



Clan Pestilens

Bande publiée sur <http://www.specialist-games.com/mordheim/articles.asp>

Créée par **The Magician** et traduite par **Hellspawn**

Jarod jeta un coup d'oeil en bas de la rue... Tout semblait clair. Il ne pouvait pas immédiatement dire pourquoi, mais il était sûr que quelqu'un, ou quelque chose était là. Peut-être était-ce juste l'odeur étrange s'accrochant autour des ruines par ici. Il trembla, bien que Mordheim ait semblé avoir son odeur spécifique, cela le fit penser à la mort.

Un bruit soudain le fit bondir et empoigner son arbalète pour viser la rue toujours vide. Une brume étrange commença à ramper au sol et quelques cliquetis et grincement pouvaient être discernés. Comme Jarod donna l'alarme, deux silhouettes se précipitèrent vers lui. Couvertes de manteaux déchirés, en lambeaux, elles brandirent ce qui ressemblait à un encensoir pointu. En suffoquant presque dans la fumée aveuglante, Jarod déchargea son arbalète.

Alors, juste avant que la sphère fumante ne lui brise le crâne, il vit deux yeux brillants et rouges dans le visage gangrené par la maladie de son ennemi skaven.

La Vieille Maladie mondialement redoutée qu'est la peste est une réalité et beaucoup de personnes accusent les rats d'étendre la contagion. Ils n'imaginent même pas à quel point ils sont dans le vrai!

Les Skavens du Clan Pestilens se délectent de la saleté et de la corruption. Endurcis par l'exposition à des maladies mortelles pour l'humanité, ils utilisent leurs connaissances blasphématoires contre leurs ennemis.



Choix des guerriers

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

Prêtre de la Peste: Chaque bande de Pestilens doit inclure un Prêtre de la Peste, ni plus, ni moins!

Sorcier de la Peste : Votre bande peut inclure un Sorcier de la Peste.

Moine de la Peste : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Moines de la Peste.

Adeptes de la Peste : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Adeptes de la Peste.

Novices de la Peste : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Novices de la Peste.

Rats Géants : Votre bande peut inclure autant de Rats Géants que vous le souhaitez.

Rats Ogres : Votre bande peut inclure un seul Rat Ogre.

Expérience de départ

Le **Prêtre de la Peste** commence avec 20 points d'expérience.

Tout **Sorcier de la Peste** ou tout **Moine de la Peste** commence avec 8 points d'expérience.

Tout **Moine de la Peste** ou tout **Adeptes de la Peste** commence avec 0 point d'expérience.

Tableau de compétences du Clan Pestilens

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Prêtre de la Peste	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Moine de la Peste	✓	✓		✓	✓	✓
Adeptes de la Peste	✓	✓			✓	✓

Liste d'équipement du Clan Pestilens

Les listes suivantes sont utilisées par le Clan Pestilens pour le choix de leur équipement.

LISTE D'EQUIPEMENT DES HEROS

Armes de Corps à Corps

Dague	première gratuite / 2 CO
Bâton	3 CO
Épée	10 CO
Fléau	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO
Poignard de la Peste	15 CO
Encensoir à Peste	40 CO

Arme de Tir

Fronde	2 CO
--------	------

Armures

Armure légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

LISTE D'EQUIPEMENT DES HOMMES DE MAIN

Armes de Corps à Corps

Dague	première gratuite / 2 CO
Bâton	3 CO
Épée	10 CO
Lance	10 CO

Arme de Tir

Fronde	2 CO
--------	------

Armures

Armure légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO



Profil maximal d'un Skaven du Clan Pestilens:

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	7	4	7	6	4	4	4	9



Armes spéciales du Clan Pestilens

Poignard de la Peste

15 CO

Disponibilité: Rare 8 (Skaven seulement)

Ce poignard est toujours couvert d'une couche dégoûtante et grasseuse de limon vert qui peut infecter ceux qui sont frappés avec des maladies épouvantables.

