

Voir Nordheim 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 précieuse 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 épiscentre 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.

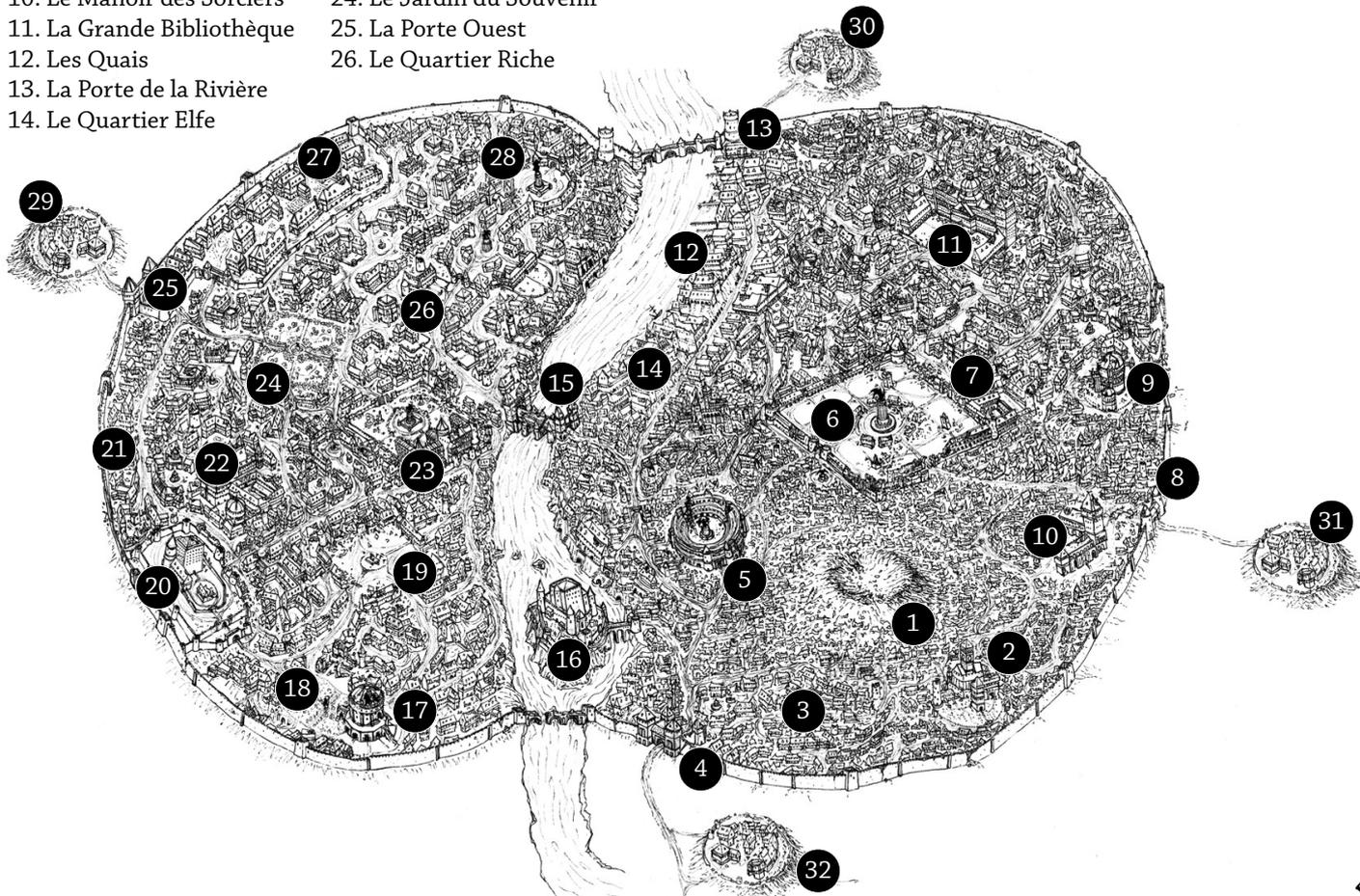
Une partie des habitants se sont accrochés aux ruines de leur ville et y survivent tant bien que mal.

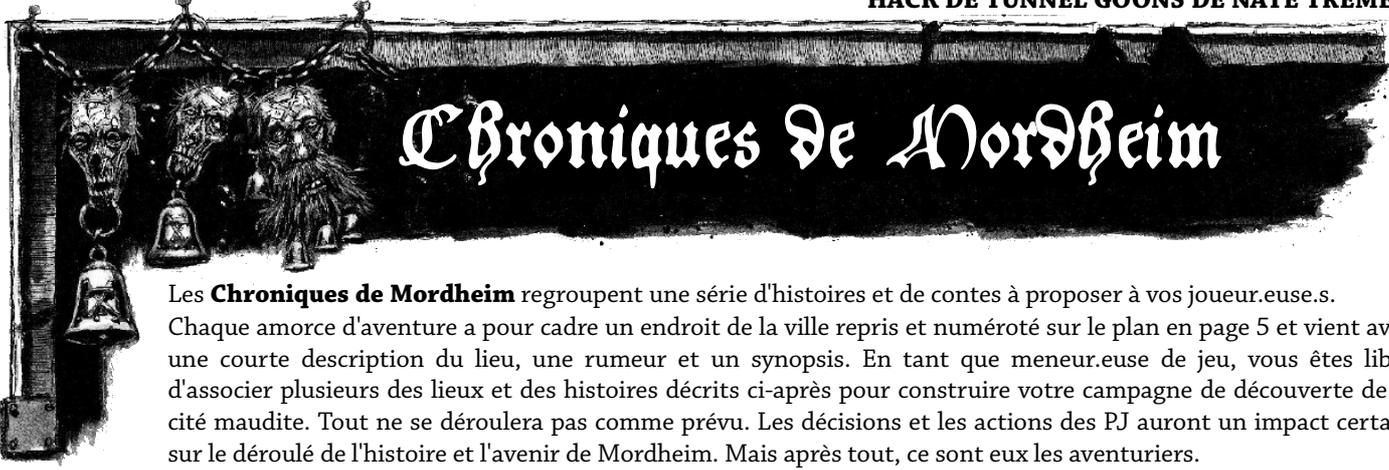
Lorsqu'ils arrivent à Mordheim, les aventuriers passent généralement par l'un des quatre bourgs bâtis aux quatre points cardinaux ; chaque bourg est sous la juridiction d'une Faction.

