



Le Marchand Arabien



Ils sont venus des déserts sans fin, traversant les mers pour entrer dans la cité dont on ne parle que par murmures effrayés : Mordheim, la Cité des Damnés.

Tous les Francs-tireurs ne sont pas des guerriers, et les marchands d'Arabie ne sont pas réputés pour leurs talents de bretteur. Il s'agit davantage de conseillers, de chercheurs de trésors et de collectionneurs de bizarreries. On peut les trouver dans des tavernes enfumées ou dans les bazars obscurs situés dans des venelles désertes : ils disposent toujours des contacts nécessaires pour proposer le meilleur équipement au meilleur prix, car ils puisent leurs marchandises directement à la source que représentent le marché noir et les négociants étrangers, pour pourvoir aux divers besoins des aventuriers.

Experts en Trésors et Antiquités, ils espèrent faire fortune en découvrant des artefacts précieux enterrés sous les ruines de la cité, mais ils ont pour ce faire besoin de la protection d'une bande de guerriers. Bien qu'ils évitent soigneusement tout conflit, il est plus prudent pour eux d'être constamment accompagnés, or il est difficile de faire confiance à un commerçant à la langue bien pendue lorsqu'il est question de gloire ou de trésor...

Employeur : Toute bande non-maléfiques (Mercenaires, Nains, Répurgateurs, Pilleurs de Tombes, ...) peut recruter un Marchand Arabien.

Recrutement : 20 couronnes d'or puis 10 couronnes d'or de solde.

Valeur : Un Marchand Arabien augmente la valeur d'une bande de +10pts, plus 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marchand Arabien	4	2	2	3	3	1	4	1	7

Équipement : Cimenterre (compte comme une épée).

Compétences : Un Marchand peut choisir des compétences d'érudition lorsqu'il gagne une nouvelle compétence (il dispose aussi de son propre tableau de compétence).

Règles Spéciales

Baratin : Voir la compétence d'érudition du livre de règles.

Marchandage : Le Marchand sait où vendre ses biens au meilleur prix. A chaque fois que la bande vend un objet, elle gagne 2D6 CO de plus que le

prix habituel (dans la limite du prix de l'objet à l'état neuf).

Contacts : Le Marchand dispose de nombreux contacts dans le microcosme du marché noir et des marchands itinérants, et peut ainsi se procurer des biens rares. Après chaque bataille où il n'a pas été mis hors de combat, le marchand peut se rendre à l'un des comptoirs suivants : le Marché Noir, les Marchandises Étrangères ou les Receleurs. Jetez 1D6 et consultez le tableau approprié pour déterminer quels objets sont disponibles.

Marché Noir

Repaire de voleurs et autres escrocs, le marché noir de Mordheim vend toutes sortes de substances illicites et est souvent fréquenté par les membres de la Guilde des Assassins.

D6	Objets
1	Rien de disponible.
2	Lotus Noir ou Venin Fuligineux (1D3 doses).
3	Ombre Pourpre (1D3 doses)
4	Racine de Mandragore ou Champignons Bonnet de Fou.
5	Styilet (nécessite la compétence Connaissance des Armes. +1 Attaque par tour avec -1 en Force).
6	Sarbacane (nécessite la compétence Connaissance des Armes).

Marchandises Étrangères

Des négociants venus d'au-delà des océans se retrouvent dans les tavernes mal famées des faubourgs de Mordheim. Ils proposent à la vente des marchandises rares et de bonne facture, mais à quel prix...

D6	Objets
1	Rien de disponible
2	Anneau Venimeux*
3	Lampe de Djinn* ou Patte de Singe*
4	Tapis Volant* ou Tufenk*
5	Cape Elfique
6	Habits en Soie de Cathay

* Voir ci-dessous.

Receleurs

Les receleurs proposent une vaste gamme d'objets qu'ils se sont « procurés » auprès de sources peu recommandables. Ces biens sont souvent vendus à des prix ridicules, mais l'acheteur devrait se méfier, car ils s'avèrent bien souvent porteurs de « légers défauts de fabrication »...

D6	Objets
1	Livre de Cuisine Halfling
2	Arme en Ithilmar



STRANGE
RÈGLES
MAGIQUES



- 3 Arme en Gromril
- 4 Livre de Magie
- 5 Long Fusil du Hochland ou Arc Elfique
- 6 Paire de Pistolets de Duel

Tous les objets trouvés grâce aux divers contacts du marchand sont disponibles à leur prix de base (n'ajoutez pas le surplus aléatoire). Les objets proposés par un receleur coûtent la moitié de leur prix habituel, mais vous devez jeter un dé après leur première utilisation : sur un résultat de 1, il s'agissait d'une contrefaçon et il ne pourra plus être utilisé.

Compétences de Marchand

Tailleur de Pierre : Le Marchand possède la capacité de raffiner la pierre magique pour augmenter sa valeur. A chaque fois que la bande vend de la pierre magique, le Marchand peut tenter de la raffiner. Jetez 1D6 pour déterminer la façon dont la valeur de la pierre varie.

