Exploration de Tottenburg

Comme c’est déjà le cas dans la cité des damnés, la ville de Tottenburg regorge de trésors et merveilles en tout genre. Lors des parties que vous jouerez dans cette cité, il n’est bien sûr plus question de prospecter les rues en ruine de Mordheim à la recherche de pierre magique, mais bien entendu dans ce cas de **trésors** et autres merveilles dont regorgent la ville et ses sous-sols. Toutes les bandes sans exception sont prêtes à tout pour récupérer et glaner tous ces biens. Les plus vils et perfides le font au mieux dans un but d’enrichissement personnel là où d’autres le font pour la suprématie et le pouvoir, tandis que les plus honorables eux les recherchent pour les remettre au pouvoir central de la ville contre rémunération conséquente.

Ainsi, la phase d’exploration se déroule exactement de la même façon que décrite dans le livre de règles de Mordheim, mais à la place de pierre magique, ce sont ces **trésors** qui constituent les ressources de nos protagonistes. Le nombre de trésors découverts par la bande ainsi que le tableau de revente de ces trésors est le même que celui de Mordheim et rappelé ici pour plus de clarté.

**NOMBRE DE TRESORS DECOUVERTS :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Résultat des dés** | **Trésors découverts** |
| 1-5 | 1 |
| 6-11 | 2 |
| 12-17 | 3 |
| 18-24 | 4 |
| 25-30 | 5 |
| 31-35 | 6 |
| 36+ | 7 |

**REVENTE DES TRESORS DECOUVERTS :**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Nombre de guerriers de la bande** |
| **Trésors vendus** |  | **1-3** | **4-6** | **7-9** | **10-12** | **13-15** | **16+** |
| **1** | 45 | 40 | 35 | 30 | 30 | 25 |
| **2** | 60 | 55 | 50 | 45 | 40 | 35 |
| **3** | 75 | 70 | 65 | 60 | 55 | 50 |
| **4** | 90 | 80 | 70 | 65 | 60 | 55 |
| **5** | 110 | 100 | 90 | 80 | 70 | 65 |
| **6** | 120 | 110 | 100 | 90 | 80 | 70 |
| **7** | 145 | 130 | 120 | 110 | 100 | 90 |
| **8+** | 155 | 140 | 130 | 120 | 110 | 100 |

D’autre part, en ce qui concerne les évènements particuliers découverts grâce à des doubles, triples etc…, cet article les reprend adaptés aux rues de Tottenburg. Beaucoup de ces trouvailles sont communes aux deux villes, certaines proviennent aussi du supplément Empire en flammes et d’autre enfin sont originales dans leur création et ne concerne que Tottenburg.

Doubles

**(1 1) Puits**

*Il existe de nombreux puits dans la vieille ville de Tottenburg tous font l’objet de coutumes qui consistent à lancer des Couronnes d’or au fond pour demander à leurs ancêtres de leur exhausser leurs vœux.*

La bande a le choix entre faire descendre un de ses membres racler le fond du puits pour en sortir 1D6 Couronnes d’or, ou dépenser une couronne d’or et gagner un porte-bonheur sur 4+ avec 1D6 (les bandes tournées vers le bien ne peuvent choisir que la seconde solution).

**(2 2) Vagabond**

*La bande tombe sur un vagabond transis de froid à l’angle d’une rue. Il est bien trop faible pour entrer dans le groupe mais ses yeux et ses oreilles trainent depuis longtemps autours des bas-fonds de Tottenburg.*

Les bandes ont le choix de vendre le vagabond comme esclave pour 1D6 Couronnes d’or ou l’interroger pour obtenir de précieuses informations sur la ville et ses bandes rivales. Au cours de votre prochaine phase d’exploration, lancez un dé de plus et retirez en un de votre choix (les bandes tournées vers le bien ne vendront jamais d’esclave).

Les bandes de morts vivants peuvent à la place en faire un zombi ou un squelette gratuitement, et les possédés ou assimilés peuvent le sacrifier à la gloire de leur Dieu et leur chef gagne +1 point d’expérience.

 **(3 3) Cadavre**

*La bande tombe sur un cadavre encore chaud, une dague fraîchement plantée entre les omoplates, et étonnamment, ses affaires sont encore là.*

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez en fouillant le cadavre :

|  |  |
| --- | --- |
| **D6** | **Résultat** |
| 1-2 | D6 CO |
| 3 | Marteau |
| 4 | Hache |
| 5 | Epée |
| 6 | Armure légère |

**(4 4) Enfants perdus**

*Les guerriers entendent des pleurs d’enfant. En recherchant la source du bruit, ils tombent sur deux enfants blottis l’un contre l’autre.*

Les morts vivants, skavens, possédés et assimilés peuvent sacrifier les enfants à leur Dieux ou les manger et leur chef gagne un point d’expérience.

