

MORDHEIM

Maudites Alliances !



RÈGLES DU JEU

Note d'intention

Le GN Mordheim : Maudites alliances ! est un jeu de rôle grandeur nature compétitif de groupe, mêlant exploration, commerce et combat. Les joueurs, organisés par bandes, alternent des phases d'exploration et de ville. En exploration, ils arpentent des zones à la recherche de ressources en concurrence avec les bandes rivales. En ville, ils marchandent leur butin pour gagner de l'argent, améliorer leur équipement, accroître leurs effectifs et devenir la meilleure des bandes. À la fin du GN, l'expérience et les richesses accumulées seront sauvegardées pour la session suivante. En toile de fond, le roleplay dans l'univers de Warhammer, le soin apporté aux objets de jeu comme aux décors et la résolution de mystères autour d'un fil narratif favoriseront l'immersion dans l'atmosphère de Mordheim, célèbre jeu d'escarmouche développé par Games Workshop à la fin des années 90.

Une banshee

Organisation générale du jeu

Les espaces de jeu

Le jeu se déroule dans **deux espaces différents** qui suivent des **règles différentes**.

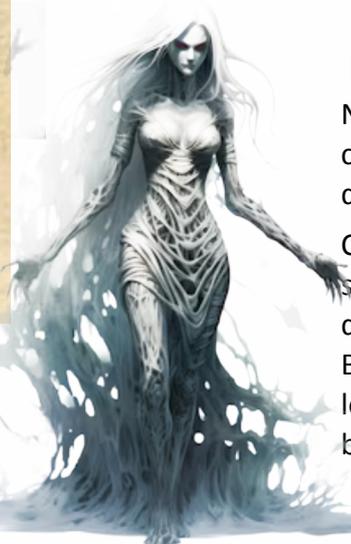
L'espace « Mordheim » : la section de Mordheim accessible aux joueurs est une forêt qui s'est développée sous l'effet des pierres magiques sur l'emplacement de ce qui était le **jardin du comte Loric**.

La forêt est encerclée de ronces **impénétrables** et son accès est contrôlé par des êtres curieux : les **épouvantables**, avec qui les bandes passent des accords pour pouvoir explorer l'endroit. Une exploration qui n'est possible que pour un temps limité à cause des **brumes toxiques** qui s'échappent en permanence du sol et des environs. Celles-ci atteignent leur **paroxysme à certains moments de la journée** (ce sont les brumes **surtoxiques**), interdisant totalement l'entrée de la forêt.

Chaque bande doit se présenter au campement des Epouvantables pour être dirigé vers la forêt, et consacrer au mieux le peu de temps qu'elle a à sa disposition pour explorer la zone et mettre la main sur ses richesses et ses pierres magiques et découvrir ses secrets

L'espace « Bourg ». Le bourg de Noirefosse, quant à lui, est constitué des campements des différentes bandes et des abords de Mordheim. Il est toujours accessible.

C'est là que les bandes peuvent se sustenter, se reposer, se soigner et éventuellement échanger des informations et commercer entre elles. Bien qu'il soit possible d'y régler ses différends, le combat armé y est proscrit, et c'est la bagarre qui le remplace.



Les temps de jeu

VENREDI	SAMEDI		DIMANCHE
	MORDHEIM accessible	— 9h —	MORDHEIM accessible
	Brumes surtoxiques	— 11h30 —	Brumes surtoxiques
	MORDHEIM accessible	— 12h30 —	MORDHEIM accessible
	Brumes surtoxiques	— 14h —	
	MORDHEIM accessible (de nuit)	— 15h —	Fin du jeu et démontage des camps (tous)
		— 18h30 —	
		— 20h —	

avant 17h : arrivée PJA/PNJ

À partir de 17h : arrivée PJ

19h : briefing général (cour du château)

19h30 : briefing de groupe dans les camps/check des armes

20h : début du jeu RP

NOIREFOSSE

L'arrivée des PJA et PNJ est possible **dès le mercredi matin**. Les présents pourront installer leur camp plus tôt et aider les organisateurs à la mise en place du jeu : présentez-vous au PC-ORGA dès que possible.