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. La Fosse | 15. Le Pont du Milieu |
| 2. La Tour de l'Horloge | 16. Le Temple du Roc* |
| 3. Le Quartier Pauvre | 17. Le Temple Maudit |
| 4. La Porte Sud | 18. Le Cimetière |
| 5. L'Arène | 19. Le Piloni |
| 6. La Place du Marché | 20. Les Geôles |
| 7. L'Hôtel de Ville | 21. Le Quartier Nain |
| 8. La Porte Est | 22. Le Quartier des Artisans |
| 9. Le Temple de Sigmar | 23. Le Palais du Comte |
| 10. Le Manoir des Sorciers | 24. Le Jardin du Souvenir |
| 11. La Grande Bibliothèque | 25. La Porte Ouest |
| 12. Les Quais | 26. Le Quartier Riche |
| 13. La Porte de la Rivière | |
| 14. Le Quartier Elfe | |

- 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.





Chroniques de Nordheim

Les **Chroniques de Mordheim** regroupent une série d'histoires et de contes à proposer à vos joueur.euse.s. Chaque amorce d'aventure a pour cadre un endroit de la ville repris et numéroté sur le plan en page 5 et vient avec une courte description du lieu, une rumeur et un synopsis. En tant que meneur.euse de jeu, vous êtes libre d'associer plusieurs des lieux et des histoires décrits ci-après pour construire votre campagne de découverte de la cité maudite. Tout ne se déroulera pas comme prévu. Les décisions et les actions des PJ auront un impact certain sur le déroulé de l'histoire et l'avenir de Mordheim. Mais après tout, ce sont eux les aventuriers.

1. LA FOSSE

Lieu emblématique de la cité de Mordheim, la Fosse est l'impact laissé par la comète à deux queues, le Marteau de Sigmar, qui frappa la ville à l'aube du second millénaire. C'est un vaste cratère où plus rien ne vit. Les émanations du Chaos y sont tellement concentrées qu'une exposition de quelques minutes suffit à provoquer d'effroyables mutations. Pourtant malgré les risques, certains s'y aventurent en quête de la précieuse Malepierre.

Un savant impérial, le Docteur Ulrich Kepler, a imaginé une combinaison étanche pour explorer la Fosse et y recueillir des échantillons de Malepierre sans risque, du moins en théorie. Depuis la mort tragique de ses deux assistants, il engage des volontaires pour tester son invention. C'est un boulot dangereux mais bien payé.

2. LA TOUR DE L'HORLOGE

La Tour de l'Horloge domine le quartier sud-est de la cité. De son sommet, on a une vue imprenable sur la Fosse et sur les quartiers alentours. C'est aussi le repaire d'une secte de possédés et adorateurs de Nurgle, dieu des maladies et de la corruption. On raconte que Heiqir le Corrupteur, grand prêtre de Nurgle, préside d'infâmes messes noires dans les sous-sols de la tour et que ses salles souterraines regorgent de coffres remplis de fragments de Malepierre. On raconte également que les tunnels sous la tour sont infestés de Skavens, les terrifiants hommes-rats disciples du Rat Cornu.

Lutz n'a pas eu de chance. Lui qui se vantait quelques heures auparavant de préparer le coup du siècle, il est mort dans une ruelle du Havre de Bourg-Brigand, poignardé pour quelques pièces d'argent. En fouillant son cadavre, les PJ découvrent une carte indiquant l'entrée d'un tunnel menant sous la Tour de l'Horloge et le trésor d'Heiqir le Corrupteur. Lutz préparait un gros coup en fin de compte.

3. LE QUARTIER PAUVRE

Cette partie de Mordheim n'était déjà pas très reluisante avant que la cité ne soit frappée par le Fléau de Sigmar. Aujourd'hui, des maisons délabrées et des ruelles crasseuses du Quartier Pauvre il ne reste plus qu'un champ de ruines, enchevêtrement chaotique de murs effondrés et de charpentes brisées. Les ruelles sont devenues des tunnels sous les décombres. L'endroit a été déserté par ses habitants. La nuit, c'est le territoire de chasse des Skavens, rats humanoïdes serviteurs du Rat Cornu.

Avant la chute de Mordheim, le Quartier Pauvre servait de refuge aux mendiants de la Guilde des Quémanteurs.

La légende raconte que le Prince en Guenilles, le maître de cette singulière guilde, avait amassé un vrai trésor et que ce trésor serait toujours caché quelque part sous les décombres du Quartier Pauvre. Nombreux sont ceux qui se sont aventurés dans les passages sombres du Quartier Pauvre. Aucun n'en est revenu.

4. LA PORTE SUD

La Porte Sud est contrôlée par les mercenaires de Middenheim. Le Havre de Noirefosse, quartier général des Middenheimers est tout proche. Les gardes exigent un droit d'entrée d'une demi-couronne d'or par tête.

C'est également un point de passage obligé pour accéder au Roc, la forteresse des Sœurs de Sigmar. Elles sont d'ailleurs fort marries de devoir s'acquitter de ce péage qu'elles considèrent comme infondé.