Les autres bandes peuvent aider les enfants à retrouver leur parents, auquel cas, ces derniers offriront 1D6 couronnes d’or de récompense à la bande. Sur un 6, ils offrent un trésor de plus à la bande à la place.

**(5 5) Lieu de prière**

*La bande découvre une petite alcôve abritant un banc de prière, en l’examinant de plus près, un des membres découvre un compartiment dissimulé dans les pierres.*

La bande découvre un trésor de plus.

**(6 6) Merci pour le service**

*En rendant un service à un riche contact en ville, la bande s’est vue gratifiée d’une agréable récompense.*

Lancez 1D6 pour savoir de quoi il retourne :

|  |  |
| --- | --- |
| **D6** | **Résultat** |
| 1-2 | Une bourse contenant 2D6 CO |
| 3-4 | Une très joli petit reliquaire incrusté de pierre semi précieuses que vous revendrez aisément pour 12 CO |
| 5-6 | Une Carte de Tottenburg (identique à la carte de Mordheim, mais applicable à Tottenburg cette fois). |

Triples

**(1 1 1) La cave**

*En évoluant dans une nouvelle galerie souterraine, les membres de la bande débouchent dans une ancienne cave qui dû servir autrefois à des contrebandiers. Bien que visiblement abandonnée, il reste cependant quelques caisses de bouteille d’un alambic très goûteux certainement oubliées là par d’anciens occupants visiblement très pressés de quitter les lieux.*

Vous pourriez aisément vendre les caisses et leur contenu pour un bon prix, hélas vos hommes sont des soiffards ! Le chef de bande doit effectuer un test de commandement. S’il le réussit, la bande gagne immédiatement 4D6 CO en vendant les bouteilles.

EN cas d’échec, les hommes vident la plupart des tonneaux malgré les menaces et les malédictions du chef. Le peu d’alcool restant ne rapporte que D6 CO.

Les morts vivants, les répurgateurs et les sœurs de Sigmar réussissent automatiquement le test car un vulgaire breuvage alcoolisé ne les intéresse pas.

**(2 2 2) Marchand ambulant**

*La bande rencontre un marchand ambulant des plus éloquents, il semble d’un prime abord pouvoir décrocher la lune et sa carriole très fournie semble receler les plus belles merveilles.*

Pour la phase de commerce suivante, un de vos héros peut tenter de rechercher et d’acheter un objet rare à ce marchand ambulant à la place des circuits classiques de commerce. Tous les objets que vous rechercherez seront vendus 25% moins cher et vous aurez un bonus de +1 sur votre jet de recherche d’objet rare pour les trouver. Cependant une telle profusion d’objets de toutes sortes reste suspecte et il n’est pas rare de trouver une contrefaçon ou deux parmi les objets qu’il propose. Lancez un D6 pour chaque objet ainsi obtenu, sur un 1, l’objet est une vulgaire contrefaçon sans aucune valeur et totalement inutilisable, vous rayez la somme versée au marchand, mais l’objet ne pourra pas être utilisé… Bien évidemment, le marchand s’est volatilisé le temps que le héros ne se rende compte de la supercherie.

**(3 3 3) la maison vide**

*En passant, la bande remarque une porte restée ouverte. Il s’agit d’une maison de ville inoccupée et qui n’est pas gardée. Qu’il ait pu s’agir d’un oubli ou d’une mise à sac, le chef décide d’explorer les lieux pour en savoir plus.*

*Outre les traces manifestes d’effraction découvertes, l’auteur du méfait semble avoir laissé choir un objet dans sa fuite.*

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

|  |  |
| --- | --- |
| **D6** | **Résultat** |
| 1-2 | Outils de crochetage |
| 3-4 | Une bourse de 2D6 CO |
| 5-6 | Une relique sacrée |

**(4 4 4) Un hôte bien charitable**

*Alors qu’ils s’approchent d’une bâtisse sous une pluie battante, les membres de la bande aperçoivent un vieil homme qui rejoint le porche de sa maison.*

Si la bande est tournée vers le Bien, le vieil homme leur propose charitablement de se mettre à l’abri et leur offre une maigre pitance. Lors de la prochaine vente de trésors, la bande comptera comme plus petite d’une taille (une bande comprenant 10-12 membres comptera donc comme ayant 7-9 membres), car elle aura besoin de moins de nourriture pour se sustenter. Si en revanche la bande est chaotique ou maléfique, elle peut tuer le vieillard et piller sa maison pour découvrir 2D6 couronne d’or, mais ne peut cependant pas rester suffisamment longtemps sans éveiller l’attention pour piller la nourriture.