L'arrivée des PJ, quant à elle, **ne peut se faire avant vendredi 17h (sauf accord préalable avec l'organisation)**. Jusqu'à 20h, ils peuvent monter leur camp sur l'emplacement qui leur aura été indiqué.

À partir de 19h, tous les véhicules doivent avoir été évacués du domaine vers les parkings indiqués par l'organisation.

À 19h30, un briefing et une vérification de l'équipement (notamment vos armes) aura lieu dans chaque camp.

Le jeu se déroule en continu du **vendredi soir à 20h** jusqu'au **dimanche à 15h**.

Les retardataires pensant arriver après 20h doivent prévenir l'organisation. Celle-ci passera aux membres référents de leur groupe la procédure à suivre pour **entrer discrètement sur site**.

Le vendredi soir, seul l'espace «**Bourg**» est accessible pour un jeu de roleplay uniquement. Les règles et les compétences ne s'appliquent pas et il n'est pas possible de commercer.

Samedi / dimanche : exploration de jour
Les brumes toxiques qui enserrant Mordheim se raréfient le jour, ce qui permet d'accéder à la forêt **depuis l'aube** (autour de 9h du matin) **jusqu'à la tombée de la nuit**.

Les brumes surtoxiques

En journée, des pics d'exhalaisons fétides **interdisent temporairement** l'accès à la forêt. Planifiez vos explorations en conséquence.

L'exploration de nuit

L'exploration nocturne est différente : des règles spéciales s'appliquent (voir p. 6).

Joueurs et profils

Cette section des règles vous présente les concepts généraux de bande et de personnage dans Mordheim - Maudites alliances. Pour connaître en détail les caractéristiques de chaque origine de bande et de chaque personnage, consultez le document « Créer sa bande et son personnage ».

Votre bande

L'aventure de Mordheim ne se tente pas en solitaire : la ville est bien trop dangereuse pour cela. Les aventuriers qui s'y élancent forment une **bande** unie qui réussira ou échouera aux épreuves en tant que groupe soudé et se répartira équitablement malheurs et butins.

Chaque nouvelle bande commence l'aventure avec une somme de départ en **couronnes impériales**. Cette somme et vos compétences de base sont hélas insuffisantes pour mettre la main sur les véritables trésors que recèle la ville: le but premier de votre groupe va donc être de **s'équiper** et de **progresser** suffisamment avant de pouvoir prendre plus de risques et espérer faire fortune.

Votre personnage

Les joueurs incarnent des **personnages** qui possèdent par défaut un profil de base propre à chaque bande.

Il est cependant possible d'obtenir un profil amélioré en commençant **une carrière**, et ce avant même le début du jeu, à condition d'y mettre les fonds. Qu'il soit de base ou amélioré, chaque profil fournit différentes **caractéristiques** et **compétences** qui vont influencer sur votre aventure.

Exemple de profil

Mercenaire de Marienburg

Compétence : **Riche**

Les caractéristiques

Chaque profil présente sept caractéristiques, réparties en deux ensembles. Les quatre premières doivent être connues à tout moment du jeu :

- ° **L'ATTAQUE** ✂, qui indique le nombre de points de vie que vous retirez à vos cibles en combat à chaque touche réussie.
- ° le nombre de **POINTS DE VIE** ♥ dont vous disposez en étant en pleine santé.
- ° votre **INITIATIVE** ⚡, qui représente autant la vivacité d'esprit que les réflexes physiques de votre personnage.
- ° la **BAGARRE** 👊, qui comme son nom l'indique évalue votre potentiel à jouer des poings dans les mêlées de rue ou de taverne.

