



# Chasseurs de Primes

Parfois une bande est recrutée par un haut fonctionnaire, par un ordre religieux ou même par de riches alchimistes en manque d'ingrédients. Les missions consistent simplement à traquer et détruire certaines créatures, habitants et autres nuisibles d'un quartier et de rapporter la preuve de leur mort.

Il n'est pas rare qu'en plus du danger de chasser certaines aberrations, certaines bandes rencontre des concurrents ou des francs-tireurs à leur solde, venu eux même chasser pour leur propre compte. Si parfois certains décident de s'allier ensemble et de partager les profits, la plupart refusent tout alliance pour diverses raisons (éthique, religieuse ou pécuniaire) et les battues aux monstres se finissent dans un bain de sang.

## Terrain

Chaque joueur participant à la partie place tour à tour 1D3 bâtiments : mesures en ruines, tour, moulin, etc. de préférence sur un carré d'environ 1m20 x 1m20.

## Déploiement

De une à quatre bande. Chaque joueur lance 1D6. Le joueur ayant le plus haut résultat choisi le bord de table ou il se déploie à moins de 8 ps de son bord de table, et ainsi de suite. Son adversaire se déploie alors à 8ps du bord de table opposé.

Les bandes qui se sont alliées peuvent se déployer sur le même borde de table.

## Évènements Aléatoires

Évènements Aléatoires : Vous aurez besoin du tableau des rencontres Aléatoires de Mordheim pour ce scénario. Le tableau vous enverra parfois à faire un jet sur celui-ci.

## La Chasse est ouverte !

Tout les guerriers et leurs accompagnant (Franc tireur, animaux) savent exactement ce qu'ils traquent et la prime qu'ils gagneront. Ils doivent inspecter les bâtiments et leurs abords pour débusquer leur proie.

Lors qu'une figurine arrive à 6ps d'un bâtiment, lancez 2D6 pour savoir ce qu'elle débusque :

- 2 - Jet sur le tableau des « Évènement Aléatoire »
- 3 - Jet sur le tableau des « Évènement Aléatoire »
- 4 - Vampire (voir la fiche, un seul par Partie)
- 5 - Banshee (voir la fiche)
- 6 - D3 Spectres (voir la fiche)
- 7 - D6 Zombies (voir la fiche)
- 8 - D3 Goules (voir la fiche)
- 9 - D6 Guerriers Squelettes (voir la fiche)
- 10 - Chauve Souris Géante (voir la fiche)
- 11 - Momie (voir la fiche, une seule par Partie)
- 12 - Golem Putride (voir la fiche, un seul par Partie)

## Début de partie

Les deux joueurs lancent 1D6. Le plus haut résultat joue en premier. De plus, les bandes alliées peuvent cumuler le résultat des dés pour savoir qui commence par rapport à l'adversaire.

## Fin de partie

La partie peut durer 8 tours maximum, mais elle peut prendre fin si la/les bande(s) ont dérouteré volontairement.



Si l'une des Bandes d'une alliance quitte la table, son allié peut choisir de rester pour fouiller ou de quitter également les lieux. Les deux bandes se partageront les gains normalement en fin de partie.

## Expérience

**+1 Chef Victorieux** : Le chef de la bande qui a accumulé le plus de gains gagne + 1pt d'expérience. Si c'est une alliance de bande qui a accumulé le plus de gains, lancez unD6 pour chaque bande, et le point d'expérience revient au chef de la bande qui a obtenu le plus haut résultat : il s'est montré bien meilleur stratège et leader que son homologue.

**+1 Survie** : Si un Héros ou un groupe d'homme de main survit à la bataille, il gagne +1 pts d'expérience.

**+ 1 par ennemi hors de combat** : tout Héros gagne 1 pt d'expérience par ennemi qu'il a mis Hors de Combat.

**+1 par Mort Vivant puissant (Vampire, Momie, Golem Putride)** : Tout Héros ou groupe d'homme de main gagne 1 pt d'expérience pour avoir mis Hors de Combat l'une de ses créatures de cauchemar.

