



Depuis des heures, Wilhelm avançait tête basse. Il écarta d'un revers de main des mèches de cheveux humides qui pendaient devant ses yeux. Ses pieds étaient meurtris par la marche, et pour ne rien arranger, l'eau et le froid avaient élu domicile dans ses chausses. La route avait l'apparence d'un interminable serpent de boue, et il était à bout de force. Dans sa main gauche, il serrait les rênes d'une mule entêtée qu'il faisait avancer à grande-peine depuis plus d'une semaine. Un peu à la traîne, il se contentait de suivre le reste du groupe. Et tel le golem désincarné de quelque alchimiste fou, il continuait à marcher de façon mécanique, ne prenant même plus la peine d'éviter les plus grosses flaques qui parsemaient sa route. Il était fatigué, trempé, et tout ceci était très loin des aventures dont il avait rêvé. Il n'avait pas imaginé que Mordheim soit si lointaine, ni envisagé une semaine pluvieuse de marche avec une mule stupide et peu coopérative.

Tout en posant son regard sur ses compagnons, Wilhelm commençait à se demander s'il avait vraiment fait un bon choix en rejoignant cette petite bande de mercenaires du Reikland. Son chef s'appelait Pieter et il chevauchait en tête du convoi, monté sur un destrier épuisé et trempé, tout comme lui. Que cette monture lui avait paru puissante et noble lorsqu'il l'avait vue pour la première fois à l'entrée de son village. Malgré les intempéries, son cavalier se tenait droit en selle, la tête haute. À ses côtés, marchait un puissant guerrier du nom de Brock, sa gigantesque Zweibander était sanglée sur ses larges épaules et se balançait lourdement au rythme de ses pas. Le vétéran avait ri à gorge déployée lorsque Wilhelm avait tenté, sans succès de soulever la puissante lame au cours de la dernière veillée.

Derrière ces deux combattants endurcis, une paire de chevaux peinait à tirer un lourd chariot qui, sous sa bâche rapiécée, abritait plus ou moins bien de la pluie cinq autres mercenaires. Les roues cerclées de fer du véhicule s'enfonçaient dans la boue collante de la piste, traçant un profond sillon. Perdu dans son rêve éveillé, Wilhelm trébucha dans l'un d'eux. Une main ferme le saisit par l'épaule pour l'empêcher de chuter.

"Courage jeunot, on va bientôt faire halte".

Wilhelm remercia Mikhel avec un simple mouvement de tête, un peu embarrassé d'avoir fait preuve de faiblesse en présence du grand guerrier Reiklander.

Soudain la mule qu'il conduisait bennit et essaya de s'échapper, la brusque secousse imprimée à la longe manquant de lui arracher le bras. Le comportement imprévisible de l'animal commençait vraiment à l'énerver, mais il garda son sang-froid et tenta de le calmer.

"Holà! Tout doux."

"Aux armes!"

Le cri de guerre sorti Wilhelm de sa torpeur. L'attelage du chariot était pris de panique et le combattant de la bande qui le conduisait avait toutes les peines du monde à maîtriser les chevaux. Une puissante détonation résonna dans l'air humide, tandis que Pieter faisait tourner la bride à son destrier afin de décharger son second pistolet sur un ennemi que lui seul semblait voir.

La mule tira à nouveau fortement sur sa bride pour se libérer, et cette fois-ci Wilhelm fut précipité vers le sol boueux. C'est en se relevant qu'il vit pour la première fois l'un des assaillants, une forme sombre et couverte de fourrure surgissant de la lisère de la forêt et se jetant sur lui avec une foulée ample et inhumaine. La créature avait une tête semblable à celle d'un bouc, avec une grande paire de cornes incurvées. Mais son corps bipède avait quelque chose d'humain et ses mains agrippaient une énorme hache de fer rouillée. Son large regard et ses dents jaunies faisaient de prime abord penser à un masque grotesque, un simple masque. Mais Wilhelm sut instantanément qu'il s'agissait bien d'un visage, celui d'un homme-bête, un monstre dont parlaient parfois les soldats vétérans lors des longues veillées arrosées.