Les trois autres caractéristiques n'ont pas besoin d'être mémorisées :

- ° l'**arme** ✂ et l'**armure** 🐾 déterminent les armes que votre personnage peut manier et les armures qu'il peut revêtir.
- ° le **MOUVEMENT** 🏠, important pour mesurer le temps dont votre bande va disposer pour fouiller les lieux cachés ou explorer la forêt avant de s'exposer à des **effets** indésirables.

Compétences & codex

Les **compétences** sont des talents particuliers que possèdent les personnages. Le mercenaire de Marienburg a par exemple de base la compétence **Riche**.

Caractéristiques, compétences et possessions de votre personnage seront rappelées dans un **codex**. Dans ce livret (fourni par l'organisation), vous glisserez votre **fiche de personnage** puis des **fiches supplémentaires** qui correspondront à vos acquisitions en jeu.

Vous en apprendrez plus sur les compétences dans le livret « Créer sa bande et son personnage ».



Les Epouvantables

Les épouvantables contrôlent les entrées et les sorties de la forêt de Mordheim depuis la disparition mystérieuse des lemures qui guidaient jusque-là les aventuriers. Nul ne sait ce que désirent réellement ces êtres étranges et moqueurs mais comme ils acceptent de guider toutes les bandes, quelles qu'elles soient, à l'orée de la forêt sans demander aucune rétribution, les aventuriers leur pardonnent facilement leur comportement fantasque. D'autant qu'il se murmure que les rares bandes à avoir voulu les attaquer n'ont plus jamais fait parler d'elles...

HRP : les épouvantables sont également vos référents pour ce qui est des règles, peuvent arbitrer les conflits et notamment les combats entre bandes et vous servir à contacter l'organisation.

Un exemple de période d'exploration



Entrer et se déplacer

• Qui peut entrer dans la forêt ?

Toutes les bandes peuvent entrer dans la forêt à condition d'en obtenir le permis auprès des Épouvantables. Ces derniers guideront la bande vers une zone de forêt et une entrée définie aléatoirement. Les personnages isolés (comme les francs-tireurs) ne peuvent pas entrer seuls, même avec l'autorisation des épouvantables : ils doivent d'abord se faire recruter par une bande pour accompagner celle-ci dans la forêt.

• Comment entrer ?

Les épouvantables exigeront quelque chose en échange de leur escorte : il peut s'agir d'un présent, d'une somme d'argent, d'un renseignement, d'un service rendu, d'une promesse, ou encore d'une des **essences d'arbres** utilisées jadis par les lemures encore en circulation. Une fois l'accord obtenu des épouvantables, la bande pénètre dans la forêt en suivant le chemin indiqué par ces derniers. **Chaque entrée** mène à une zone spécifique que la bande ne doit pas chercher à quitter autrement que pour faire demi-tour et sortir de la forêt.

• Comment s'y déplacer et combien de temps y rester ?

Il est impossible de courir dans la forêt, sauf effet particulier, et la bande doit conserver une cohésion de groupe : **les membres ne doivent pas s'éloigner à plus de quinze pas les uns des autres, sous peine de tomber KO.** Chaque bande dispose d'une durée minimale de protection, le reste dépendant de nombreux facteurs : origine des bandes, capacité de mouvement, compétences voire équipements ou magie dont ils bénéficient permettent de prolonger le temps d'exploration mais les effets des brumes ne sont délayables qu'un temps.

On distingue ainsi une **période fiable** au cours de laquelle le groupe peut aller et venir dans Mordheim et en ressortir sans dommage. Chaque bande dispose également d'une **petite période de résistance** si elle venait à dépasser sa période fiable : à ses risques et périls, car des séquelles importantes sont alors à prévoir.

Au-delà de cette période de résistance, c'est la mort définitive pour tous si chacun n'a pas rejoint le campement des épouvantables. Vos périodes fiables et de résistance seront indiquées dans votre codex. Les épouvantables vérifieront, à votre retour, le respect des périodes et indiqueront les effets éventuellement subis.