## Les Primes

En fin de partie (après les « Blessures Graves ») vous recevez pour chaque créature abattue une indemnité ou une prime. Pour les bandes qui ont fait alliance, additionnez le total des gains puis partager le équitablement entre les 2 bandes

- \_ D3 Co pour chaque Zombie abattu
- \_ D3 Co pour chaque essence squelettique.
- \_ D6 Co pour chaque Goule tué
- \_ D6 Co pour chaque essence spectrale
- \_ D6 Co pour chaque tête de chauve souris géante
- \_ 2D6 Co pour essence spectrale de Banshee
- \_ 2D6 Co pour chaque paire de cornes de Rejeton, Crochets d'Araignée du grenier
- \_ 2D6 Co pour chaque paire de canine de Vampire
- \_ 2D6 Co pour un cœur de Momie
- \_ 3D6 Co pour un mécanisme de Golem



## Guerriers Squelettes

Les grandes quantités de pierres Magiques, les rituels impies et les flots de magie démoniaque réveillent souvent les ossements des morts d'antan.

Errant dans Mordheim de manière complètement aléatoire, ces morts vivants sillonnent les rues, les cimetières et les vieux bâtiments et s'en prennent à tout ce qui n'est pas mort et enterré. La seule façon de se débarrasser de ce fléau est de détruire le squelette lui-même ou la source de magie qui le guide.

M- CC-CT- F- E - Pv - I- -A- -Cd

4 - 3 - 2 - 3 - 3 - 1 - 1 - 1 - 10



**Armes /Armure :** Un squelette est souvent armée de vieilles armes rouillée ou cassée et d'armures dépenaillée.

Il compte comme étant armé d'une épée, d'une dague ou d'un bouclier et d'une Armure Légère.

**Peur :** Un squelette est un mort vivant et cause la Peur.

**Immunisé à la Psychologie :** Un squelette est immunisé à la Psychologie, et n'abandonnera jamais un combat.

**Immunisé au poison :** Un squelette n'est pas affecté par les poisons.

**Insensible :** Un squelette remplace les résultats « Sonné » par « A Terre ».

## Zombies



Les zombies sont des cadavres en décompositions animés par la nécromancie. Leur chair est putréfié et dévorée par les vers, la peau arrachée et tombant en lambeau et révèle leurs muscle et leurs viscères à l'air libre.

Ils ne vivent plus que pour deux choses : tuer et dévorer les Vivants

M- CC-CT- F- E - Pv - I- -A- -Cd

4 - 2 - 0 - 3 - 3 - 1 - 1 - 1 - 5

**Armes /Armure :** Un zombie n'a ni arme ni armure. Il se contente seulement d'attraper, de griffer, de mordre et au mieux d'étrangler ses victimes, avant de les dévorer.

**Peur :** Un zombie est une créature terrifiante qui cause la Peur.

**Immunisé à la Psychologie :** Un squelette est immunisé à la Psychologie, et n'abandonnera jamais un combat.

**Immunisé au poison :** Un zombie n'est affecté par aucun poison.

**Insensible :** Un zombie remplace les résultats « Sonné » par « A Terre » êtres vivants. Ils sont les créatures les plus rependus dans tout Mordheim, avec les goules.

**Apathie :** Le zombie a des mouvements lents et prévisibles. Il ne sait pas courir (mais il peut charger normalement).

## Goules

Lorsque la famine s'abattit sur le Vieux Monde, les plus désespérés et les moins scrupuleux se mirent à manger les morts pour survivre. A chaque génération descendant de ces parias, ces créatures s'enfonçaient encore dans l'horreur et la dégénérescence jusqu'à n'être plus que des créatures à la limite de l'humanité et de la non-vie.

Conduite par le faim de chair morte, ces créatures ont abandonné la société et sont allé vivre dans les nécropoles, creusant pour trouver des cadavres récemment inhumé et les dévorer.

La destruction de Mordheim attira beaucoup de clans de Goules venus du Nord : à présent ils ont élu domicile dans les cimetières de la cité en ruine.

