

# MORDHEIM

## - Le Corbeau -

### Les Snotlings

Julien Benois

Les Snotlings sont rarement rencontrés seuls dans le Vieux Monde, mais plutôt en compagnie et sous l'esclavage de leurs cousins gobelins et orques qui n'hésitent jamais à avaler un Snot ou deux (enfin plutôt plus quand même) lorsque ils ont un petit creux. Malgré leur petite taille les Snotlings sont assez courageux (inconscients serait plus juste) et n'hésitent pas à mener bande à part dans la ville de Mordheim. Les bandes de Snotlings sont plutôt rares dans les rues de la cité des damnés, pourtant de nombreuses hordes vertes entrent dans Mordheim (et se font écraser dès leur premier combat)... Cependant certaines bandes composées de Snots extrêmement musclés (pour des Snots) arrivent à y survivre.

#### REGLES SPECIALES

**Attendez ! J'vise !** Certains Snots ont réussi à apprendre à se servir d'un arc, ils se couchent et le bandent avec leurs pieds. Du coup, ils sont soumis à la règle "*Mouvement ou tir*".

**Mettez l'paquet !!!** Si plusieurs Snotlings attaquent un même adversaire en même temps, on peut alors effectuer une seule et unique attaque dont la force et le résultat pour toucher sont augmentés de +1 par Snotling supplémentaire en prenant pour base le profil de votre choix parmi les Snots effectuant l'attaque.

**M'voit pas !!! Nananère !!!** Les tireurs ennemis obtiennent un -1 pour toucher les Snots tellement ceux-ci sont difficiles à voir.

**Va zi ! Trouve moi si t'peux...** Les Snots sont tout petits et peuvent donc se cacher très facilement, ils ne peuvent être détectés qu'à moitié du rayon d'initiative des ennemis et encore si ceux-ci réussissent un test d'initiative ; En effet les Snots se sont spécialisés dans l'art du camouflage, c'est leur principale chance de survie ! Plus d'un Snot a réussi à sauver sa peau en se cachant sous une crotte... En plus les Snots peuvent rester cachés en marchant à condition de rester à couvert.

**Hop ! Entre l'pattes !** Lorsque il affronte une grande créature, le Snot peut tenter de s'échapper du corps à corps en réussissant un test d'Initiative. Si le test réussit, le Snot peut alors s'écarter de 2D6 pas de son adversaire qui ne pourra rien faire, s'il échoue le Snot ne parvient pas à se désengager permettant alors à son adversaire de l'attaquer normalement. Notez que lors du corps à corps, le Snot devra choisir entre se désengager ou attaquer, il ne peut effectuer les deux actions dans le même tour. Déclarez vos intentions au début du corps à corps.

**Kess' ki c'pass devant ?** Les Snots ne voient pas vraiment ce qui se passe autour d'eux vu le faible recul qu'ils ont par rapport au sol. Ils ont donc du mal à déterminer si leur bande est plus près de la victoire que du massacre. Ainsi ils ne font de test de déroute qu'après 50 % de perte.

**Si l'copains y vont !!! Alors moi aussi !** Un Snot seul manque de courage à affronter un adversaire provoquant la peur, mais s'il prend conscience qu'il n'est pas tout seul il redouble de courage et aura peut une chance de charger... Pour représenter ce fait, vous pouvez ajouter +1 à votre test de Peur pour chaque Snot effectuant une charge contre la même figurine ennemie. Ce bonus ne peut excéder un total de +3, les Snots déjà engagés avec la figurine ennemi apporte aussi un bonus de +1 au test de Peur.

#### L'méga Snot (Profil maximum)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	3	3	3	5	3	7

#### CHOIX DES GUERRIERS

Une bande de Snotlings doit inclure un minimum de 7 guerriers. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronne d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 30 guerriers.