Le butin

La forêt de Mordheim regorge de **butin** et il suffit parfois de se baisser pour le ramasser. Plus souvent, il faudra le gagner après une dure lutte. Voici les différentes façons de récupérer du **butin** :

° Les carrés-fae

Les carrés-fae semblent être nés de l'obsession de rangement de petits esprits sylvains corrompus par l'influence des pierres magiques. Non seulement ces esprits s'acharnent à y rassembler tout ce qui selon eux n'est pas à sa place dans le jardin, mais ils attaquent féroce­ment et mettent à mort tous ceux qui oseraient abandonner des objets ailleurs que dans les carrés-fae. De quoi inciter les bandes à laisser les lieux tels qu'ils les ont trouvés...

Les carrés-fae sont constitués de **un à quatre espaces**.

Le premier, **blanc**, contient des ressources ou des objets qui peuvent être récupérés par tous.

Le deuxième, **rouge**, contient des **ressources animales** qui nécessitent la compétence *Chasseur*.

Le troisième, **vert**, contient des **ressources végétales** qui nécessitent la compétence *Cueilleur*.

Le quatrième, **bleu**, contient des **ressources minérales** qui nécessitent la compétence *Mineur*.

Les objets de jeu récupérés **ne peuvent pas être abandonnés** ensuite ailleurs que sur les **carrés-fae blancs**.

Objets et carrés-fae ne peuvent **ni être dissimulés ni être altérés**. (tous)

	animal
végétal	minéral

• Les coffres

De **nombreux coffres** parsèment la forêt, abandonnés par des habitants en fuite ou dissimulés par des bandes lors d'explorations passées. S'ils sont **trop lourds** pour être déplacés ils seront étiquetés « non déplaçable ». Leur contenu, quel qu'il soit, **peut en revanche être récupéré par n'importe quel personnage**, indépendamment de son origine. Ils sont aussi souvent **protégés par de solides serrures**, auquel cas seul un personnage avec la compétence *Voleur* a une chance de les ouvrir.

• Les lieux cachés

Cette année, les lieux cachés ont été intégrés à l'histoire générale de notre aventure. Vous accéderez à ces lieux en accomplissant des quêtes et en vous laissant porter par le cours des événements. Néanmoins, quelques rappels s'imposent : **ne franchissez jamais de rubalise ou de bandeau de couleur** si vous n'y avez pas été invités par l'organisation ou un PJA, et ne forcez pas les serrures et les cadenas. Si un cadenas présente une combinaison, alors il vous revient de trouver cette combinaison pour ouvrir la porte ! Une fois dans un lieu caché, fiez-vous aux indications des PJA où aux messages affichés. Pour le reste, vous êtes libre d'emporter tout ce que votre personnage peut physiquement prendre sur lui.

• Les monstres

Bien des créatures hostiles hantent Mordheim. Certaines transportent parfois avec elles des richesses non négligeables. Tout ce qui se trouve dans les poches (ou la fourrure) d'un monstre est récupérable par n'importe qui, sans compétence particulière.

• Les bandes adverses

Tout ce qu'une bande adverse a récupéré avant vous dans les ruines représente une perte sèche pour votre groupe, mais il y a un moyen simple d'y remédier : lui tomber sur le râble et récupérer une partie de ce trésor de guerre pour vous ! Voir *infra* : *croiser une autre bande*.

Croiser une autre bande

Lorsqu'un membre de bande aperçoit une bande adverse ou une créature errante, il doit immédiatement le signaler à son équipe. Chaque camp impliqué doit alors décider de l'attitude qu'il adopte : **s'ignorer** ou **se battre**.

Si au moins un groupe a décidé le combat, celui-ci se déclenche automatiquement. Dans tous les autres cas, les bandes s'ignorent et continuent leur chemin. Elles doivent effectivement agir comme si elles ne se voyaient plus, ceci pendant 15 minutes.