Type : Corps à corps; Force : -

Règles spéciales : +1 sauvegarde d'armure, Poison

+1 sauvegarde d'armure : Une figurine blessée par un Poignard de la Peste bénéficie d'un +1 à sa sauvegarde d'armure ou une sauvegarde de 6+ s'il n'en avait pas auparavant.

Poison : Tout 6 sur un jet pour toucher signifie que la figurine touchée est infectée et doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, elle subit une blessure automatique en plus de la blessure potentiellement engendrée par la touche du Poignard. Les Morts-Vivants et les Possédés sont immunisés à ce type d'infection et ne font donc pas le test. Une figurine portant deux de ces dagues gagne un bonus de +1 Attaque, sans autre effet, hormis une chance de plus d'obtenir au moins un 6 pour toucher, logique!

Encensoir à Peste

40 CO

Disponibilité: Rare 9 (Skaven seulement)

L'Encensoir à Peste est une sphère métallique pointue et creuse attachée à une longue chaîne et qui balance comme un fléau. Un tesson infesté de Malepierre brûle à l'intérieur de la boule et émet des vapeurs nuisibles qui écoeurent les adversaires et peuvent transformer le porteur de l'encensoir en une cible difficile à viser.

Type : Corps à corps; Force : +2

Règles spéciales : Arme Lourde, Arme à Deux Mains, Brouillard de Mort

Arme Lourde : Un bonus de Force +2 s'applique au premier tour de chaque corps à corps.

Arme à Deux Mains : Un Encensoir à Peste doit être manipulé à deux mains et le porteur ne peut donc manipuler de bouclier ou d'arme additionnelle au corps à corps.

Brouillard de Mort : Une figurine frappée par l'Encensoir doit faire un test d'Endurance. Lancez un D6. Si le résultat est plus haut que l'Endurance de la figurine effectuant le test, il subira une blessure automatique en plus du coup d'Encensoir. Un résultat de 6 inflige toujours une blessure. La figurine manipulant l'Encensoir doit elle aussi effectuer ce test et subira une blessure sur un résultat de 6. Les figurines de Morts-Vivants et de Possédés sont immunisées au Brouillard de Mort et ne font pas le test. Si le Skaven portant l'Encensoir a aussi l'amélioration Fragments de Malepierre Incandescents, il devient, à cause de la fumée qu'ils émettent, une cible difficile à viser et les figurines le visant avec des armes de Tir subissent une pénalité de -1 pour toucher.

Compétences spéciales du Clan Pestilens

Les membres du Clan Pestilens peuvent choisir une de ces capacités au lieu d'une des capacités habituelles.

Frénésie mortelle

Voir bande du clan Eshin (p.93 du Livre de règles)

Porteur d'Encensoir à Peste

Seul un membre du Clan Pestilens déjà animé de *Frénésie mortelle* peut choisir cette Compétence. Ce Skaven gagne la règle spéciale *Frénésie* et ne peut utiliser qu'un Encensoir comme arme de corps à corps.

