

Armes & armures

Poing

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

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Dague

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Marteau, bâton ou masse

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Hache

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Épée

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Fléau

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Morgenstern

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Hallebarde

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

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

Lance

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

Lance de cavalerie

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Épée, marteau ou hache à deux mains

Portée: Corps à corps; **Force** : Utilisateur +2; **Règles spéciales** : Arme à 2 mains, frappe en dernier

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Arme en gromril

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

Arme en ithilmar

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

Armes de tir

Arc court

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

Arc

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

Arc long

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

Arc elfique

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Arbalète

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Fronde

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

RÈGLE SPÉCIALE

Double tir à demi portée : Un frondeur peut tirer deux fois pendant sa phase de tir s'il ne se déplace pas durant la phase de mouvement.

Il ne peut cependant tirer qu'à demi portée (9ps) s'il tire deux fois, et chacun des tirs subit une pénalité de -1 pour toucher.

Étoile/couteau de jet

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Arbalète à répétition

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Arbalète de poing

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

RÈGLE SPÉCIALE

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

Armes à poudre noire

Pistolet

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

Pistolet de duel

Portée maximum : 10ps ; **Force** : 4 ; **Règles spéciales** : Précision, Rechargement, Modif. de svg, Corps à corps

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

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

Tromblon

Portée maximum : Spéciale ; **Force** : 3; **Règles spéciales** : Décharge, Tir unique

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Arquebuse

Portée max : 24ps ; **Force** : 4; **Règles spéciales** : Rechargement, Mouvement ou tir, Modif. de svg

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

Long fusil d'Hochland

Portée maximum : 48ps ; **Force** : 4; **Règles spéciales** : Mouvement ou tir, Rechargement, Choix de la cible, Modificateur de sauvegarde

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

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

Armures

Armure légère

SAUVEGARDE D'ARMURE

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

Armure lourde

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Bouclier

SAUVEGARDE D'ARMURE

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

Rondache

RÈGLE SPÉCIALE

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

Casque

RÈGLE SPÉCIALE

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

Bouclier de guerre

RÈGLE SPÉCIALE

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

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

Armure en ithilmar

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

Armure en gromril

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

Armes Racial

Sœurs de Sigmar uniquement

Marteau de guerre sigmarite

15 Couronnes d'Or

Portée : Corps à corps; **Force** : Utilisateur+1; **Règles spéciales** : Contondant, Sacré

RÈGLES SPÉCIALES

Contondant : Les marteaux de guerre sont parfaits pour assommer les adversaires. Lorsque vous l'utilisez au corps à corps, un résultat de 2 à 4 compte comme sonné sur le tableau des dégâts.

Arme Sacrée : Chaque marteau a été béni par une matriarche avant d'être remis à une sœur. Le marteau donne un bonus de +1 sur tous les jets pour blesser infligés au corps à corps contre les possédés et les morts vivants. Notez qu'il vous faudra tout de même un 6 avant modificateurs pour infliger une touche critique. Seules les matriarches et les sœurs supérieures de l'ordre peuvent porter deux marteaux de guerre sigmarites.

Fouet d'acier

10 Couronnes d'Or

Portée : Corps à corps; **Force** : Utilisateur; **Règles spéciales** : Parade Imp., Claquement

RÈGLES SPÉCIALES

Parade Impossible : Le fouet d'acier est une arme polyvalente que les sœurs utilisent avec une grande dextérité. Les tentatives de parades contre cette arme sont inutiles. Une figurine attaquée par le fouet d'acier ne peut pas faire de parades ni avec une épée ni avec une rondache.

Claquement : Une figurine armée du fouet d'acier gagne +1 Attaque lorsqu'elle charge, en plus de tout autre bonus. Lorsqu'elle est chargée, elle gagne aussi +1 A, qu'elle ne peut utiliser que contre la figurine qui la charge. Cette attaque supplémentaire frappe en premier. Si le porteur est chargé par 2 ennemis ou plus, ce bonus reste de +1A. Si le porteur se bat avec deux fouets, il reçoit +1A pour son arme de base additionnelle, mais seul son premier fouet bénéficie du +1A dû au Claquement.