La taxe imposée par les Middenheimers n'a que trop duré. Les Sœurs de Sigmar ont décidé d'y mettre un terme. Bertha Bestrafung, Haute Matriarche de Sigmar, prépare ses troupes pour un assaut en vue de bouter les Middenheimers de la Porte Sud et en prendre le contrôle.

De son côté, sire Ulric Groeben, chef du contingent de Middenheim, est au courant par ses espions des préparatifs belliqueux des Sœurs de Sigmar et se prépare lui aussi à l'offensive.

5. L'ARÈNE

Jour et nuit, les combats se succèdent dans la grande Arène de Mordheim. Ici, point de pitié, tous les combats sont des affrontements à mort. Dans les gradins, les paris vont bon train, l'argent passe de main en main au gré des victoires et des défaites. Gladiateurs, esclaves, monstres, tout est bon pour abreuver la foule de violence et de sang.

L'organisateur de tout ce bazar se nomme Nicholai Sacharov. Lui et ses frères supervisent les activités de l'Arène, se sucrant au passage sur les paris, et gare aux bookmakers qui refusent de payer la taxe. Les Kislévites ne sont pas connus pour leur bienveillance.

Suite à une rixe (ou une embuscade) qui a mal tourné, les PJ se réveillent dans une geôle de l'Arène. Ils ont à peine le temps de se rendre compte de l'endroit où ils ont échoué qu'ils sont extraits sans ménagement de leur cellule et jetés dans une mêlée où s'affrontent gladiateurs et esclaves Skavens.

A leurs pieds, quelques lames ensanglantées et des massues grossières laissées par leurs infortunés prédécesseurs. Il n'est plus temps de tergiverser ; il va falloir se battre s'ils veulent survivre à cette journée. Et le cauchemar ne fait que commencer. Peut-être leur courage attirera-t-il l'attention du Maître de l'Arène ?

6. LA PLACE DU MARCHÉ

Malgré la ruine et la destruction de la ville, malgré les monstres et les combats de rues, il y a quelque chose qui reste inchangé à Mordheim : le profit, l'appât du gain. C'est d'ailleurs un des moteurs de la plupart des activités autour et dans la cité. Outre le matériel et l'armement nécessaire aux différentes factions pour mener leurs petites guerres et maintenir leur présence dans la ville, d'autres formes de commerce ont émergé du chaos : la vente d'esclaves et le trafic de Malepierre. La Place du Marché en est sans aucun doute la plaque tournante. Alors que la Fosse est toute proche, quelques pâtés de maisons, les affaires continuent sur cette place où tout se vend et tout s'achète.

Les plus actifs sont les Libres Marchands par l'entremise des Pirates de Marienbourg dont le Havre est tout proche (31).

De la Place du Marché au Havre de Bourg-Brigands, il n'y a qu'un pas mais ce pas peut très vite se transformer en faux-pas si on n'y prend pas garde. Et c'est justement de gardes qu'à besoin Perceval Fortune pour escorter un de ces chariots.

Nul ne sait exactement de quoi il retourne mais on raconte que le coffre ferré fixé à la charrette par de grosses chaînes contiendrait plusieurs fragments de Malepierre, ce minerai plus précieux que l'or. Un chargement qui risque fort d'attirer de nombreuses convoitises.

Ce que tout le monde ignore, c'est que le coffre est vide ; ce chariot n'est qu'un leurre. Le vrai trésor sera acheminé à Bourg-Brigands sur un autre chariot, dissimulé sous un tas de cadavres à destination d'une fosse commune à l'extérieur de la cité. Là des hommes de confiance réceptionneront le précieux chargement.

Que les PJ soient engagés pour escorter le chariot ou le dévalider importe peu. Ils seront les dindons de la farce.

7. L'HÔTEL DE VILLE

L'Hôtel de Ville, jadis haute bâtisse et symbole du pouvoir, n'est plus que ruines et couloirs labyrinthiques.

Ses murs et des fenêtres aveugles sont les témoins muets de la déchéance et de la chute de Mordheim.

L'endroit, bien qu'abandonné, est régulièrement parcouru par deux populations distinctes mais liées : les esclaves en fuite et les chasseurs d'esclaves. La Place du Marché qui s'étend aux pieds de l'Hôtel de Ville est le cadre de ce sinistre commerce et il n'est pas rare qu'une partie de la marchandise humaine (ou elfe ou naine) échappe à la vigilance des gardiens. Les fuyards s'engouffrent alors dans le dédale des ruines du vieux palais, espérant semer les chasseurs et leurs chiens.

Les PJ sont des esclaves et tentent d'échapper à un retour sous les chaînes, ou pire.

Les PJ sont d'infâmes chasseurs d'esclaves. Chaque spécimen ramené dans les cages leur rapportera une demie couronne.

8. LA PORTE EST

La Porte Est est défendue par un important contingent de Marienbourg. Passage obligé entre Bourg-Brigand et la Place du Marché, de ce point de passage dépend la majeure partie du commerce des Libres Marchands.

Les Marienbourgeois ont installé un péage. Chaque soir, le percepteur et ses gardes quittent la Porte Est pour le Havre, l'occasion pour d'audacieux brigands de faire main basse sur un petit trésor. Mais dérober l'or des Pirates de Marienbourg risque d'avoir des conséquences. Les voleurs, bien que riches, risquent fort d'être morts (pendus ou décapités selon l'humeur) si on les arrête. A moins que les PJ n'aient un plan ?

9. LE TEMPLE DE SIGMAR

Le Grand Théologiste de Sigmar et l'Ordre des Soeurs de Sigmar convoitent tous deux les ruines du Temple de Sigmar. Jadis haut lieu de la piété et de la foi, le temple a été profané et détruit par les Possédés et ses sous-sols infestés par les Skavens.

Pourtant, au cœur du temple, dans une salle secrète connue de seul le Grand Théologiste de Sigmar, une sainte relique a échappé aux pillages et à l'impiété. Les Sœurs de Sigmar connaissent l'existence de cette salle secrète mais en ignorent l'emplacement.

