



HACK DE TUNNEL GOONS DE NATE TREME

Mordheim Goons

Mordheim Goons est un *hack* de *Tunnel Goons* de *Nate Treme*. Ce jeu a pour cadre la cité de Mordheim, jadis cité sainte et bénie par Sigmar, devenue cité de débauches et de perdition à l'approche de la comète à deux queues annoncée par la prophétie, cité finalement frappée par les ailes de feu de Sigmar, réduite à l'état de ruines, hantée par les âmes des morts et infestée par la Malepierre et les mutants qu'elle a engendrée ; cité à jamais maudite, pôle d'attraction des âmes perdues avides de richesses et de pouvoir. Aujourd'hui, les rues de Mordheim sont devenues le théâtre grotesque et macabre d'incessants affrontements entre bandes rivales, pour le contrôle des quartiers et la possession d'artefacts magiques. Vous faites partie de ces aventuriers, de ces mercenaires, de ces spadassins venus tenter leur chance à Mordheim. Que Sigmar vous aie en sa sainte garde et vous accorde une mort rapide !

PRINCIPE DE JEU

Le Meneur de Jeu contrôle les antagonistes et décrit les rues de Mordheim aux joueurs qui à leur tour décrivent comment leurs personnages réagissent aux situations proposées par le Meneur de Jeu.

JET D'ACTION

Quand l'issue d'une action est incertaine, le joueur lance 2d6 et y ajoute les points liés à la caractéristique et aux éventuels avantages entrant en jeu dans l'action entreprise par le personnage.

Si le total obtenu est supérieur ou égal au Seuil de Difficulté (SD) fixé par le Meneur de Jeu, c'est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec.

SEUIL DE DIFFICULTÉ

Trivial : 6 Facile : 8 Modéré : 10 Difficile : 12

ACTIONS DANGEREUSES

Si une action représente un risque physique pour le personnage, la différence entre le résultat du jet d'action et le SD représente le nombre de points de dommages encaissés par le ou les personnages impliqués dans l'action.

Exemple : un personnage affronte un Skaven dont le niveau de difficulté est de 10 (il s'agit d'un Coureur Nocturne, un jeune Skaven apprenti qui ne représente qu'une opposition modérée). Le joueur lance les dés et ajoute son score de Force, plus un point pour son épée et un point pour son bouclier. Le total est de 12. La différence entre 12 et 10 est de 2 ; la créature hostile encaisse 2 points de dommages. Le SD d'un antagoniste, ici en l'occurrence le Skaven, représente également ses Points de Vie. Le SD du monstre passe donc de 10 à 8.

Si le joueur avait obtenu un résultat de 8 à son jet d'action, c'est son personnage qui aurait perdu 2 Points de Vie.

INVENTAIRE

Votre Inventaire représente le nombre d'objets que le personnage peut transporter sans encombre. Chaque objet au-delà de ce score réduit de un point les jets de Force ou d'Agilité.

MORT

Quand un personnage tombe à 0 point de vie, il est mort.

SOINS

Les Points de Vie perdus sont récupérés après une nuit de repos dans un endroit sûr, ce qui est assez difficile à trouver à Mordheim.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Donnez un nom à votre personnage.

Le personnage débute sa carrière avec 10 Points de Vie, un Inventaire à 8 et un score de Faction à 1.

Répartissez 3 points entre les caractéristiques :

Force

Bon pour se battre au corps à corps, porter des trucs lourds et montrer sa puissance musculaire.

Agilité

Bon pour se cacher, se faufiler dans l'ombre, viser, garder l'équilibre, être le plus rapide.

Sagesse

Bon pour lire, écrire, savoir des choses, être attentif, ne pas se laisser surprendre, parler aux autres.

Choisissez votre **Faction** parmi la liste suivante :

- les Mercenaires de Middenheim
- les Spadassins du Reikland
- les Répurgateurs
- le Culte des Possédés
- les Sœurs de Sigmar
- les Pirates de Marienburg

Chacune de ces factions a ses capacités propres, expliquées plus loin dans les règles.

Choisissez 3 items parmi la liste suivante :

Arme de mêlée	Ration(s)	Marteau
Arme de tir	Torche	Pitons
Pièce d'arme	Piège à ours	Corde
Cape	Filet	Billes
Miroir	Menottes	Fiole(s)
Ciseaux	Briquet	Outils de voleur

ÉVOLUTION

A la fin de chaque session, le personnage gagne un niveau : le joueur peut ajouter un point à l'une des trois caractéristiques Force, Agilité, Sagesse ou à son score de Faction.

En outre, le personnage gagne un Point de Vie ou un espace supplémentaire dans son Inventaire.

Mordheim Goons



LES FACTIONS

Mordheim et ses richesses supposées attirent des aventuriers de tout poil : héros déchus, parias ou condamnés fuyant la justice, mercenaires et spadassins prêts à mettre leur épée aux services du plus offrant, prêtres défroqués et érudits à l'esprit dérangé, chasseurs de sorcières ou de trésors, prophètes et devins, bonimenteurs et charlatans.

Tous cherchent la fortune et le pouvoir.

Tous font partie d'une faction et évolue au sein d'une bande.