Skaven Uniquement

Sarbacane

25 Couronnes d'Or – Disponibilité : Rare 7, skavens uniquement.

Portée : 8ps; Force : 1; Modif. de svg : +1 . Règles Spéciales : Poison, Furtivité

RÈGLES SPÉCIALES

Poison : Les aiguilles expédiées par la sarbacane sont enduites d'un venin dont les effets sont similaires

à ceux du Lotus Noir (si vous faites un 6 pour toucher la

cible est blessée automatiquement). Une sarbacane ne peut pas infliger de coups critiques. Cette arme est dotée d'un modificateur de sauvegarde positif, une figurine avec une sauvegarde de 5+ aura 4+ de sauvegarde contre les tirs de sarbacane et les figurines qui n'ont habituellement pas de sauvegarde obtiendront une sauvegarde de 6+.

Furtivité : Un skaven armé d'une sarbacane peut tirer en étant caché sans révéler sa position. La cible peut faire un test d'Initiative afin de repérer le skaven qui a tiré. Si le test est réussi le skaven n'est plus caché.

Pistolet à malepierre

35 Couronnes d'or (70 la paire) – Disponibilité : Rare 11, skavens uniquement

Portée : 8ps; Force : 5; Modif. de svg. : -3; Règles Spéciales : Tire 1 tour sur 2

Griffes de combat

35 Couronnes d'Or – Disponibilité : Rare 7, skavens uniquement.

Portée : C à C; **Force** : Utilisateur; **Règles Spéciales** : Paire, Grimpeur, Parade, Encombrant

RÈGLES SPÉCIALES

Paire : Les griffes de combat sont traditionnellement utilisées par paire, une dans chaque main. Un guerrier avec des griffes gagne +1 Attaque.

Grimpeur : Un skaven équipé d'une paire de griffes gagne +1 en Initiative pour les tests d'escalade.

Parade : Un skaven armé d'une paire de griffes peut parer les coups et faire une relance, comme s'il était équipé d'une épée et d'une rondache.

Encombrant : Une figurine équipée de griffes ne peut pas utiliser d'autres armes durant toute la partie.

Lames suintantes

50 Couronne d'Or (la paire) – Disponibilité: Rare 9, skavens uniquement

Portée : C à C; **Force** : Utilisateur; **Règles Spéciales** : Paire, Venin, Parade

RÈGLES SPÉCIALES

Paire : Les lames suintantes sont traditionnellement utilisées par paires. Un guerrier équipé d'une paire de lames suintantes gagne +1 Attaque.

Venin : Le venin des lames suintantes pénètre dans la blessure de la victime, ravageant les organes et les muscles. Ces armes sont équivalentes à celles enduites de Lotus Noir (voir la section Équipement), aucun autre poison ne peut y être ajouté.

Parade : Les lames suintantes sont des épées et peuvent servir à effectuer des parades.

Équipement divers

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

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

Corde & grappin

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

Poisons et drogues

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

Lotus noir

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

Venin Fuligineux

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

Champignons Bonnets de Fou

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

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

Ombre pourpre

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

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

Racine de mandragore

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

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

Porte-bonheur

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

Eau bénite

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

Cape elfique

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

Flèches de chasse

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

Ail

Un vampire doit réussir un test de Cd pour pouvoir charger une figurine portant un chapelet d'ail. L'ail dure le temps d'une bataille seulement, qu'il soit utilisé ou non.

Filet

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

Bière de Bugman

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

Grimoire de magie

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

Livre saint

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

Herbes de soin

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

Relique sacrée (ou maudite)

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

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

Livre de cuisine halfling

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

Animaux

Chevaux & Destriers

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

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

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

Chiens de guerre

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

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

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

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

Lanterne

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

Poudre noire supérieure

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

Carte de Mordheim

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

Lancez 1D6 lorsque vous achetez une carte :

D6 Résultat :

1 Fausse. La carte est fausse et sans valeur. Elle vous fait tourner en rond et votre adversaire pourra automatiquement choisir le prochain scénario que vous jouerez.

2-3 Vague. Bien que grossière, cette carte est relativement précise (enfin... en partie... peut-être !). Vous pouvez relancer un dé de votre choix lors de la prochaine phase d'exploration si vous le désirez, mais vous devez accepter le résultat du second jet.