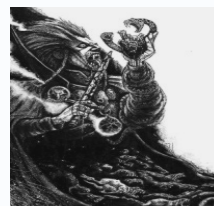
M- CC-CT- F- E - Pv - I- -A- -Cd

4 - 2 - 2 - 3 - 4 - 1 - 3 - 2 - 5

**Armes /Armure :** Une goule n'utilise pas d'armes ou d'armure, excepté quelques os, pierre ou morceau de bois qu'elle ramasse et utilise comme objet contondant.

**Peur :** Une goule est une créature répugnante et difforme qui cause la Peur.

## Vampire



Les vampire sont des morts-vivants très anciens et qui œuvrent pour leur maître, en quête d'artefact ou de pierres magiques. Ils ont tous un objectif commun : conquérir l'Empire.

Pâle reflète des seigneurs vampires, les immortels serviteurs de Vlad compte désormais parmi les plus redoutables des combattants de Mordheim.

Beaucoup d'entre eux servent des comtes de Sylvania mais la plupart ont fini par se plaire dans cette cité pleine de ressources et sont devenus indépendants.

M- CC-CT- F- E - Pv - I- -A- -Cd

6 - 4 - 4 - 4 - 4 - 2 - 5 - 2 - 8

**Armes /Armure :** Le vampire manie soit une hallebarde ou deux épées, deux haches, deux masses ou une combinaison au choix du joueur. Il porte une armure lourde et un casque.

**Peur :** Un vampire provoque la Peur.

**Immunisé à la Psychologie :** Un vampire est immunisé à la Psychologie, et n'abandonnera jamais un combat.

**Immunisé au poison :** Un vampire n'est affecté par aucun poison.

**Insensible :** un vampire remplace les résultats « Sonné » par « A Terre ».

## Chauve-souris Géante



Lors de la chute de la comète sur Mordheim, bon nombre d'animaux, insectes et végétaux ont été muté par la présence de grandes quantités de pierre magique. On a ainsi vu des Araignées géantes aussi grande que celles des forêts maudite du Bord du monde, des aberrations à deux têtes ou à six pattes...

Les Chauves souris géantes font partie des ses monstruosité : tantôt de la taille d'un oiseau de proie et parfois même de la taille d'un homme, parfois paisible ou hostile, il est impossible de prévoir leur réactions primaire, souvent animé par la faim. A la nuit tombée, elles quittent les greniers et les soupentes des bâtiments pour chasser. Généralement carnivores, Les Chauve Souris s'attaquent à des cibles variable selon leur taille : rat, chien, cheval... La visions d'un vol de chauve souris géante est une chose terrible à voir : dans un battement d'aile et d'une rapidité fulgurante, elle tombe sur sa proie qui n'a souvent même pas le temps de surmonter sa peur pour affronter l'horrible bête.

M- CC-CT- F- E- Pv- I- -A- -Cd

9 - 3 - 0 - 3 - 3 - 2 - 4 - 2 - 6

**Armement** : Crocs et griffes

**Peur** : Une Chauve-souris Géante cause la Peur.

**Perchoir** : Lorsque qu'une (ou plusieurs) Chauve-souris font leur apparition, elle compte comme arrivant par le toit du plus haut bâtiment de la table. Si les bâtiments font tous la même taille, déterminer en un au hasard.

**Reflexes Foudroyants** : Son instinct inné de chasseur et en utilisant sa rapidité comme seule défense, la Chauve-souris Géante frappera toujours en premier contre des ennemis qui l'ont chargé.

Vu que ces derniers Frappent en premier eux aussi (en raison de leur charge), l'ordre d'attaque est déterminé par les Initiatives respectives.

**La Mort vient du ciel** : Les Chauves souris savent exploiter l'obscurité (et tout le monde sait que la nuit est bien plus longue à Mordheim) et ainsi traquer plus facilement les animaux à sang chaud. La rapidité dont elles font preuve est leur meilleure protection. Pour représenter cela :

\_ Si une figurine tire sur une chauve souris en extérieur, il doit le faire automatiquement avec une pénalité de couvert (-1), sauf si il bénéficie d'une règle spéciale le permettant d'ignorer les malus de couvert (« Tireur d'Elite » ou autres règles).

\_ Une Chauve souris Géante doit toujours se déplacer de son mouvement maximum de 9 et vers la figurine la plus proche. Si elle est mise en contact avec une figurine, elle compte comme ayant effectué une Charge plongeante.



