent. Accès aux Psaumes.

2 – Exalté

Comme la promotion de Défense Coriace. Accès aux Prières.

3 – Saint

Énoncez clairement, avant ou pendant un combat, que les « Ennemis de votre culte » vont subir le châtiment de votre dieu. Votre mise en garde solennelle doit durer au moins 10 secondes, n'hésitez pas à prévoir un petit texte rédigé avec soin. Si vos « Ennemis de votre culte » ne s'enfuient pas immédiatement après votre mise en garde, augmentez les dégâts de vos coups à « Mort », quelles que soient vos autres promotions et votre équipement, contre eux, jusqu'à la fin du combat. Accès au domaine de Magie associé à votre culte (selon historique personnel). 1 fois par incursion/répét.

Charisme

1 – Charisme

Votre nombre d'ordres restreints utilisables par incursion est majoré de 1. Si vous n'aviez pas d'ordre (pas de promotion de Commandement), vous pouvez maintenant utiliser 1 ordre restreint.

2 – Démagogue

La Foule en Colère se range automatiquement de votre côté si vous demandez son assistance, de façon spectaculaire (debout sur une table, l'épée à la main, avec une belle tirade). Veuillez prévoir une grande plume colorée, coiffant un chapeau voyant, pour signaler ce fait, et un sifflet, pour

attirer l'attention. Si 2 personnages usent de leur Charisme, la Foule en Colère décide librement selon la qualité des tirades. Dans tous les cas, quand un personnage Charismatique prend la parole, TOUS les joueurs lui laissent au moins 30 secondes pour parler, et ne font rien d'autre en attendant.

3 – Intimidation

Seuls les personnages de rang Capitaine peuvent vous attaquer au corps à corps (ne change rien pour les tirs). Veuillez prévoir une décoration très voyante de type grosse médaille militaire pour illustrer ce fait. Évidemment, si vous attaquez un simple Homme de main, il est en droit de se défendre ! De plus, le nombre d'ordres généraux utilisables par incursion est majoré de 1.

Marchandage

1 – Baratin

La valeur du butin rapporté de Mordheim est majorée de 25% par le Comptoir lorsque l'Intendant du groupe possède cette compétence. Tout autre membre de la bande qui possède cette compétence « rapporte » 5% de majoration supplémentaire (jusqu'à un maximum de 50% de majoration totale).

2 – Embrouille

Lors de la phase de butin, l'Intendant peut échanger un objet par membre disposant de cette compétence, objet de faible valeur (mais pas de valeur nulle) de son choix contre n'importe quel article non-magique disponible au Comptoir (dans le stock de la bande ou au bazar).

3 – Persuasion

Chaque jour de jeu incluant le jour où l'Intendant atteint ce rang de compétence, la bande peut recruter gratuitement un Franc-tireur de son choix pour une incursion donnée. L'Intendant de la bande indiquera au Comptoir de quel Franc-tireur il souhaite louer les services, et le Comptoir s'occupera de rémunérer ce dernier au tarif forfaitaire. Vous devez quand même vous arranger avec le Franc Tireur en question pour le recruter. Seul l'Intendant d'une bande peut atteindre ce rang de compétence.

Érudition

1 – Alphabétisation

Vous permet de lire tout document non codé.

2 – Langage Secret : Classique

Vous permet de déchiffrer le Classique, la langue des lettrés et des historiens, grâce à une grille de décryptage remise lors de l'acquisition de cette compétence.

3 – Langage Hermétique : Magikane

Vous permet de déchiffrer le Magikane, la langue des sorciers et des mages, grâce à une grille de décryptage remise lors de l'acquisition de cette compétence.

Secourisme

1 - Premiers Soins

Vous pouvez réanimer un personnage dans le coma (il revient au niveau de blessure blessé). Dans Mordheim, compétence limitée à 1 utilisation par incursion. Sans effet à l'extérieur de Mordheim, seul un soigneur compétent peut réellement vous soigner correctement. Nécessite un onguent par utilisation.

2 - Secouriste

Comme Premiers Soins, mais jusqu'à 2 fois supplémentaires (donc total 3) par incursion dans Mordheim. Sans effet à l'extérieur de Mordheim, seul un soigneur compétent peut réellement vous soigner correctement. Nécessite un onguent par utilisation.

3 - Chirurgien de campagne

Vous pouvez permettre à un personnage dans le coma de se relever à l'état sain et de continuer l'incursion en cours. Utilisable 1 seule fois par incursion. Sans effet à l'extérieur de Mordheim, seul un soigneur compétent peut réellement vous soigner correctement. Nécessite un onguent par utilisation.



Cartographie

1 - Architecture :

Certains bâtiments obéissent toujours aux mêmes règles de construction et sont faciles à dessiner rapidement. Si le fragment de plan de ville comporte un numéro, le cartographe est dispensé de reproduire le fragment. A la place, il peut simplement noter le numéro.

2 - Mémoire exceptionnelle :

Il suffit au cartographe d'un seul coup d'œil pour mémoriser un fragment de plan de ville complet. Pour ce faire, il devra simplement noter le nom d'un lieu qui apparaît sur le fragment de plan de ville. Il n'aura pas besoin de recopier l'intégralité du fragment concerné.

