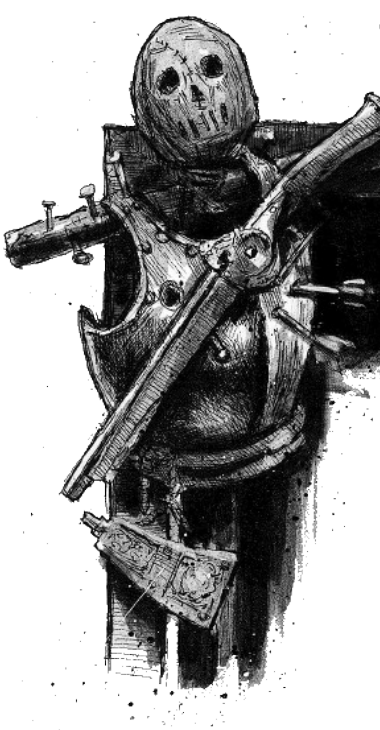
Contexte et illustrations tirés du jeu Mordheim, Games Workshop.



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 Mercenaire 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.

Contexte et illustrations tirés du jeu Mordheim, Games Workshop.

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 châtiment 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 jalousent 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 a venturier 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.

Contexte et illustrations tirés du jeu Mordheim, Games Workshop.

CHAOS, FOLIE & CORRUPTION

L'inconscient qui s'aventure sur les terres maudites de Mordheim et tente de s'approprier les artefacts impies met sa santé mentale en danger. La folie et la corruption le guette.
Lorsqu'il est confronté à une manifestation du chaos – magie, nécromancie, artefact, Malepierre, créatures immondes – le joueur doit faire un test de Sagesse contre un SD de 10.
En cas de réussite, le personnage garde son calme et reste maître de lui-même. En cas d'échec, le personnage gagne 1 point de **Folie**. Si le score de Folie atteint 6, le personnage est totalement corrompu ; il bascule irrémédiablement dans la folie. En tant que joueur, vous êtes invité à jouer ce moment mémorable et ultime avant de vous créer un nouvel alter ego.

LANCER DES SORTS

Lancez **2d6+Sagesse** et comparez le résultat au Seuil de Difficulté du sortilège/rituel.
En cas de réussite, l'effet du sort est effectif.

NÉCROMANCIE

La nécromancie est la magie des morts. Elle donne le pouvoir de réveiller les cadavres et de commander aux esprits défunts, mais aussi de détruire la vitalité des vivants.
La maîtrise de la Nécromancie donne accès aux rituels suivants :
Drain de vie (SD 8) *Le nécromancien aspire l'essence vitale de sa victime pour renforcer la sienne.*
Réanimation (SD 10) *A l'issue de ce rituel, le cadavre se relève et devient un mort-vivant aux ordres du nécromant.*
Vision de Mort (SD 8) *Le nécromancien montre à ses ennemis la vision du moment de leur mort.*
Fatalité (SD 10) *Le nécromancien murmure sa formule aux morts qui reposent sous terre et leur ordonne de jaillir du sol pour se saisir de ses ennemis.*
Appel de Vanhel (SD 10) *Le nécromancien invoque le monde des morts pour revigorer ses serviteurs morts-vivants.*
Incantation de Réveil *(SD 12) Le nécromancien rappelle l'âme d'un héros défunt dans son corps et fait de lui son esclave grâce à sa sorcellerie impie.*

Chaque sortilège de Nécromancie demandera à son auteur un test de **Folie** ; manipuler les forces du monde des morts expose constamment le nécromant à la démence.

PRIÈRES DE SIGMAR

Les plus pieux peuvent invoquer le pouvoir divin de leur dieu. Les prêtres et prêtresses de Sigmar peuvent accomplir des miracles : soulager les blessures, protéger les fidèles, repousser les impies.

