



Le Crieur de Rue est une apparition fantomatique qui parcourt les rues de Mordheim à la faveur de la nuit. C'est une rencontre spéciale qui peut être utilisée si tous les joueurs sont d'accord.

APPARITION...

Le Crieur de Rue peut se matérialiser et maudire les aventuriers. Lancez 2D6 au début du tour de chaque joueur. Si un des deux dés ou les deux correspondent au numéro du tour actuel, le Crieur de Rue apparaît ! Placez-le à 2D6 ps d'un héros choisi au hasard de la bande dont c'est le tour. Il ne disparaîtra qu'une fois banni (voir plus loin), s'il se déplace hors de la table ou après 1D6 tours.

LE PROPHÈTE ÉTHÉRÉ

Le Crieur de Rue se déplace avant le joueur pendant le tour où il est apparu. Il se déplace de 2D6 ps dans une direction aléatoire (déterminée par le dé de dispersion) à moins qu'une créature vivante se trouve à moins de 6 ps auquel cas il ira vers elle. Il bouge toujours de la totalité de son Mouvement et traverse tous les obstacles. S'il quitte la table de jeu, il est retiré de la partie. S'il traverse une créature vivante, il la glace d'effroi : la figurine doit réussir un test de Commandement ou subir un malus de -1 à sa Force et à son Commandement jusqu'à ce que le Crieur de Rue disparaisse ou soit banni.

SOYEZ TOUS MAUDITS !

Si une figurine se trouve à moins de 6 ps du Crieur de Rue après que celui-ci ait fini de bouger, ce dernier proférera un avertissement souvent synonyme de malédiction ! Il lancera toujours son avertissement à la figurine la plus proche. Lancez 2D6 sur le tableau ci-dessous pour découvrir la nature de la malédiction.

2D6

Résultat

- 2-3 **Malédiction** : "*À deux heures le faible sera mort s'il ne se montre pas fort !*" La figurine doit réussir un test de Commandement ou subir deux Blessures au lieu d'une à chaque fois qu'elle est blessée à partir de ce moment. La malédiction sera levée si elle réussit un test de peur.
- 4 **Aveuglement** : "*À trois heures une lame ne sert point si son porteur n'y voit rien !*" La figurine doit réussir un test d'Endurance ou être aveuglée. Une figurine aveuglée se déplace de 1D6 ps dans une direction aléatoire, sa CC est réduite à 1, elle ne peut ni tirer ni parer une attaque, mais elle recouvre la vue dès qu'elle subit une touche.
- 5 **Présage** : "*À une heure écoutez ces mots vous avertissant du malheur !*" Si la figurine réussit un test d'Initiative, il pourra relancer son prochain jet de dé raté. S'il ne réussit pas son test, il devra alors relancer son prochain jet de dé réussi.
- 6 **Vertige** : "*À quatre heures des nerfs*

d'acier, si vous ne voulez pas chuter !" La figurine est placée immédiatement en haut du plus grand bâtiment de la table de jeu, et doit réussir un test d'Initiative pour ne pas en tomber.

- 7 **Patine du Temps** : "*À cinq heures l'acier se brisera, et sa protection vous faillira !*" La figurine doit réussir un test de Force. Si elle le rate, son arme se brisera et deviendra inutile lors de son prochain jet pour toucher ayant comme résultat 1.
- 8 **Illusion** : "*À six heures tous disparaîtront, laissant l'ami seul à l'abandon.*" La figurine doit réussir un test de Commandement à -1 ou elle aura l'impression que tous ses camarades l'ont abandonnée. Il devra alors passer un test de Seul Contre Tous au début de chaque tour.
- 9 **Rouille** : "*À sept heures le métal rouillera, laissant son porteur en désarroi !*" La figurine doit réussir un test d'Endurance ou son armure sera inutilisable jusqu'à la fin de la partie.
- 10 **Terreur** ! "*À huit heures la peur frappera, terrassant ceux qu'elle croisera !*" La figurine doit réussir un test de Commandement ou s'enfuir et subir un malus de -2 dans cette caractéristique jusqu'à ce qu'elle réussisse son test.
- 11 - **Poids des Âges** : "*À dix heures ton heure viendra et le temps te rattrapera !*" La figurine doit réussir un test d'Endurance. Si elle le rate elle subira un malus de -1 dans toutes ses caractéristiques à l'exception de ses Points de Vie et de ses Attaques. Elle doit réussir un test d'Endurance à chaque tour suivant. Si elle le réussit, elle récupère ses caractéristiques normales, sinon elle subit à nouveau le malus précédent. Si une de ses caractéristiques tombe à 0 elle est mise Hors de Combat.

SEULS LES CŒURS PURS SERONT ÉPARGNÉS

Une figurine peut choisir de ne pas effectuer son test sous une caractéristique et tenter d'être épargnée par le Crieur de Rue. Lancez 2D6 : si le résultat correspond à l'heure de la malédiction la figurine n'est pas affectée. Sinon, elle subit les conséquences indiquées sans pouvoir effectuer son test !

BANNISSEMENT

Le Crieur de Rue est un revenant invulnérable aux armes normales. Il ne peut être atteint que par la magie ou les prières qui infligent des dégâts, mais une figurine peut tenter de le blesser si elle a suffisamment de volonté. Avant de tenter d'attaquer le Crieur elle doit réussir un test de Commandement à -3. Si elle le rate, elle subit un malus de -1 à son Commandement pour le reste de la partie. Sinon, elle peut l'attaquer normalement.



STRONGERES REGLES



S'il perd son dernier Point de Vie, le Crieur est Banni et n'apparaîtra plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Le Crieur de Rue	2D6	3	-	-	4	3	-	-	-

Peur : Le Crieur de Rue cause la Peur.

Psychologie : Le Crieur de Rue est immunisé à la psychologie et réussit automatiquement tout test de Commandement qu'il est amené à passer.

Éthéré : Le Crieur de Rue n'a pas de forme tangible, il erre dans les limbes à la frontière du monde des morts et celui des vivants. Il ne peut pas être Mis à Terre ou Sonné et est immunisé à tous les poisons.



Stroueffes Régles

