



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 Malpierre 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 Bande 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 **Bande** 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 Bande.

Le personnage gagne également un Point de Vie et un espace supplémentaire dans son Inventaire.