À présent sur ses pieds, Wilhelm dégaina rapidement son épée courte, juste à temps pour parer l'attaque furieuse de l'homme-bête. La force de la charge lui fit mettre un genou à terre et son instinct lui dit qu'il ne survivrait pas à un second assaut. Fort heureusement pour lui, une lourde lame entailla profondément le cou de son adversaire, répandant un flot de sang rouge sombre. Mikhel l'aïda à se remettre debout puis bondit pour prêter main-forte aux autres Reiklanders. De plus en plus d'hommes-bêtes surgissaient des bois, et les cris, hennissements et grognements résonnaient partout autour de lui.

Wilhelm se mit à courir, mais il n'avait pas fait plus de



trois enjambées lorsqu'une grosse masse le percuta violemment par-derrrière. Sous la force de l'impact, il s'effondra à nouveau dans la boue. Il roula sur lui-même, une fraction de seconde avant que ne se referme la gueule immense d'un chien aux formes altérées. Tout en burlant de peur, Wilhelm frappa la poitrine du monstre qui cherchait à le dévorer. Il frappa à nouveau, puis encore et encore, jusqu'à ce que la bête cesse de bouger.

Il vit le destrier de Pieter se faire tailler en pièces par deux hommes-bêtes. Le cavalier sauta de sa monture avant qu'elle ne s'affale et après s'être promptement rétabli, il remplaça ses pistolets déchargés par une rapière et une main gauche. Soudain, le chariot fut renversé sur le côté, projetant hommes et bagages dans la boue: un minotaure de près de trois mètres de haut avait surgi des bois et il avait écarté le véhicule comme un vulgaire fêtu de paille.

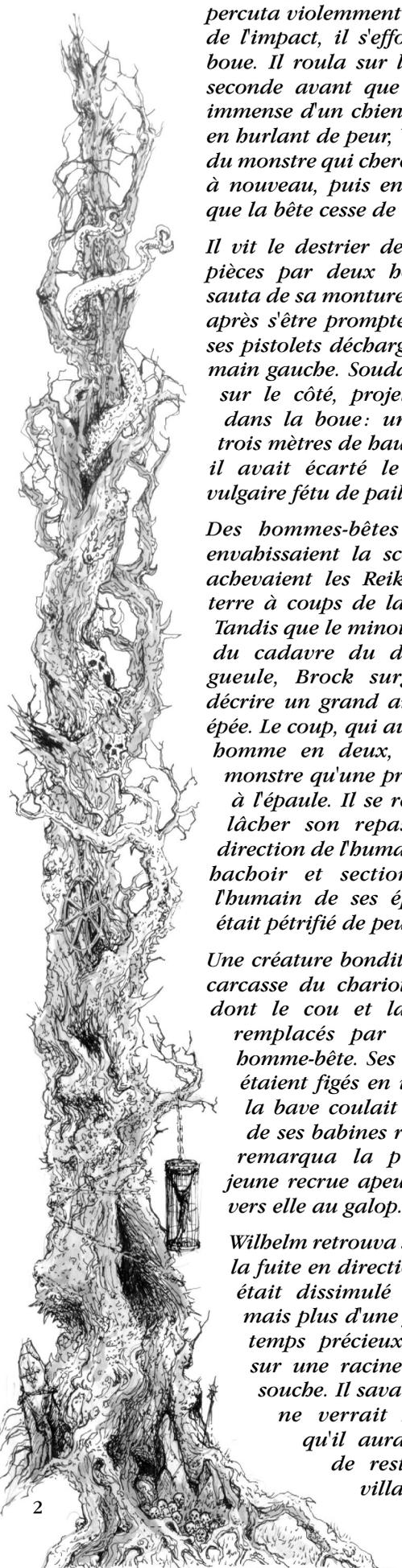
Des hommes-bêtes de petite stature envahissaient la scène du carnage et achevaient les Reiklanders tombés à terre à coups de lances et de pieux.

Tandis que le minotaure se saisissait du cadavre du destrier avec sa gueule, Brock surgit en faisant décrire un grand arc à sa lourde épée. Le coup, qui aurait coupé un homme en deux, n'infligea au monstre qu'une profonde entaille à l'épaule. Il se retourna, et sans lâcher son repas, il frappa en direction de l'humain avec un grand hachoir et sectionna la tête de l'humain de ses épaules. Wilhelm était pétrifié de peur.