**Chef :** Chaque bande de Snots doit avoir un seul Chef, ni plus, ni moins.

**Kosto :** Votre bande de Snots peut inclure jusqu'à deux champions Snots (Kosto).

**Maître des Moisissures :** Votre bande de Snots ne peut inclure qu'un seul Maître des Moisissures.

**Guideur de Trolls :** Votre bande ne peut inclure qu'un seul Guideur de Trolls.

**Infiltrateurs :** Votre bande peut inclure jusqu'à trois Infiltrateurs Snots.

**Snots :** Votre bande peut inclure autant de Snots que vous le désirez.

**Snots sur Araignées :** Votre bande peut inclure jusqu'à quatre Snots montés sur Araignée.

**Snots sur Rats :** Votre bande peut inclure jusqu'à quatre Snots montés sur Rat.

**Brouette à Chien :** Votre bande ne peut inclure qu'une seule Brouette à Chien.

**Troll :** Votre bande peut inclure un seul et unique Troll.



## - Le Corbeau -

### Expérience et Compétences Spéciales des Snots

Les Snotlings peuvent utiliser la liste des compétences spéciales qui suit au lieu de la liste standard.

**Saut de côté.** Les Snots sont vraiment très doués pour éviter les coups d'épées en sautant ou en se plaquant au sol (instinct de survie oblige). Ils peuvent éviter un coup au corps à corps sur 4+.

**Brasseur.** Le Snot qui possède cette compétence peut tenter de fabriquer une gourde de bière de champignon. Pour cela il doit réussir un test d'initiative. S'il le rate la bière n'a aucun effet. Les Snots qui la boiront (il y en a bien assez pour toute la bande) seront immunisés à la peur et recevront un bonus de +1 en Cd: en effet leur courage est grandement remonté par les hallucinations qu'ils voient. Par contre la bière engendre une dépendance: les Snots risquent de refuser de se battre s'ils n'ont pas leur dose! (Test de Cd). Ils peuvent aussi la donner à un franc-tireur qui ne demandera plus de solde (il sera bien trop ivre pour ça!) mais qui sera dépendant et ne combattrà pas s'il n'a pas sa dose! Dans ce cas seul le franc-tireur reçoit le bonus de Cd car il a bu toute la gourde !

**Odeur repoussante.** Le Snot avec cette compétence sent vraiment très mauvais! Pour surmonter son dégoût et les charger la figurine attaquante doit réussir un test de commandement. De plus les elfes, bien trop délicats pour ce genre de chose, subissent un malus de -2 à leur test de

commandement. Ensuite quand la figurine combat le Snot puant elle subit un malus de -1 pour toucher, car elle essaie de se boucher le nez tout en combattant. Par contre les morts-vivants, les possédés (seulement les possédés, pas la bande entière), les animaux et les figurines stupides ou frénétiques ne sont pas affectés car ils sentent déjà assez mauvais eux-mêmes ou leur esprit est tellement ravagé qu'ils ne remarquent pas la différence.

**Fabricant de substances illicites.** En utilisant toutes les moisissures et champignons que les Snots connaissent bien, le Snot doté de cette compétence peut fabriquer avant la bataille, après avoir réussi un test d'initiative, une dose de drogue aux effets similaires soit à l'ombre pourpre, soit à la racine de mandragore. Celle-ci peut être revendue, utilisée ou mise en réserve. La dernière éventualité est cependant peu probable, les Snots ne refusant jamais ce genre de gâteries.

#### EXPERIENCE DE DEPART

Le **Chef** débute avec 11 points d'expérience.

Les **Kostos** débutent avec 6 points d'expérience chacun.

Le **Maître des Moisissures** débute avec 4 points d'expérience.

Le **Guideur de Trolls** débute avec 4 points d'expérience.

Les **Snots de main** débutent avec 0 point d'expérience.

TABLEAU DE COMPETENCES DES SNOTS

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spéciale
Chef	⚡	⚡		⚡	⚡	⚡
Kosto	⚡			⚡	⚡	⚡
Maître des Moisissures					⚡	⚡
Guideur de Trolls	⚡				⚡	⚡



## - Le Corbeau -

### La Magie des Moisissures

La magie Snot n'est pas magique au sens strict, le maître des moisissures utilise seulement les propriétés des différents champignons et moisissures qu'on trouve un peu partout dans la cité des damnés. (On suppose qu'il en a tout un stock sur lui.) Les capacités de dissipation de la magie (parchemin de dissipation, compétence sagesse) ne fonctionnent donc pas contre les Snots.

#### 1 Champignon auto-propulsé

Difficulté 6

Le Snot prépare un champignon qu'il a fait préalablement fermenter, puis lance celui-ci après avoir percé un petit trou et enflammé le gaz qui s'échappe et qui propulse le champignon ainsi gonflé jusqu'à 16 pas. Lorsqu'il touche sa cible, il explose en lui causant une touche de force 4. Malheureusement ce sort n'est pas très fiable et si le Snot fait un double sur son jet de magie, le champignon lui explose à la figure et c'est lui qui reçoit la touche de F4.