Corps infecté

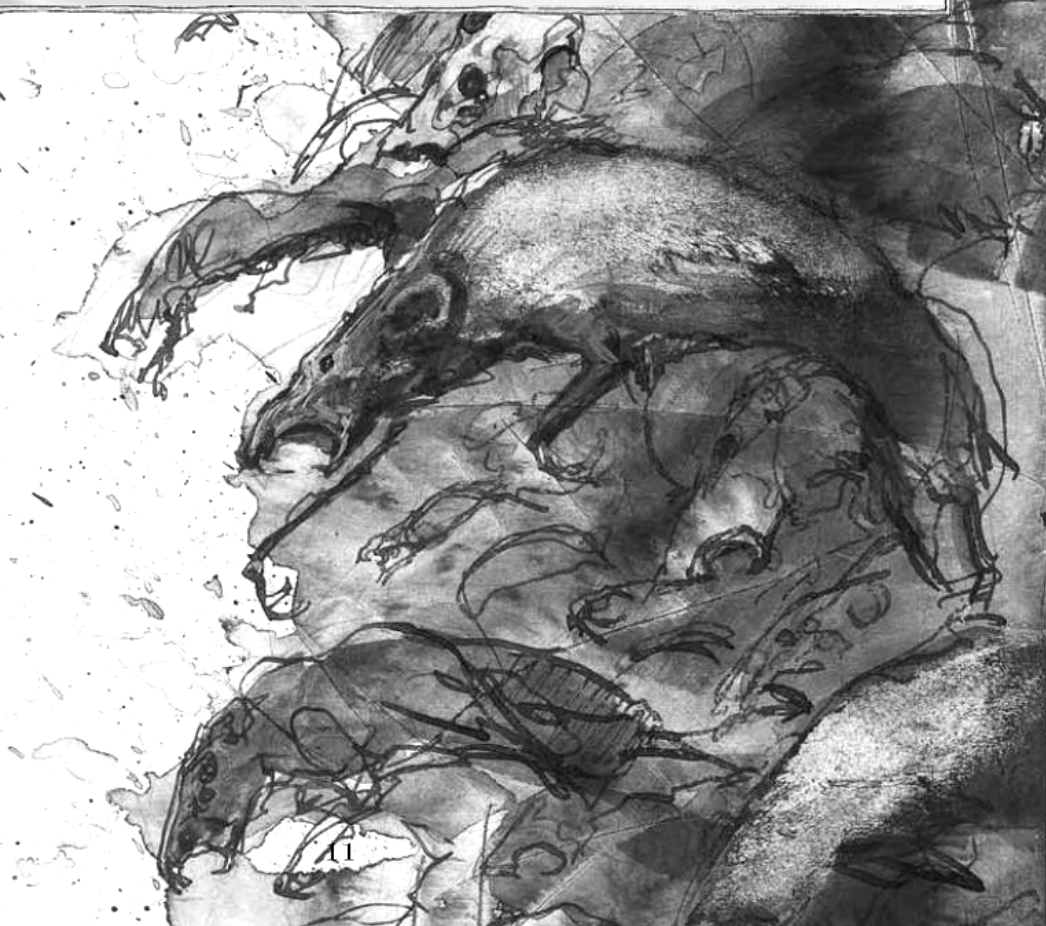
Un membre du Clan Pestilens doté de cette Compétence a grandi en s'accoutumant aux poisons, aux infections et aux émanations des Encensoirs à Peste. Il est immunisé à toute forme de poison et s'il est mis *hors de combat* suite à un test de maniement d'Encensoir, il est juste considéré comme grisé par les vapeurs mais ne devra pas jeter de dé sur le tableau des dégâts en fin de partie, il se rétablira sans peine, le temps de s'en remettre.

Contagieux

Seul un membre du Clan Pestilens déjà doté d'un *Corps infecté* peut choisir cette compétence spéciale. Toute figurine mettant le Skaven contagieux *hors combat* doit faire un test d'Endurance pour résister aux gaz de putréfaction émanant de sa victime. En cas d'échec, l'agresseur subira une blessure automatique. Les Morts-Vivants et les Possédés sont immunisés et ne font jamais ce test.

Insensible à la douleur

Seul un membre du Clan Pestilens pouvant choisir une Compétence de Force a le droit de choisir cette compétence. Il traite alors tout résultat *sonné* comme à terre.



1 Prêtre de la Peste

85 Couronnes d'Or

Le Prêtre de la Peste est l'un des plus répugnants disciples de la fraternité corrompue du Clan Pestilens. En tant que chef d'une petite bande et ambassadeur du Clan, la contagion et la propagation des maladies sont ses objectifs principaux à Mordheim.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	4	4	1	5	1	7

Armes/Armures: Le Prêtre de la Peste peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement des Héros du Clan Pestilens.