Une créature bondit par-dessus la carcasse du chariot, un taureau dont le cou et la tête étaient remplacés par le haut d'un homme-bête. Ses traits bestiaux étaient figés en un rictus et de la bave coulait en abondance de ses babines retroussées. Elle remarqua la présence de la jeune recrue apeurée et se lança vers elle au galop.

Wilhelm retrouva ses esprits et prit la fuite en direction de la forêt. Il était dissimulé par les arbres, mais plus d'une fois, il perdit un temps précieux en trébuchant sur une racine ou une vieille souche. Il savait que jamais il ne verrait Mordheim, et qu'il aurait mieux fait de rester dans son village. Le souffle

court, le visage fouetté par les branches basses, il osa un regard en arrière. Le centaure monstrueux fonçait droit sur lui, une lance barbelée à la main. La pointe rudimentaire s'enfonça profondément dans les reins du jeune homme, disloquant sa colonne vertébrale. Le Centigor s'arrêta et porta à sa gueule une flasque qui était accrochée à sa ceinture. Il but goulûment, sans se soucier de la bière qui ruisselait sur sa fourrure, puis fit demi-tour en direction de la route. Il ne voulait pas manquer le reste du massacre. Une fois ce dernier achevé, le festin pourrait commencer...



## Les Gardes d'Hommes-bêtes

Les hommes-bêtes sont des créatures sauvages et brutales qui vivent dans les profondeurs des forêts du Vieux Monde. Quiconque voyage dans ces régions rurales court le risque de se faire attaquer par ces pillards imprévisibles. Les habitants qui vivent à la lisière des forêts entourant Mordheim prétendent que leur nombre dépasse largement celui des humains. De telles allégations sont impossibles à vérifier car les hommes-bêtes ne construisent ni cités, ni bâtiments. En effet, ils ont l'ordre en horreur et l'organisation est un concept qui leur est étranger. Leur vie est régie par l'instinct qui les pousse à piller et tuer pour s'approprier ce dont ils ont besoin. Il leur arrive même de se retourner les uns contre les autres, et les membres les plus faibles de la harde ne sont guère plus que des sources de nourriture et des souffres douleurs pour des jeux cruels.

La harde tient lieu de structure sociale, elle regroupe une douzaine d'hommes-bêtes autour du Gor le plus grand et le plus fort. Si les autres membres sentent chez lui une quelconque faiblesse, un autre Gor sortira du rang pour le défier. L'affrontement inévitable qui en découle verra l'un des deux protagonistes tuer et dévorer son adversaire malchanceux. Ces bandes sont semi-nomades et peuvent parcourir les étendues sauvages sur des centaines de lieues sans éveiller l'attention. Il existe des milliers de hardes dans les sombres forêts et elles ne les quittent que pour attaquer les voyageurs égarés et les fermes isolées. Les survivants de ces raids sont rares...

Les communautés rurales humaines vivent dans la crainte quasi-permanente d'attaques d'hommes-bêtes.