#### 2 Cocktail Hallucinatoire

Difficulté 7

Le Snot mélange quelques moisissures pour obtenir un cocktail ultra dopant qui lui donne +2 attaques et +1 en force pour la phase de corps à corps de ce tour. Malheureusement ce mélange agit aussi sur le système nerveux et le Snot doit charger immédiatement la figurine ennemie la plus proche vu l'état de fureur dans lequel il est plongé. Si aucune figurine n'est à distance de charge, le Snot foncera vers la plus proche au prochain tour. De plus le Snot aime tellement ce mélange qu'il essaiera de lancer de nouveau ce sort dès la phase de magie suivante.

#### 3 Nuage Puant

Difficulté 9

Le Snot mélange des moisissures connues pour leur odeur vraiment peu ragoûtante, les gaz dégagés obligent toutes les figurines à moins de 8 pas à réussir un test d'endurance ou être sonnées tellement l'odeur est forte. (le maître des moisissures compris)

#### 4 Champignons de Soin

Difficulté 4

Toute figurine à moins de 2 pas du Snot peut absorber les champignons de soin, elle récupère alors tous ses PV perdus. De plus toute figurine sonnée ou à terre se relève immédiatement. Malheureusement le maître des moisissures se trompe dans la dose s'il fait un double sur le jet de lancement du sort: dans ce cas la figurine "soignée" doit refaire immédiatement un jet de blessure.

#### 5 Poison

Auto

Avant la bataille, le Snot concocte 1D3 doses de poison à base de moisissure qui pourront être utilisées par les héros lors de la bataille (Lotus Noir ou Venin Fuligineux au choix).

#### 6 Moisissure Irritante

Difficulté 7

Le Snot peut lancer ce liquide irritant à base de moisissure sur une figurine à moins de 8 pas. Celle-ci est immédiatement prise de démangeaisons qui dureront un tour. Pendant ce temps, elle subira un malus de -1 pour toucher et ceux qui l'attaqueront au corps à corps obtiendront +1 pour toucher, la figurine touchée ne pense vraiment qu'à se gratter ! Ce sort ne marche évidemment pas sur les morts-vivants et les possédés.



## - Le Corbeau -

### Liste d'Équipement des Snots

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes de Snots pour choisir leurs armes.

Armes de Corps à Corps	
Dague <sup>(1)</sup> .....	2 CO
Gourdin (Premier Gratuit) .....	3 CO
Hache .....	5 CO
Épée .....	10 CO
Arme à deux mains <sup>(2)</sup> .....	15 CO
Lance .....	10 CO
Pique à Troll <sup>(3)</sup> .....	10 CO
Armes de Tir	
Arc Court <sup>(4)</sup> .....	5 CO
Pierre lancée .....	Gratuit
Armures	
Armure légère .....	20 CO
Bouclier .....	5 CO
Équipement Divers	
<i>Accessible à toute la bande</i>	
Corde et Grappin .....	5 CO

- (1) Les Snots utilisent tout objet pointu de petite taille en guise d'arme.
- (2) En raison de leur petite taille, les Snots utilisent des armes à leur échelle, du coup un arme à deux mains n'apporte qu'un bonus de +1 à la Force au lieu de +2.
- (3) Réservé aux Guideurs de Trolls.
- (4) Mouvement ou Tir !

#### La Pierre lancée

**Portée** : 6 pouces ; **Force** : Utilisateur

**Règles Spéciales** : Mouvement ou Tir, Arme Lancée.

Tout Snot est capable de ramasser un caillou, bout de bois ou autre et de le lancer sur son adversaire en criant "*Vas t'en méchant !!!*".

Pour représenter se fait, on considère alors qu'un Snot ne s'étant pas déplacé peut ramasser sa pierre et la lancer sur une portée de 6 pas ! Généralement, la cible entend un Bong bizarre sur son casque et ne fait guère attention, mais il arrive que le Snot parvienne à toucher un point sensible et neutralise alors sa cible.

Portée	Force	Règles Spéciales
Corps à Corps	Utilisateur	Mouvement ou Tir. Arme Lancée.