Le Marteau de Sigmar (SD 6) *Cette arme de la foi, qui contient la toute-puissance de la justice divine de Sigmar, brille d'une intense lumière dorée.*

Cœur d'acier (SD 6) *Lorsque les trois mots de pouvoir sont prononcés, une aura de gloire émane du serviteur de Sigmar.Le courage des fidèles est ainsi renforcé par la présence du Seigneur des Batailles.*

Feu de l'Âme (SD 8) *La colère de Sigmar se matérialise. Des flammes purificatrices entourent le prêtre et balayent ceux qui résistent à la furieuse justice de l'Empereur-Dieu.*

Bouclier de Sigmar (SD 8) *Un bouclier de pure lumière blanche apparaît devant le prêtre de Sigmar, qui sera protégé tant que sa foi demeurera inébranlable.*

Imposition des mains (SD 8) *Plaçant ses mains sur un camarade blessé, le serviteur de Sigmar implore son seigneur de soigner les blessures du guerrier qui s'est battu pour lui.*

Armure du Juste (SD 10) *Une armure impénétrable recouvre le prêtre et la flamboyante image d'une comète à double queue brûle au-dessus de sa tête.*

RITUELS DU CHAOS

Les rituels du Chaos utilisent la puissance brute de la plus noire des magies, celle issue des dieux du Chaos eux-mêmes.
Cette magie apporte mort, souffrance, changement et mutation à celui ou celle que la pratique.

Vision d'horreur (SD 8) *Le sorcier du Chaos provoque d'insoutenables visions du royaume du Chaos ; son ennemi se recroqueville d'horreur dans l'abomination absolue.*

Œil divin (SD 10) *Le serviteur du Chaos implore les dieux noirs de lui accorder son aide.*

Sang noir (SD 8) *Le mage du Chaos s'entaille la paume de la main et son sang jaillit et brûle chairs et armures.*

Tentation du Chaos (SD 10) *Le serviteur utilise le côté chaotique qui se cache aux tréfonds de l'âme de tout être vivant.*

Ailes ténébreuses (SD 8) *Deux démons ténébreux emportent le mage là où il le désire.*

Mot de souffrance (SD 10) *En prononçant le nom de son dieu ténébreux, le mage du Chaos inflige une douleur atroce à tous ceux qui l'entourent.*

Portail chaotique (SD 12) *Le mage noir ouvre un portail sur le Warp, la dimension du Chaos. Nul ne sait ce qui peut en surgir.*

Chaque rituel du Chaos demandera à son auteur un test de **Folie** ; invoquer le pouvoir des dieux du Chaos conduit immanquablement le mage vers la folie et la mort.
A partir de 3 points de **Folie**, le serviteur du Chaos commence à développer d'effroyables mutations.

Contexte et illustrations tirés du jeu Mordheim, Games Workshop.

LA MAGIE MINEURE

La Magie Mineure est une magie commune au monde de Mordheim. Bien entendu, seuls les initiés peuvent user de cette forme de magie mais elle n'est pas maléfique ou corruptrice comme peuvent l'être la Nécromancie ou les sinistres rituels du Chaos.

Flammes d'U'Zhul (SD 8) *Le sorcier projette une boule de feu sur ses ennemis.*

Vol de Zimmeran (SD 8) *Invoquant la puissance des vents magiques, le sorcier marche dans les airs.*

Frayeur d'Aramar (SD 8) *Le mage instille magiquement la peur dans l'esprit de ses ennemis.*

Flèches Argentées d'Arha (SD 10) *Des flèches argentées apparaissent en l'air et tournent autour du mage avant de partir comme l'éclair frapper ses ennemis.*

Chance de Shemtek (SD 6) *Le mage utilise la capricieuse puissance de la magie pour manipuler la chance.*

Lame de Rezhebel (SD 8) *Une épée enflammée apparaît dans la main du mage, laissant augurer une défaite cuisante à tous ceux qui tenteront de lui barrer la route.*

LA MAGIE DU RAT CORNU

Sorcellerie utilisée par les Skavens, sa puissance provient de leur divinité, un infâme dieu démoniaque connu sous le nom de Rat Cornu. Parmi les humains, seuls quelques initiés en maîtrisent les arcanes.