A la création de son alter ego, le joueur devra choisir à quelle faction appartient son personnage.

En voici la liste accompagnée d'une courte description qui devrait orienter les joueurs dans la manière d'interpréter un membre de telle ou telle faction. Chaque faction poursuit ses propres intérêts, agendas, secrets ou non, qui ne manqueront pas de télescoper les menées des autres factions et amener les uns et les autres à la trahison.

LES MERCENAIRE DE MIDDENHEIM

Ces redoutables guerriers nordiques sont connus pour leur sauvagerie et leur absence de peur. Entraînés depuis l'enfance, ils manient la hache, la claymore et le marteau de guerre comme personne. Un Middenheimer est capable d'éclater la tête de son adversaire d'un puissant coup de son marteau de guerre ou de le décapiter d'un habile tourniquet de sa large épée à deux mains. Ce sont des adversaires redoutables, connus pour leur trop grande témérité.

LES SPADASSINS DU REIKLAND

Habiles bretteurs, les spadassins du Reikland sont passés maîtres dans l'art de la rapière et de la dague. Ils ne rechignent pas non plus à utiliser le mousquet ou le pistolet à poudre quand c'est nécessaire. Subtils, ils s'avancent sans bruit et frappent vite et avec précision.

LES RÉPURGATEURS

Connus aussi sous l'appellation de Templiers, les Répurgateurs forment le bras armé de l'église de Sigmar. Le Grand Théologiste a proclamé le châtement divin sur Mordheim et les Répurgateurs sont là pour purger la ville de sa vilenie. Chasseurs de sorcières ou exorcistes fanatiques, les Répurgateurs ne reculent devant rien pour éradiquer les hérétiques et les impies, insultes vivantes à la grandeur de Sigmar. Avec eux, la nuit s'illumine de mille bûchers en l'honneur du Seigneur des Batailles.

Bénis de Sigmar, les plus pieux parmi les Répurgateurs peuvent invoquer le pouvoir divin et accomplir des miracles.

LES POSSÉDÉS

Parias, criminels en fuite, mutants ou adeptes des dieux noirs en quête de révélation, les Possédés sont la lie de l'humanité. Ils affluent de tout l'Empire pour prêter allégeance au nouveau souverain de Mordheim, l'Empereur Noir. Nul ne sait qui il est mais tous espèrent renaître dans le Chaos primordial promis par les prophéties.

Mais avant de connaître cette épiphanie, ils devront affronter maints dangers et échapper au bras vengeur des Répurgateurs. Parmi les Possédés, on trouve aussi des nécromants en quête d'artefacts magiques gorgés de Malepierre, ce métal plus précieux que l'or et aux propriétés étranges et corruptrices.

Les Possédés ont accès à la magie noire, celle issue des dieux du chaos, une magie corruptrice et puissante qui s'exprime au travers de sinistres rituels et la nécromancie.

LES SŒURS DE SIGMAR

Lors de la chute de Mordheim, le couvent des Sœurs de Sigmar fut épargné. Certains dirent que la piété de ces femmes leur permit d'échapper au sort funeste qui frappait la ville et ses habitants. D'autres y virent le signe d'une allégeance à quelque divinité du Chaos.

Certains parmi les Répurgateurs les plus agités n'hésitent pas à les accuser de sorcellerie. Beaucoup de prêtres de Sigmar jalouent les Sœurs et aimeraient démanteler l'ordre millénaire. Parmi les envieux, le Grand Théologiste qui n'a de cesse de fomenter complots et intrigues pour faire tomber la Sororité de Sigmar. De leur côté les Sœurs de Sigmar dénoncent ses accusations ignominieuses et continuent le combat contre le Chaos, prouvant par leurs actes qu'elles ont conservé leur intégrité et leur foi en Sigmar.

LES PIRATES DE MARIENBURG

Marienburg est le plus vaste et le plus prospère du Vieux Monde.

Les Pirates de Marienburg, soutenus par la corporation des Libres Marchands, comptent bien faire main basse sur les richesses qui gisent dans les ruines de Mordheim.

Tout est une occasion de faire du profit et la destruction de Mordheim n'échappe pas à cette règle.

Armés par les puissantes organisations marchandes de Marienburg, les Pirates comptent parmi les aventuriers les mieux équipés de Mordheim.

Leur camp en bordure de la ville en ruines est une véritable forteresse qui grouille d'activités : tavernes et lieux de plaisirs y fleurissent, offrant repos et distractions contre rémunération, cela va de soi. Il n'y a pas de petit profit, comme on dit à Marienburg. Bonimenteur dans l'âme, le Marienburger est doué pour le commerce et le troc.

Le sabre et le pistolet font partie de l'arsenal favori des Marienburgers. Ils sont nettement avantagés lorsqu'ils manient ces armes ainsi que la poudre noire (explosive) d'une manière générale.

POINTS DE FACTION

Un aventurier débute sa carrière avec un point de Faction.

Lors d'un jet de dés, si l'appartenance à une faction aide le personnage, le joueur pourra ajouter son score de Faction au résultat des dés.

A contrario, dans certaines situations, le score de Faction peut se traduire par un malus, à la discrétion du Meneur de Jeu.