***Note :** les bandes ne peuvent se rencontrer courtoisement dans la forêt. Cet endroit maudit est le lieu de toutes les convoitises, et certainement pas approprié à des bavardages diplomatiques ! Ceux qui veulent s'entretenir pacifiquement doivent le faire dans l'espace « Bourg ».*

• Quelles sont les règles de combat ?

Attention: une forêt n'est pas un endroit propice à un combat en toute sécurité ! Les bandes s'efforcent de trouver une zone dégagée à proximité et s'y réunissent avant de déclencher le combat, quitte à le faire en HRP.

Si vous ne savez absolument rien du combat de GN, ou simplement pour avoir un bon rappel des règles de sécurité, reportez-vous au document général des règles des événements de Nor-Géhenne.

Combattre consiste à infliger des touches à une cible, chaque touche lui faisant perdre par défaut 1 point de vie. Vous êtes touché(e) lorsqu'une arme ou un projectile entre en contact avec vous, ou lorsque vous êtes désigné(e) comme cible d'un sort ou tir d'une arme à feu et qu'on vous annonce "touché".

Lorsqu'un personnage perd son dernier point de vie, il **tombe KO** (après avoir mimé sa chute et sa mort apparente une minute, il se met hors-jeu jusqu'à la fin du combat).

Les joueurs ne peuvent pas fuir le combat (sauf règles spéciales) ni simuler le KO, et se battent jusqu'à être KO ou victorieux. Rappelez-vous que tout joueur s'éloignant de plus de quinze pas de son groupe est frappé de KO immédiat.

• Attaques spéciales

Les aventuriers seront confrontés parfois à des menaces insolites, pour lesquelles quelques précisions s'imposent :

Sorts : avant de pouvoir annoncer une touche, un sorcier doit exécuter un rituel ou une gestuelle RP minimale. Dans le cas contraire, ignorez la touche.

Arme de feu : avant d'annoncer une touche avec une arme à feu, l'explosion de l'amorce doit avoir retenti. Si l'amorce ne fonctionne pas, le tir est perdu. De même, avant de tirer à nouveau, laissez passer au moins 1 minute pour figurer le temps de rechargement.

Coup double : lorsque, suite à une touche, votre ennemi vous annonce "2", "touche doublée" ou encore "coup double", cela veut dire que vous perdez 2 points de vie au lieu d'un seul.

• Que se passe-t-il après le combat ?

Les bandes se mettent hors-jeu, s'éloignent hors de vue les unes des autres et reprennent le jeu normalement. Il n'y a pas d'échange de butin : chaque bande signalera aux épouvantables si elle a été victorieuse ou vaincue en sortant de la forêt. Le butin et les séquelles seront alors calculés en conséquence. *Attention : les personnages qui ont été mis KO se relèvent, mais ils sont ensuite plus sensibles aux effets nocifs des brumes toxiques, surtout s'ils persistent dans la zone au-delà de leur période fiable.*

• **Qu'en est-il du combat nocturne ?** La nuit à Mordheim, les règles de jeu sont légèrement différentes. Les bandes qui se croisent ne peuvent que s'ignorer (et non se battre, tant il est difficile de jauger son adversaire de loin dans ces conditions). Les monstres errants, en revanche, vous aborderont systématiquement soit pour vous attaquer, soit pour vous proposer des expériences de jeu différentes. Ils seront accompagnés de PNJ prenant en charge l'éclairage et la sécurisation des zones d'affrontement si nécessaire. Merci de respecter leurs consignes à la lettre dans l'intérêt de tous. Notez que certains monstres peuvent être avantagés la nuit, en fonction de leur origine ou de leurs compétences.

Survivre ou mourir

• Que se passe-t-il quand on perd son dernier point de vie ?

Vous tombez KO. Cela arrivera le plus souvent au cours des combats mais cela peut aussi être provoqué par un KO immédiat ou des choses comme les pièges ou les poisons. Tomber KO signifie mimer sa chute puis son inconscience, et rester immobile environ une minute. En forêt, il faudra signaler aux épouvantables si et combien de fois vous avez été KO au cours de votre expédition ; dans l'espace « Bourg », il faudra vous rendre au PC-ORGA.