## Spectres

Les Morts ne trouvent pas toujours le repos en ces temps de guerre et de famines, et ils sont encore plus torturés à Mordheim. Alors que la plupart n'apparaissent que sous des formes furtives pour disparaître aussitôt, ou se manifeste sous forme de Poltergeists, certains prennent des formes spectrales diverses, tantôt vêtus de vieux vêtements d'antan, ou de longue robe de bure et même de vestige d'armure.

Ils partent alors en quête pour se venger des vivants ou pour assouvir leur soif de cruauté ou de combat toujours présente même après la mort. Les armes ne sont pas toujours d'une grande utilité contre ces apparitions, et alors que là où la force triomphe sans peine, il faut encore que le guerrier est le courage ou la volonté d'affronter un ennemi qu'il ne peut pas forcément percevoir.

M - CC- CT- F - E- -Pv- I- -A- -Cd

D6 - 3 - 0 - 3 - 3 - 1 - 3 - 2 - \_

**Armement** : Bien qu'il peut parfois être armé d'armes spectrales, vestige de l'esprit combatif ou d'un souvenir ancestral. Toutes les attaques d'un spectre touchent et blessent sans malus et ignorent les sauvegardes d'armure normale. Les sauvegardes spéciales ou invulnérables (Saut de côté, Porte Bonheur etc.) fonctionnent normalement.

**Peur** : Un Spectre cause la Peur.

**Immunisé à la Psychologie** : Un spectre n'est pas tourmenté par les choses matérielles et immatérielles. Il est immunisé à la psychologie et réussit automatiquement tout test de Commandement qu'il est amené à passer.

**Immunisé au poison** : Un Spectre n'est affecté par aucun poison.

**Ethéré** : Un spectre n'a pas de forme tangible, il erre dans les limbes à la frontière du monde des morts et celui des vivants. Il erre et traverse mur et obstacle, mort et vivant dans une brume froide et spectrale. Pour représenter cela :

\_ Il n'est jamais affecté par les bâtiments, les murs ou les obstacles, qu'il traversera toujours sans pénalité.

\_ Un Spectre est un revenant invulnérable aux projectiles normaux. Il ne peut être atteint à distance que par de l'eau bénite, de la magie ou les prières qui infligeant des dégâts.

\_ Au corps à corps, une figurine peut tenter de le blesser si elle a suffisamment de volonté.

Au début de chaque tour, avant de tenter d'attaquer le Spectre, elle doit réussir un test de Commandement. Si elle le rate, elle ne peut pas attaquer ce tour-ci. Si le test est réussi, elle peut l'attaquer normalement. Toutes les figurines ignorant ou réussissant automatiquement leur test de commandement ne sont pas affectées.

**Bannissement** : Si un Spectre perd son dernier Point de Vie, il disparaît simplement dans une plainte morbide.



## Banshee



Lors de la mort de femmes très malfaisantes, leur esprit survit parfois et hantent le monde matériel, craignant de se voir châtiées pour leurs actes dans l'autre monde.

Une Banshee a souvent une forme semblable à une brume blanchâtre et leurs longs cheveux noirs flottent autour de d'elle comme un nuage d'orage. Leur corps spectral flotte au dessus du sol entouré de feux follets. Le cri d'une Banshee peut être fatal pour les mortels car ceux qui n'ont pas une volonté de fer peuvent périr en l'entendant. Le corps de leur victime prendra souvent une couleur cadavérique et le visage grimaçant, figé à jamais dans une expression de souffrance et d'agonie.

M - CC- CT- F - E- -Pv- I- -A- -Cd

6 - 3 - 0 - 3 - 3 - 2 - 4 - 2 - \_

### Armement :

\_ Arme Spectrale : Une Banshee porte souvent sur elle ou dans ses mains le vestige d'un souvenir ancestral ou un symbole de leur objet de meurtre favori.

Toutes les attaques d'une Banshee touchent et blessent sans malus et ignorent les sauvegardes d'armure normale.

Les sauvegardes spéciale ou invulnérables (Saut de côté, Porte Bonheur etc.) fonctionnent normalement.