4 Carte des catacombes. La carte indique un accès à la cité par les catacombes. Vous choisissez automatiquement le scénario lors de votre prochaine bataille.

5 Précise. La carte est récente et très détaillée. Vous pouvez relancer jusqu'à trois dés durant la prochaine phase d'exploration si vous le désirez. Vous devez accepter les résultats des seconds jets.

6 Carte originale. C'est l'une des douze cartes de Mordheim dessinées pour le comte von Steinhardt d'Ostermark. Vous pouvez dorénavant toujours relancer un dé lors des jets sur le tableau d'exploration tant que votre héros possède la carte et qu'il n'est pas mis hors de combat au cours d'une bataille.

Habits en soie de Cathay

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

Larmes de Shallya

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

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

Équipement additionnel

La vieille échoppe

Armes

Rapière

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur -1, **Règles Spéciales :** Parade, Barrage

RÈGLES SPÉCIALES

Parade : Comme avec toute autre épée, vous pouvez parer normalement les coups avec une rapière. Jetez 1D6 : si vous obtenez un score strictement supérieur au meilleur jet pour toucher de votre adversaire, la parade fonctionne et annule cette attaque.

Barrage : Une rapière occasionne moins de dégâts qu'une hache ou une épée lourde, cependant, sa légèreté et sa flexibilité accrues permettent d'enchaîner rapidement les attaques avant que l'adversaire ne puisse réagir. Un épéiste confirmé peut mettre en place un véritable barrage de petites estocades provoquant des blessures certes légères, mais assez nombreuses pour mettre hors de combat le plus redoutable des adversaires. Un guerrier armé d'une rapière effectue ses jets pour toucher normalement, néanmoins, s'il parvient à toucher mais pas à blesser son adversaire, il peut attaquer à nouveau avec un malus de -1 à son jet pour toucher, avec un maximum requis de 6. Vous pouvez ainsi continuer à attaquer tant que vous touchez sans blesser. Cette règle s'applique bien sûr pour chaque Attaque que le combattant possède sur son profil.

Brise-lame

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur, **Règles Spéciales :** Parade, Brise-lame

RÈGLES SPÉCIALES

Parade : Comme avec toute autre épée, vous pouvez parer normalement les coups avec un Brise-lame. Jetez 1D6, si vous obtenez un score strictement supérieur au meilleur jet pour toucher de votre adversaire la parade fonctionne et annule cette attaque.

Brise-lame : Cette technique peut être employée lors d'une parade réussie, jetez alors 1D6, sur un résultat de 4+, l'arme adverse est brisée. Elle devient inutilisable et doit être remplacée. Si le guerrier n'a pas d'autre arme, il combat alors à mains nues.

Bâton Ardent

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur +1, **Règles Spéciales :** Arme à deux mains, Feu

RÈGLES SPÉCIALES

Arme à deux mains : Un guerrier a besoin de ses deux mains pour manier un bâton ardent et ne peut donc pas utiliser simultanément au corps à corps une seconde arme, un bouclier, ou une rondache. Un bouclier peut toutefois être employé pour se protéger des tirs.

Feu : Le bâton ardent est une arme redoutable, car en raison de la combinaison des braises brûlantes et de l'allonge de son manche, il peut enflammer un adversaire au moindre contact. Lorsque vous obtenez une touche, jetez 1D6, sur 4+ la victime prend feu. Si elle survit à l'attaque, elle doit obtenir

un 4+ sur 1D6 durant sa phase de Ralliement pour éteindre les flammes, ou elle subit une touche de F4. Une figurine en flammes ne peut que se déplacer, les autres membres de la bande peuvent essayer de les éteindre de façon similaire en se déplaçant au contact socle à socle et en obtenant un 4+ sur 1D6 durant la phase de Ralliement.

Coups-de-poing de Bronze

Portée : Corps à corps, **Force :** Utilisateur +1, **Règles Spéciales :** Paire, Arme de rixe

RÈGLES SPÉCIALES

Paire : Les coups-de-poing sont employés par paires et le combattant gagne donc une attaque supplémentaire et ne peut pas utiliser d'autres objets requérant ses mains. Il est libre de remplacer les coups-de-poing par tout autre équipement pourvu qu'il ne soit pas en combat.