Les PJ sont majoritairement des prêtres de Sigmar (ou comptent au moins un prêtre dans leurs rangs) : ils sont volontaires pour aller chercher la sainte relique. Le prêtre du groupe est en charge d'ouvrir la salle secrète à l'aide d'une clé que lui a remise un des conseillers du Grand Théologiste.

Les PJ comptent une ou plusieurs Soeurs de Sigmar dans leur groupe : ils sont dépêchés par Bertha Bestraufung en personne, Haute Matriarche de Sigmar, pour intercepter les prêtres rivaux et leur dérober la clé ou la relique.

10. LE MANOIR DES SORCIERS

La chute de la comète à deux queues de Sigmar a eu plusieurs effets parmi lesquels le fait de détruire une grande partie des vitraux du Manoir des Sorciers de Mordheim, école de magie renommée et respectée au-delà des frontières de l'Ostermark, ce qui en fin de compte ne signifie pas grand chose.

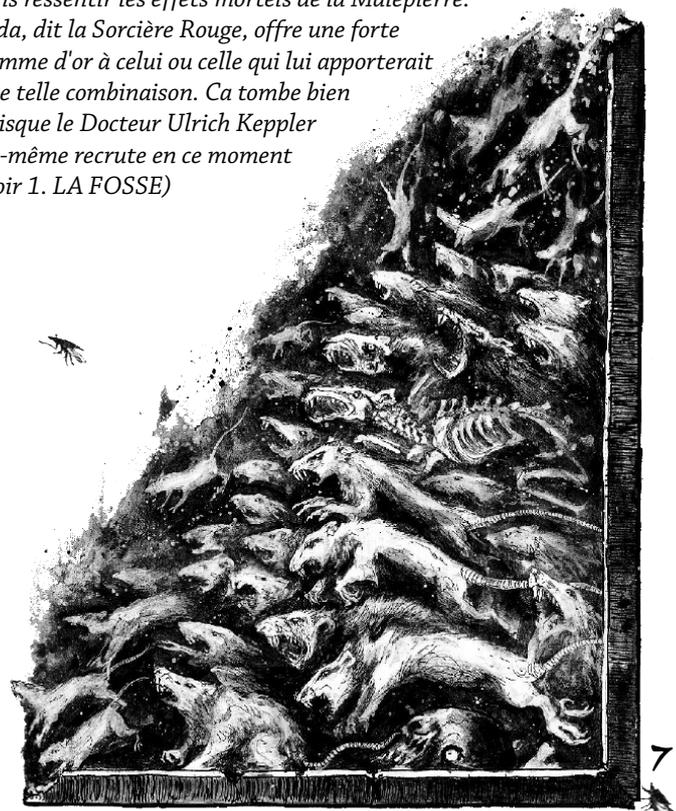
Un second effet a été de tuer un grand nombre des élèves et des professeurs de l'école.

Le troisième effet, et non des moindres, a été d'apporter la Malepierre à Mordheim, une grande quantité de Malepierre.

Pour les sorciers rescapés, c'est une énorme source de pouvoir et elle se trouve juste à côté : on peut presque apercevoir le fond de la Fosse des fenêtres brisées du Manoir.

Les Sorciers offrent des bourses pleines d'or à ceux qui leur apportent de la Malepierre. Ils ont entendu dire qu'un certain Ulrich Keppler, un savant impérial, aurait imaginé et fabriqué une armure permettant de se mouvoir sans encombre dans la Fosse, sans ressentir les effets mortels de la Malepierre.

Alda, dit la Sorcière Rouge, offre une forte Somme d'or à celui ou celle qui lui apporterait une telle combinaison. Ca tombe bien puisque le Docteur Ulrich Keppler lui-même recrute en ce moment (voir 1. LA FOSSE)



11. LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE

Lieu de connaissances et de sciences, la Grande Bibliothèque a été dévastée par un terrible incendie dans les jours qui précéderent la chute du Fléau de Sigmar. L'imposante bâtisse n'est plus qu'un squelette calciné : des murs noircis et des charpentes qui tombent en cendres. Des précieux grimoires, il ne reste plus que des tas de flocons noirâtres poussant par le vent, formant des congères de suie dans les coins et le long des murs. On murmure pourtant que dans les caves, à l'abri derrière d'épaisses portes de fer, des parchemins anciens ont échappé au brasier. Ces rouleaux n'ont pas de prix mais jusqu'ici, personne n'a osé s'aventurer dans les ruines de la Grande Bibliothèque. On raconte que l'endroit est hanté par d'étranges créatures aux yeux brillants.

Nicodémus, un moine savant (certains le disent fou), offre une bonne somme d'argent à celui ou celle qui lui apportera un des précieux parchemins de la Grande Bibliothèque. La quête semble aisée mais les PJ ignorent tout de la nature des gardiens de la Grande Bibliothèque. L'affaire risque fort d'être plus compliquée qu'il n'y paraît.

12. LES QUAIS

Les Quais occupent une large portion de la rive droite de la rivière Stir qui coupe la ville en deux. C'est le domaine exclusive des Pirates de Marienburg ; des barges en provenance de Essen, des péniches en partance pour Bissendorf, Altdorf ou la lointaine Marienburg : les bateaux se succèdent nuit et jour le long des pontons bondés. Les Familles règnent ici en maître, chacune responsable d'une portion des Quais.

Les PJ arpentent les Quais en quête d'une bonne taverne où dépenser quelques couronnes quand l'un d'eux se fait voler sa bourse (ou tout autre objet précieux).

Le voleur prend ses jambes à son cou, bondissant par dessus les étals à poissons, bousculant les passants.

