

Encadré par les Montagnes Noires et la longue chaîne que constituent les Montagnes du Bord du Monde, l'Averland s'étend au sud de l'Empire entre le fleuve Aver et le Reik supérieur. Bien qu'elle ne soit ni très grande, ni particulièrement influente, c'est une province prospère : ses deux massifs limitrophes sont creusés de nombreuses mines qui sont pour la plupart la possession des nains, et dont le minerai acheminé à Averheim, sa capitale, est vendu à bon prix aux marchands venus de Nuln et l'y faisant convoyer par voie fluviale le long de l'Aver. Les montagnes comptent également quelques forteresses naines séculaires, mais plusieurs sont tombées aux mains des Gobelins de la Nuit ou des skavens, tandis que d'autres ont disparu suite à de violentes éruptions volcaniques.



Séparant les Montagnes Noires des Montagnes du Bord du Monde, le Col du Feu Noir abrite un important passage commercial vers les Principautés Frontalières, lequel est en fait une ancienne route naine s'étendant au-delà d'Averheim jusqu'au nord de l'Empire. Les marchandises remontant le Col du Feu Noir empruntent ensuite généralement le fleuve Aver jusqu'à Nuln. Ce col constitue le seul passage entre des sommets escarpés autrement infranchissables, sans parler que peu osent risquer les fréquentes tempêtes et avalanches, fruits de conditions climatiques imprévisibles. Pire encore, les hauteurs sont la demeure de féroces tribus gobelines, de trolls, de skavens et autres créatures peu amicales. Certains aventuriers audacieux ont monté le commerce d'œufs volés dans l'aire de monstres légendaires, qu'ils monnaient ensuite au Zoo Impérial où les plus grands généraux viennent trouver leurs montures.

L'Averland est une province riche, en conséquence de quoi des sommes exorbitantes sont dépensées dans les tenues de ses soldats, les vétérans arborant volontiers des uniformes flambant neufs reflétant leur grade autant que leur supériorité sur le commun de la piétaille. La tradition s'est peu à peu étendue, au point que même les miliciens et les mercenaires s'efforcent désormais de porter les vêtements les plus coûteux qu'ils puissent se permettre, et on dit que l'armée d'Averland seule emploie autant de tailleurs qu'une petite ville ! Des plaisantins aiment à prétendre que si les Averlanders sont de si bons archers, c'est pour éviter de devoir en venir aux mains et de risquer de déchirer ou de salir leurs beaux atours ; ils évitent néanmoins ce genre de remarques en la présence d'un habitué du Col du Feu Noir pour éviter de finir la tête sur le pavé et soulagés de quelques dents. Ces pratiques vestimentaires outrancières ne pouvaient qu'attirer le peuple des halflings, et la commande la plus fréquente dans les ateliers de retouches du coin est « de raccourcir les manches et d'élargir un peu à la taille, merci. » De nombreuses jeunes recrues sont démoralisées d'apprendre que le pimpant uniforme ne leur sera accessible qu'après avoir servi au moins un an. D'ici là, ils ne seront en rien considérés comme des soldats professionnels et devront provisoirement se contenter d'un accoutrement plus sobre...

Les Bergjaegers forment un corps particulier de gardes du Col du Feu Noir, composé de trappeurs et de rôdeurs des monts environnants, des experts du déplacement en terrain rocailleux souvent employés en guise d'éclaireurs. Pas deux d'entre eux n'ont le même

parcours : certains sont des gardes-chasses ayant perdu leur emploi ou l'ayant jugé trop ennuyeux, d'autres des brigands auxquels le choix fut laissé entre l'armée ou la prison, d'autres encore des voleurs de bétail qui ne furent que trop heureux de pouvoir s'engager lorsque les fermiers se mirent à leurs trousse. Quelle que soit leur histoire, ce sont tous des tireurs experts habitués aux rigueurs de la vie au plein air.

- Par le scribe de renom Tommy "Punk" Muller -



Choix De Guerriers

Une bande de l'Averland doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers autorisé dans la bande est 15.

Capitaine : Chaque bande de mercenaires doit avoir un capitaine, ni plus ni moins !

Sergent : Votre bande peut inclure un seul Sergent.

Bergjaegers : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Bergjaegers.

Recrue : Votre bande peut inclure une seule Recrue.