• **Peut-on tout de même mourir ?** Oui. Parmi les séquelles possibles à la sortie du jardin, il en existe une particulièrement redoutable : c'est la **mort définitive**. Si par malheur un tel effet vous affecte, cela veut dire que votre personnage ne s'est relevé de son KO que pour succomber quelques heures plus tard.

En cas de mort définitive, toutes vos compétences et tout votre **équipement fétiche** sont perdus. Le reste de votre équipement et ce que vous transportiez est remis dans le butin global de votre bande. Une tombe à votre nom est ajoutée dans le cimetière de Noirefosse. C'est là que repose votre corps, jusqu'à ce que les membres de votre bande trouvent un moyen (s'ils l'osent) pour vous réanimer !

• **Que se passe-t-il après la mort ?** Vous pouvez attendre que votre bande réanime votre ancien personnage, mais cela peut être très aléatoire, aussi bien en temps qu'en effets secondaires... Si cette perspective ne vous enchante pas, rendez-vous au PC Orga pour continuer l'aventure d'une autre manière. Vous trouverez davantage d'informations à ce sujet dans le livret « Créer sa bande et son personnage ».

L'encombrement

Les objets de jeu composant le butin seront souvent volumineux, sans parler de la pierre magique particulièrement lourde. Ils ont été pensés ainsi afin que l'**encombrement réel** qu'ils provoquent constitue une limite à la capacité de récolte et de transport de chacun.

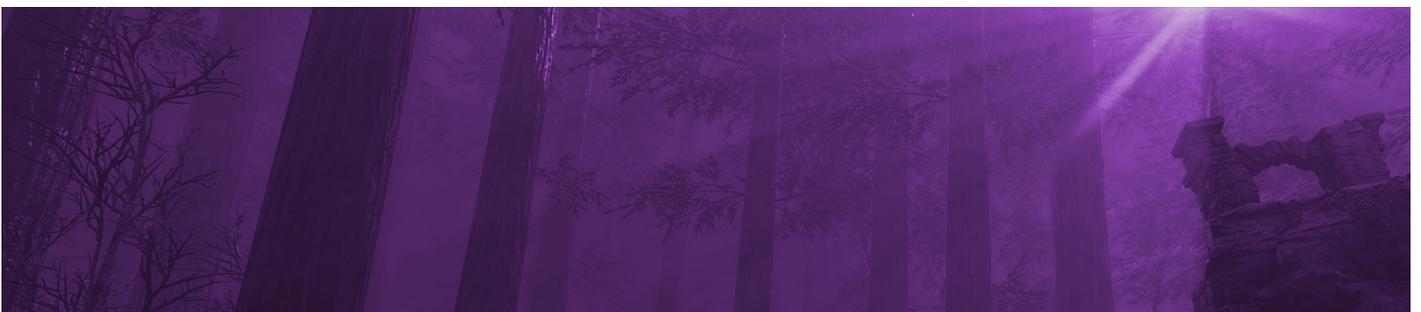
Sortir

La bande peut quitter la forêt avant la fin de sa période fiable si elle ne veut courir aucun risque. Elle le fait **collectivement** (impossible de diviser le groupe). L'ensemble du groupe retourne jusqu'au campement des épouvantables. Tant qu'elle est dans la zone d'exploration, les règles d'exploration s'appliquent : attaques et récolte sont donc possibles sur le chemin du retour. Une fois sortie de la forêt, en revanche, la bande ne peut plus récolter, ni attaquer ni être attaquée.

• **Le camp des épouvantables** Lors de son passage au campement des épouvantables, la bande est informée des méfaits causés par l'aventure. Attention : ceux-ci peuvent être ravageurs ! Un personnage qui a été **mis KO**, qui a trop abusé de la période de résistance ou qui a touché à trop de choses nocives (voire qui a fait tout cela en même temps) peut subir de graves séquelles : maladie, mutation, folie, voire la mort définitive.