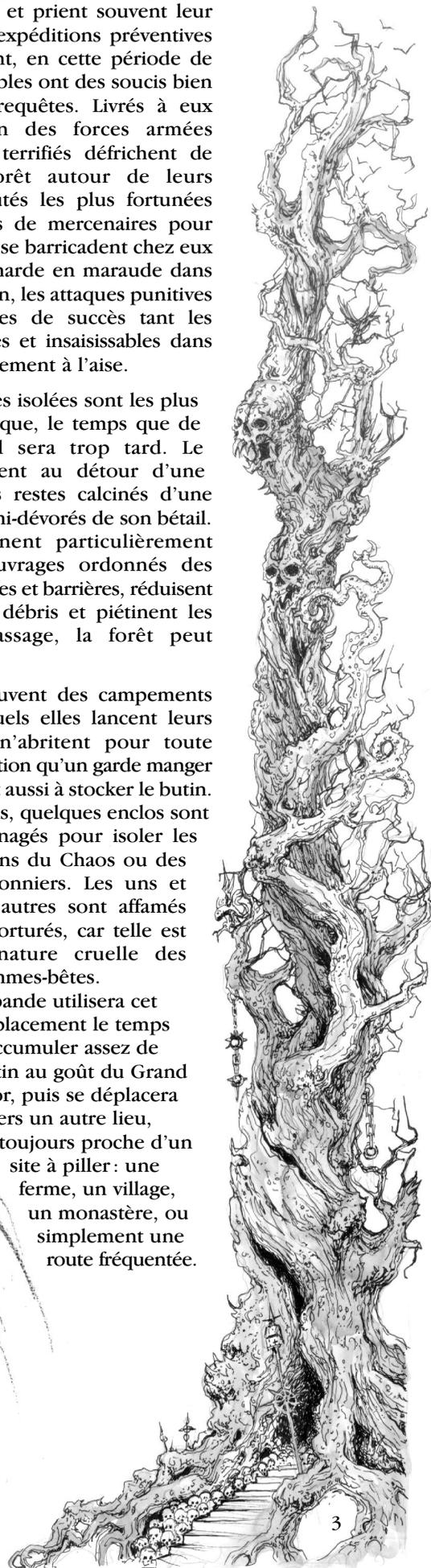
Elles essaient tant bien que mal de s'organiser pour repousser ces raids, et prient souvent leur seigneur d'organiser des expéditions préventives en forêt. Malheureusement, en cette période de troubles politiques, les nobles ont des soucis bien plus pressants que ces requêtes. Livrés à eux mêmes, sans le soutien des forces armées régulières, les villageois terrifiés défrichent de grandes portions de forêt autour de leurs hameaux. Les communautés les plus fortunées engagent des compagnies de mercenaires pour assurer leur protection, et se barricadent chez eux à la moindre rumeur de harde en maraude dans les environs. De toute façon, les attaques punitives sont rarement couronnées de succès tant les hommes-bêtes sont rapides et insaisissables dans les bois, où ils sont parfaitement à l'aise.

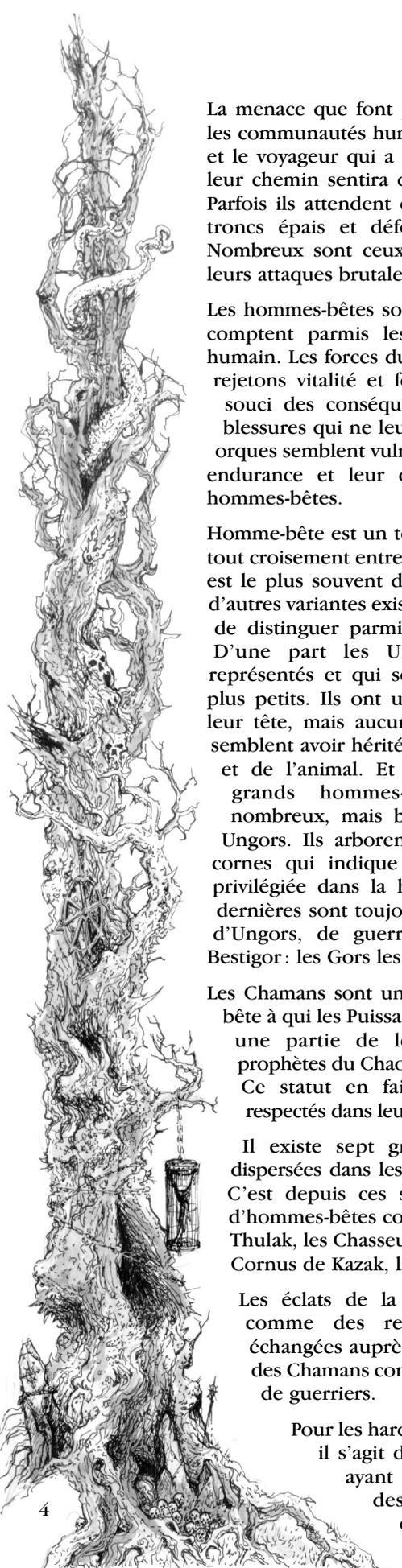
Les fermes et les bourgades isolées sont les plus exposées, et en cas d'attaque, le temps que de l'aide leur parvienne, il sera trop tard. Le voyageur découvre souvent au détour d'une route peu fréquentée les restes calcinés d'une ferme et les cadavres à demi-dévorés de son bétail. Les hommes-bêtes prennent particulièrement plaisir à détruire les ouvrages ordonnés des hommes. Ils abattent clôtures et barrières, réduisent les bâtisses à des tas de débris et piétinent les cultures. Après leur passage, la forêt peut reprendre ses droits...