3 - Logique et Orientation :

Le cartographe peut déduire de ses précédentes observations le contenu d'un fragment de plan de ville qui lui manque à l'issue d'une incursion. Il peut obtenir du comptoir un plan de ville en échange de seulement 3 fragments (au lieu de 4 en temps normal).



Balistique

1 – Tireur débutant

Vous êtes capable de vous servir d'une arme à feu à tir unique, mais incapable de l'entretenir ou de la recharger correctement. Vous pouvez donc tirer 1 fois, après quoi l'arme devient inutile entre vos mains. Vous demeurez incapable de vous servir d'une arme à chargeur ou à canons multiples.

2 – Tireur confirmé

Vous êtes capable de vous servir d'une arme à feu, et vous commencez à comprendre comment l'entretenir, la nettoyer, la recharger. Vous pouvez donc tirer 3 fois, après quoi vous devrez confier votre arme à un personnage compétent ou au Comptoir, pour une révision complète. Dans la limitation de vos 3 tirs, vous pouvez également utiliser les armes à feu les plus sophistiquées, à chargeur ou à canons multiples.

3 – Nemrod

Les armes à feu n'ont plus aucun secret pour vous. Aussi longtemps que vous disposez des munitions adéquates, vous pouvez utiliser et recharger librement tout type d'arme à feu.

ATTENTION : les armes à feu sont fabriquées et fournies uniquement par l'organisation du GN. Elles seront disponibles en nombre TRES limité, du fait de leur rareté et de leur puissance. Les tirs d'armes à feu TUENT. Les armures n'offrent AUCUNE PROTECTION contre les tirs d'armes à feu. Encore faut-il que le tir touche, puisque les armes à feu que nous fournissons lancent effectivement des projectiles inoffensifs, en mousse (type nerf). Les armes à feu sont des petites choses fragiles, et bien souvent celles récupérées sur les corps de vos défunts ennemis seront inutilisables et irréparables.

Commandement

Le Commandement est un domaine de promotion un peu particulier, qui porte à la fois sur la résistance du personnage à la peur et sa faculté à diriger les autres. Nous rappelons que face à un effet de peur, tout personnage « normal » doit rester figé de peur pendant 30 secondes ou jusqu'à être physiquement agressé, puis regagner son point d'entrée le plus rapidement possible, ce qui met fin à son incursion (le personnage apeuré refusera de retourner dans Mordheim avant une autre incursion).

1 – Vétéran

Résistance à la peur : le personnage peut ignorer 1 effet de peur par incursion.

Commandement : le personnage peut utiliser 1 ordre restreint par incursion (donc pas d'ordre général, même Libre)

2 – Sergent

Résistance à la peur : le personnage peut ignorer 2 effets de peur par incursion. Par ailleurs, s'il est apeuré, il ne ressort pas de Mordheim : il lui suffit de se mettre hors de vue de la source de l'effet de peur et de rester totalement inactif 1 minute (le temps de reprendre le contrôle de lui-même).

Commandement : le personnage peut utiliser 3 ordres restreints par incursion + 1 ordre général

3 – Capitaine

Résistance à la peur : le personnage est immunisé à tout effet de peur.

Commandement : le personnage peut utiliser 5 ordres restreints par incursion, ainsi que 2 ordres généraux





Fonctionnement des Ordres

Les ordres nous ont semblé une bonne solution pour restituer la capacité de certaines bandes à s'organiser rapidement et se montrer efficaces. Néanmoins, nous attirons votre attention sur les qualités dont vous devrez faire preuve pour que le système des ordres fonctionne : écoute et attention envers vos officiers, autodiscipline, vitesse d'exécution. Le tout sans trop s'éloigner les uns des autres. Si votre bande ne comprend pas rapidement, ne s'exécute pas rapidement, se disperse trop, vos ennemis éventuels auront largement le temps de déjouer vos ordres.

Pour contourner ces difficultés, nous vous encourageons à penser en avance vos stratégies pendant les incursions : définir qui peut se séparer du groupe sans danger, qui peut combattre en première ligne et qui doit plutôt assurer un rôle de soutien moral ou physique ; qui protège l'Intendant et/ou le Cartographe ; qui prend la responsabilité d'ordonner le repli, etc... Les ordres sont un soutien à votre rôleplay, mais ne le remplacent pas.

De fait, il n'est pas inutile de « répéter », en groupe, avant le GN, les manœuvres que vos officiers pourraient vous demander d'effectuer, au moins pour ne pas être surpris quand un ordre sera donné. Les énoncés des ordres se veulent évidents pour éviter les confusions, mais dans le feu de l'action, tout est possible !

Ne perdez JAMAIS votre sens du rôleplay, y compris dans les moments de stress. Les règles d'ordres, comme celles de combat ou d'exploration, participent à la création d'une ambiance voulue angoissante et « tendue » pendant les incursions. Sachez contribuer à cette ambiance en donnant

vos ordres et en les exécutant, en combattant proprement, en communiquant de façon appropriée avec vos alliés comme vos ennemis, en continuant à interpréter votre personnage même dans le feu de l'action.

Ordres Restreints : ces ordres ont un effet obligatoire sur 1 seul membre de votre bande

Ordres Généraux : ces ordres ont un effet obligatoire sur tous les membres de votre bande.