**(5 5 5) Vétéran de la garnison**

*Au cours d’une mémorable soirée de beuverie à la taverne du coin, certains membres de la bande rencontrent un ancien sergent de la garnison qui l’alcool aidant raconte tous ses faits d’armes à tous les gens de passage sans se rendre compte qu’il laisse filtrer certaines informations stratégiques de grande valeur.*

Les précieuses informations que le vétéran laisse échapper permettent à la bande, pour la partie suivante, de choisir automatiquement de quel côté elle se déploie et de jouer en premier. Si deux bandes bénéficient de cette capacité, effectuez un jet pour savoir laquelle des deux en profitera.

**(6 6 6) Débiteur reconnaissant**

*Alors que vous retournez dans vos quartiers, vous croisez une vieille connaissance. L’homme est venu vous rembourser une vieille faveur ou dette.*

Vous gagnez les services gratuits de n’importe quel franc-tireur pour la durée de la prochaine bataille (choisissez parmi ceux qui sont accessibles à votre bande). Ensuite, il repart à moins que vous ne décidiez de continuer à payer son salaire comme d’habitude.

Quadruples

**(1 1 1 1) La Fontaine de Morrdance**

*La bande découvre au hasard d’un sous-terrain un petit filet d’eau qui coule le long de la paroi rocheuse. Une petite quantité d’eau est retenue dans une aspérité permettant aisément d’en boire une gorgée.*

Il n’y a suffisamment d’eau pour ne permettre qu’à un seul guerrier de la bande de tenter de boire à cette source. Si un guerrier blessé boit cette eau, les bienfaits miraculeux de cette eau lui permettent de soigner une seule de ses blessures graves permanentes (au choix du joueur) parmi celles-ci : Blessure à la jambe – Folie – Jambe écrasée – Blessure au torse – Vieille blessure – Traumatisme nerveux – blessure à la main.

De plus, si le guerrier devait rater une bataille suite à ses blessures, l’eau miraculeuse le remet sur pied pour le début de la prochaine bataille.

Il n’est cependant pas possible de faire repousser les membres amputés ou les yeux crevés.

**(2 2 2 2) Niche secrète**

*La bande a investi une ancienne crypte sous-terraine, mais visiblement celle-ci semble avoir déjà été visitée. Cependant une niche secrète semble avoir été oubliée par les précédents pillards, mais rien n’échappe au flair de votre chef de bande qui en tire tout de suite une petite cassette.*

La cassette contient 1D6x10 CO.

**(3 3 3 3) Temple oublié**

*Votre bande découvre un temple de Morr sous-terrain à l’abandon, sans doute oublié depuis des millénaires et ne figurant sur aucune carte.*

Votre bande peut piller le temple et gagner 3D6 CO de butin.

Les prêtres de Morr et leurs acolytes -bande de fidèles du culte de Morr- peuvent récupérer quelques reliques saintes du temple. Ils gagnent alors 3D6 CO ainsi qu’une bénédiction de Morr. Une de leurs armes (au choix du joueur) est à présent bénie et blesse toujours toutes les figurines de morts-vivants (hormis goules, parias et nécromanciens) de démons et de possédés (hormis les frères, les initiés ou les hommes bêtes) sur un jet de 2+.

**(4 4 4 4) Guerriers blessés**

*Les guerriers entendent des gémissements de douleur et découvrent à proximité un petit groupe de guerriers, tous étendus sur le pavé, blessés et couverts de sang.*

SI les membres de la bande viennent en aide aux blessés, ces derniers leur offrent leur butin, soit 2 D6 CO et 1D3 trésors. Si la bande préfère achever les blessés, elle ne trouve que D6 CO et son chef gagne 1 point d’expérience.