REGLE SPECIALE

Chef: Tout membre de la bande situé à moins de 6 pas du Prêtre de la Peste peut utiliser le Commandement de ce dernier à la place du sien pour effectuer ses tests.

0-1 Sorcier de la Peste

45 Couronnes d'Or

Le Sorcier de la Peste est un alchimiste déséquilibré, cherchant toujours de nouvelles formes de contagion, toujours plus volatiles et mortelles, sous la tutelle vigilante de son effroyable Maître: le Rat Cornu.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	3	3	3	1	4	1	6

Armes/Armures: Le Sorcier de la Peste peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement des Héros du Clan Pestilens.

REGLE SPECIALE

Sorcier: Un Sorcier de la Peste est un sorcier qui utilise la *magie du Rat Cornu*. Voir la section, magie du Livre de Règles.

0-2 Moines de la Peste

45 Couronnes d'Or

Les Moines de la Peste sont de loin les membres les plus fanatiques et dangereux du Clan. C'est à eux que l'on confie habituellement l'honneur de chanter les *Liturgies Infectieuses* au combat.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	3	3	4	1	5	1	6

Armes/Armures: Les Moines de la Peste peuvent choisir leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Héros du Clan Pestilens.

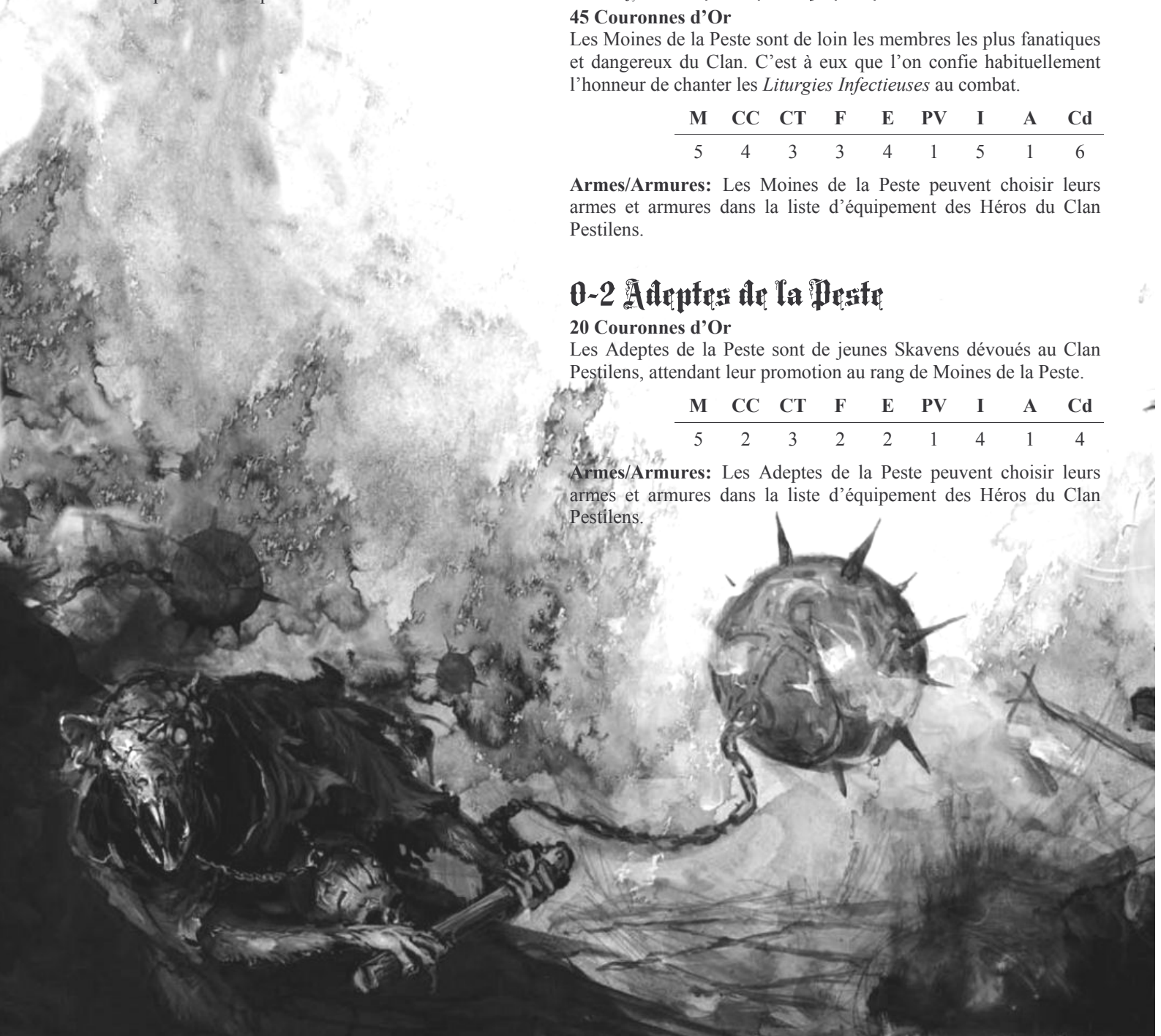
0-2 Adeptes de la Peste

20 Couronnes d'Or

Les Adeptes de la Peste sont de jeunes Skavens dévoués au Clan Pestilens, attendant leur promotion au rang de Moines de la Peste.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	2	3	2	2	1	4	1	4

Armes/Armures: Les Adeptes de la Peste peuvent choisir leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Héros du Clan Pestilens.





Novices de la Peste

20 Couronnes d'Or

Ils occupent le rang le plus bas du Clan Pestilens. Ils infestent les rues de Mordheim, précédant de peu les terribles Moines de la Peste et les pestilentielles nuées empoisonnées. Le rêve de tout Novice est d'être un jour choisi pour devenir un Moine de la Peste.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	3	3	3	1	4	1	5