Armes de Rixe : Les coups-de-poing sont très difficiles à employer dans un combat armé, il faut en effet s'approcher au plus près de l'adversaire pour le frapper, ils imposent donc un malus de -2 à l'Initiative de leur porteur durant les corps à corps.

Armures

Pavois

RÈGLES SPÉCIALES

Sauvegarde : Un pavois ajoute +2 à la sauvegarde d'armure contre les tirs ainsi qu'au corps à corps. En contrepartie, le porteur ne se déplace qu'à demi-vitesse.

Équipements divers

Bottes Ferrées

Un guerrier qui les porte obtient une attaque supplémentaire, sous la forme d'un coup de pied résolu avec un malus de -1 pour toucher, à chaque tour de combat.

Longue-vue

Un héros possédant une longue-vue peut, à chaque tour, augmenter de 1D6 ps la portée normale de ses armes de tir. Il triple également la distance à laquelle il peut repérer des figurines cachées.

Clous

Une bourse contient juste assez de clous pour une seule utilisation lors d'une déclaration de charge. Le défenseur en jette le contenu sur le trajet de la charge, ce qui a pour conséquence d'en réduire la distance de 1D6 ps, ce qui peut la faire échouer.

Bombe

Une bombe incendiaire peut être lancée lors de la phase de Tir, à l'instar de l'eau bénite (voir page 53 du livre de règles de Mordheim). Si elle atteint sa cible, elle lui occasionne 1D3 touches de Force 4, sans sauvegarde d'armure. Tout combattant, ami ou ennemi, à moins d'un ps d'elle subit une touche de Force 3 autorisant les sauvegardes. Si le lanceur de la bombe obtient un 1 sur son jet pour toucher, alors la bombe lui explose dans les mains et il subit ses effets à la place de la cible visée.

Poudre-éclair

La poudre est mise à feu durant la phase de tir et est traitée exactement comme de l'eau bénite (voir page 53 du livre de règles de Mordheim). Si la cible est atteinte, elle doit réussir un test d'Initiative avec un modificateur de +1 au jet de dé, ou être aveuglée. Si tel est le cas, au prochain tour, elle ne peut que se déplacer. Il n'y a assez de poudre que pour une seule utilisation.

Bottes Elfiques

L'heureux combattant ainsi botté voit sa caractéristique Mouvement augmentée d'un point (+1), il peut ainsi dépasser le maximum normalement autorisé.

Flèches Enflammées

Lorsque vous atteignez votre cible avec une telle flèche, en plus des dégâts normaux jetez 1D6, un résultat de 4+ indique qu'elle l'a enflammé. S'il s'agit d'un combattant, pour éteindre les flammes, il doit obtenir un 4+ sur 1D6 au début de sa phase de Ralliement. Dans le cas contraire, il subit une touche de Force 4 et ne pourra que se déplacer durant le tour. Les autres membres de la bande peuvent essayer de les éteindre en se déplaçant au contact socle à socle et en obtenant un 4+ sur 1D6 durant la phase de Ralliement. Une provision de flèches enflammées ne suffit que pour la durée d'une seule bataille.

Cor de Guerre

Le cor de guerre peut être sonné une fois par bataille, au début de n'importe quel tour. Il augmente le Commandement de la bande d'un point, l'effet prenant fin au début du tour suivant. Le cor peut également être employé juste avant un test de déroute.

Patte de Lapin

Une patte de lapin permet à son porteur de relancer un dé durant la bataille. Si cette capacité n'a pas été utilisée au cours de celle-ci, elle peut l'être pour le jet d'exploration pourvu que le héros soit en état de fouiller les ruines.

Outils de Crochetage

Un incontournable pour les personnes sans scrupules. Ces outils permettent d'user de finesse plutôt que de force brute pour ouvrir une porte fermée. Une figurine équipée d'outils de crochetage peut effectuer un test sous son Initiative au lieu de sa Force pour ouvrir une porte. Effectuez le jet à la fin de sa phase de mouvement comme si la figurine tentait de défoncer la porte, mais sans malus de Force. De plus, une porte ouverte de cette façon ne sera pas endommagée et pourra toujours être refermée ultérieurement.