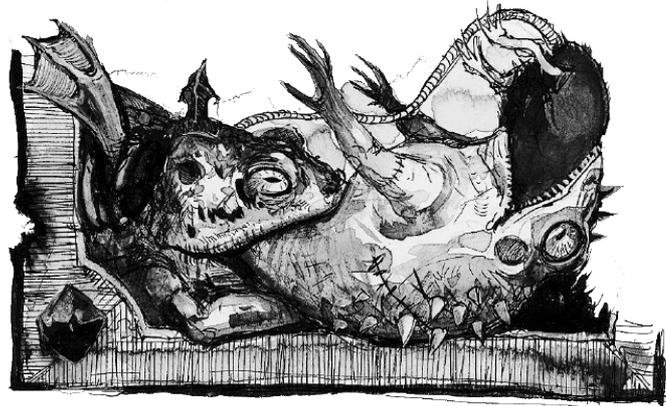
Les PJ prennent un godet dans une des nombreuses tavernes des Quais quand un immense guerrier du Middenheim défait l'un d'eux à un concours de bras de fer. Très vite, c'est l'attroupement autour des deux concurrents. Ça hurle, ça boit, ça s'investit.

Gottfried Beck est un commerçant malchanceux. Un de ses barges pleine de tonneaux d'un excellent cognac bretonnien a percuté un des piliers du pont, au nord de la ville, et a coulé.

Gottfried compte bien récupérer la précieuse marchandise.

L'épave gît au fond de la rivière et l'unique moyen d'accéder à la précieuse marchandise, c'est de plonger et de remonter les tonneaux un à un à partir du pont.

Pour mener à bien son entreprise, Gottfried a acheté une cloche à plongeur et des « casques de plongée ». Si les PJ n'ont pas froid aux yeux, ils peuvent se faire une petite fortune en se mettant aux services de Gottfried ou d'une Famille concurrente.



13. LA PORTE DE LA RIVIÈRE

Comme les autres portes de Mordheim, la Porte de la Rivière, accès nord de la ville, grouille de monde. De longues colonnes de pèlerins et d'aventuriers entrent et sortent de la cité, sans compter les lourds chariots des Libres Marchands (les Quais ne sont pas loin), le tout sur l'œil inquisiteur des Gardes du Grand Théologiste dont le Havre est tout proche.

Les Répurgateurs n'ont que faire des biens de ce monde, du moins c'est ce que prétendent les Livres Saints. Pourtant il y a un commerce dans lequel ils excellent : le trafic de reliques. Et des reliques, il y en a à Mordheim. En effet, dans les mois qui précéderent la chute de la comète de Sigmar, un grand nombre de pèlerins et de croyants vinrent à Mordheim, espérant recevoir la bénédiction de Sigmar. Les congrégations amenèrent avec elles de précieux reliques et des objets sacrés.

Après la Chute, un grand nombre de ces artefacts sacrés fut égaré. Aujourd'hui, les Répurgateurs les recherchent.

14. LE QUARTIER ELFE

Le Quartier Elfe est l'une des zones les plus secrètes de la cité. Ceinte d'un haut mur et protégé par de puissants sortilèges, seuls les Elfes peuvent en franchir les limites.

Une jeune Elfe du nom de Vinyry s'est égarée hors de son quartier ; très vite, elle a été repérée puis prise en chasse par un groupe de brigands. Dans sa fuite, au détour d'une ruelle, elle heurte l'un des PJ. Elle les supplie de l'aider. Elle porte au cou un pendentif d'une grande valeur. Elle pourrait bien être une de ces princesses Elfes dont parlent les légendes.

15. LE PONT DU MILIEU

Le Pont du Milieu est situé au centre de la ville, d'où son nom évocateur. C'est un point de passage. D'un côté, à l'est de la rivière Stir, une cité partiellement en ruines, corrompue par le Chaos et infestée de Skavens et d'abominations nées de la Malepierre. De l'autre, à l'ouest, une cité certes préservée mais secouée par d'incessantes luttes de pouvoir et des rixes quotidiennes. Vu qu'une des factions n'a réussi à se mettre d'accord sur qui doit assurer la charge de garder le Pont, des contingents de chaque faction se succèdent, assurant tour à tour les rondes et la surveillance de ce point névralgique. On a donc une situation potentiellement explosive où chaque changement de quart peut tourner à l'affrontement armé.

Les Skavens (ou les Possédés) préparent un assaut de grande ampleur sur le Pont du Milieu. Evidemment, les gardes sont trop occupés à se surveiller les uns et les autres et il est fort probable qu'à la nuit tombée, les hordes du Chaos vont déferler sur eux et les faucher aussi sec.

Selon leurs allégeances, les PJ pourraient faire partie de l'un des contingents de gardes, en poste cette nuit tragique.

Un beau combat en perspective, peut-être le dernier..

Les PJ ont été engagés voici une semaine par un bourgeois du nom de Godric Horst pour retrouver son fille disparue. L'infortunée avait été séduite par les paroles mielleuses d'un prêtre de Slaanesh. Cette nuit-là, les PJ ont retrouvé la jeune fille.

Pourchassés par une horde de Possédés en furie, leur précieux fardeau sur l'épaule (ils ont été obligés de la droguer et de la fourrer dans un sac), les PJ cherchent à atteindre le Pont du Milieu, gardé ce soir-là par un contingent de Répurgateurs.

Les PJ ont été engagés par un énigmatique commanditaire pour faire sauter le Pont du Milieu ; pour ce faire, ils disposent d'une dizaine de tonnelets de poudre noire.

16. LE TEMPLE DU ROC

Les Sœurs de Sigmar occupent une position unique à Mordheim. Leur temple se dresse sur une île au sud de la ville, au centre du fleuve Stir. C'est un havre, un refuge qui semble avoir échappé à la dépravation et à l'égarément qui sont secoué la ville avant la chute du Fléau de Sigmar.