#### La Pique à Troll

**Portée** : Corps à Corps ; **Force** : Utilisateur

**Règles Spéciales** : Frappe en 1<sup>er</sup>, Bonus de Cavalerie.

La Pique à Troll est l'arme privilégiée des Guideurs de Trolls qui s'en servent principalement pour donner des ordres aux Trolls dont-ils ont la charge. Lorsque Il est engagé en corps à corps, le Guideur peut alors utiliser sa pique comme une arme qui s'avère relativement efficace, l'arme compte alors comme une Lance.

Portée	Force	Règles Spéciales
Corps à Corps	Utilisateur	Frappe en premier. Bonus de Cavalerie.



## - Le Corbeau -

### La Liste Snot

#### HEROS

##### 1 Chef Snotlings

###### 35 Couronnes d'Or

Le chef Snot est l'individu le plus fort et le plus intelligent de la bande (La bonne blague !!!), celui qui a décidé qu'il fallait mieux se séparer des autres peaux vertes, bien trop dangereux pour leurs petits cousins.

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

**Armes/Armures :** Tout Héros Snot peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

##### REGLES SPECIALES

**Chef.** Toute figurine à moins de 6 pouces du Chef peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests.

##### 0 – 1 Maître des Moisissures

###### 25 Couronnes d'Or

Le maître des moisissures est le Snot "*instruit*" de la tribu, il prépare toutes sortes de cocktails à base de moisissures et de champignons dont il a une bonne connaissance, vu le point de vue approché dont il jouit.

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

**Armes/Armures :** Tout Héros Snot peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

##### REGLES SPECIALES

**Alchimiste des Moisissures.** Le Maître des Moisissures utilise la Magie des Potions Snot !

##### 0 – 2 Kostos

###### 15 Couronnes d'Or

Les Kostos sont des individus surentraînés et musclés (pour des Snots). Se sont les plus forts de la bande mais malheureusement pas les plus intelligents.

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

**Armes/Armures :** Tout Héros Snot peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

##### 0 – 1 Guide

###### 20 Couronnes d'Or

Le guide est un Snot qui s'est spécialisé dans le contrôle d'un troll. C'est une entreprise hasardeuse car il doit monter sur le dos du troll et le stimuler à coup de bâton pour activer au moins un neurone qui permettra au troll d'avancer.

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

**Armes/Armures :** Tout Héros Snot peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

##### REGLES SPECIALES

**Guideur de Trolls.** Le Guide monte sur le dos du Troll et lui permet de bénéficier de son fort commandement de 6 pour ses tests, notamment celui de stupidité.

Il peut prendre un assistant qui l'aidera dans cette lourde tâche en donnant +1 en Cd pour les tests de stupidité du troll. Celui-ci peut-être choisi dans n'importe quel groupe de Snotlings de main standard.

Seul le guide pourra utiliser une pique à troll pour avoir un autre bonus de +1 en Cd.

Malheureusement si le test de Cd échoue, le troll peut se rebeller et attraper un Snot pour s'en servir comme casse-croûte. Ainsi, si vous obtenez 12 au test de Cd ou un 6 sur le test de stupidité, le Troll bave tout en dévorant son Snot qui est définitivement perdu.

Si il y a plusieurs Snots sur le dos du troll déterminez aléatoirement lequel est mangé. Si c'est le guide, le Snot aide panique et abandonne le troll, placez-le à un pas de lui.

Notez que les effets sont cumulables, ainsi si le Trolls échoue à son test de Cd avec un 12 et obtient ensuite un 6 sur son test de stupidité il bouffe les deux Snots !!!

Le Guide et son Aide ne peuvent en aucun cas participer à un corps à corps lorsque ils sont sur le Troll en raison du fait qui sont bien trop occupés à contrôler le Troll, mais aussi a bien faire gaffe de ne pas se faire bouffer...



## - Le Corbeau -

### Hommes Snots de Main

Achetés par Groupes de 1 à 5 combattants

#### 0 – 3 Infiltrateurs

##### 10 Couronnes d'Or

Certains Snotlings se sont spécialisés dans l'art du camouflage, rien de plus normal pour un Snot...