Gardes des Montagnes : Votre bande peut inclure autant de Gardes des Montagnes que vous le voulez.

Tireurs : Votre bande peut inclure autant de Tireurs que vous le voulez.

Éclaireurs Halflings : Votre bande peut inclure jusqu'à 3 Éclaireurs Halflings.

Expérience De Départ

Le Capitaine débute avec 20 points d'expérience.

Le Sergent débute avec 8 points d'expérience.

Les Bergjaegers débutent avec 4 points d'expérience.

Une Recrue débute avec 0 point d'expérience.

Listes d'équipement des Averlanders

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes de mercenaires d'Averland pour choisir leurs armes.

Liste d'Équipement d'Éclaireur

Armes de Corps à Corps

Dague (première gratuite) - 2 CO

Masse/Marteau - 3 CO

Hache - 5 CO

Épée - 10 CO

Armes de Tir

Arc - 10 CO

Arc long (Bergjaeger uniquement) - 15 CO

Armure

Armure légère - 20 CO

Rondache - 5 CO

Casque - 10 CO

Équipements Divers

Flèches de chasse (Bergjaeger uniquement) - 35 CO

Liste d'Équipement de Tireur**Armes de Corps à Corps**

Dague (première gratuite) - 2 CO

Masse/Marteau - 3 CO

Hache - 5 CO

Épée - 10 CO

Armes de Tir

Arbalète - 25 CO

Pistolet - 15 CO (30 la paire)

Arc - 10 CO

Arc long - 15 CO

Arquebuse - 35 CO

Tromblon - 30 CO

Long Fusil d'Hochland - 200 CO

Armure

Armure légère - 20 CO

Rondache - 5 CO

Casque - 10 CO

Liste d'Équipement de Garde des Montagnes**Armes de Corps à Corps**

Dague (première gratuite) - 2 CO

Masse/Marteau - 3 CO

Hache - 5 CO

Épée - 10 CO

Lance - 10 CO

Hallebarde - 10 CO

Arme à deux mains - 15 CO

Morgenstern - 15 CO

Armes de Tir

Pistolet - 15 CO (30 la paire)

Pistolet de duel - 25 CO (50 la paire)

Arbalète - 25 CO

Arc - 10 CO

Armure

Armure légère - 20 CO

Armure lourde - 50 CO

Bouclier - 5 CO

Rondache - 5 CO

Casque - 10 CO

Tableau de Competences

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Capitaine	X	X	X	X	X	
Sergent	X			X	X	
Bergjaegers		X			X	
Recrue	X	X			X	

Heros

1 Capitaine

60 couronnes d'Or

Le Capitaine d'une bande de mercenaires est d'ordinaire un vétéran de l'armée impériale d'âge moyen, souvent un ancien sergent ou officier de second ordre. La survie d'un groupe de mercenaires repose davantage sur la ruse et l'expérience de son chef que les talents martiaux de celui-ci : il est en effet bien trop fréquent qu'un meneur sans cervelle guide ses troupes droit dans une embuscade ou les fasse prendre la route sans réserves de nourriture. Être un bon capitaine signifie que vos hommes, gardés en vie et bien nourris, vous suivront jusqu'en enfer, ou plus loin s'il le faut, principalement pour l'attrait de l'or ou des pillages. L'incapable se retrouvera vite seul, au pire avec un poignard entre les omoplates.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes/armures : Un Capitaine peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : N'importe quel guerrier à moins de 6 ps du Capitaine peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests de Commandement.

0-1 Sergent

35 couronnes d'Or

Certains capitaines sont des marchands ou des nobles prêts à aller chercher l'argent où il se trouve. Ceux-là emploient les services d'un vétéran qui leur tient lieu de second, auquel ils laissent le soin de faire appliquer les ordres. Outre leurs nombreuses cicatrices, ces hommes se reconnaissent souvent à un cynisme caractéristique.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sergent	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Un Sergent peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