Les Sœurs prétendent qu'elles doivent leur salut à la prière et à la force de leur foi, propos raillés par les Répurgateurs qui ne croient pas en cette prétendue piété salvatrice.

Les PJ sont au service du Grand Théologiste, peut-être font-ils eux-mêmes partie de l'Ordre. Leur mission : infiltrer le Temple du Roc et découvrir des preuves de la félonie des soi-distances saintes Soeurs de Sigmar. Que faire si les Soeurs de Sigmar sont a-dessus de tout soupçon ? Les PJ iront-ils jusqu'à créer les preuves qui compromettront l'Ordre féminin ?

17. LE TEMPLE MAUDIT

Comme en réponse à la piété des Sœurs de Sigmar et la sainteté des Templiers, le Temple Maudit concentre en un seul lieu la corruption de la magie du Chaos.

Forteresse des Possédés de Mordheim, le Temple est divisé en plusieurs chapelles dédiées chacune à un dieu du Chaos.

Le dallage du temple est souillé par le sang des innocents sacrifiés aux divinités du Warp tandis que les couloirs résonnent des chants extatiques des croyants. C'est un lieu de folie et de perversion, un aperçu de l'enfer sur terre.

Zagoth, grand prêtre de Zuvassin, le Défaiseur du Chaos, souffre ; les prêtres des autres divinités du Chaos le considèrent comme un moins que rien. Il faut reconnaître que Slaanesh, Nurgle et Khorne tirent la couverture à eux et ne laissent aux autres dieux que les miettes. Même l'immonde Rat Cornu, dieu des Skavens, est plus influant. Zagoth ne peut se résoudre à cette situation. Il convoite le pouvoir et cherche à semer la zizanie et le désordre dans les rangs des autres dieux. Les PJ, en serviteurs dévoués, se doivent de ne pas le décevoir.

18. LE CIMETIÈRE

A l'ombre du Temple Maudit s'étend le Cimetière, lieu sinistre et domaine des morts, où flotte une étrange brume, même en plein jour. Ici, dans les pierres mortuaires, règne une ambiance crépusculaire, un désespoir morbide. Mais le cimetière n'est pas habité que par les morts. D'ignobles goules mangeuses de cadavres hantent les lieux à la nuit tombée.

Des pilleurs de cadavres n'hésitent pas à visiter les lieux à la faveur de la nuit et à détrousser les cadavres fraîchement ensevelis. Il serait même question de trafic de chair morte.

Les Répurgateurs ont bien tenté de surveiller l'endroit ; des rondes parcourent régulièrement les allées du cimetière, traquant les profanateurs impies.

Le Docteur Franken Kardoff offre une couronne d'or par cadavre frais que lui apporterait dans son laboratoire. L'occasion pour les PJ de se faire un peu d'argent facile.

Le Comte Vlad Von Carstein a des vues sur le Cimetière de Mordheim. On vient justement d'y inhumer Drusilla, une jeune princesse Estalienne dont le Comte est épris. Maintenant qu'elle est morte, le Comte voudrait en faire sa compagne. Pour cela, il faut qu'on lui apporte la dépouille de la jeune femme.

Le fiancé inconsolable et le père de la défunt craignent que la tombe se soit profanée comme le sont les nombreux sépultures du Cimetière ; aussi ont-ils décidé d'y monter la garde pendant six jours et six nuits, ce qui risque fort de compliquer la tâche des PJ.

19. LE PILORI

Mais enfin Jamy, c'est quoi un pilori ?

Un pilori est un poteau ou un dispositif auquel un condamné est attaché temporairement pour être vu du public qui, impressionné, est censé s'efforcer de ne pas se retrouver un jour en pareille situation.

Le pilori de Mordheim n'échappe pas à cette définition.

Les PJ feraient bien de prendre garde à ne pas finir au pilori.

Le fils turbulent de Pietro Di Aragon, noble vicomte Estalien, doit être amené au pilori et y demeurer deux jours durant.

Le vicomte ne peut souffrir un tel déshonneur. Les PJ se voient confier la délicate tâche d'éviter à l'héritier l'humiliation de la punition en place publique ; mais comment faire ? A eux de se débrouiller. Le vicomte leur a confié une bourse de 10 couronnes d'or pour corrompre le prévôt en charge de la sentence.

20. LES GEÔLES

De mémoire d'homme, il n'existe aucune prison plus infecte et plus crade que les geôles de Mordheim : une bâtisse humide, aux murs froids et épais, aux petite fenêtres bardées de fer, sans oublier les oubliettes et les cachots où même les rats hésitent à s'aventurer. Les couloirs et de passages dessinent un dédale claustrophobique baigné d'ombre, à la lueur vacillante des torches. Les gardes sont à peine humains ; brutes décervelées qui ne vivent que pour tourmenter les pauvres âmes qui leur sont confiées.

Les PJ ont échoué au fond d'une des cellules des Geôles de Mordheim. Les raisons importent peu. Vont-ils se résoudre à leur sort ? Les PJ se morfondent dans l'obscurité de cul-de-basse-fosse depuis plusieurs jours/semaines. Ils n'ont guère d'espoir d'un jour revoir la lumière du jour quand ils entendent les clés jouer dans la serrure de leur cellule. Une silhouette se découpe dans la lueur d'une torche. Une voix profonde les sort de leur léthargie : « Suivez-moi si vous voulez vivre ».

L'impossible s'est produit : un prisonnier s'est évadé des Geôles de Mordheim. Mulo-la-souris, voleur à la tire, s'est glissé hors de sa cellule. Les PJ sont engagés dans le plus grand secret par le Prévôt. Leur mission est simple : retrouver Mulo-la-Souris et le remettre derrière les barreaux. Le secret et la discrétion sont de mise. Personne ne doit apprendre que quelqu'un a réussi à s'évader des Geôles. Sur ce coup, le Prévôt joue sa réputation et les PJ leurs têtes.