Maleflamme (SD 8) *Une flamme verte jaillit de la paume tendue du sorcier et brûle atrocement sa victime.*

Rejetons du Rat Cornu (SD 10) *Le sorcier lève les bras et implore le dieu impie d'envoyer ses serviteurs.*

Rongeviande (SD 8) *La victime est attaquée par une horde de rats et ne tarde pas à être dévorée vivante.*

Fureur Noire (SD 10) *Le sorcier subit une monstrueuse transformation et devient une abominable créature-rat qui attaque ses ennemis avec une fureur insensée.*

Œil du Warp (SD 8) *Plonge ton regard dans le Warp et que le désespoir t'emporte.*

Malédiction du sorcier (SD 6) *Le sorcier tend la main vers l'un de ses ennemis et le maudit au nom du Rat Cornu.*

EFFETS DE LA MAGIE EN JEU

Vous avez sans doute remarqué que pour chacune des différentes formes de magie décrites ci-avant, j'ai noté le Seuil de Difficulté mais pas les effets en termes de règles de jeu. Chaque sort, rituel ou prière a son petit descriptif mais pas d'indications concernant des bonus ou malus à appliquer, de perte de points de vie ou d'effet sur le score de **Folie** autre que la règle expliquée dans le paragraphe CHAOS, FOLIE & CORRUPTION.

C'est totalement volontaire. L'effet réel en jeu est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, selon les circonstances en jeu et le résultat du jet de **Sagesse**.

La magie de Mordheim, et du monde de Warhammer, est chaotique et imprévisible par nature.

Les érudits et les sorciers pensent maîtriser la magie et ont tenté de codifier les sortilèges dans des grimoires. Pour eux, un sortilège est censé donner un résultat prévisible et identique à chaque fois, pour peu qu'on en respecte les instructions.

Ca, c'est la théorie. En pratique, chaque sortilège, chaque rituel, chaque prière est un cas unique.

Ce n'est pas une science exacte et le sorcier s'expose toujours à des dommages collatéraux et des effets indésirables lorsqu'il manipule les puissances de la magie.

Cela dit, en terme de jeu, selon le résultat du test de Sagesse, un sortilège réussi aura comme résultat un bonus à une caractéristique ou à un prochain jet de dés. Un sort pourra occasionner une perte de SD à une cible, s'il ne la tue pas d'un coup. Un sort peut aussi protéger son lanceur ou donner lieu à des manifestations pyrotechniques diverses et variées.

Malgré l'assurance orgueilleuse des mages, rien n'est écrit.

Les joueurs sont encouragés à proposer des effets aux invocations des personnages pour autant que cela colle à l'histoire et ait un sens d'un point de vue narratif.

Sur ce dernier point, c'est le meneur de jeu qui a toujours le dernier mot.

Sachant cela, il est important de bien expliquer aux joueurs la nature de la magie et des dangers à l'utiliser sans précaution.

La magie est puissante mais c'est une alliée capricieuse.

CRÉER DE NOUVEAUX SORTILÈGES

La magie de Warhammer est fortement nimbée de Chaos et toute la sorcellerie n'est pas écrite dans les grimoires.

Les prières aux dieux peuvent prendre des formes différentes de ce qui est prescrit dans les livres saints, même si certains qualifient cela d'apocryphes et de propos hérétiques.

A Mordheim plus qu'ailleurs dans le Vieille Monde, le Chaos influence la magie, offrant aux plus audacieux l'occasion de créer de nouvelles formules.