Ordres Libres : ces ordres sont « gratuits », ils ne comptent pas dans le nombre d'ordres que vous êtes autorisés à utiliser pendant une incursion. Néanmoins, pour annoncer un ordre Libre (Restreint ou Général), il faut avoir les promotions permettant d'annoncer au moins 1 ordre de la bonne catégorie (Restreint ou Général). Ces promotions relèvent des domaines Charisme et Commandement.

Sont considérés comme membres de votre bande les Franc-tireurs et autres personnages qui vous accompagnent éventuellement au cours d'une incursion, donc qui sont comptés dans l'effectif maximal de 12 personnes au départ de l'incursion.

ATTENTION : Tous les personnages connaissent TOUS les ordres qu'ils sont en droit d'utiliser. En revanche, le nombre d'ordres utilisables est limité pour chaque incursion.

Liste des Ordres

Repli : ordre général LIBRE

Énoncé : *A moi, [NOM DE VOTRE BANDE], Repliez-vous ! Repliez-vous ! Repliez-vous !*

Effet : Les membres de la bande se replient vers leur point d'entrée, armes tenues en main au-dessus de la tête, en ne cessant JAMAIS de crier : « Repliez-vous ! ». Aucun autre personnage-joueur ou créature de Mordheim ne peut plus leur nuire, d'aucune façon, et réciproquement. Cet ordre met immédiatement fin à l'incursion en cours, pour les membres de la Bande comme pour les accompagnateurs éventuels (Franc-tireurs ou tout autre).

Charge : ordre général

Énoncé : *A moi, [NOM DE VOTRE BANDE], Chargez ! Chargez ! Chargez !*

Effet : la bande se regroupe autour du donneur d'ordre en groupe compact et charge un ennemi / un groupe d'ennemis désigné. Le premier coup porté par chaque membre de la bande est l'annonce « Blessé ».



Regroupement : ordre général

Énoncé : *A moi, [NOM DE VOTRE BANDE], Regroupez-vous, n'ayez pas peur ! Regroupez-vous, n'ayez pas peur !*

Effet : La bande se regroupe en groupe autour du donneur d'ordre en groupe compact. La bande ignore un effet de peur en cours ou imminent.

Défense : ordre général

Énoncé : *A moi, [NOM DE VOTRE BANDE], Défendez-vous ! Formez la ligne ! Défendez-vous ! Formez la ligne !*

Effet : La bande forme une ligne de part et d'autre du donneur d'ordre. Chaque membre de la bande ignore le prochain coup reçu.

Tir : ordre général

Énoncé : *A moi, [NOM DE VOTRE BANDE], préparez-vous à tirer*

Effet : La bande forme une ligne de part et d'autre du donneur d'ordre. Chaque membre équipé d'une arme de tir noue un ruban VERT à 1 projectile.

Suite de l'énoncé : *A moi, [NOM DE VOTRE BANDE], en joue ! Tirez !*

Effet : Les tireurs de la bande tirent leurs projectiles (ruban vert = effet Blessé sauf bouclier)

Réconforter : ordre restreint

Énoncé : *Ressais-toi, mon vieux, ressais-toi ! C'est un ordre !*

Effet : un membre apeuré de la bande ignore un effet de peur en cours.

Motiver : ordre restreint

Énoncé : *Fais un effort, mon vieux, recommence ! C'est un ordre !*

Effet : un membre de la bande peut immédiatement utiliser 1 seule fois une promotion dont il avait consommé toutes les utilisations autorisées au cours de l'incursion.

Galvaniser : ordre restreint

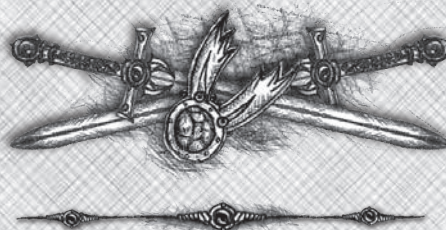
Énoncé : *Debout, mon vieux ! C'est maintenant ou jamais ! Debout ! C'est un ordre !*

Effet : un membre de la bande Blessé ou Laissez pour Mort peut reprendre une activité normale. Il n'est toutefois pas soigné. Il ignore les effets néfastes de son état de santé. S'il était Blessé, il agit normalement, et le prochain coup reçu le Laisse pour Mort. S'il était Laissez pour Mort, il agit normalement, et le prochain coup reçu le Tue. L'effet de cet ordre dure jusqu'à la fin de l'incursion ou jusqu'au prochain coup reçu.

Taxer : ordre restreint Libre

Énoncé : *Eh, mon vieux ! Passe-moi du tabac / à boire / à manger ! C'est un ordre !*

Effet : un membre de la bande vous donne ce que vous avez demandé, dans la mesure de ses possibilités. C'est ça, le privilège de l'autorité.