Armes/Armures: Le Prêtre de la Peste peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement des Hommes de Main du Clan Pestilens.

Rats Géants

15 Couronnes d'Or

Aussi gros que des chiens, les Rats Géants accompagnent le Clan Pestilens au combat.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	2	0	3	3	1	4	1	4

Armes/Armures: Aucune.

REGLE SPECIALE

Effectifs: Vous pouvez recruter autant de Rats Géants que vous le désirez.

Expérience: Les Rats Géants sont des animaux et ne gagnent donc pas d'expérience.

0-1 Rat Ogre

210 Couronnes d'Or

Ces horribles monstres sont souvent demandés comme gardes du corps par les Skavens de haut rang.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	5	5	3	4	3	4

Armes/Armures: Crocs, griffes et force brute! Les rats ogres n'utilisent jamais ni armes ni armures.

REGLE SPECIALE

Peur: Les rats ogres provoquent la *peur*.

Stupidité: Un rat ogre est sujet à la *stupidité*, à moins qu'un héros skaven ne se trouve à moins de 6ps.

Expérience: Les rats ogres ne gagnent pas d'expérience.

Grande Cible: Les rats ogres sont des créatures immenses faisant de bonnes cibles pour les archers. Ce sont des *grandes cibles*, comme défini dans les règles de tir.





Équipement additionnel



Équipement	Coût	Disponibilité
Amulette de Malepierre	100 CO	Rare 5
Fragments de Malepierre Incandescents	10 + D6 CO	Rare 9
Liber Bubonicus	200 + (D6x25) CO	Rare 12
Liturgicus Infecticus	30 + 2D6 CO	Rare 8
Sort du Rat Familier	25 + 1D6 CO	Rare 8
Bannière du Clan Pestilens	10 CO	Rare 5

Amulette de Malepierre

Le propriétaire d'une Amulette de Malepierre peut ignorer une mise *hors combat* pendant la bataille ou, si cela n'a pas été fait pendant le combat, ressuscite un seul mort lors de la phase de recherche de Malepierre (les membres du clan Pestilens utilisent cet article au lieu du Porte-bonheur).