D6	Résultat
1-2	Perte de 2D6 CO
3-5	Gain de 2D6 CO
6	Gain de 3D6 CO

Gardes

Le Marchand a engagé un garde du corps pour le protéger au cours des combats à venir. Ce dernier ne fait que protéger le Marchand et ne peut remplir les objectifs de la bande, ni explorer, fouiller, ou faire quoi que ce soit d'autre que défendre son employeur. Le garde doit donc toujours rester dans un rayon de 1ps du Marchand. Il ne gagne aucune expérience et ne reçoit aucun salaire (on part du principe qu'il s'agit d'un don d'un client reconnaissant).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde du corps	4	4	2	4	3	1	3	1	8

Équipement : Épée, armure légère, bouclier et casque.

Règles Spéciales

Interception : Le Garde du Corps interceptera tout coup ou projectile venant frapper le Marchand. Toutes les attaques sont donc dirigées contre lui, et si le Marchand est chargé, le garde s'interpose pour le protéger. Il ne chargera pas à moins que son maître ne charge aussi. S'il est engagé au combat, il ne peut intercepter les attaques portées contre le Marchand.

Nouvel Équipement

Anneau Venimeux 20+1D6 CO/Rare 10

L'Anneau Venimeux immunise son porteur aux effets de tout type de poison.

Lampe Magique 50+2D6 CO/Rare 12

Il s'agit d'un objet extrêmement rare qui remonte à l'époque du Sultan Jaffar. On raconte que le sultan usait de sombres magies pour lier des entités démoniaques à des objets du quotidien de façon à bénéficier de leurs pouvoirs sans révéler leur nature. Il arrive que l'un ou l'autre de ces objets se retrouve entre les mains d'aventuriers assez braves ou fous pour en appeler aux pouvoirs du Djinn.

A chaque fois qu'un héros utilise la Lampe, elle lui accorde trois souhaits, mais pour chaque jet effectué sur le tableau de la Lumière, vous devez en faire un sur le tableau de l'Ombre.

D6	Lumière
1	Gagne 1D6 points d'expérience
2	Gagne une compétence de la liste appropriée
3	Gagne 1D6 x 10 CO
4	Gagne un objet déterminé aléatoirement de la liste d'équipement
5	Choisit un objet dans la liste d'équipement
6	Jetez deux fois les dés sur cette table

D6	Ombre
1	Rien de particulier
2	Rien de particulier
3	Perd 1D6 x 10 CO
4	Perd 1D6 armes
5	Perd la lampe
6	Effectuez un jet de dé sur le tableau des dégâts

Patte de Singe 50+1D6 CO/Rare 10

Fabriquée au cours d'un étrange rituel par les tribus Touaregs, cet objet est aussi puissant qu'une Lampe Magique. A l'instar de cette dernière, la Patte de Singe ne porte pas toujours chance à son porteur.

A chaque fois qu'un héros utilise la patte, elle lui accorde trois souhaits, mais il effectue un jet et un seul sur le tableau de l'Ombre. Si vous obtenez cet objet, vous devez si possible l'acheter. Si le héros passe deux parties sans se servir de la patte, il doit jeter un dé sur le tableau de l'Ombre. Il est impossible de se débarrasser de la patte, mais elle disparaîtra au bout de trois utilisations ou si vous obtenez le résultat 6 du tableau de l'Ombre.

D6	Lumière
1	Gagne 1D6 points d'expérience
2	Gagne une compétence de la liste



Trouver des Règles



- appropriée
- 3 Gagne 1D6 x 10 CO
 - 4 Gagne un Héros supplémentaire même si la bande en contient déjà le maximum
 - 5 Gagne un Homme de Main supplémentaire même si la bande en contient déjà le maximum
 - 6 Jetez deux fois les dés sur cette table

D6 Ombre

- 1 Perd 1D6 points d'expérience
- 2 Perd une compétence déterminée aléatoirement
- 3 Perd 1D6 x 10 CO
- 4 Perd un Héros
- 5 Perd un Homme de Main
- 6 Perd la Patte de Singe

Tapis Volant 50+4D6CO/Rare 12

Ces objets merveilleux des temps anciens sont encore plus rares que les Lampes Magiques, et l'on pense qu'ils proviennent des mystérieuses Îles Sorcières.

Un Tapis Volant compte comme une monture ordinaire et permet des mouvements de 16ps sans pénalité due au terrain. Il est de plus possible de s'en servir pour accéder aux hauteurs d'un bâtiment sans être ralenti. Le tapis peut transporter jusqu'à trois créatures de taille humaine, ou une grande créature et une de taille humaine. L'un des occupants doit être un personnage. En raison de sa nature magique, le tapis volant ne peut être détruit.

Tufenk 15CO

Il s'agit d'une sorte de sarbacane projetant un mélange alchimique enflammé à une distance d'environ 2 mètres.

Portée : 8ps

Force : 2

Règles Spéciales : Tire un tour sur deux, Feu.

Feu : Si vous obtenez une touche, jetez 1D6 : sur un résultat de 4+, la cible s'enflamme. Elle devra alors jeter 1D6 lors de chaque phase de ralliement : sur un résultat de 4+, le feu s'éteint. Sur un 1,2 ou 3, le feu continue de brûler et lui inflige une touche de Force 4. La figurine ne pourra que se déplacer lors de ce tour. Les figurines du même camp peuvent aider à éteindre le feu. Elles doivent pour ce faire être en contact socle à socle et obtenir 4+ en jetant 1D6. Contre des cibles inflammables comme les momies, les tirs ont une Force de 3 et enflamment leur cible sur un 2+.



Strouffes Régles