0-2 Bergjaegers

35 couronnes d'Or

Les Bergjaegers sont les trappeurs venus des montagnes entourant le Col du Feu Noir, experts dans l'art de se déplacer en silence et éclaireurs très appréciés, d'autant qu'ils savent l'art de poser des pièges afin de retenir ou de diviser un groupe d'adversaires. Ces Bergjaegers ne sont pas des soldats de profession et se fient davantage à leur discrétion et à leur astuce qu'à la force de leur bras.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bergjaeger	4	2	4	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Les Bergjaegers peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Éclaireurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Pièges : Les Bergjaegers sont passés maîtres dans l'art de la chasse, un savoir qui peut trouver toute son utilité dans les ruines de Mordheim. Un Bergjaeger peut poser un piège s'il y passe un tour sans rien faire d'autre (mais pas s'il vient tout juste de récupérer après avoir été mis à terre). Placez un marqueur en contact avec le socle du Bergjaeger. Lorsqu'une figurine, amie ou ennemie, arrive dans un rayon de 2 ps du piège, elle risque de le déclencher. Jetez un D6 : sur un résultat de 3 ou plus, le piège lui inflige une touche de Force 4 (notez qu'un Bergjaeger ne risque pas de déclencher ses propres pièges). Si le piège n'a pas blessé la figurine ou n'a pas été déclenché, la victime peut achever son mouvement, elle se retrouve sinon à terre ou sonnée à 2 ps du marqueur. Que le piège ait été déclenché ou non, le marqueur est retiré du jeu.

0-1 Recrue

15 couronnes d'Or

Même si les armées de l'Empire sont remplies d'hommes mûrs, il y aura toujours besoin de jeunots pour aider aux fourneaux ou transmettre les ordres. Certains de ces bleus en quête d'aventures romanesques et de célébrité préfèrent rejoindre une bande de mercenaires. D'autres sont d'anciens bergers désireux de trouver une façon plus facile de se remplir la panse qu'en veillant sur des chèvres, une tâche ardue et le plus souvent rasante !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Recrue	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armes/armures : Une Recrue peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

Hommes De Main

Garde des Montagnes

30 couronnes d'Or

La Garde des Montagnes est la célèbre garnison cantonnée au Col du Feu Noir, celle-là même qui repoussa les tentatives d'invasions de tant de peaux-vertes, et avoir servi plusieurs années durant sous leur livrée traditionnelle jaune et noire témoigne d'un certain mérite. Chaque Garde des Montagnes étant entraîné au maniement de toutes les armes traditionnelles de l'Empire, hallebarde, épée, arbalète et arc, ils sont fréquemment employés au sein des bandes de mercenaires convaincues à raison que leur présence augmentera d'autant leurs chances de sortir victorieux de leurs déboires à venir. L'avancement naturel voit parfois ces vétérans devenir sergents, ou même capitaines à leur tour, et certaines bandes ne sont même exclusivement constituées que des Gardes des Montagnes d'un même régiment ou survivants d'une grande bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde des Montagnes	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Les Gardes des Montagnes peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Gardes des Montagnes.

Tireurs

25 couronnes d'Or

Se prétendre tireur ne se résume pas à manier un arc en tentant de toucher ses ennemis. Les meilleurs s'entraînent des années durant pour maîtriser leur arme de prédilection, et les recruteurs de l'armée impériale sont fréquemment présents lors des compétitions d'archerie pour tenter d'enrôler un expert ou deux. Certains délaissent les armes les plus courantes pour celles à poudre noire, mais sont alors souvent obligés de posséder leur arme propre pour se faire engager afin que leurs tarifs ne deviennent pas prohibitifs !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tireur	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Les Tireurs peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Tireurs.

0-2 Éclaireurs Halflings

20 couronnes d'Or

L'Averland est voisin du Mootland, la terre des halflings, qui fut dévastée en l'an 1707 lorsque le Seigneur orque Gorbad emprunta le Col du Feu Noir. Depuis lors, les gardes du Mootland sont encouragés à servir quelques années dans les garnisons chargées de la défense du col. Le jour prochain où un seigneur de guerre orque tentera à nouveau d'envahir ces terres, il devra d'abord essayer la résistance des halflings.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Eclaireur Halfling	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Armes/armures : Les Éclaireurs Halflings peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Éclaireurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Promotion : Un Éclaireur Halfling promu au rang de héros par un résultat "Ce gars est doué" ne peut pas choisir les compétences de Force comme un de ses deux tableaux de compétences. Il est de fait que les halflings ne sont pas renommés pour leurs carrures d'athlètes !