

Guildes des malandrins

Francs-Tireurs : Compte comme des Mercenaires Humains.

Savoir Quoi Vendre à Qui : Quand la Guilde vend des objets, elle obtient la moitié de la valeur aléatoire en plus de la moitié de la valeur de base.

Discretion Totale : Interdit d'avoir des armes à poudre noir, sauf pour le chef de la Guilde qui a droit au pistolet.

Choix des malandrins :

500 couronnes, 3 guerrier minimum et jusqu'à 15.

1 Maître de la Guilde

0-1 Duelliste

0-1 Assassin

0-1 Alchimiste

0-1 Apprenti

1+ Malandrins

0-3 Tireurs

0-2 Cœurs Sombres

0-2 Ombres

Maître de la Guilde : 20 xp

Duelliste : 12 xp

Assassin : 12 xp

Alchimiste : 12 xp

Apprenti : 0 xp

Homme de Mains : 0xp

Compétences

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spéciale
Maître de la Guilde	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Duelliste	✓			✓	✓	✓
Assassin	✓	✓		✓	✓	✓
Alchimiste			✓		✓	✓
Apprenti	✓				✓	✓

Compétence spéciale :

*Duelliste seulement

**Assassin seulement

***Alchimiste seulement

- Botte secrète* : Le duelliste peut prendre apprendre cette compétence uniquement s'il possède Saut de Côté. Sa capacité d'esquive passe à 4+.

- Maître Assassin** : L'assassin peut désormais faire des critiques sur 5-6 même s'il est seul.
- Maître des Poisons*** : L'alchimiste peut apprendre à faire une autre sorte de poison. Cette capacité peut être prise plusieurs fois, chaque fois ajoutant un poison au choix du joueur. Le coût de la dose est le prix indiqué dans le livre de Mordheim, mais sans la valeur aléatoire.
- Saut Arrière : Si le guerrier est engagé avec un guerrier ennemi debout au début de sa phase de mouvement, il peut essayer de sortir du corps à corps. Il doit faire un jet d'initiative, s'il réussit, il est placé à 1" du corps à corps, et peut agir normalement (il peut tirer, faire de la magie et même charger s'il le souhaite), mais pas courir. S'il rate le jet, il attaquera automatiquement en dernier.
- Infiltration : Comme la compétence Skaven du même nom.
- Coup Fatal : Les attaques portées par le héro sont imparables.

Équipements

LISTE D'ÉQUIPEMENT DE LA GUILDE DES MALANDRINS	
La liste suivante est utilisée par la Guilde des Malandrins pour choisir leurs équipements :	
Liste d'Équipement des Héros	Liste d'Équipement des Tireurs
Arme de Corps à Corps	Arme de Corps à Corps
Dague 1 ^{ère} gratuite / 2 co	Dague 1 ^{ère} gratuite / 2 co
Marteau 3 co	Massue 3 co
Hache 5 co	Main Gauche 7 co
Main Gauche* 7 co	Épée 10 co
Épée 10 co	Arme de Tir
Lance 10 co	Fronde 2 co
Rapière* 15 co	Arc Court 5 co
Arme à Deux Mains 15 co	Arc 10 co
Épée Bâtarde* 20 co	Arc Long 15 co
Arme de Tir	Couteau de Jet 15 co
Couteau de Jet 15 co	Arbalète 25 co
Pistolet 15 co/30 co	Arbalète à Répétition 40 co
Pistolet de Duel 30 co/60 co	Armure
Arbalète de Poing 35 co	Rondache 5 co
Armure	Casque 10 co
Bouclier 5 co	Liste d'Équipement des Malandrins
Rondache 5 co	Armes de Corps à Corps
Casque 10 co	Dague 1 ^{ère} gratuite / 2 co

Armure Légère	20 co	Marteau	3 co
Divers		Hache	5 co
Bombe de Fumée*	30 co	Épée	10 co
Liste d'Équipement des Ombres		Arme à Deux Mains	15 co
Armes de Corps à Corps		Morgenstern	15 co
Dague	1 ^{ère} gratuite / 2 co	Arme de Tir	
Main Gauche*	7 co	Fronde	2 co
Épée	10 co	Armure	
Rapière*	15 co	Bouclier	5 co
Arme de Tir		Rondache	5 co
Fronde	2 co	Casque	10 co
Arc Court	5 co	Armure Légère	20 co
Couteau de Jet	15 co		
Divers			
Bombe de Fumée*	30 co		

*Rapière

Porté	Force	Règles Spéciales
Corps à Corps	Utilisateur	Parade, Barrage, +1 à la Sauvegarde Ennemi

Barrage : Si vous touchez, mais que vous ne blessiez pas, vous pouvez effectuer une nouvelle attaque avec un malus de -1 pour toucher. Si vous touchez toujours, vous avez encore une nouvelle attaque avec un malus -1 pour toucher (soi -2 au total) et ainsi de suite, tant que vous touchez mais ne blessiez pas.