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

**Armes/Armures :** Tout Snot de main peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

#### REGLES SPECIALES

**Infiltrateur.** Les infiltrateurs sont habitués à se cacher et à se faufiler, ils sont déployés après les déploiements normaux n'importe où sur le champ de bataille mais à plus de 12 pas de tout ennemi et hors de vue de tous les ennemis (ce qui ne devrait pas poser de problème). Ils commencent la partie cachés s'ils sont derrière un couvert. Si la bande adverse possède aussi des infiltrateurs lancez 1D6, le résultat le plus bas se déploie le premier.

#### Snotlings

##### 5 Couronnes d'Or

Ce qu'il y a de plus nombreux... Est-il vraiment nécessaire de vous rappeler se qu'est un Snot ?

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

**Armes/Armures :** Tout Snot de main peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

#### REGLES SPECIALES

#### 0 – 4 Snotlings sur Rat

##### 15 Couronnes d'Or

Certains Snotlings ont appris à monter sur des rats pour pouvoir se cacher plus vite derrière tous les couverts disponibles. Le rat est souvent bien plus dangereux que le Snotling qu'il y a dessus !

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
<b>Snots</b>								
4	1	1	1	1	1	3	1	5
<b>Rat</b>								
6	2	-	2	2	1	4	1	4

**Armes/Armures :** Tout Snot de main peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

#### REGLES SPECIALES

**Cavalerie.** Les Snots sur rat sont soumis aux règles de cavalerie (p 163 du livre de règle) à l'exception des règles de "Cavaliers et Mouvement".

#### 0 – 4 Snotlings sur Araignée

##### 25 Couronnes d'Or

D'autres Snots encore plus fous ont dressé des araignées pour monter aux étages des maisons hors de la portée de leurs ennemis. La morsure empoisonnée de ces horribles bêtes (Les araignées pas les Snots!) fait souvent beaucoup de dégâts.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
<b>Snots</b>								
4	1	1	1	1	1	3	1	5
<b>Araignée</b>								
6	2	-	2	2	1	4	1	4

**Armes/Armures :** Tout Snot de main peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

#### REGLES SPECIALES

**Cavalerie.** Les Snots sur araignée sont soumis aux règles de cavalerie (p 163 du livre de règle) sauf les règles de "Cavaliers et Mouvement".

**Araignée.** Les araignées possèdent des pattes griffues capables d'adhérer sur n'importe quelle surface. Elles considèrent donc les murs comme du terrain plat: elles grimpent au mur de leur mouvement complet sans jets d'initiative et peuvent même s'y arrêter. De plus les araignées possèdent un fil qui leur permet, en cas de chute ou de saut, de descendre au sol sans pénalité.

**Morsure empoisonnée.** Les araignées effectuent des morsures empoisonnées (Bonus de +1 en Force).

#### 0 – 1 Snot Kamikaz'

##### 25 Couronnes d'Or

Certains Snots sans la moindre notion du danger qui les attend se risque parfois à utiliser des chauves-souris comme moyen de transport. Leur technique d'attaque est alors des plus particulière car le Snot s'accroche à une patte une chaîne se terminant par un boulet et se pend

# MORDHEIM

## - Le Corbeau -

alors aux pattes d'une chauve-souris. Se dernier tente alors maladroitement de diriger la chauve-souris tout en visant un combattant ennemi pour se "larguer" dessus. L'attaque est rarement d'une grande précision, mais il ne va pas sans dire que lorsque le Snot touche sa cible, cette dernière aura bien du mal à s'en remettre...

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
<b>Snot</b>								
4	1	1	1	1	1	3	1	5
<b>Chauve-souris</b>								
8	2	-	2	2	1	2	1	6

**Armes/Armures :** Le Snot est équipé en tout et pour tout d'un gros boulet se terminant par une chaîne. Il peut également s'équiper d'une armure légère et d'un casque.

### REGLES SPECIALES

**Un seul groupe d'homme de main.** Le Snot et la chauve-souris compte comme un seul groupe d'homme de main, si la chauve-souris vient à être mise hors de combat elle décède sur un résultat de 1 ou 2. Le Snot peut alors racheter une nouvelle chauve-souris pour 15 Couronnes d'Or. Si le Snot décède, il peut être remplacé par un nouveau Snot pour 15 Couronnes (Cela inclut le coût du boulet).