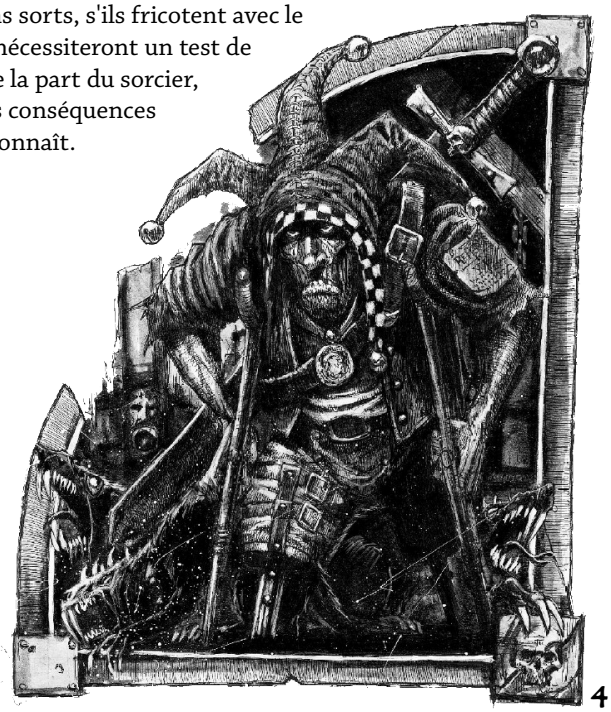
Encourager les joueurs à imaginer de nouveaux rituels.

Un sortilège doit impérativement avoir un nom évocateur, une description (quelques lignes) et un Seuil de Difficulté proportionnel à ses effets.

Les sorts aux effets limités auront un SD de 6.

La majorité des sorts ayant une efficacité modérée ont un SD entre 8 et 10. Les sortilèges majeures ont un SD de 12.

Certains sorts, s'ils fricotent avec le Chaos nécessiteront un test de Folie de la part du sorcier, avec les conséquences qu'on connaît.



Voir Mordheim et mourir !

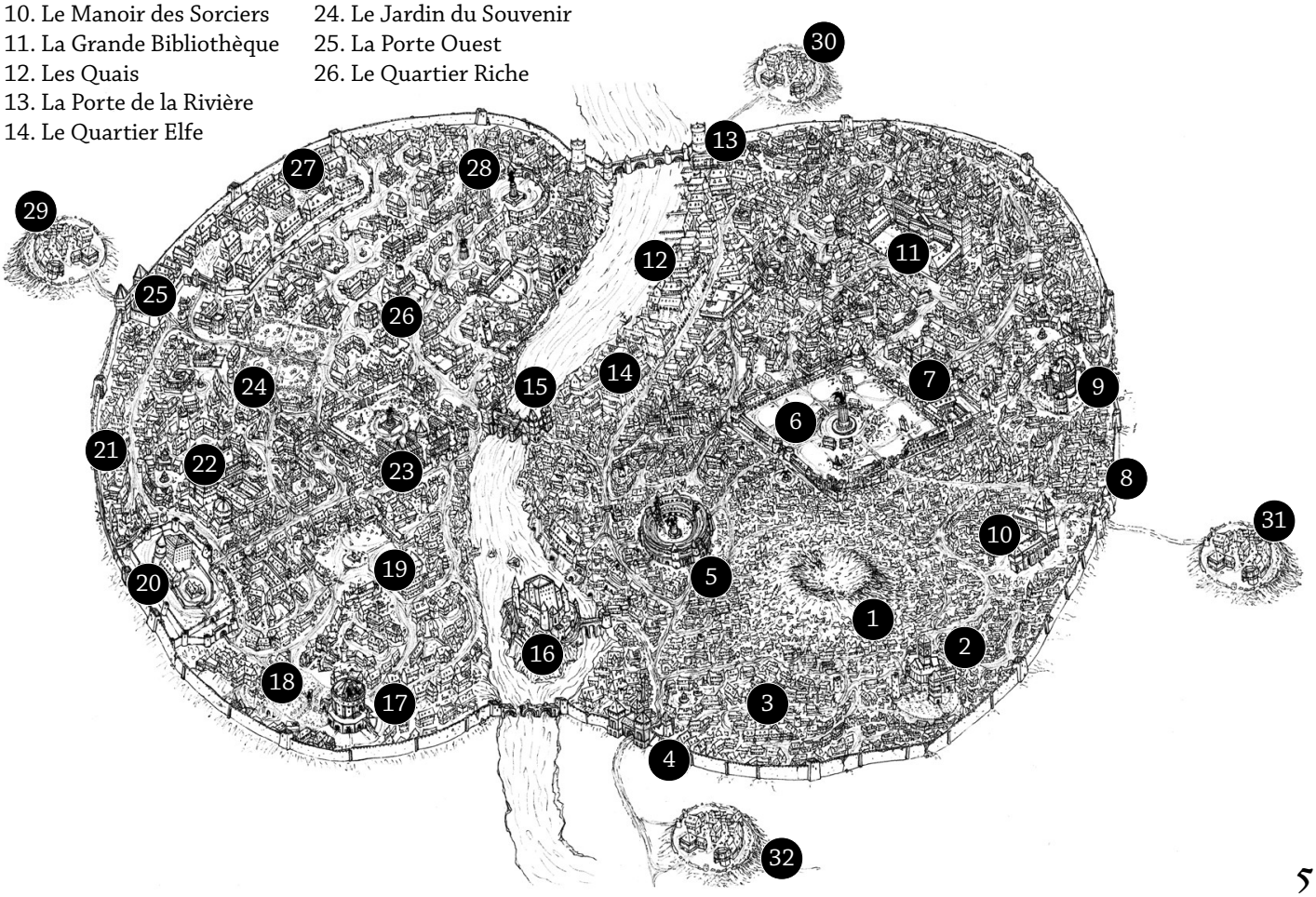
Voir Mordheim et mourir, un vieil adage déjà connu dans tout l'Empire bien avant que la cité ne soit frappée par le feu de Sigmar, encore plus vrai aujourd'hui alors que les rues et les quartiers de Mordheim sont le cadre d'affrontements sanglants pour la possession d'artefacts magiques et de la précieux Malepierre.
Mais peut-être es-tu étranger à cette région maudite qu'est l'Ostermark et peut-être es-tu ignorant du destin tragique de la cité de Mordheim.
Après la chute de la comète à double queue que d'aucuns nomment aussi le Marteau de Sigmar, Mordheim se vida d'une grande partie de ses habitants. Aujourd'hui, alors que les cendres du feu de Sigmar sont retombées et que les rues de la cité maudite sont à nouveau explorés par d'inconscients aventuriers en quête de gloire et de richesses, il est primordial d'en faire une cartographie aussi précise que possible.