Cambricole

1 – Tire-laine

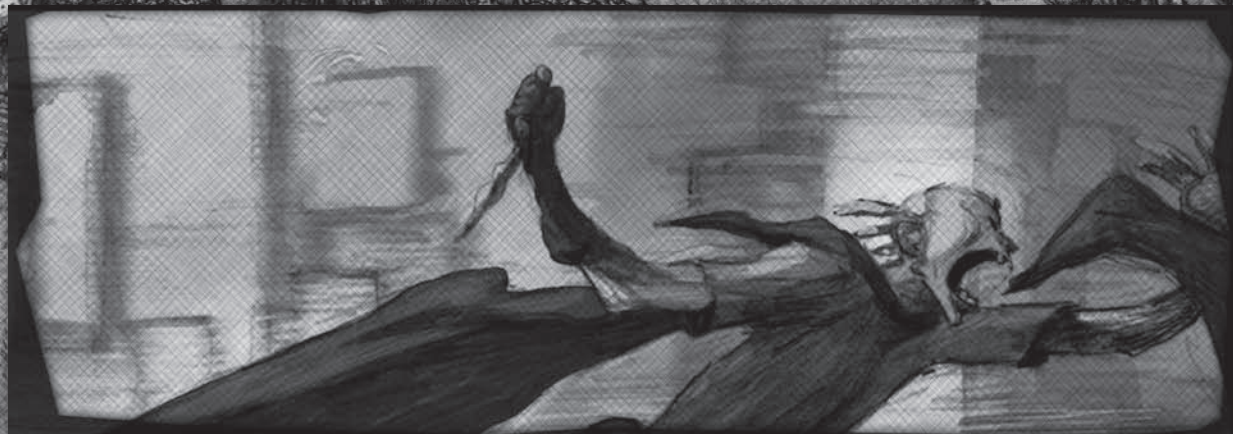
Le voleur se voit remettre une étiquette autocollante numérotée qui l'identifie auprès de l'organisation et lui permet de jouer au Tire-laine. Voir le chapitre Vol.

2 – Monte-en-l'air

Le voleur se voit remettre une deuxième étiquette autocollante numérotée, qui augmente la fréquence de ses vols à la tire. Il se voit également remettre les outils nécessaires pour essayer de forcer les serrures. Voir le chapitre Vol.

3 – Poche sans fond

Le voleur voit remettre une troisième étiquette autocollante numérotée, et peut désormais utiliser 1 seule étiquette numérotée pour protéger de toute fouille un objet unique, qu'il ne remettra pas à son fouilleur. L'objet en question est étiqueté au n° du voleur, ce qui « consomme » une de ses étiquettes.



Sorcellerie

1 – Tours mineurs

Le Sorcier connaît et utilise les sortilèges de Magie Mineure ;

2 – Mage de Bataille

Le Sorcier connaît et utilise les sortilèges de Magie de Bataille ;

3 – Magie Ancienne

Le Sorcier choisit un domaine de Magie dont il connaît et utilise les sortilèges ;



7. Magie

Magie & Foi : tous les sortilèges sont matérialisés par des parchemins à déchirer lors du lancement

Les parchemins jaunes correspondant aux sortilèges que vous connaissez ne peuvent NI être volés NI être échangés ; Ils représentent une connaissance propre au personnage. Ils doivent être déchirés pour signifier la consommation de votre énergie magique. L'intégralité des parchemins jaunes (donc les sorts que vous connaissez par cœur) vous sera remise au début du jeu. Pas de réapprovisionnement, donc agissez avec intelligence et parcimonie.

Si vous trouvez ou achetez des parchemins de sortilèges que vous ne connaissez pas (rouges), vous pouvez les utiliser s'ils appartiennent à une catégorie de magie que vous connaissez. Comme les parchemins jaunes, les parchemins rouges sont déchirés au lancement. Après destruction

du parchemin concerné, vous ne pouvez plus utiliser le sort inscrit dessus : vous ne le connaissez pas assez pour le lancer « de mémoire ». Les parchemins rouges peuvent être volés, échangés, etc...

Psaumes : 15 par GN

Une rapide prière s'impose en touchant le bénéficiaire, puis l'effet est immédiat. Les Psaumes s'utilisent uniquement sur autrui.

Guérison des Blessures Légères : améliore l'état de santé de Blessé à Sain.

Bénédiction : annule une Malédiction.

Prières : 10 par GN

Une rapide prière s'impose en touchant le bénéficiaire, puis l'effet est immédiat. Les Prières s'utilisent uniquement sur autrui.

Guérison des Blessures Graves : améliore l'état de santé de Coma ou Blessé à Sain.

Imposition des Mains : annule une Malédiction, un poison, une mutation, une maladie.

Magie Mineure : 15 sortilèges par GN

Lumière : vous autorise à utiliser une lampe électrique pendant 1 incursion OU 1 répit. Vous êtes encouragé à en choisir une puissante ! Camoufler votre lampe sous la forme d'un sceptre ou d'un objet ésotérique est obligatoire.

Pare-pluie : vous immunise à tous les dégâts occasionnés par de l'eau pendant 1 incursion OU 1 répit. (Pour le magicien uniquement, ne s'utilise pas sur autrui).

Apparition de petits animaux : vous autorise à conserver discrètement sur vous un petit animal en peluche que vous pourrez utiliser comme bon vous semble, pour divertir les passants ou tout autre usage que vous lui trouverez.