*Main Gauche

Porté	Force	Règles Spéciales
Corps à Corps	Utilisateur	Parade, +1 à la Sauvegarde Ennemi

*Bombe de Fumée

Une seule utilisation par partie, mais le modèle n'a pas besoin d'en racheter entre les parties.

La Bombe de Fumée est un projectile tiré au début de votre phase de mouvement. Elle a une portée de 4" et crée une zone de 2" de rayon qui dure jusqu'au début de la prochaine phase de mouvement du joueur. Si le lanceur est au corps à corps, il doit effectuer un jet d'initiative sous peine de se prendre une touche automatique de chaque ennemi à son contact.

Toutes personnes dans l'aire d'effet de la Bombe de Fumée ne peut plus tirer, attaquer ou faire de la magie (prière incluse), mais ne peut pas non plus être

attaqué ou prise pour cible par un tir ou de la magie (prière incluse). Il est impossible de voir au travers de l'aire d'effet, sauf avec le pouvoir de l'Augure. Si le modèle possédant une Bombe de Fumée est mis À Terre, Sonné ou Hors-de-Combat, la Bombe de Fumée explose sur un 4+.

Héros

Maître de la Guilde : 70 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Maître de la Guilde	4	4	4	3	3	1	5	1	8

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Héros.

Compétences :

Chef : Donne son CD à 6".

Duelliste : 45 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Duelliste	4	4	4	3	3	1	4	1	7

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Héros.

Compétences :

Maître à l'épée : Réussit une parade sur un résultat égal ou mieux au résultat de l'adversaire.

Connaissance des Armes : Il peut utiliser n'importe quelles armes de corps à corps ou de tir que la bande peut obtenir (acheter, voler...).

Assassin : 45 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Assassin	4	4	4	3	3	1	4	1	7

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Héros.

Compétences :

Frappe par derrière : Si l'assassin combat un adversaire avec un autre membre de la Guilde, il lui possible de frapper l'ennemi par derrière et de réussir des coups critiques sur 5+ au lieu du 6+ normalement requis.

Ni vu ni connu : La distance d'initiative pour découvrir un assassin est divisé par 2 lorsqu'il est caché. Par contre, l'assassin n'a pas accès au armure d'aucune sorte.

Alchimiste : 40 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Alchimiste	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Ombres.

Compétences :

Alchimie : Après chaque partie, si l'Alchimiste n'a pas été mis hors-de-combat, plutôt que de recherché des objets rares, il peut fabriquer jusqu'à 3 doses de poisons selon les modalités suivantes. Toutes potions non utilisé peut-être conservé pour plus tard dans le trésor de la bande, mais une dose n'est bonne que pour une partie.

- Suc de Glace : 5co/dose
Une arme enduite de Suc de Glace sonnera un adversaire sur un résultat de 2-4 plutôt que 3-4. (Sur un marteau, l'arme n'a aucun effet).
- Tord-Boyau : 5 co/dose
Lancer un dé au début de chacun de vos tours, le résultat s'applique jusqu'au début de votre prochain tour de joueur :
1 – Le membre de la Guilde ne peut rien faire se tour si à part un mouvement à demi-vitesse. Tous attaquants chargeant le membre subira un -1 pour le toucher au corps à corps. Ne plus relancer le dé.
2-5 – Rien ne se passe, relancer le dé au prochain tour.
6 – Le membre de la Guilde frappera automatiquement au premier en plus de doublé son nombre d'attaques. Par contre, il sera automatiquement sonné à la fin de l'effet. Ne plus relancer le dé.
- Huile de Troll : 5co/dose
Une arme enduite d'Huile de Troll ajoute -1 à la sauvegarde de l'ennemi à cause de l'acidité de la potion (une dague enduite d'Huile ne donne donc plus de bonus à l'armure).

Apprenti : 15 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Apprenti	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Héros.

Hommes De Mains (par groupes de 1 à 5)

Malandrins (1+) : 25 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Malandrins	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Malandrins.

Tireurs (0-3) : 25 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Tireurs	4	2	4	3	3	1	3	1	7
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Tireurs.

Cœurs Sombres (0-2) : 35 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Cœurs Sombres	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Malandrins.

Compétences :

Dur à Cuir : Ils sont immunisés à la Peur et au test de Seul Contre Tous.

Ombres (0-2) : 35 co

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Ombres	4	3	3	3	3	1	3	1	6

Équipement : Peut s'équiper dans la liste des Ombres.

Compétences :

Infiltration : Voir compétence Skaven du même nom.

Détrousseur de Cadavres : Après la partie, si l'Ombres n'a pas été mise Hors-de-Combat, elle peut essayer de voler l'équipement des morts. Pour chaque bande participant à la partie, incluant celle de la Guilde, lancer un dé pour chacun de leur "Mort" par Ombres. Sur un résultat de 4+, une Ombres a volé son équipement.