Les hardes établissent souvent des campements éphémères à partir desquels elles lancent leurs raids. Ils n'abritent pour toute construction qu'un garde manger servant aussi à stocker le butin.

Parfois, quelques enclos sont aménagés pour isoler les chiens du Chaos ou des prisonniers. Les uns et les autres sont affamés et torturés, car telle est la nature cruelle des hommes-bêtes.

La bande utilisera cet emplacement le temps d'accumuler assez de butin au goût du Grand Gor, puis se déplacera vers un autre lieu, toujours proche d'un site à piller : une ferme, un village, un monastère, ou simplement une route fréquentée.





La menace que font peser les hommes-bêtes sur les communautés humaines isolées est constante, et le voyageur qui a la chance de ne pas croiser leur chemin sentira quand même leur présence. Parfois ils attendent et observent, cachés par les troncs épais et déformés des grandes forêts. Nombreux sont ceux à vivre dans la crainte de leurs attaques brutales.

Les hommes-bêtes sont des créatures brutales, et comptent parmi les pires ennemis du genre humain. Les forces du Chaos ont transmis à leurs rejetons vitalité et férocité, ils combattent sans souci des conséquences tout en ignorant les blessures qui ne leur sont pas fatales. Même les orques semblent vulnérables si l'on compare leur endurance et leur détermination à celles des hommes-bêtes.

Homme-bête est un terme générique qui englobe tout croisement entre l'homme et l'animal. La tête est le plus souvent de nature caprine, mais bien d'autres variantes existent. Il est toutefois possible de distinguer parmi eux deux grandes classes. D'une part les Ungors qui sont les plus représentés et qui sont aussi les spécimens les plus petits. Ils ont une ou plusieurs cornes sur leur tête, mais aucune n'est très imposante. Ils semblent avoir hérité des pires traits de l'homme et de l'animal. Et d'autre part, les Gors, de grands hommes-bêtes nettement moins nombreux, mais bien plus puissants que les Ungors. Ils arborent tous un grande paire de cornes qui indique ostensiblement leur place privilégiée dans la hiérarchie de la harde. Ces dernières sont toujours composées d'une masse d'Ungors, de guerriers Gors et de quelques Bestigor : les Gors les plus imposants.

Les Chamans sont un type très spécial d'homme-bête à qui les Puissances de la Ruine ont accordé une partie de leur pouvoir. Ils sont les prophètes du Chaos auprès de leurs semblables. Ce statut en fait des membres craints et respectés dans leurs bandes respectives.

Il existe sept grandes pierres des hardes dispersées dans les forêts entourant Mordheim. C'est depuis ces sanctuaires que les bandes d'hommes-bêtes comme la Harde de Guerre de Thulak, les Chasseurs de Têtes de Zharak ou les Cornus de Kazak, lancent leurs expéditions.

Les éclats de la météorite sont considérés comme des reliques qui peuvent être échangées auprès des Seigneurs des Bêtes et des Chamans contre des armes ou les services de guerriers.

Pour les hardes qui explorent Mordheim, il s'agit d'une sorte de guerre sainte ayant pour but l'anéantissement des humains qui sont une offense faite aux Dieux du

Chaos. Lorsque l'humanité aura été vaincue, les hommes-bêtes hériteront enfin de la terre.

Ces enfants du Chaos ont un aspect terrifiant pour le commun des mortels. Un Bestigor est une masse de muscles et de fourrure de près de deux mètres de haut, quant aux Ungors, leur petite taille est largement compensée par leur vitesse et leur combativité.