\_ Cri de la Banshee : Le Cri d'une Banshee peut effrayer ou tuer le meilleur des guerriers si son esprit n'est pas assez solide pour y résister.

Une Banshee peut utiliser son cri lors de la phase de tir. Ne lancez pas de jet pour toucher, désignez seulement la figurine (ou une cible) la plus proche et dans la ligne de vue à moins de 12ps de la Banshee et vérifiez la portée.

Si la portée est bonne, la figurine doit faire un test de commandement. Si elle le rate, elle perd automatiquement un point de vie ou doit effectuer un jet sur le Tableau des Dégâts. Le cri n'a aucun effet sur les Morts Vivants, les Possédé et toutes les figurines ignorants ou réussissant automatiquement leur test de commandement.

**Peur** : Une Banshee cause la *Peur*.

**Immunisé à la Psychologie** : Une Banshee n'est pas tourmentée par les choses matérielles et immatérielles et est immunisée à la psychologie et réussit automatiquement tout test de Commandement qu'elle est amenée à passer.

**Immunisé au poison** : Une Banshee n'est pas affectée par les poisons.

**Ethéré** : Voir « Spectres ».

**Bannissement** : Si une Banshee perd son dernier Point de Vie, il disparaît simplement dans une plainte morbide.

## Momies

Certains Notables avaient en leur possession des précieux sarcophages contenant d'antiques momies, achetés ou pillés dans le désert de Khemri. Lorsque la comète tomba sur Mordheim comme un châtiment divin, ces créatures anciennes s'éveillèrent et, pour la plupart, massacrèrent leur possesseurs.

Bien après que le Chaos et que la population commence à fuir la cité des Damnés, les Momies restèrent à Mordheim, errant dans les rues et gardant farouchement leurs trésors du passé.

Nul ne sait pas si c'est la puissance magie d'un sorcier, la pierre magique ou tout simplement le chaos qui provoque la colère de ces cadavres de l'ancien temps, toujours est-il que leur puissance, cumulée à la colère des âges et de la mort fait de ces créatures non vivantes des adverses à l'égal des vampires et autres possédés.

M- CC-CT- F- E - Pv - I- -A- -Cd

4 - 4 - 0 - 4 - 5 - 3 - 3 - 3 - 9

**Armes /Armure** : les momies manient souvent de grandes lames rituelles, inhumé avec elle dans leur tombeau. Une momie compte comme ayant soit une Lance, soit 2 épées au corps à corps.

Elles portent de belles armures funéraires qui comptent comme une armure en Ithilmar (Svg de 5+)

**Peur** : Une momie cause la *Peur*.

**Immunisé à la Psychologie** : Une momie est immunisée à la Psychologie, et n'abandonnera jamais un combat.

**Immunisé au poison** : Une momie n'est affectée par aucun poison.

**Insensible** : Une momie remplace les résultats « Sonné » par « A Terre ».

**Trésor** : Si une momie est mise hors de combat par l'un des héros ou homme de main de votre bande, lancez un D6 sur le tableau suivant :

1 ~ *Amulette maudite* : Le héros est maudit pour s'être approprié un objet dont la puissance dépasse sa faible connaissance. Si c'est un homme de main, le chef prend la malédiction à sa place. Il perd 1 point d'Initiative de manière définitive.

2-4 ~ *Pierres précieuses* : Le cadavre porte des bijoux et des gemmes de grandes valeurs. Leur vente rapportera 2D6 Couronnes d'or.

5 ~ *Arme Rituelle* : L'arme de la momie est intacte et d'une qualité exceptionnelle et vous en prenez possession. L'arme compte est une lance OU une épée en Ithilmar (à déterminer en le notant sur la feuille d'équipement).

6 ~ *Armure Funéraire* : La momie est dépouillée de son armure funèbre d'une qualité équivalente à celle des elfes. L'armure compte comme étant une Armure en Ithilmar.



## Golem Putride

Parfois les nécromanciens et les alchimistes laisse libre court à leur imagination morbide. Le golem n'est ni plus ni moins que le résultat improbable et incalculable d'une expérience ratée ou réussie visant à donner la vie à un mélange de chair, d'organes et de membres volés sur des cadavres dans des cimetières ou sur des combattants abandonnés.