La partie sud-est de la cité a été la plus touchée par l'impact du Marteau de Sigmar, pour preuve l'énorme cratère baptisé la Fosse, véritable épicentre qui concentre en son sein les effluves du chaos. C'est de loin la zone la plus dangereuse de la cité. Le reste de la ville n'en est pas moins périlleuse mais certaines zones profitent d'un semblant d'organisation et d'ordre, notamment les quartiers les plus éloignés de la Fosse.
Une partie des habitants se sont accrochés aux ruines de leur ville et y survivent tant bien que mal.

Lorsqu'ils arrivent à Mordheim, les aventuriers passent généralement par l'un des quatre bourgs bâtis aux quatre points cardinaux ; chaque bourg est sous la juridiction d'une Faction.

1. La Fosse
2. La Tour de l'Horloge
3. Le Quartier Pauvre
4. La Porte Sud
5. L'Arène
6. La Place du Marché
7. L'Hôtel de Ville
8. La Porte Est
9. Le Temple de Sigmar
10. Le Manoir des Sorciers
11. La Grande Bibliothèque
12. Les Quais
13. La Porte de la Rivière
14. Le Quartier Elfe
15. Le Pont du Milieu
16. Le Roc*
17. Le Temple Maudit
18. Le Cimetière
19. Le Pilori
20. Les Geôles
21. Le Quartier Nain
22. Le Quartier des Artisans
23. Le Palais du Comte
24. Le Jardin du Souvenir
25. La Porte Ouest
26. Le Quartier Riche
27. Les baraquements du Corbeau
28. La statue du Comte Gottard
29. Le Bourg des Coupes-Gorges (Spadassins du Reikland)
30. Le Havre de Sigmar (Répurgateurs)
31. Le Havre de Bourg-Brigand (Pirates de Marienbourg)
32. Le Havre de Noirefosse (Mercenaires de Middenheim)

(*) Le Roc est le couvent de Sigmar qui abrite toujours les Soeurs de Sigmar.



Contexte et illustrations tirés du jeu Mordheim, Games Workshop.