**(5 5 5 5) Catacombes**

*Vous découvrez une nouvelle galerie dans les catacombes qui vous permet de ressortir un peu plus haut dans la vieille ville.*

Vous pouvez utiliser cette nouvelle veine lors de la prochaine bataille que vous jouez. Déployez jusqu’à 3 guerriers (ni grandes cibles ni possédés), n’importe où sur le champ de bataille. Ils sont placés à la fin du premier tour du joueur et ne peuvent pas se trouver dès le début à moins de 8ps d’une figurine ennemie.

**(6 6 6 6) Indic**

*Vous faites la connaissance d’un homme qui vous semble de confiance pour vous permettre de recueillir de précieuses informations sur divers sujets stratégiques d’importance, souvent des prostitués ou des gardes facilement corruptibles.*

Dorénavant, vous bénéficierez toujours des précieuses informations de cet indic chaque fois que vous équerrerez ses services (notez vos indics sur votre feuille de bande). Un service vous coute 5 CO par indic (la loyauté a un prix) et vous permet d’ajouter +1 à votre jet pour savoir qui choisit son côté et se déploie en premier ou qui commence la partie (un même indic ne peut améliorer qu’un seul de ces deux jet par partie). Vous pouvez tisser un réseau d’indics comprenant jusqu’à 3 indics au maximum et cumuler leurs bonus tant que vous disposez des fonds nécessaires.

Quintuples

**(1 1 1 1 1) Le cass’ du siècle**

*En parcourant comme à votre habitude les galeries sous Tottenburg, vous remarquez un petit éboulis provenant du plafond du tunnel. En examinant de plus près vous remarquez que la partie de roche éboulée a mis à jour une dalle vue de dessous. En la soulevant péniblement, vos hommes découvrent une petite pièce sans fenêtre, visiblement peu fréquentée et certainement en sous-sol elle aussi. La poussière et les toiles d’araignées montrent l’absence totale de passage depuis des décennies.*

En fouillant les meubles vermoulus oubliés dans cette cave, les membres de la bande découvrent un petit coffre renfermant un impressionnant trésor. Vous gagnez D6x15 CO

**(2 2 2 2 2) Tombe de noble**

*Au fil de vos errances dans les catacombes, vous découvrez une très vieille tombe. Le sarcophage de pierre taillée arbore de magnifiques sculptures désignant son locataire comme faisant partie de l’aristocratie ou tout au moins de la bourgeoisie. En examinant la tombe de plus près, vous constatez que le couvercle est brisé en deux et que la fente laisse entrevoir l’intérieur de la tombe. En approchant sa torche l’un de vos guerriers détecte le reflet brillant d’un objet qui semble précieux. En tendant la main, votre guerrier en retire un bijou d’une grande valeur.*

Lancez 1D6 pour savoir ce que vous trouvez :

|  |  |
| --- | --- |
| **D6** | **Résultat** |
| 1-2 | Quartz d’une valeur de D6x5 CO |
| 3-4 | Améthyste d’une valeur de 20 CO |
| 5 | Collier d’une valeur de 50 CO |
| 6 | Rubis d’une valeur de D6x15 CO |

Si votre bande ne vend pas les gemmes, l’un de vos héros peut es garder et les arborer fièrement. Il gagne alors +1 à ses jets pour trouver des objets rares car les marchands se pressent autour d’un guerrier qui semble si riche.

**(3 3 3 3 3) l’empoisonneuse**

*Vos guerriers ont pris la défense d’une prostituée dans une très mauvaise passe, et celle-ci, pour les remercier, leur propose ses services pour s’occuper de leurs ennemis gratuitement. Le talent caché de cette Dame est de maitriser en partie le difficile art de l’empoisonnement, en usant de ses charmes, elle parvient à introduire une goutte de poison dans le verre d’un des héros de la bande adverse. Bien que la quantité de poison soit malheureusement insuffisante pour tuer sa victime, les maux de ventre et les hallucinations dont elle souffrira ne lui permettront pas de tenir debout d’un long moment.*

Lors de votre prochaine bataille, l’un des héros de la bande adverse ne participera pas au combat. Déterminez le héros aléatoirement parmi ceux disponibles pour cette bataille, ceux déjà absents pour une blessure grave ne risquent pas d’avoir rencontré l’empoisonneuse.

Si le héros désigné est immunisé au poison, la rencontre reste sans effets.