La Magie Mineure a un avantage non négligeable. Elle n'est vraiment pas dangereuse. Dans le sens où on n'a jamais vu un magicien s'enflammer spontanément ou se faire aspirer par un nuage noir sorti du néant en faisant apparaître un lapin. Par ailleurs, chacun connaît l'étonnante faculté du paysan impérial à se rassembler avec ses congénères, à brandir fourches et torches pour se « défendre » des malveillants sorciers. Les pratiquants de Magie Mineure sont la plupart du temps jugés inoffensifs, même par les paysans les plus suspicieux.

Magie de Bataille : 10 sortilèges par GN

Malédiction : Désignez votre cible clairement et annoncez « *Malédiction !* ». Votre cible perd immédiatement le bénéfice de tout son équipement : ses armes infligent des touches normales et en aucun cas des annonces, ses armures ne protègent plus des coups reçus, ni son bouclier. Tous les effets bénéfiques des potions / drogues éventuellement absorbées cessent immédiatement. Enfin la victime ne peut plus être soignée. Cette situation est permanente. Elle cesse seulement si vous mourez, ou si vous levez la malédiction (annoncez « *Sois libéré de ma Malédiction* »). Ce sortilège permet également de lever une malédiction jetée par autrui.

Rapidité : vous confère les 3 rangs de Déplacement pendant 1 incursion OU 1 répit

Foudre : désignez une cible de votre choix de façon claire et intelligible et annoncez « *Foudre !* ». La cible est aussitôt Coma / Lâssée pour Mort.

Ici commence la suspicion paysanne. Des sortilèges comme Malédiction peuvent vous valoir des ennuis avec la populace. La manipulation des vents magiques demeure un art incertain, et lorsqu'on manipule la foudre, la certitude de ne pas se foudroyer soi-même n'est pas acquise. De même, lorsque vos contemporains comprennent que vous pouvez les foudroyer d'un simple geste, il n'est pas rare qu'ils s'inquiètent pour leur santé, et prennent les devants.



Magie Ancienne : 7 sortilèges par GN

Le choix d'un domaine de magie doit être justifié pendant le jeu : apprentissage auprès d'un mentor OU utilisation d'un Grimoire Compendium adapté.

Domaine de la Magie Blanche : (vous êtes appelé Mage)

Lumière éternelle : comme Lumière de Magie Mineure, mais 1 seul sortilège par jour suffit pour utiliser une lampe électrique à volonté.

Sarcophage de Protection : ne peut être lancé que pendant que vous utilisez votre lampe électrique. Fermez les yeux, serrez la lampe contre votre torse et ne bougez plus : aussi longtemps que vous êtes parfaitement immobile ET figé dans cette position, vous êtes immunisé à tout type d'attaque, de sortilège, etc... On ne peut rien vous faire, rien vous voler, pas vous déplacer, etc... Et vous ne faites RIEN d'autre que rester immobile. Rien, Rien. Ne cherchez pas, c'est RIEN.

Armure Spirituelle : Pendant 1 incursion OU 1 Répit, vous êtes considéré comme portant une armure lourde (2 prochaines touches annulées)

Avec un bon effort de pédagogie et de communication, les Mages blancs parviennent généralement à s'intégrer dans les communautés les plus tolérantes. S'ils s'abstiennent de faire tomber la foudre, et s'ils demeurent sage-ment en haut de leur tour ou au fond de leur puits.

Domaine de la Matière : (vous êtes appelé Enchanteur)

Transmutation en Or : la valeur de votre butin est doublée lors d'un échange au Comptoir (pas un Convoi) lors de laquelle vous accompagnez exceptionnellement l'Intendant.

Transmutation en Plomb : désignez une cible de votre choix de façon claire et intelligible et annoncez « *Immobilisation !* ». La cible ne peut plus se déplacer jusqu'à ce que vous, et vous seul, décidiez de lever le sortilège (votre mort ne met PAS fin au sortilège). Dans Mordheim, ce sortilège équivaut à Mort dès le prochain glas.

Métamorphose : vous vous transformez en créature féroce pendant 1 incursion dans Mordheim / 1 heure dans le Cloaque. Apparence de la créature laissée à votre discrétion, mais costume complet obligatoire ; mêmes caractéristiques qu'un Ours kislévite.

Jugement : un personnage que vous avez vu personnellement achever un autre personnage meurt aussitôt. Merci d'annoncer à haute et intelligible voix : « *Toi qui a assassiné Untel ! Sois Jugé ! MORT !* » Uniquement utilisable en public, pour le plaisir des petits et des grands. La crise cardiaque est une valeur sûre. L'étouffement pathétique aussi.

L'Enchanteur manipule des énergies plutôt sensibles. On n'altère pas les lois de la physique sans retour de flamme, un jour ou l'autre...

Domaine de la Magie Noire : (vous êtes appelé Sorcier)

Écho des Morts : le Comptoir vous remet un Plan de Ville au terme d'un rituel de 15 minutes consistant à frapper la tombe d'un mort en lui ordonnant de révéler ses secrets. Imprécations à réaliser à haute voix, sans aucune discrétion. N'hésitez pas à engager la causette avec le mort, pendant les 15 minutes, il faudra sans doute meubler la conversation puisqu'il ne répondra pas. Plan de ville à récupérer aux « Objets Trouvés » (Comptoir) après votre forfait prodige.