Torche

Une torche ne dure que le temps d'une partie. Une figurine armée d'une torche cause la peur aux animaux (chiens, chevaux, destriers, loups, ours, etc.) et peut l'utiliser comme une arme.

Lorsqu'elle est utilisée en combat, une torche fonctionne comme une massue, mais avec un malus de -1 pour toucher. Les figurines ayant la compétence régénération (comme les trolls) ne peuvent pas régénérer des blessures causées par une torche. Les torches peuvent également servir à enflammer les bâtiments.

Caparaçon

(Destriers, coursiers elfiques, destriers du Chaos et cauchemars seulement)

Le caparaçon est une armure pour cheval, similaire à l'armure légère que portent les humains. Elle recouvre le corps de l'animal et parfois aussi la tête. Une figurine montée sur un animal caparaçonné reçoit un bonus de sauvegarde supplémentaire de +1 (donc +2 au total). De plus, une monture avec un caparaçon ne sera tuée que sur un résultat de 1 sur 1D6 à la fin de la partie si elle a été mise Hors de Combat.

Marteau de Cavalerie

Portée : Corps à corps, **Force** : Utilisateur +1, **Règles Spé.** : À deux mains, Charge de cavalerie

Règles Spéciales

À deux mains : Une figurine armée d'un marteau de cavalerie ne peut pas utiliser de bouclier ou d'arme de corps à corps additionnelle. Si la figurine est équipée d'un bouclier, elle recevra néanmoins un bonus de sauvegarde d'armure de +1 contre les tirs.

Charge de cavalerie : Une figurine armée d'un marteau de cavalerie peut utiliser la vitesse de sa monture pour donner plus d'impact à son arme. Une figurine montée armée d'un marteau de cavalerie peut ajouter un bonus supplémentaire de +1 à sa Force lorsqu'elle charge (pour un total de +2). Ce bonus supplémentaire ne s'applique que lors du tour où elle charge.

Prix et Rareté

Armes de Mêlée

Le Nom	Le Cout	La Rareté	Spécial
Arme à deux mains	15 Co	Commune	
Arme en Gromril	4 x le prix	Rare 11	
Arme en Ithilmar	3 x le prix	Rare 9	
Bâton Ardent	35 Co	Rare 8	Répurgateurs / C
Brise-Lame	30 Co	Rare 8	C
Coup-de-poings	20 CO pour la paire	Rare 6	C
Dague (1ère gratuite)	2 Co	Commune	
Épée	10 Co	Commune	
Fléau	15 Co	Commune	
Fouet d'acier	10 Co	Commune	Soeurs de sigmar
Griffes de combat	35 Co pour la paire	Rare 7	skaven
Hache	5 Co	Commune	
Hallebarde	10 Co	Commune	
Lames suintantes	50 Co pour la paire	Rare 9	skaven
Lance	10 Co	Commune	
Lance de cavalerie	40 Co	Rare 8	
Marteau de cavalerie	12 Co	Rare 10	C
Marteau de guerre sigmarite	15 Co	Commune	Soeurs de sigmar
Masse ou Marteau	3 CO	Commune	
Rapière	15 Co	Rare 5	Reiklaanders et Marienburgers/ C

C: seul un personnage avec la compétence de combat **Connaissance des Armes** peut les manier

Armure Gromril	140 Co	Rare 11	
Armure Ithilmar	80 Co	Rare 11	
Armure légère	16 Co	Commune	
Armure Lourde	40Co	Commune	
Bouclier	5 Co	Commune	
Rondache	5 Co	Commune	
Bouclier de Guerre	12 Co	Commune	Héros ayant accès au bouclier
Casque	10 CO	Commune	
Carapacon	80 Co	Commune	C