Un groupe anarchiste, les Capuches Noires, compte faire sauter la Prison. Pour cela, ils doivent d'abord rassembler une grande quantité de poudre noire. Les PJ sont des Capuches Noires.

Leur combat pour la liberté ne fait que commencer.

Ou alors ils bossent pour le Prévôt et leur mission consistera à mettre les Capuches Noires sous les verrous.



21. LE QUARTIER NAIN

Les Nains sont connus dans tout l'Empire pour leur irascibilité mais aussi pour la qualité de leurs armes. Les Forgerons du peuple des Nains sont parmi les meilleurs du Vieux Monde.

Pas étonnant que le Quartier Nain de Mordheim regroupe en un petit périmètre un grand nombre de forges et de fabriques d'armes. Outre des haches, des épées et des marteaux de guerre, les Nains ont développé un certain savoir-faire pour la fabrication et la mise au point d'armes à distance. Les arbalètes naines sont les plus puissantes qu'on puisse trouver sur le marché mais ce sont surtout les armes à poudre noire qui font la renommée des artificiers nains.

En plus des armes, les nains sont des ingénieurs surprenants et n'ont pas leur pareil en ce qui concerne le creusement de tunnels et la construction de structures souterraines.

Les PJ pourront se rendre dans le Quartier Nain pour acquérir les armes de leur choix, pour autant qu'ils disposent des finances suffisantes.

Grimni Pioche-Noire, ingénieur nain, a mis au point un tunnelier (une machine permettant d'excaver des tunnels) qu'il a très naturellement baptisée « la Taupe ». Il cherche des volontaires pour les premiers essais de son engin. Un boulot dangereux mais bien payé, d'autant que ce tunnelier pourrait leur servir dans d'autres aventures. Notez que les sous-sols de Mordheim sont déjà truffés de tunnels et de passages. Les PJ risquent fort de tomber sur des Skavens agressifs ou quelque créature des profondeurs.

22. LE QUARTIER DES ARTISANS

Un labyrinthe de magasins, de boutiques et d'ateliers où on peut tout trouver et tout faire réparer ou presque.

Les Libres Marchands ont largement investi dans le Quartier des Artisans, organisant le transport des matières premières et des produits finis, surveillant les allers et venues.

Une milice assure la sécurité du quartier.

Les PJ sont engagés par Grotius, un riche commerçant de Mordheim, en tant que gardes du corps. Ils vont très vite découvrir le côté obscur du commerce de Mordheim : trafic, recel d'objets volés, racket, etc.

23. LE PALAIS DU COMTE

Le Comte Vlad Von Carstein, souverain de Sylvania à la sinistre réputation, et son épouse Isabella ont fait de l'antique palais impérial leur demeure. Portes et volets clos la journée, le palais s'illumine et s'anime la nuit. Le Comte y organise des fêtes orgiaques où tout le gratin de Mordheim se presse.

On raconte de terribles choses sur Vlad Von Carstein mais personne n'ose même murmurer le mot « vampire ».

Dans les souterrains de son palais nocturne, le Comte entretient une armée de morts-vivants, serviles combattants qui ne connaissent pas la peur. Nécromant avide de puissance, il paie cher et vilain tout fragment de Malepierre qu'on pourrait lui apporter.

Les PJ œuvrent pour les Répurgateurs. L'existence même du Comte Vampire Vlad Von Carstein est une insulte à Sigmar.

Le Grand Théologiste leur a confié la sainte tâche de débarrasser Mordheim et le monde de ce sacrilège : ils doivent détruire le vampire et son épouse satanique.

Vlad Von Carstein a promis aux PJ l'immortalité en échange d'un simple service : tuer le Grand Théologiste. Ce dernier se croit en sécurité à l'abri derrière les murs de son Havre. Grossière erreur !

Armes, armures et boucliers (et prix)

Dague	2 CO	Arc court	10 CO
Masse	2 CO	Arc long	15 CO
Hache	3 CO	Tromblon	30 CO
Marteau	3 CO	Arquebuse	35 CO
Épée	10 CO	Fusil d'Hochland	200 CO
Morgenstern	15 CO		
Armes à 2 m.	15 CO	Armure légère	20 CO
Lance	10 CO	Armure lourde	50 CO
Hallebarde	10 CO	Bouclier	5 CO
Arbalète	25 CO	Rondache	5 CO
Pistolet	15 CO	Casque	10 CO
Pistolet de duel	25 CO		

CO = Couronne d'Or

24. LE JARDIN DU SOUVENIR

Le Jardin du Souvenir est un lieu emprunt de magie et de recueillement. C'est dans ce jardin que sont dispersés les cendres des défunts. L'endroit est placé sous la garde des paladins de Sigmar. C'est une terre sacrée que nul n'ose profaner. L'esprit de Heaum, le dieu des Paladins, est présent dans ce sanctuaire.

Le Jardin est un des rares lieux préservés de Mordheim. On raconte que le pouvoir de Heaum peut ramener les morts méritants à la vie.

25. LA PORTE OUEST

La Porte Ouest donne directement sur le Havre des Coupes-Gorges ; l'endroit est sous le contrôle du Reikland et de ses spadassins. Hormis les mercenaires du Middenheim, les escrimeurs du Reikland sont parmi les plus meilleurs combattants que comptent le Vieux Monde.

Ce sont des duellistes sans pareil ; ils manient le sabre et la rapière dès le plus jeune âge. Ils compensent la force brutale des Middenheimers par l'agilité et la célérité.