On reconnaît un Golem de chair par son imposante stature : souvent aussi grand ou même plus grand qu'un ogre, et d'une masse corporelle bien supérieure, à cause de la grande quantité de cadavres ou de membres humains assemblés en un patchwork macabre.

Il y aura une petite machinerie muée par la magie pure et alimentée par une pierre magique de bonne taille, placée habituellement dans son thorax ou dans sa tête : il s'agit là de l'unique point faible du Golem car la seule autre façon de le détruire serait de le désassembler complètement.

Cette aberration d'une lenteur extrême n'en reste pas moins des adversaires redoutable ne seraient-ce que par la force et leur résistance, mais également par le fait qu'elles ignorent toute loi physique et mentale : elle n'a jamais peur, ne bat jamais en retraite et affronte l'ennemi avec la même rage, que celui-ci soit seul ou en bande.

M - CC- CT- F - E- -Pv- I- -A- -Cd

3 - 3 - 2 - 5 - 6 - 4 - 1 - 3 - 10



### Armement :

\_ **Bras de Golem** : Les bras du Golem Putride sont des amalgames de cadavre et de membres supérieurs cousus ou liés magiquement ensemble dans un patchwork morbide. Les quantités impressionnantes de muscles, de bras, d'avant bras et de mains démultiplie la force du golem au point que celui-ci est capable de soulever des rochers de grande taille ou de broyer un homme à mains nues sans peiner.

Pour représenter cela, le Golem Putride n'a jamais de malus pour toucher et blesser au corps à corps et attaquera *Toujours en Dernier* comme si il était équipé d'une arme lourde (il attaquera même après ses dernières). Ses bras et ses poings compte comme étant des armes contondantes.

\_ **Lancer** : Lorsque le golem n'est pas à portée suffisante pour engager un ennemi au corps à corps, il se contente simplement de lui lancer le premier objet en contact avec lui, ce qui peut aller du pavé de rue, mendiant, charrette ou carrosse abandonné.

Portée Max. : 10 Ps Force : 1D6 Règles Spéciales : Arme de Jet

Avant de faire le jet pour toucher, lancez pour connaître la du projectile. Si le jet de Force donne 5 et plus, L'objet est très volumineux, le tir ne subit aucun de malus de couvert car la taille et la puissance du « projectile » écrase tout sur son passage.

**Peur** : Un Golem Putride cause la *Peur*.

**Apathie** : Un Golem Putride se mue d'une lenteur telle qu'il ne peut jamais courir, mais peut charger normalement.

**Immunisé à la Psychologie** : Un Golem Putride n'est pas tourmenté par les choses matérielles et immatérielles. Il est immunisé à la psychologie et réussit automatiquement tout test de Commandement qu'il est amené à passer.

**Immunisé au poison** : Un Golem Putride n'est affecté par aucun poison.

**Immense** : En raison de sa taille d'ogre et parfois au-delà, un Golem Putride est une *Grande Cible*.

**Puanteur sans Pareil** : En raison de la puanteur de son corps en décomposition et des ses muscles et furoncles suppurant le pus et la pourriture, Tout les adversaires du Golem Putride subissent un malus de -1 pour toucher au Corps à Corps.

**Cœur du Golem** : Si un Golem est abattu par un tir ou de la magie, ou si il est vaincu au corps à corps, placez la figurine le représenté couchée sur le côté (ou un pion de pierre magique à côté d'elle). Toute figurine en contact socle à socle avec le cadavre du golem peut tenter de fouiller l'intérieur du corps du golem : lancez D6.

Sur un 1, le corps du golem explose dans une gerbe d'énergie électrique et magique et le fouilleur perd automatiquement un point de vie ou doit effectuer un jet sur le Tableau des Dégâts. Toutes les figurines dans un rayon de 1D6 ps du Golem subissent automatiquement une touche de Force 4, sans sauvegarde d'armure.

Sur n'importe quel autre nombre, le fouilleur trouve une certaine quantité de pierre magique.

Si le fouilleur n'est pas mis hors de combat, la trouvaille rapporte à sa bande 1D3 Pierre Magique.