**Expérience du groupe.** Le Snot et la chauve-souris forme un seul groupe d'hommes de main, mais seul le Snot peut gagner de l'expérience. Si ce dernier vient à être tué, l'expérience du groupe retombe alors à 0. Le Snot Kamikaz' ne peut devenir un héros, s'il obtient alors un résultat "Gars Doué" il améliore alors ses chances de réussir son largage de +1 (Avec un minimum de 3+), si vous avez atteint le minimum autorisé de 3+, vous pouvez alors relancer.

**Déplacement.** La chauve-souris vole à environ 3 pas au-dessus du sol (ou du plancher). Elle ne peut donc être attaquée au corps à corps, mais on peut lui tirer dessus avec -1 pour toucher. Si elle est blessée le groupe entier est mis hors de combat, une chauve-souris sonnée a tendance à tomber comme une pierre et à s'écraser au sol.

**Largage.** Pour effectuer un largage le groupe doit se trouver à trois pas ou moins de la figurine visée. Sur 5+ il touche sa cible, sinon il dévie d'1D3 pas dans la direction indiquée par le dé de dispersion. La figurine touchée subit une touche de F5 à cause du poids du boulet et le Snot une touche de F4. Si par miracle le Snot survit, il ne peut pas agir pour ce tour mais il peut se défendre au corps à corps. Les figurines dans un rayon de 3 pas autour du point de chute sont trop surprises pour agir à moins de réussir un test de Cd. Les

chances de toucher lors du largage peuvent être améliorées en obtenant un résultat "Gars Doué" sur la table d'expérience. Le meilleur score autorisé est de 3+ !

**Snot au sol.** Une fois largué, le Snot peut combattre en utilisant le boulet comme arme (Compte comme un fléau). La chauve-souris rentre toujours au camp après avoir largué son Snot.

### 0 - 1 Brouette à Chien

#### 55 Couronnes d'Or

Une brouette à chien Snot est une brouette tirée par un chien et transportant 3 Snotlings déchaînés qui s'accrochent comme ils peuvent et essaie de diriger leur chien un minimum pour éviter les murs.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
<b>Snots</b>								
4	1	2	1	1	1	3	1	5
<b>Chien</b>								
6	3	-	3	3	1	4	1	-
<b>Brouette</b>								
-	-	-	3	4	3	-	1	-

**Armes/Armures :** Tout Snot de main peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Snotlings.

### REGLES SPECIALES

**Brouette.** La brouette est un petit véhicule de transport pouvant transporter jusqu'à 3 Snots. C'est Snots doivent donc être de même type et de même expérience, à une exception prêt qu'un seul héros peut décider d'utiliser une place libre à bord de la brouette pour y monter.

**Brouette et Tirs ennemis.** La brouette est une cible facile pour les archers qui devront alors choisir entre tirer sur la brouette elle-même, le chien ou les Snots se trouvant à bord. La brouette est considérée comme une grosse cible, mais c'est aussi ce qu'il y a de plus difficile à tuer. Le chien lui est considéré comme une cible normal, mais le fait qu'il soit en mouvement et qu'il porte différent élément le rattachant à la brouette font que le tireur subit un malus de -1 sur son jet pour toucher. Enfin, les Snots sont de petites cibles gigotant à bord de la brouette et particulièrement difficile à toucher, le tireur subit alors un malus de -2 sur son jet pour toucher !

**Brouette en corps à corps.** La brouette elle-même ne participe pas à par au moment de l'impact, ensuite se sont les Snots et le chien qui tenteront d'éliminer l'adversaire. Tant que la brouette comporte encore deux figurines en état de combattre elle compte alors comme

# MORDHEIM

## - Le Corbeau -

plusieurs combattants et peut donc obliger le combattant adverse à effectuer des tests de seul contre tous. Le combattant adverse peut librement choisir entre attaquer le chien, les Snots ou la brouette (CC 0).

**Brouette Hors de Combat.** Le cas le plus critique, la brouette vient de perdre son dernier point de vie et est mise Hors de Combat, celle-ci se disloque alors sur place libérant le chien qui en profite pour quitter le champ de bataille et laissant les Snots sur place... Les Snots encore valides peuvent continuer le combat bien que le choc fait qu'ils sont tous considérés comme Sonnés. Plus tard, à la fin de la partie, vous devrez effectuer un jet pour la brouette, sur un résultat de 1 ou 2, cette dernière n'est plus utilisable et les Snots devront en acheter une nouvelle. Le chien, bien qu'ayant quitté le champ de bataille, reviendra toujours de lui même au camp Snot.