Fragments de Malepierre Incandescents

Lorsque l'on met à l'intérieur d'un encensoir ces Fragments de Malepierre Incandescents, ils acquièrent la caractéristique particulière de faire les nuages de vapeurs nuisibles plus épais encore que d'habitude. Le porteur de cet encensoir bénéficie ainsi d'une certaine amélioration du brouillard qui le cache et devient une cible difficile à viser. Les autres figurines subissent une pénalité de -1 pour toucher en le visant avec des armes de tir (les membres du clan Pestilens utilisent cet article au lieu du Manteau elfique).

Liber Bubonicus

Si un Clan Pestilens inclut un Sorcier de la Peste, il peut utiliser le Liber Bubonicus pour apprendre de manière permanente un sort supplémentaire aléatoirement choisi dans la liste de sorts du Rat Cornu.

Un Prêtre de la Peste peut utiliser le Liber Bubonicus pour apprendre la magie du Rat Cornu s'il a la compétence *Sorcellerie* : cela signifie qu'il gagnerait la règle spéciale *Sorcier* et pourrait jeter des sorts de la liste de sorts du Rat Cornu, il apprendrait de manière permanente un sort tiré aléatoirement.

Le Liber Bubonicus peut être utilisé une seule fois et un Clan ne peut pas avoir plus d'un utilisateur du Liber Bubonicus dans une campagne donnée (les membres du Clan Pestilens utilisent cet article au lieu du Grimoire de Magie).

Liturgicus Infecticus

Un seul membre du Clan Pestilens, d'habitude un Moine de la Peste, peut porter avec lui un rouleau du Liturgicus Infecticus. C'est le chant scandé en faveur des maladies et de la contagion. Au début d'un tour, ou juste avant un *Test de déroute*, la bande peut chanter le Liturgicus Infecticus et bénéficier d'un bonus de +1 de Commandement jusqu'à la fin du tour (les membres du Clan Pestilens utilisent cet article au lieu du Cor de Guerre).

Sort du Rat Familier

Le Sort du Rat Familier est un sort utilisable par un Sorcier Pestilens autant de fois qu'il veut. Si le clan inclut au moins un Rat Géant, le sort peut être jeté avant que le combat ne commence, le transformant en un Rat Familier.

Si ce Rat Familier est dans les 6ps, le sorcier peut relancer une fois par partie le jet de difficulté d'un sort.

Un sorcier peut seulement avoir un Rat Familier à la fois. Il compte comme un Homme de Main et compte normalement dans le nombre de figurines maximum autorisées dans la bande. Si le sorcier meurt, son Rat Familier reprend sa forme de Rat Géant. (Les membres du Clan Pestilens utilisent cet article au lieu du Familier normal).

Rat Familier

Le Rat Familier est un Rat Géant transformé par le Sort de Rat Familier.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	2	0	3	3	1	4	1	4

Armes/Armures: Aucune.

REGLE SPECIALE

Animal Enchanté : Le Rat Familier gagne de l'expérience comme un Homme de main. Un résultat de 10-12 sur le tableau de progression des Hommes de main, au lieu de la promotion au statut de héros donne *Catalyseur de Magie* : si le sorcier est dans les 6ps du Rat Familier, il gagne un bonus de +1 à chaque jet de difficulté pour lancer un sort. Cette capacité est cumulative. Un seul Rat Familier peut donc bénéficier plusieurs fois de cette promotion et ainsi augmenter son bonus.

Bannière du Clan Pestilens

Toutes les figurines Pestilens dans les 12ps du porteur de la Bannière du Clan Pestilens (d'habitude un Moine de la Peste ou un Adepte de la Peste), peut relancer une fois chaque essai *Seul contre tous*.

La Bannière du Clan Pestilens compte comme une arme à deux mains. Une bande ne peut avoir qu'une seule Bannière du Clan Pestilens (Les membres du Clan Pestilens utilisent cet article au lieu de la Bannière normale).