• Quand peut-on retourner dans la forêt ?

La bande devra attendre au moins une heure avant de se présenter à nouveau aux épouvantables si elle souhaite retourner dans la forêt, le temps que les effets des brumes toxiques se dissipent sur elle. N'oubliez pas qu'il vous faudra aussi reconvaincre les Épouvantables de vous laisser passer.



À Noirefosse : s'enrichir

*Une paix relative règne à Noirefosse et dans ses environs : il est **interdit de s'y battre** et de **verser le sang**, mais les bagarres restent possibles. La fonction de l'endroit : vendre et acheter !*

• La monnaie du jeu

À Noirefosse, on se méfie des étrangers mais encore plus de leur monnaie... La seule monnaie reconnue est **le rond de l'Ostermark**, qui fonctionne sur un système quinaire (de cinq en cinq).

Tableau de conversion quinaire

brond (ou rond de bronze)	argeon (ou rond d'argent)	rondor (ou rond d'or)	petite gemme naine
125	25	5	1
25	5	1	1/5
5	1	1/5	1/25
1	1/5	1/25	1/125

Au-delà de ce système, des gemmes plus grosses ou des objets luxueux ou antiques peuvent valoir plus cher encore.

Le rond ne doit pas être confondu avec les **couronnes impériales**, monnaie non représentée en jeu et utilisée uniquement entre les GN et à la création de votre bande.

• Acheter et vendre

À Noirefosse, tout est vendable et marchandable, à condition de trouver la bonne personne. Le temps est une autre variable à prendre en compte lorsque vous commercez : les taux des différents produits fluctuent de jour en jour, et en fonction de l'offre et de la demande.

• Améliorer son équipement

Il arrivera souvent que vous soyez en possession d'équipements de GN que vous souhaitez vivement utiliser mais qui ne sont malheureusement pas accessibles à votre bourse en début de GN. Heureusement, le Grand Bazar est là pour vous ! Vous pourrez déposer ces armes avant le jeu dans ce magasin, où vous pourrez ensuite les acheter avec leur carte de profil contre leur prix en ronds d'Ostermark.

À noter toutefois que ce système ne vous permet pas de manier une arme ou de porter une armure dont vous ne remplissez pas les conditions de caractéristique.

• Le marché de la pierre magique

Élément crucial de votre aventure, celui-ci est particulièrement encadré et surveillé. Il est ainsi **impossible d'échanger ou de vendre de la pierre magique entre bandes** (mais on peut la récupérer en butin sur une bande vaincue).

Toute la pierre magique que vous récoltez doit être déposée avant la fin de l'aventure à la **ligue tiléenne** (ou tout autre PJA proposant un lieu de dépôt de validation en fonction du scénario). En cours de jeu, il est impossible de la laisser à votre camp (personne n'est assez fou pour faire ça !) ni même de la cacher dans un coin (elle vous semble bien trop *prrrrrécieuuuse* pour vous en séparer ainsi...). Le reste du temps, vous devez donc la conserver sur vous. Cela peut être très lourd, mais plutôt payant car plus les jours passeront, plus la valeur de rachat proposée par la ligue et les **garants de dépôt** augmentera !

• **Embaucher de la main d'œuvre**

Les franc-tireurs qui arpentent les rues de Noirefosse ne sont peut-être pas très avenants mais ils représentent une source d'avantages non négligeables pour votre bande. Contre quelques ronds de l'Ostermark, plus **un contrat** dûment rempli précisant les conditions de leur part de butin, ils renforceront vos rangs dans votre prochaine exploration. En plus de se battre avec vous et de pouvoir porter des choses, ils auront peut-être aussi des compétences rares pour vous tirer d'affaire. Qui n'aurait pas besoin d'un bon *Chasseur*, ou d'un *Petit voleur* pour se faufiler dans une cachette pleine de promesses ?