Frappe Spectrale : désignez une cible de votre choix de façon claire et intelligible et annoncez « Mort ! ». La cible est aussitôt Morte. Simple, efficace, mais jamais sans danger pour le Sorcier, à moyen terme. Manipuler le Vent Magique de la Mort, ce n'est vraiment pas naturel...

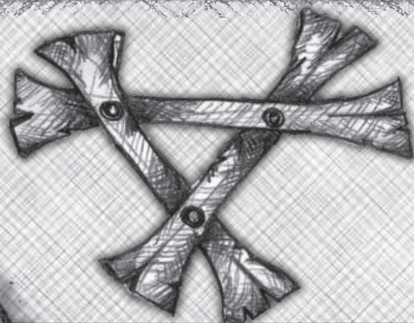
Envol : vous regagnez immédiatement le point d'entrée de votre incursion en cours, en ignorant tous les dégâts éventuellement subis (sauf si vous avez été achevé). Toute action vous est strictement interdite pendant ce trajet. Ce sort peut être lancé même si vous êtes Laissé pour Mort.

Nécromancie : En présence de morts-vivants uniquement, vous pouvez en prendre le contrôle après avoir répété 5 fois la phrase suivante : « *Par les puissances des Abysses, je vous ordonne, Ô Morts sans repos, de m'obéir* ». Le plus dur, c'est de placer 5 fois cette phrase sans être « interrompu ».

Sachez que les morts-vivants, plutôt lents et sourds par nature, n'apprécient pas les sorciers trop pressés, qui articulent mal ou pas assez, qui ne crient pas assez fort, qui bafouillent, baragouinent, murmurent dans leur barbe ou qui n'ont aucun sens du spectacle.

En revanche, en présence d'un sorcier charismatique, qui tonne ses imprécations avec la diction parfaite d'un tragédien, le rythme d'un tambour galérien et la puissance d'un stentor de l'opéra de Miragliano, même la plus obtuse des goules devient docile.

Il paraît que ça marche avec les Démons, mais comme on n'a plus d'expert sous la main depuis l'installation des Répurgateurs dans le Cloaque, c'est difficile de vérifier.



8. Peur

Dans Mordheim, les corps sont soumis à rude épreuve, mais encore plus les esprits.

La peur est le premier ennemi du pillard, et les bandes qui prospèrent sont souvent celles qui parviennent à garder les rangs serrés en présence de créatures horribles ou de spectacles effrayants. Vous reconnaîtrez les sources de peur à deux caractéristiques : une apparence visuelle effrayante ET un son obligatoirement amplifié.

L'effet de peur est actif quand ces deux facteurs (voir et entendre) sont réunis. Autrement, l'effet de peur n'est pas actif. « Seulement » voir ou « seulement » entendre est toutefois une bonne mise en garde de ce qui vous attend. L'effet de peur est sans doute imminent, ce qui vous permettra de réagir en fonction (voir le chapitre sur les Ordres, mais simplement se replier et se mettre à couvert pour ne pas voir ce qu'on entend arriver est une bonne idée).

A l'instant où les deux facteurs (voir et entendre) sont réalisés, l'effet de peur est actif et entraîne les conséquences suivantes :

Tout personnage qui est sensible à l'effet de peur reste figé 30 longues secondes, incapable de se mouvoir, de communiquer, d'agir. Il peut seulement afficher un faciès terrorisé et attendre. Pendant ces 30 secondes, il peut être « récupéré » par un allié qui lui intime un ordre, par exemple.

Au terme des 30 secondes, ou s'il est agressé physiquement avant ce délai, le personnage apeuré doit prendre ses jambes à son cou et regagner son point d'entrée.



Plus aucun ordre n'a d'effet sur lui jusqu'à sa sortie de Mordheim.

Pendant cette fuite, il est normalement vulnérable à toute attaque, toutefois il ne peut en aucun cas infliger la moindre blessure à qui que ce soit. Le personnage apeuré a donc tout intérêt à courir vite et à ne se préoccuper de rien d'autre que de sa fuite. Une fois son point d'entrée regagné, le personnage n'est plus apeuré, mais ne peut pas retourner dans Mordheim avant une future incursion. Celle qui était en cours s'achève pour lui.

Un personnage apeuré ne peut plus fouiller qui que ce soit ni ramasser quoi que ce soit. Il fuit.

Si la source de l'effet de peur constate que personne ne réagit, elle pourra éventuellement clarifier l'effet en annonçant « *PEUR !* ». Mais on compte sur vous pour ne pas avoir besoin de clarifier.

uniquement, vous pourrez acheter le matériel que vous aurez amené en plus de votre matériel initial. Ceci est notamment le seul moyen de vous fournir une armure, une arme ou un bouclier. S'agissant de matériel souvent onéreux, qui doit également être ajusté au gabarit et à l'apparence visuelle de chacun, l'organisation ne PEUT PAS fournir un tel stock. C'est donc à vous d'apporter le matériel supplémentaire que vous souhaitez utiliser (après l'avoir « acheté »).

L'organisation pourra fournir quelques éléments de matériel, essentiellement dans la section bazar, qui regroupe cordes, grappins, éclairage, pièges, potions, onguents, cartes, porte-bonheurs, souvenirs, talismans. Mais là aussi, nous vous encourageons VIVEMENT à prévoir votre propre matériel supplémentaire, sans quoi les étals et les magasins seront rapidement vides.