**(4 4 4 4 4) Le maître d’armes de l’académie**

*Par on ne sait quel stratagème, l’un de vos héros a réussi à battre aux dés l’un des meilleurs maîtres d’armes de l’académie martiale de Tottenburg, et pour payer sa dette ce dernier propose à son débiteur quelques séances d’entrainement avec lui.*

Si le héros (au choix du joueur) ne tire pas ses compétences dans la liste de combat, le maître d’arme lui apprend les rudiments de base et lui ouvre désormais l’accès à cette liste. En revanche, si le héros tire déjà ses compétences parmi la liste de compétence de combat, le maître d’arme lui apprend un de ses talents cachés. Le héros peut ainsi apprendre gratuitement une nouvelle compétence de combat.

Le maître d’armes n’enseignera son savoir qu’en des personnes en qui il peut avoir confiance, les bandes chaotiques ou maléfiques trouvent à la place un nouvel indic (voir quadruple 6).

**(5 5 5 5 5) Lieu d’emprise mystique**

*La bande découvre un nouveau vestige du passé qui n’a pas encore révélé tous ses secrets… De prime abord, il s’agirait d’un lieu de culte classique, mais en pénétrant son cercle central, les membres de la bande sont tout de suite saisis par la puissance magique qui semble encore perdurer en ces lieux bien des siècles après sa création. La fouille ne donne rien, mais soudain l’un des héros de la bande est frappé d’un trait de lumière bleue qui le soulève un court instant le traversant de part en part. Quelques instants hagard après cet évènement, le héros finit par reprendre ses esprits et semble étrangement aller pour le mieux, avec même en plus, un petit quelque chose au fond de lui qui semblait le rendre plus fort.*

Désormais l’un de vos héros (au choix du joueur) gagne la marque du Destin (notez-le sur votre feuille de bande), chaque fois qu’un héros marqué par le Destin doit faire un jet de blessure grave, lancez deux fois le jet et choisissez celui des deux que vous préférez.

Plusieurs héros peuvent recevoir cette marque mais un même héros ne peut la recevoir qu’une fois.

**(6 6 6 6 6) L’énigme des catacombes**

*Vos guerriers découvrent une très ancienne crypte poussiéreuse entièrement vide, même une fouille approfondie ne révèle aucune cachette secrète ni rien qui puisse venir grossir le butin de la bande, laissant ses membres un peu sur leur faim. Mais alors qu’ils allaient quitter les lieux, l’un des guerriers interpelle les autres en découvrant une inscription couverte de poussière sur l’une des dalles. En y regardant mieux, les membres mettent à jours d’autres inscriptions sur d’autres dalles pour former une énigme des plus complexes.*

Les membres de la bande peuvent tenter de résoudre cette énigme collectivement en réussissant un unique test de commandement (utilisez celui du chef de bande). S’il est réussi, l’énigme révèle son secret et dessine un plan de a structure des catacombes de la ville. Les guerriers peuvent le recopier et grâce à lui se frayer un meilleur chemin dans les galeries et explorer de nouvelles sections, pour certaines inexplorées. La bande peut dorénavant lancer un dé de plus lors des jets d’exploration, en vous rappelant cependant que vous ne pourrez garder les résultats que de 6 dés au maximum. Il n’est possible de bénéficier qu’une seule fois de ce bonus, notez-le sur votre feuille de bande, et si vous tombez à nouveau sur ce résultat, plus rien ne se produit. En cas d’échec au test de commandement, vous pourrez retenter votre chance si vous retombez sur ce résultat.

Sextuples

**(1 1 1 1 1 1) La Crypte des Fondateurs**

*Les guerriers ont enfin mis à jour l’un de leurs objectifs principaux depuis le début de leur quête, découvrir ou redécouvrir ce légendaire Tombeau au sein duquel reposent tous ces braves combattants qui Jadis aux côtés de Sigmar le Dieu humain combattirent pour le Salut des hommes. Bien qu’il ne s’agisse là que de la tombe des simples soldats, les reliques tirées des restes d’aussi illustres ancêtres valent tout de même une fortune au marché noir.*

Votre bande découvre un certain nombre de merveilles. Lancez séparément 1D6 pour chaque élément de la liste (sauf pour les trésors qui sont automatiques), afin de savoir si vous l’avez trouvé.

|  |  |
| --- | --- |
| **Elément** | **Résultat requis** |
| 1D3+2 Trésors | Auto |
| D3 Trésors supplémentaires | 5+ |
| Relique sacrée | 4+ |
| D6x25 CO | 5+ |
| Armure lourde | 4+ |
| Armure Gromril | 5+ |
| Artefact magique | 5+ |