• **La taverne**

La taverne fournit à tous un petit-déjeuner le matin, de l'eau à volonté et un peu de pain et des fruits en collation la journée. Pour le reste (boissons alcoolisées ou non et repas), ceux qui auront opté pour un billet de demi-pensionnaire "halfling bienheureux" lors de leur inscription devront décliner leur identité pour accéder au buffet. La taverne est un espace partagé par toutes les origines de bande. Même si quelques provocations ne sont pas à exclure, toutes et tous doivent s'y tolérer suffisamment pour que le moment qu'on y passe soit agréable et que le travail de l'équipe de service soit respecté.

Merci donc de modérer votre enthousiasme et d'aller prendre l'air un peu plus loin quand des envies de roleplay intense vous titillent.

• **La bagarre**

Il n'y a pas de combat en tant que tel dans Noirefosse, mais les joueurs qui veulent simuler un affrontement peuvent déclencher des **bagarres**.

Pour démarrer une bagarre, commencez par avertir votre ou vos adversaires de votre intention par une phrase bien sentie, envoyée en serrant les poings. Votre demande doit être explicite afin que les antagonistes puissent répondre soit par la fuite (hou, le couard !) soit par l'engagement dans la bagarre. Si la bagarre est acceptée, les joueurs prennent un petit temps hors-jeu pour comparer leur valeur de **Bagarre** (en cas d'égalité, c'est leur valeur d'**Initiative** qui les départage, et si celles-ci sont encore égales, alors tous les protagonistes seront considérés comme perdants). Ils s'entendent sur l'intensité de roleplay désirée (bagarre légère, réaliste, ou intense) puis simulent l'affrontement durant 5 minutes. Après quoi les vaincus retournent à leur camp et ne peuvent plus utiliser leurs compétences ni interagir pendant 15 minutes. Le vainqueur fanfaronne comme il se doit. Cette défaite, bien que humiliante, ne compte pas comme un KO et n'a pas de conséquence sur vos **Points de Vie**. Si la bagarre est refusée, le fuyard doit faire profil bas, sans utiliser ses compétences ni interagir pendant 5 minutes le temps de calmer ses nerfs.



Les effets (et s'en débarrasser)

Les aventures à Mordheim peuvent avoir des effets à plus ou moins long terme sur votre personnage. Vous serez confrontés à ces derniers durant le jeu sous la forme de **cartes d'effet** à ajouter à votre codex. Cette carte devra y rester jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de vous en débarrasser en jeu.



Les effets sont très divers mais appartiennent tous à l'une des quatre types suivants:

Les blessures : dommages physiques classiques.

Les maladies : pathologies, dégénérescences et affections naturelles.

Les malédictions : effets néfastes persistants émanant de sorts ou d'objets magiques.

Les corruptions : conséquences physique ou psychique d'une trop longue exposition à des effets chimiques, mutagènes ou maléfiques.

Chaque effet a également un symbole figurant sur sa carte.

Pour vous délivrer d'un effet, vous devrez trouver en jeu une solution vous ôtant votre mal particulier (comme un *Antidote contre la variole verte* par exemple) ou pouvant annuler n'importe quel effet du type concerné (comme une *Guérison de Shalya*, qui annule tout effet de type "maladie").

Lorsque vous subissez un effet, la carte le décrivant vous indiquera exactement les conséquences en termes de jeu et de roleplay pour votre personnage. Elle requerra peut-être aussi de vous rendre à un endroit particulier (pour un petit moment de maquillage par exemple). Dans ce cas, vous devez abandonner toute autre affaire et vous rendre à cet endroit dès qu'il est disponible pour vous recevoir.

Les armures que vous portez ont aussi la capacité de vous protéger contre certains effets : dans votre codex figurera la liste des symboles d'effet contre lesquels vous êtes protégé. Si vous subissez un effet avec l'un de ces symboles sur sa carte, vous n'êtes pas affecté. Ignorez-le et poursuivez votre chemin comme si de rien n'était!