**Impact.** Lorsque la brouette charge, elle cause une touche automatique de F3 à la figurine chargée

**Perte d'un Snot, du Chien ou de la Brouette.** Vous pouvez remplacer un Snotling tué par un nouveau pour 5 CO plus 2 CO par points d'expérience du groupe, le Snot doit être équipé en utilisant la liste d'équipement des Snots. Vous pouvez remplacer le Chien tué par un nouveau pour 20 CO. Enfin, si la brouette est détruite, vous pouvez la remplacer par une nouvelle brouette pour 20 CO !

**Expérience.** Le chien ne gagne pas d'expérience. Les guerriers Snots se trouvant à bord peuvent eux par contre en gagner, toute l'expérience gagnée servira donc à faire évoluer le profil des Snots. Notez que si vous perdez un Snot, il faudra alors le racheter en utilisant le profil des Guerriers Snots et il vous faudra prendre en compte le nombre total d'expérience acquit par le groupe. Plus le groupe de la brouette aura d'expérience, et plus les Snots devant la rejoindre coûteront chers ! Si tout les Snots de la brouette sont tous tués, alors l'expérience du groupe retombe à zéro !

**Entretien.** La brouette représente une groupe d'homme de main à elle seule, par contre il faut nourrir à la fois le chien et les Snots se trouvant à bord, c'est pour cela que chaque membre de la brouette compte dans le nombre total de guerriers de la bande. Ainsi, une brouette avec son chien et ses trois Snots compte comme quatre hommes de main ! Chaque Snot perdu et non remplacé réduira le total d'un point.

**Vitesse.** La brouette a tendance à accélérer brutalement. Lancez un dé pour chaque Snotling, sur un 6+ il est éjecté et devra regagner la brouette à la course (si il le peut). Le Snot à terre peut aussi décider de continuer le combat au sol, dans ce cas il doit être géré individuellement comme tout autre combattant.

### 0 – 1 Troll

#### 200 Couronnes d'Or

Beuarrd !!! Bien qu'impressionnant par sa taille, le Troll est d'une telle stupidité que les Snots l'accepte dans leurs rangs et s'en servent alors de souffre douleur. C'est si amusant de pouvoir taper sur plus grand que soi sans grands risques... Enfin... Presque sans risques, car il arrive parfois que le Troll pique une colère et se régale alors d'un ou deux Snots passant à sa portée avant de plonger à nouveau dans un état léthargique des plus déplorable...

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	1	5	4	3	2	3	4

**Armes/Armures :** Les trolls pourraient très bien se passer d'armes mais ils portent souvent quand même un gros gourdin. En terme de jeu, ils ne peuvent recevoir ni armes, ni armures.

#### REGLES SPECIALES

**Peur & Stupidité.** Les trolls sont des créatures effrayantes et causent la Peur. Ils sont aussi soumis aux règles de Stupidité.

**Régénération.** Les trolls disposent d'une capacité physiologique unique qui leur permet de soigner leurs blessures bien plus rapidement que toute autre créature. Lorsque un troll subit une blessure, quelle qu'elle soit, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+ la blessure et tout simplement ignorée. Les trolls ne peuvent pas régénérer de blessures causées par le feu ou par des sorts basés sur le feu. Ils ne font pas de jet de Blessure Grave en fin de partie.

**Zéro de QI.** Les trolls sont biens trop stupides pour apprendre quoi que ce soit, ils ne gagnent jamais d'expérience.

**Toujours Faim.** Un troll est assez cher à entretenir, il faut le gaver d'une quantité colossale de nourriture pour s'assurer de sa loyauté envers la bande. Celle-ci doit dépenser 15 CO après chaque bataille pour nourrir le troll, si elle n'en a pas les moyens, le chef a la possibilité de sacrifier l'équivalent en Snotlings qui feront office de repas (les trolls peuvent manger à peu près n'importe quoi). Si le troll ne mange pas à sa faim, il quittera la bande définitivement pour aller chercher sa nourriture lui-même.

**Vomi.** Au lieu d'effectuer ses attaques normales, un troll peut régurgiter ses fluides gastriques hautement corrosifs sur son infortuné adversaire. Cette attaque unique touche automatiquement, est résolue avec une force de 5 et ignore les sauvegardes d'armures.