Armes de Tir

Le Nom	Le Cout	La Rareté	La Portée	La Force	Spécial
Arc cout	5 Co	Commun	16 Ps	3	
Arc	10 Co	Commun	12 Ps	3	
Arc log	15 Co	Commun	30 Ps	3	
Arc elfique	35+3d6 Co	Rare 12	36 Ps	3	
Arbalète	25 Co	Commun	30 Ps	4	
Arbalète a répétitions	40 Co	Rare 8	24 Ps	3	
Arbalète de poing	35 Co	Rare 9	10 Ps	4	
Arquebuse	30 Co	Rare 8	24 Ps	4	
Couteaux de jet /Étoiles	15 Co	Rare 5	6 Ps	Utilisateur	
Fronde	2 Co	Commun	18 Ps	3	
Long fusil d'Hochland	130 Co	Rare 11	48 Ps	4	
Pistolet de duel/ paire	20/40 Co	Rare 10	10 Ps	4	
Pistolet / paire	10/20 Co	Rare 8	6 Ps	4	
Pistolet a malepierre / paire	24/48 Co	Rare 11	8 ps	5	skaven
Tronblon	20 Co	Rare 9	16 Ps	3	
Sarbacane	20 Co	Rare 7	8 Ps	1	skaven

Équipement divers

Le Nom	Cout	Rareté	Spécial
Bannière	10 Co	Rare 5	
Bière de Bugman	50+3d6 Co	Rare 9	
Bombe	35+2d6 Co	Rare 9	
Bottes elfiques	75+1d6x10 Co	Rare 12	
Bottes ferrées	20+3d6 Co	Rare 8	
Cape elfique	100+1d6x10 Co	Rare 12	
Cape en peau de loup	10 Co	Spécial	Middenheimers uniquement
Carte de Mordheim	20+4d6 Co	Rare 9	
Cartes de tarot	50 co	Rare 7	
Carrosse opulent	250 Co	Rare 10	
Champignon bonnets de fou	30+3d6 Co	Rare 9	
Chien de guerre	25+2d6 Co	Rare 10	Indisponible aux skavens

Clous	15+2d6 Co	Rare 6	
Cor de guerre	30+2d6 Co	Rare 8	
Corde et grappin	5 Co	Commun	
Eau bénite	10+3d6 Co	Rare 6	Commun pour les prêtres-guerriers et les sœurs de sigmar / Indisponible aux morts-vivants
Filet	5 Co	Commun	
Échelle (petite/grande)	5/10 Co	Commun	
Flèches de chasse	25+1d6 Co	Rare 8	
Flèches enflammées	30+1d6 Co	Rare 9	
Gousse d'ail	1 Co	Commun	Inisponible aux morts-vivants
Grimoire de magie	200+1d6x25 Co	Rare 12	Indisponible aux répurgateurs et sœurs de sigmar
Habits en soie de Cathay	50+2d6 Co	Rare 9	
Herbes de soin	20+2d6 Co	Rare 8	
Lanterne	10 Co	Commun	
Larmes de Shallaya	10+2d6 Co	Rare 7	Indisponible aux possédés et aux morts-vivants
Livre saint	100+1d6x10 Co	Rare 8	Uniquement pour répurgateurs et sœurs de sigmar
Livre de cuisine halfling	30+3d6 Co	Rare 7	
Livre des damné	100Co	Rare 10	Répurgateurs uniquement
Longue-vue	75+3d6 Co	Rare 10	
Outils de crochetage	15 Co	Rare 8	
Patte de lapin	10 Co	Rare 5	
Pendule en pierre magique	25+3d6 Co	Rare 9	
Poison : Lotus noir	10+1d6 Co	Rare 9	Indisponible aux répurgateurs et sœurs de sigmar/ rare 7 pour les skavens
Poison : Ombre pourpre	35+1d6 Co	Rare 8	
Poison : venin fuligineux	30+2d6 Co	Rare 8	Indisponible aux répurgateurs et sœurs de sigmar
Porte-bonheur	10 Co	Rare 6	
Poudre noire supérieure	30 Co	Rare 11	
Poudre-éclair	25+2d6 Co	Rare 8	
Racine de mandragore	25+1d6 Co	Rare 8	
Relique sacrée/maudite	15+3d6 Co	Rare 8	Rare 6 pour les prêtres-guerriers et les sœurs de sigmar
Torche	2 Co	Commun	