Les hommes-bêtes portent peu de vêtements et se contentent le plus souvent de la fourrure de leurs rivaux vaincus en duel. Ils portent également le crâne de quelques-uns de leurs ennemis comme talisman. De lourds brassards et colliers font à la fois office d'armure et de décoration. Mis à part quelques massues et des boucliers primitifs, ils ne fabriquent pas leurs armes mais les volent. Ce n'est pas dans leur nature de créer, car ils incarnent le Chaos et la destruction.

### Choix Des Bêtes

Une harde d'hommes-bêtes doit inclure au moins trois figurines. Initialement, vous avez 500 Couronnes d'Or pour constituer celle-ci. Cependant, à aucun moment l'effectif de la bande ne peut dépasser quinze figurines, à moins qu'une structure présente dans le campement ne l'autorise.

**Chef homme-bête :** Votre harde doit avoir un seul Chef, ni plus, ni moins !

**Chaman :** un seul Chaman homme-bête peut rejoindre votre harde.

**Bestigors :** Une harde d'hommes-bêtes peut posséder jusqu'à deux Bestigors.



## Tableau Des Compétences Des Hommes-bêtes

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Chef	✓			✓	✓	✓
Chaman	✓				✓	✓
Bestigors	✓			✓		✓
Centigor	✓			✓		✓

## Listes D'Équipement Hommes-bêtes

Les listes suivantes sont utilisées par les hardes d'hommes-bêtes pour sélectionner leur équipement :

### Équipement Des Hommes-bêtes

#### Armes de Corps à Corps

Dague	1 <sup>e</sup> gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Hallebarde	10 CO

#### Armes de Tir

Aucune

#### Armures

Armure légère	20 CO
Armure lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

### Équipement Des Ungors

#### Armes de Corps à Corps

Dague	1 <sup>e</sup> gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Lance	10 CO

#### Armes de Tir

Aucune

#### Armures

Bouclier	5 CO
----------	------



**Centigor :** Votre harde peut inclure un Centigor.

**Gors :** La harde peut accueillir jusqu'à cinq Gors.

**Ungors :** Votre harde peut comporter autant d'Ungors que vous le souhaitez.

**Minotaure :** Un seul Minotaure peut rejoindre votre harde.

**Chiens du Chaos :** Votre harde peut en avoir jusqu'à cinq.

### Expérience De Départ

**Le Chef** débute avec 20 pts d'expérience.

**Le Chaman** commence avec 11 pts d'expérience.

**Les Bestigors** ont initialement 8 pts d'expérience.

**Le Centigor** démarre avec 8 pts d'expérience.

**Tous les Hommes de Main** débutent avec 0 pts d'expérience.

### Caractéristiques Maximales

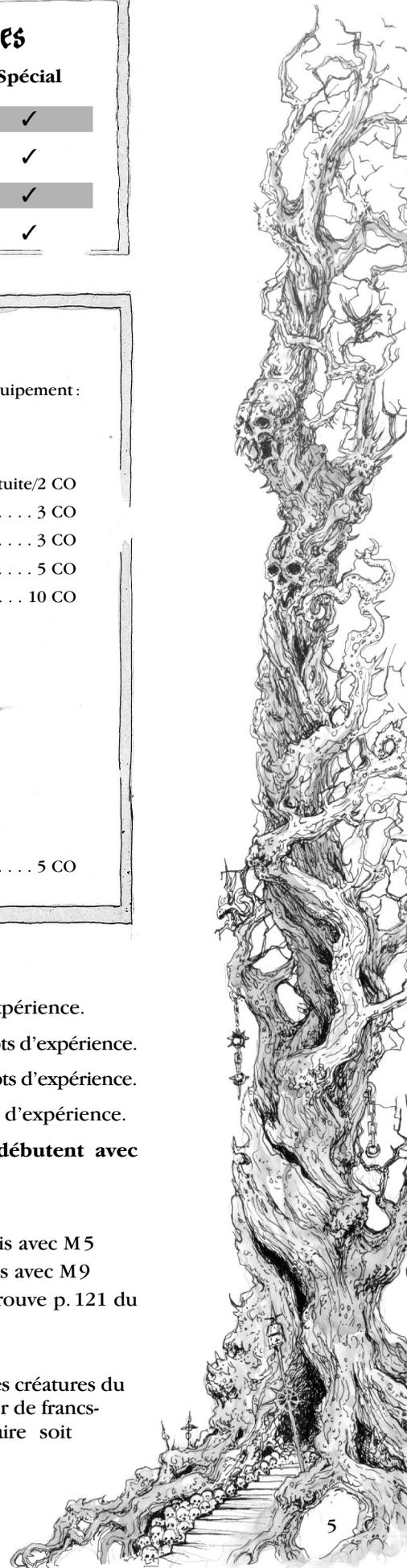
**Bestigors :** Comme les Gors, mais avec M5