Vous trouverez le catalogue complet de l'équipement en annexes, avec la fiche d'équipement initial et la feuille de bande, deux documents à compléter et à nous renvoyer à gnmordheim@gmail.com. Tout envoi sera définitif, alors prenez votre temps pour choisir, car vous ne pourrez pas changer d'avis.



9. Équipement

Jusque là, nous n'avons évoqué que le matériel initial, c'est-à-dire le matériel avec lequel chaque personnage commence son existence (et recommence, s'il a été malchanceux ou trop imprudent).

Mais vous aurez la possibilité d'améliorer votre équipement auprès du Comptoir, pendant le cours du jeu, en achetant du matériel supplémentaire. Pour ce faire, nous vous invitons à apporter sur le site du GN tout le matériel que vous jugerez potentiellement utile, et à le confier au Comptoir. Ce matériel sera disposé dans un rayon réservé à votre bande. Si vos finances le permettent, et via votre Intendant



Remerciements :

Ce présent livret ainsi que le GN est dédié à Hurlon, instigateur et déclencheur original du projet.

Entre les tumultes du chaos et la fièvre jaune de Lustrie, nous tenions particulièrement à remercier les gens ayant donné de leur personne pour le présent livret comme pour le bon déroulement du GN : **Il était une fois... MORDHEIM.**

Un grand merci à la collaboration entre les **Joyeux Chaotiks** et le **5ème éléphant**, qui par leur complémentarité et leur désir commun de créer un GN, ont pu concrétiser un fascinant projet.

Tout d'abord un peu de favoritisme pour l'**hydre à 5 têtes** au développement et à l'exécution du projet :

- **David Brosse**lin (Bross/Dawed) Admirable Penseur et Scribouillard Illuminé
- **Emmanuel Dannenmuller** (joyeux président) Maître es multitâche et Esclavagiste Reconnu
- **Yann Bauzin** Célèbre Mercenaire Associatif et Adjudicateur d'exception
- **Fabien Magnin** Jeune Expérimenté et Conseiller de première classe
- **John Gassilloud** Analyste Professionnel et Grand Chancelier de la connaissance

*Sans oublier, bien sûr, nos habiles conseillers impliqués, fiellés agitateurs de matière grise : **Mathieu Billon Lanfrey** (Mechkurt) et **Fabrice Chatelain** (joyeux secrétaire) (Mouss').*

La logistique, grandes et petites mains habiles et travailleuses, qui croyez-nous, vous donneront plus que la lumière !

- **Jérôme Rosaire** (joyeux trésorier), Grand Argentier et Master & Commander
- **Alex Jacquet** Câbleur fou et Expert es Tout
- **Yannick Lemarchand** Garde-feu et Garde-fou
- **Luc Vibert-Vallet** (lulu) Assistant Patenté et Multi-Solution
- **Nicolas Barthélémy** (mulot) Esclave en chef et Générosité Incarné
- **Frédéric Mogli** Convoyeur tout terrain et Main d'œuvre hautement qualifiée
- **Jérôme Rosé** (grojé) Régaleur & raleur patenté

*Dans leurs sillages de puissants aides de camp, champions de la débrouille et du savoir-faire logistique : **Christophe Mariet** (Tof), **David Espic** (Goltog), **Nicolas Dufrène**, **Laurence Mogli** (bui), **Karine Tosco**, **Orion Perraudin**, **Julie Lamouille** et **Cyril Ciminera** (Goupilus).*

Le staff de Magiciens Modernes :

Adeptes des FX, des sonos endiablées et de la lumière masquée, leurs délires les plus fous vous plongeront au cœur de l'ambiance si particulière du GN Mordheim.

- **Pierre Antoine** (nunux) Grand Manitou des effets spéciaux
- **Sébastien Antoine** Maître de la Caméra et des retours d'images
- **Raphael Vaillant** Musique et Ambiance sont sa façon de vivre
- **Maxime Antoine** Photo, Vidéo il est votre homme

L'associatif :

Toujours derrière nous, tout au long du périple, les associations et leurs membres respectifs qui nous soutiennent pendant cette belle aventure : Karelle Dufrene, Lionel Courtois, Thibault Antoine Milhomme, Elise Deschaux, Estelle Lebrun, Nathalie Savioz (Tulipe), Jérémie Moncozet, Mathieu Chauvel, Thomas Pizard, Barthélémy Broisat, Pierre Morel, Sébastien Gaspard, Noémie Henry.

Ceux sans qui rien n'aurait été possible, pour leur soutien et leurs amitiés de longue date ou leurs anciennes passions associatives : Melkior et Amandine Vernhet, Dominique Bouchard, Benjamin Delouve, Laurent Jourdan, Damien et Alexandra Boronad, Mickael Calatraba, Gregory Carrier, Christophe Ciminera, Ludovic et Noémie Sperer, Gilles et Carole Asselineau, Yves Decoux, Arnaud Velten, Pascal Romanens, Xavier Rick, Stéphane Colmire, Sylvain Katosh, Lionel Masson, Adrian Iacovelli, Jocelyn Refauelet, Céline Rosset, Gaëlle Roussel, Gaël Chevillot, Amélie Rageau, Charley Lacagoule, Nicolas Goncet, Cedric Augel, Sandrine Gaido, Lionel Jon. Et même certains car un jour ils ont été dans le mouvement : F.C et A.F.

