

Le système de campagne en gérant les quartiers.

La ville de Mordheim est divisée en octogones que nous appellerons quartier.

Chaque bande possède un nombre d'action égale à son nombre de héros vivant et ne finissant pas une partie hors de combat.

Une action permet

- De bouger sa bande d'un quartier à un autre. Si une bande se retrouve dans le même quartier qu'une autre bande, alors il faut résoudre le combat en jouant une partie de Mordheim sans faire de jet de recherche à la fin de la partie car le revenue est assuré d'une autre manière en campagne.
- De faire un jet de recherche de Malpierre comme indiqué dans le livre de règles de Mordheim (1D6 pour chaque Héros...) Si votre bande se trouve dans un quartier sans ennemis, alors vous lancez les dés comme pour une fin de parties normale sur le tableau de la malpierre.
- De construire un bâtiment (si vous en avez les moyens)

Si vous perdez un combat, vous devez sortir du quartier en vous déplaçant gratuitement d'une seule case en direction de votre campement. Vous perdez une action pour soigner vos troupes et remettre le moral de vos gars au poil.

Les campements :

Chaque bande dispose d'un campement dans lequel elle commence la campagne. Ce campement représente le quartier que possède la bande en arrivant à Mordheim. Ce campement n'a généralement pas besoins d'être entretenue mais parfois il se dégrade et la bande doit sortir sa bourse pour le rénover.

Bâtiment : Vous devez donc payer à chaque tour de campagne, le coût d'entretiens. Si vous ne le payer pas vous perdrez une action par bâtiment dont le coût d'entretien n'a pas été payé votre bande étant trop occupée à essayer de sauver le bâtiment. De plus, si votre bâtiment abrite d'autre personne que votre bande, vous perdez le gain théorique de ses gens.. Si vous ne payer pas le premier tour, vous devrez payer le double au tour suivant. Au troisième tour, si vous ne payer pas, le bâtiment trop insalubre s'effondre. Si votre bande se trouve dans le campement, vous devez faire un teste d'initiative pour chaque Héros/Homme de main. En cas d'échec, il est pris sous les décombres et subit une touche de F5 sans sauvegarde.

- Tentes.

Votre campement est constitué de quelques tentes. Il n'y en a juste assez pour accueillir le maximum de guerriers de votre bande.

- Tente supplémentaire (Construction : 10 CO : Entretien : 0 CO)

Les tentes supplémentaires vous permettent de loger des guerriers en plus. Grâce à cela, vous pouvez dépasser le nombre maximum de guerriers de votre bande. Il est cependant interdit d'utiliser plus du nombre maximum de guerriers dans une bataille. Une tente peut loger deux hommes de main OU un héros. Vous ne pouvez cependant pas posséder plus de soldats dans votre campement que dans votre bande. Ce système permet d'acheter un deuxième chef pour votre bande. De cette façon, quand le premier chef mourra, le deuxième prendra sa place plutôt que ce soit le premier champion.

By Vallenor

- Habitation (C : 50 CO ; E : 10 CO)

Les habitations permettent de loger des personnes extérieures à votre bande afin de gagner de l'argent. A chaque phase de commerce, vous pouvez tenter de ramener des clients. Faites un jet d'initiative avec votre chef (Rappelez-vous qu'un 6 est toujours un échec). Si vous réussissez le jet, lancez un D6 sur cette table :

1-3 : Paysan ; 4-5 : Bourgeois ; 6 : Spécial.

Une habitation peut loger jusqu'à cinq personnes.

Un paysan paye 1D6 CO pour dormir dans son petit lit miteux.

Un bourgeois paye 1D6+3 CO pour loger dans sa chambre luxueuse.

Si vous obtenez un résultat spécial, relancez sur cette table :

1 : Voleur. Un voleur se fait passer pour un client et s'en va avec votre bourse dès que vous avez le dos tourné. Effet : Vous perdez 15 CO. Si vous avez moins de 15 CO, vous perdez tout votre magot.