**Centigor :** Comme les Gors, mais avec M9

Le profil maximal des Gors se trouve p. 121 du livre de règles de Mordheim.

### Animaux

Les hommes-bêtes sont de féroces créatures du Chaos et ne peuvent pas recruter de francs-tireurs à moins que le contraire soit précisé dans leur description.



## 1 Chef Homme-bête

### 65 Couronnes d'Or

Chez les sauvages hommes-bêtes, c'est le Gor le plus puissant qui commande. Il conduit ses semblables dans les ruines de Mordheim en quête de pierres du Chaos qui orneront celle de la harde.

**Profil** M CCCT F E PV I A Cd

5 4 3 4 4 1 4 1 7

**Armes/Armures:** Un Chef homme-bête peut être équipé avec des armes et armures de la liste des hommes-bêtes.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Chef:** Tout combattant à moins de 6ps de son Chef peut employer le Cd de ce dernier au lieu du sien pour n'importe quel test de Cd.

## 0-1 Shaman Homme-bête

### 45 Couronnes d'Or

Les Chamans hommes-bêtes sont les prophètes des Dieux Sombres, et ils sont très respectés.

**Profil** M CCCT F E PV I A Cd

5 4 3 3 4 1 3 1 6

**Armes/Armures:** Le Chaman homme-bête peut être équipé avec des armes de la liste des hommes-bêtes, mais il ne peut en aucun cas porter d'armure.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Sorcier:** Un Chaman homme-bête est un sorcier, il peut utiliser les rituels du chaos décrits dans la section magie du livre de règles de Mordheim (p. 59).

## 0-2 Bestigors

### 45 Couronnes d'Or

Les Bestigors sont les plus grands et les plus puissants hommes-bêtes de la harde, ils arborent aussi les cornes les plus imposantes et semblent ignorer la douleur.

**Profil** M CCCT F E PV I A Cd

5 4 3 4 4 1 3 1 7

**Armes/Armures:** Les Bestigors peuvent recevoir des armes et des armures de la liste d'équipement des hommes-bêtes.

## 0-1 Centigor

### 80 Couronnes d'Or

Un Centigor est le mélange contre-nature d'un quadrupède et d'un homme-bête. Ses quatre pattes lui permettent de se déplacer très vite, et ses bras humanoïdes sont aptes à manier des armes. Il s'agit là d'une redoutable combinaison.

**Profil** M CCCT F E PV I A Cd

8 4 3 4 4 1 2 1(2) 7

**Armes/Armures:** Un Centigor peut posséder des armes et armures choisies sur la liste d'équipement des hommes-bêtes.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Ivre:** Avant un combat, le Centigor a pour habitude d'ingurgiter de grandes quantités de bière et de vin, fruits de ses précédentes rapines. Cette pratique les plonge dans une ivresse frénétique aux effets variables.

Au début de chaque tour, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, effectuez un test de *stupidité* (en cas d'échec, l'effet dure jusqu'à la fin du tour) Si vous obtenez un résultat compris entre 2 et 5, rien de particulier. Un résultat de 6 indique qu'il devient *frénétique* pour la durée du tour.

Lorsqu'il est *stupide* ou *frénétique*, le Centigor est immunisé à la psychologie.

**Habitat Forestier:** Le Centigor est une créature vivant au cœur des forêts sombres du Vieux Monde, il ne subit donc aucune pénalité de mouvement en terrain boisé.