Et bien sûr un remerciement tout particulier à l'Hydralisque, qui nous fait, une année de plus, le déplaisir de se faire attendre. En espérant qu'elle ne débarque pas avant la saison car les GN en pâtiraient lourdement...

Merci aussi à la relève, car un jour c'est eux qui nous conduiront en GN : Orfée D, Liam D, Arthur D, Louis B, Cyril B, Adrien C, Thomas J et Emerick J... Ont compte sur vous !

Animateurs patentés :

Que serait un GN sans ses acteurs de fond, amateurs de sensations fortes, aides de tout instant et habile role-player, nous tenons tout particulièrement à les remercier :

Tibault Frère, Cedric Ipepeau, Gaël Alix, Cedric Pinturier, Michel Aiello et Lyse Clottes... toute la team de Jurassiens qui nous soutient et nous comble depuis de nombreuses années ! Un énorme MERCI à l'association Tohu-Bohu, et tout particulièrement Bertrand, Mélie, Julien, Fanny, Renald, Bubba, Marco, Tchou, Oaken, Markech, parce qu'il n'y a pas que la vraie vie dans la vie. Directement importés d'Alsace : Claudine Perraudin. Bien sûr citons Romain Debes, Gilles Prouveur et leur Team-O. L'esthète des lettres Claudine Vésin. La team Axel & leguy frères and Remy Cortax qui vous combleront de plaisir. La divine Severine Gratia, l'insatiable Sylvain Thomas, la dynamique Jess Lecoeur le perfide Anael Martin et le metableux Adrien Corfu. Le secrétaire Julien Valour et dame Anais ainsi que le racaillesque Karim Snhi sans doute accompagné par le vaillant Stéphane Cortay. La team Igor, Ework, Phil, adri... La très secrète mais au combien attendue Team T ! Ainsi que tous ceux qui ne sont encore confirmés à l'heure actuelle. Merci d'avance pour la sueur et l'implication que vous allez mettre dans ce GN.

Belles Nourritures et Saintes boissons :

Une fois de plus nous tenons tout particulièrement à remercier les aubergistes et nombreux travailleurs de l'ombre venus pour rassasier vos estomacs, mené par le cuisinier en chef Renald, que nous remercions 1000 fois. Cette année ventre affamé aura des oreilles et l'ambiance de l'auberge sera à la hauteur de celle du GN. Nous tenons aussi à remercier la Brigade BEST de Challes les Eaux venue apporter sa compétence et sa convivialité au staff auberge.

Les Antres et Repères :

Car nul GN digne de ce nom ne devrait pouvoir oublier le ou les lieux où il fut créé. Célèbre établissement très select et très privé d'Annecy, nous tenons à remercier le « Manu's » et les litres de bière, de casa et autre porto ingurgités en ce lieu pour faire avancer le GN (merci surtout à LA propriétaire, célèbre pour sa patience et sa compréhension sans borne : Bui). Le jardin familial de l'inénarrable et exceptionnelle famille Antoine pour qui l'accueil de scénaristes en furie dans la boue et de logisticiens gonflés aux FX est devenue une activité à plein temps. La maison de Duingt, si belle distillatrice de plaisir et de bricolage pendant les soirées d'été et de printemps. Le bar restaurant l'Étage avec son célèbre serveur alias Frankie, qui supporte à l'année nos délires et élucubrations chinoises, ainsi qu'à tout le staff qui fonctionne avec lui (Jean Claude, Serge, Didou, Sergeant chef Legac, Nico, Laurent, Nath, Fafa, François, Seb, Karim...). La Cuisine des Amis, avec Virginie et Asdin, qui accepte toujours avec le sourire nos commandes suspectes et autres demandes si particulières, et même les Chambériens. La famille Mogli pour le prêt inconditionnel de leur fille, leur fils, leurs camions et de feu notre ancien local (nous reviendrons !) et aussi à Gérard et Christine Vibert-Vallet pour le prêt du nouveau local !

Illustrations :

Un merci tout particulier à Yanick Corboz pour le prêt de ses illustrations venant de « Artefact Venin » paru dans le magazine « BoDoï » spécial héroïc fantasy (illustration Yanick Corboz, scénario Emmanuel Dannenmuller).

Merci aussi aux aimables illustrateurs de ce présent volume, Adrien Corfu, Emmanuel Dannenmuller, Stefanie Puimuin Law et Max Bertuzzi.

Merci au maître imprimeur Adrien Corfu sans qui tenir ce joli livret dans vos mains n'aurait pas été possible.

Tous droits réservés :

Merci à la société Games Workshop pour leur merveilleux Vieux Monde de Warhammer et leur exceptionnel contexte Mordheim qui ont servi de base pour le présent GN.

Merci enfin à toi ami joueur et lecteur passionné, car se taper tous les remerciements, chapeau ! Maintenant si tu n'as lu que cela nous te prions de revenir au début du présent livret afin de te concentrer un peu plus sur la substantifique moelle de :

Il était une fois... MORDHEIM !