2-4 : Guerrier. Un soldat rencontre votre chef et propose de vous rejoindre. Effet : Un homme de main de type aléatoire rejoint votre bande. Il n'a pas d'équipement.

5 : Commerçant. Un marchand trouve que votre campement est propice aux échanges et décide de s'y installer. Effet : Le commerçant compte comme un bourgeois pour le loyer. Vous disposez également d'un bonus de +2 sur les jets de rareté. Vous ne pouvez disposer de ce bonus qu'une seule fois.

6 : Franc-tireur : Un Franc-tireur entend parler des prouesses de votre bande et décide de vous rejoindre. Effet : Un Franc-tireur de type aléatoire rejoint votre bande. Vous n'avez pas à payer sa prime de recrutement ni sa première solde. Vous pouvez payer sa solde par la suite pour qu'il reste dans votre bande.

Les bâtiments suivants sont tous les bâtiments que vous pouvez construire dans un quartier libre. Ce sont des bâtiments et ils obéissent donc aux règles de bâtiments ci-dessus.

- Ferme (C : 50 CO ; E : 10 CO)

Vous construisez une Ferme produisant de la nourriture que vous revendez à des paysans peu demandant. Une ferme peut accueillir jusqu'à 5 fermiers. Les fermiers s'achètent pendant la phase de commerce pour le prix de 10 CO chacun. Ils produisent chacun 1D6 CO par tour.

- Forge (C : 300 CO ; E : 25 CO)

Vous découvrez un petit bâtiment en ruines ressemblant à une forge et demandez à un forgeron de vous forger des armes. A chaque tour de campagne, pendant la phase de trésor, lancez 2D6 sur cette table :

2 : Une arme ou armure de 5 CO.

3-5 : Deux armes ou armures de 5 CO.

6-8 : Trois armes ou armures de 10 CO.

9-10 : Deux armes de 10 CO et une armure légère.

11 : Trois armes de 15 CO et deux armures légères.

12 : 120 Co d'armes et d'armures.

By Vallenor

- Cimetière (C : 150 CO ; E : 0 CO)

Morts-vivants uniquement. A chaque tour de campagne pendant la phase de commerce, le joueur peut décider de sacrifier une figurine de sa bande ou de son campement. Cette figurine est transformée en zombie ou en goule (au choix du joueur).

- Cercle sacrificiel (C : 150 CO ; E : 0 CO)

Skavens, Possédés et autres bandes du mal uniquement. A chaque tour de campagne pendant la phase de commerce, le joueur peut décider de sacrifier une figurine de sa bande ou de son campement. Le chef de la bande du joueur reçoit alors un point d'expérience. Il est impossible de réaliser cette action plus d'une fois par tour.

- Taverne (C : 150 CO ; E : 10 CO)

Toutes les bandes qui n'ont pas accès ni au Cercle sacrificiel ni au Cimetière peuvent construire une taverne. Une taverne est un lieu convivial où tout le monde est invité à boire et à faire la fête. De nombreuses rumeurs circulent dans ce genre de lieux. Cela vous accorde un bonus de +1 au jet de rareté. Vous pouvez également acheter de la bière de Bugman pour 50 CO et elle n'est plus que rare 6. Vous recevez 2D6 CO par tour de campagne pendant la phase de trésor. Vous pouvez également engager des prostitués pour 20 CO chacune. Il ne peut y avoir que 3 prostituées par taverne. Chacune d'entre elles rapporte 2D6 CO par tour de campagne.