**Piétinement:** En plus de ses armes, le Centigor utilise ses sabots pour piétiner ses ennemis. Il a donc une attaque supplémentaire sur son profil, mais elle n'est pas affectée par les bonus et malus de ses armes.





# Hommes De Main (Recrutés par Groupes de 1-5)



## Ungor

### 25 Couronnes d'Or

Les Ungors sont les hommes-bêtes les plus courants. Ils sont plus frères que les Gors mais leur cruauté les rend très dangereux s'ils sont en grand nombre.

#### Profil M CCCT F E PV I A Cd

5 3 3 3 3 1 3 1 6

**Armes/Armures:** Les Ungors peuvent être équipés avec des armes et des armures issues de la liste d'équipement des hommes-bêtes.

#### RÈGLES SPÉCIALES

**Sous-bêtes:** Les Ungors constituent la caste la plus basse de la société homme-bête. Quel que soit le nombre de points d'expérience accumulé, un Ungor ne pourra jamais se hisser dans la hiérarchie. Si, suite à un jet de progression, un Ungor obtient le résultat "Ce gars est Doué", il doit relancer les dés.



## 0-5 Gor

### 35 Couronnes d'Or

Les Gors sont moins nombreux que les Ungors, mais ils sont bien plus puissants et d'une violence extrême.

#### Profil M CCCT F E PV I A Cd

5 4 3 3 4 1 3 1 6

**Armes/Armures:** Les Gors peuvent être équipés avec les armes et armures de la liste des hommes-bêtes.

## 0-5 Chiens Du Chaos

### 15 Couronnes d'Or

Les Chiens du Chaos sont bien plus gros que les chiens de combat et beaucoup plus dangereux au corps à corps.

#### Profil M CCCT F E PV I A Cd

7 4 0 4 3 1 3 1 5

**Armes/Armures:** Mis à part leurs griffes, leurs crocs, et quelques cornes pour les plus altérés, les Chiens du Chaos n'ont aucun équipement. Ils combattent donc sans aucune pénalité.



#### RÈGLES SPÉCIALES

**Animaux:** Les Chiens du Chaos sont des animaux et ils n'acquièrent donc jamais de points d'expérience.

## 0-1 Minotaure

### 200 Couronnes d'Or

Le Minotaure est un homme-bête géant à tête de taureau. Il est si puissant et effrayant que tout Chef homme-bête essaiera d'en recruter un dans sa harde.

#### Profil M CCCT F E PV I A Cd

6 4 3 4 4 3 4 3 8

**Armes/Armures:** Le Minotaure peut être équipé d'armes et d'armures de la liste des hommes-bêtes.

#### RÈGLES SPÉCIALES

**Peur:** Le Minotaure est immense et cause la peur, voir la section psychologie des règles.

**Soif de Sang:** Si le Minotaure met tous ses ennemis *Hors de Combat* au corps à corps, il devient *frénétique* si vous obtenez 4+ sur 1D6.

**Animal:** Le Minotaure est bien plus bestial que ses frères hommes-bêtes, et même s'il peut acquérir de l'expérience, il ne deviendra jamais un Héros.

**Grand:** Le Minotaure est une grande créature et peut être pris pour cible par des tirs même s'il n'est pas la cible la plus proche du tireur.



# Compétences Spéciales

## **Forte Carrure**

Le Héros bestial est si grand et puissant qu'il peut manier une arme à deux mains d'une seule.

## **Mutant**

L'homme-bête peut acquérir une mutation, voir les règles spéciales Mutations page 76 du livre de règles de Mordheim.

## **Sans Peur**

Immunié à la peur, et à la terreur. N'a pas à effectuer de test *Seul Contre Tous*.

## **Le Cornu**

L'homme-bête a de grandes cornes qu'il peut utiliser lorsqu'il charge pour effectuer une attaque supplémentaire résolue avec sa Force de base.

## **Mugissement**

Seul le Chef homme-bête peut posséder cette compétence. Elle lui permet de relancer tout test de *Déroute raté*.

## **Mangeur d'Hommes**

Le possesseur de cette compétence est sujet à la haine lorsqu'il combat des bandes humaines.