# MORDHEIM

## - Le Corbeau -

### Francs Tireurs

#### REGLE SPECIALE

Les Snotlings peuvent engager des francs-tireurs parmi la liste suivante : Mage, Mage Gobelin, Halfing et Arbalétrier Tiléen.

Cependant ces francs-tireurs arrivent à leur extorquer le double de leur solde normale car ils menacent de ne pas rester avec une bande aussi ridicule.

Le Mage Gobelin ne demande qu'une solde normale, il est déjà bien content qu'une bande l'ait accepté !

#### Mage Gobelin

30 CO de prime de recrutement + 12 CO de Solde

*Il arrive parfois qu'un Gob plus intelligent que la normale (C'est très rare) se risque à la magie... Le résultat est généralement plus comique qu'efficace, le Gob terminant très souvent dans un état lamentable ou explosant. Pourtant, certains parviennent à lancer quelques sorts et à survivre suffisamment longtemps pour louer leurs services à qui voudra bien d'eux.*

**Employeurs :** Toutes bandes assez inconscientes pour accepter un tel énergumène, cela concerne les bandes Orcs, Snots et Mercenaires.

**Valeur :** Un Mage Gobelin augmente la valeur de la bande de +12 points plus 1 point pour chaque point d'expérience gagné.

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

**Armes/Armures :** Bâton.

#### REGLES SPECIALES

**Jeteur de sort :** Un Mage Gobelin utilise la magie Waaagh (WD 71).

**Compétences :** Il peut choisir un nouveau sort Waaagh ou une compétence d'érudition.

**Pas très doué :** Les mages gobelins de Mordheim sont moins doués que leurs cousins orques et écopent d'un malus de -1 pour lancer des sorts.

#### Killbok' le Rancunier

##### Dramatis Personae

Par *The King of Tombs*

*Il fût un temps où les Snots régnaient en maître sur la race peau verte... Enfin... Cela n'est qu'une vieille légende que seul les Snots semblent perpétuer, et même ces derniers ne s'y risquent pas trop de peur de*

*ramasser quelques baffes. Pourtant, un Snot semble faire preuve d'un courage sans limite et ne cesse de diffuser cette vieille légende, ce Snot n'est autre que Killbok' surnommé aussi le Rancunier.*

**Disponibilité :** Seules les bandes Snots peuvent employer Killbok', d'ailleurs toutes autres bandes auraient plutôt tendance à le massacrer...

**Recrutement :** 75 Couronnes d'Or + 25 Couronnes d'Or de solde.

**Valeur :** Killbok' augmente la valeur de la bande de +60 points.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	2	2	2	2	5	2	10

**Armes/Armures :** Armure légère, *Epée de la Délivrance*, gourdin et *Livre des Rancunes Snots*.

#### REGLES SPECIALES

**Légende vivante :** La présence de Killbok' au sein de la bande ne fait qu'accroître le courage des Snots avoisinants, tout Snot se trouvant à moins de 6 pas de Killbok' peut utiliser son commandement.

**Fanatisme :** Killbok' est un véritable fanatique qui ne cesse de prêcher la sainte parole Snot, ce dernier est sujet à la Frénésie tant qu'il n'a pas subi au moins une mise A Terre ou un Sonné. Ensuite il reprend conscience et se calme très vite.

**Haine des Peaux Vertes :** Killbok' hait toute créature de la race des peaux vertes à l'exception des Snots. Cela concerne donc les Orcs et les Gobs.

**Livre des Rancunes Snots :** On raconte que ce livre serait très ancien et contiendrait les mémoires des Snots. Mais beaucoup raconte que ce livre n'a été écrit que par Killbok' lui-même juste pour appuyer son autorité sur les Snots. Pourtant, cela n'empêche pas ce dernier à prêcher la bonne parole avant chaque bataille augmentant ainsi le Cd de la bande de +1.

**Epée de la Délivrance :** On prétend que cette arme aurait sauvé la vie de Killbok' plus d'une fois... Mais une chose est certaine, c'est qu'entre les mains de Killbok' cette lame est un véritable fléau distribuant une multitude de coups. L'arme touche toujours sur un 4+ quelque soit la CC du défenseur. De plus, l'arme semble capable de se mouvoir d'elle-même pour libérer son maître, tout résultat de Capture sur la table des blessures graves compte comme une Récupération Totale.