Les spadassins du Reikland ont une conception très personnelle de l'honneur et ont tendance à défier en duel quiconque leur manque de respect. Si les PJ s'aventurent du côté de la Porte Ouest ou dans le Havre de Coupes-Gorges, il risque fort de se retrouver le lendemain, au petit jour, dans un pré, l'épée à la main ou dans un caniveau, la gorge tranchée.

26. LE QUARTIER RICHE

Ce quartier concentre toute la richesse et l'opulence de Mordheim ; les rues sont bordés de palais miniatures et d'hôtels particuliers. Les riches de Mordheim ont les moyens et leur sécurité est assurée par une milice privée très efficace.

Le point faible des riches : leur argent et leur réputation, l'un dépendant souvent de l'autre.

Il faut donc organiser de grandes fêtes et financer des expéditions dans les ruines de la ville pour accroître ses richesses et sa réputation.

Les riches sont des mécènes : si les PJ se montrent suffisamment audacieux et malins, ils se dégoteront très certainement un riche mécène prêt à les financer.

Les riches sont des salauds. Ils se tirent dans les pattes dès que l'occasion se présente. Pour ce faire, ils font appel à des mercenaires pour la sale besogne. Une occasion en or pour les PJ.

27. LES BARAQUEMENTS DU CORBEAU

Le Corbeau est un demi-ogre cruel et le chef d'une redoutable bande de mercenaires. Cette petite armée loge dans des baraquements au nord-est de la ville.

Les PJ peuvent postuler pour intégrer les rangs de la fameuse bande du Corbeau. Mais ne devient pas un mercenaire du Corbeau qui veut et les épreuves sont nombreuses.

Lors d'une bataille dans les ruines de Mordheim, les PJ affrontent un petit groupe de mercenaires du Corbeau. Ils vont apprendre à leurs dépens qu'il y a toujours plus fort que soi.

28. LA STATUE DU COMTE GOTTARD

Le Comte Gottard est un héros légendaire de Mordheim, du temps de sa splendeur. On raconte qu'à la tête d'une poignée de chevaliers, il a repoussé des hordes de morts-vivants venues de Sylvania. Ironie du sort, aujourd'hui, c'est un vampire qui occupe son palais et boit du sang dans ses coupes de cristal.

Aujourd'hui, la statue du Comte Gottard ne représente plus que le souvenir d'une puissance à jamais perdue depuis longtemps. L'endroit sert de rendez-vous pour les duels ou les mauvais coups. La statue du bronze est ternie par le vert-de-gris et les pavés de la place sont disjointes par les herbes folles.

Les Havres de Mordheim

Autour de la cité, aux quatre points cardinaux se dressent les havres, camps retranchés et bases arrières des factions qui pillent et se battent dans Mordheim.

Ce sont de véritables petits bourgs avec des tavernes, des dortoirs, des maisons closes ; de quoi distraire les soldats et leur permettre de reprendre des forces.

Chaque havre est contrôlé par une faction.

Le Bourg des Coupes-Georges est contrôlé par les Spadassins du Reikland. Les Répurgateurs veillent sur le Havre de Sigmar. Le Havre de Bourg-Brigand est le quartier général des Pirates de Mariembourg et des Libres-Marchands tandis que les Mercenaires de Middenheim occupent le Havre de Noirefosse.

Les PJ sont libres de se rendre dans les Havres et de profiter des services qui y sont prodigués.

Les Skavens de Mordheim

Mordheim regorge de dangers et de créatures malveillantes parmi lesquelles les Skavens sont sans nul doute les plus féroces. Les hommes-rats forment un peuple à part entière, organisée selon des lois claniques cruelles. Parmi les Clans Skavens, le clan Eshin est le plus puissant et le plus craint.

Les **Adeptes Assassins** sont des guerriers d'élite Skavens. Silencieux, ils se glissent dans l'ombre et poignardent leurs ennemis avec rage pour se fondre aussitôt dans la nuit.

Les **Skavens Noirs** sont massifs et brutaux. Là où l'assassin se glissera en silence jusqu'à sa victime, le Skaven Noir se taillera un passage sanglant dans les rangs ennemis pour déchiqeter sa victime avec ses griffes de combat.

Les **Sorciers Eshin** usent de la magie la plus noire pour invoquer les rituels impies du Rat Cornu. Avides de Malepierre, les sorciers Skavens sont d'ignobles créatures corrompues par le Chaos et vouées entièrement à leur art.

Les **Coueurs Nocturnes** sont de jeunes Skavens ; inexpérimentés, ils doivent faire leur preuve, pour autant qu'ils survivent à leur premier combat.

Les **Vermineux** sont des combattants expérimentés ; les plus forts d'entre eux sont initiés aux secrets du clan et espèrent un jour devenir Adeptes Assassin.

Petit bestiaire

Skavens

Adeptes Assassins	SD 12
Skaven Noir	SD 10
Sorcier Eshin	SD 10
Coureur nocturne	SD 6
Vermineux	SD 8

Mercenaires humains

Capitaine	SD 12
Guerrier/Tireur	SD 8
Recrue	SD 6
Bretteur	SD 10

Possédés

Magister	SD 10
Possédé	SD 10
Mutant	SD 12
Damné	SD 10
Homme-bête	SD 6

Répurgateurs

Prêtre-guerrier	SD 8
Répurgateur	SD 10
Flagellant	SD 6
Chien de Guerre	SD 8
Séide	SD 6

Soeurs de Sigmar

Novice	SD 6
Matriarche	SD 12
Sœur supérieure	SD 10
Sœur-guerrière	SD 8

Morts-vivants

Vampire	SD 12
Nécromant	SD 10
Paria	SD 6
Zombie	SD 6
Goule	SD 8

Brigands

Tire-laine	SD 8
Mendiant	SD 6
Homme de main	SD 8

Peaux Vertes

Orque	SD 8
Gobelin	SD 6
Ogre	SD 12

Elfe Noir

SD 12

Gladiateur

SD 8-10