- Pièges à loups (C : 5 CO ; E : 0 CO)

Il est possible d'acheter des pièges pour défendre votre campement. Si un joueur adverse attaque votre campement, disposez secrètement vos pièges. Pas plus d'un par bâtiment ! La première fois qu'une figurine adverse rentre dans un bâtiment piégé, elle fait un test d'initiative. Elle a un malus de -1 si elle a couru pour rentrer dans le bâtiment. Si elle réussit le test, la figurine a vu ou évité le piège. Si elle le rate, elle subit D3 touches de Force 5. Si elle survit, la figurine doit passer un test de Force chaque tour. Si elle lme rate, elle ne peut rien faire du tour du tour. Si elle le réussit, elle peut bouger normalement.

- Tireur Embusqués (C : 25 CO ; E : 0 CO)

Il est possible de recrute des tireurs embusqués pour protéger votre campement. Si vous jouez le scénario d'attaque du campement, le joueur dont le campement est attaqué peut alors utiliser ses tireurs embusqués. Chaque tireur doit être placé dans un bâtiment différent. Si une figurine ennemis rentre dans le bâtiment, alors le tireur doit se cache et ne pourra tirer que lorsque la figurine ennemis sera ressortie. Un tireur embusqué ne peut être engager au corps à corps ni bouger ni charger ni rien faire d'autre que de ce servir de son arbalète une fois par tour. Un tireur apporte donc un tir CT 3 d'arbalète. Un tireur peut voire tout autour de son bâtiment et est considéré comme étant en auteur.

Dépenser des gains. :

- Vous pouvez bien sur recruter normalement des troupes en dépensant vous deniers selon le système de recrutement du livre de règles de Mordheim. Si votre bande atteint sa taille max, vous pouvez en créer une seconde qui ne doit pas atteindre plus de $\frac{3}{4}$ de la taille max d'une bande. Si vous avez remplis une seconde bande, vous pouvez en créer une dernière qui ne peut être plus grande que la moitié de la taille max autorisée pour votre bande. A chaque fois que vous créez une bande, vous devez envoyer un héros de votre bande principale pour la commander. Il obtient alors la règle « Chef ».
- Vous pouvez acheter des bâtiments dans des quartiers où l'une de vos bande se trouve et qui ne contient actuellement rien. Le quartier doit donc être vide, et si vous vous êtes battue vous devais sortir vainqueur.

Scénario d'attaque de campement.

Lorsqu'une bande adverse décide d'attaquer votre campement, vous devez jouer le scénario suivant que voici. Il est possible de jouer cette bataille à plusieurs en utilisant les règles de Chaos dans les Rues. Pour cela il faut que votre bande soit au campement sinon l'ennemi vous pille sans remords.

Terrain : 1D6+2 bâtiments sont disposés au centre de la table. Aucun autre décor ne peut être placé. Nous conseillons de mettre le décor sur une table de 1,20 m x 1,20 m. Le défenseur doit placer ses tireurs embusqués dans les bâtiments. Si le défenseur à plus de

Bandes : Celui dont le campement est attaqué est le défenseur. Ce dernier se déploie en dernier dans les bâtiments centraux ou à moins de 6 pas de ces derniers. La bande attaquante est déployée à moins de 6 pas de n'importe quel bord de table. Notez que vous pouvez diviser la bande si vous désirez entrer par plusieurs bords de table

Début de la partie : L'attaquant attaque en premier.

Fin de la partie : Si à la fin du tour du défenseur, l'attaquant possède d'avantage de figurines debout dans la zone de déploiement du défenseur, l'attaquant gagne. Sinon, la partie prend fin lorsque l'une des bandes rate son test de déroute.

Expérience :

+1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de mainsurvive à la bataille, il gagne +1 point d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience supplémentaire.

+1 Par ennemi hors de combat. Tout héros gagne +1 point d'expérience par ennemi qu'il a mis *hors de combat*.

Pierre magique : Aucun fragment de pierre magique n'est trouvé à l'issue de cette bataille.

Règles spéciale : Si l'attaquant remporte la victoire, il gagne la moitié du magot du défenseur jusqu'à un maximum de 100 CO. Il a également la possibilité de détruire le bâtiment de son choix présent dans le campement du défenseur.