**(2 2 2 2 2 2) Dragon Mort**

*Alors qu’ils parcourent toujours les interminables galeries qui percent la roche en dessous de la ville, les membres de la bande aboutissent à une immense cavité qui semble leur promettre bien des découvertes. Seulement après avoir parcouru quelques toises, ils arrivent sur les lieux d’un étrange spectacle… Gisant devant leurs pieds s’étendent les cadavres encore puant d’un Dragon et d’un chevalier, visiblement les deux s’étant entretués voilà déjà quelques temps (à en juger par l’odeur).*

L’état des restes du Dragon ne permettent pas d’en tirer grand-chose, mais ses griffes ou encore ses dents peuvent être revendus pour un bon prix. Vous récupérez 1D3+2 trésors supplémentaires. En revanche vous avez beau chercher, la légende selon laquelle les dragons amassent beaucoup d’or… ne devait être qu’une légende car vous ne trouvez rien de plus.

**(3 3 3 3 3 3) Forge naine**

*Les guerriers mettent à jour l’entrée d’une ancienne forge souterraine ayant appartenu aux nains voilà de ça probablement plusieurs siècles et abandonnée depuis presque autant de temps.*

Lancez 1D6 pour voir ce que vous trouvez :

|  |  |
| --- | --- |
| **D6** | **Résultat** |
| 1 | D3 Haches à deux mains |
| 2 | D3 Armures lourdes |
| 3 | Hache en gromril |
| 4 | Marteau en gromril |
| 5 | Hache à deux mains en gromril |
| 6 | Armure en gromril |

**(4 4 4 4 4 4) Bande massacrée**

*Vous tombez sur les cadavres encore chauds de toute une bande de mercenaires. Les corps disloqués et ensanglantés témoignent de la violence de la confrontation qui leur a couté la vie. Quoi que ce soit qui leur soit tombé dessus, les richesses et les possessions des guerriers ne semblaient pas les intéresser, et les corps sans vie ont été simplement abandonnés sur place sans même être fouillés… ce que ne manqueront pas de faire les membres de votre bande.*

Vous trouvez les objets suivants. Lancez un D6 séparément pour chaque élément (sauf l’or et les dagues qui sont automatiques) pour savoir si vous le trouvez*.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Elément** | **Résultat requis** |
| 5D6x5 CO | Auto |
| D3 Armures légères | 4+ |
| Armure lourde | 5+ |
| D6 Dagues | Auto |
| Carte de Tottenburg | 4+ |
| D3 Hallebardes | 5+ |
| D3 Epées | 3+ |
| D3 boucliers | 2+ |
| D3 Arcs | 4+ |
| D3 Casques | 2+ |

**(5 5 5 5 5 5) Laboratoire secret**

*Vos guerriers mettent à jour une entrée secrète vers ce qui ressemble beaucoup à un laboratoire d’alchimiste ou de pratiquant des arts sombres, d’ailleurs l’un d’entre eux évite de justesse la boule de feu qui surgit en ouvrant la porte, visiblement l’hôte des lieux n’aime pas les visiteurs.*

Lancez un D6 pour savoir ce que découvre votre bande :

1-2 D6 fioles d’Ombre pourpre

3-4 D6 racines de Mandragore

5-6 vous trouvez un artefact magique

**(6 6 6 6 6 6) Et si c’était lui !**

*Votre bande fait une nouvelle découverte plus merveilleuse encore que toutes les autres, en explorant toujours plus profondément dans les cavernes et les catacombes qui parcourent la terre en dessous de la ville, la bande se trouve désormais face à un très ancien et très riche mausolée, ses ornement et ses statues sont d’une finesse et d’un raffinement impressionnant, le tombeau lui-même renferme plus de richesses et d’ornement que vos guerriers n’en n’ont vu auparavant dans toute leur vie. Le pensionnaire des lieux semble selon toute vraisemblance avoir été un personnage de la plus haute importance, et vos guerriers se mettent même à rêver un court instant… Et si c’était lui ?...*

Vos guerriers mettent à jour d’énormes richesses Lancez un D6 séparément pour chaque élément (sauf l’or et les dagues qui sont automatiques) pour savoir si vous le trouvez.

|  |  |
| --- | --- |
| **Elément** | **Résultat requis** |
| 5D6x5 CO | Auto |
| D3 gemmes valant 10 CO chacune | Auto  |
| 5D6x5 CO supplémentaires | 4+ |
| Améthyste d’une valeur de 20 CO | 4+ |
| Collier d’une valeur de 50 CO | 5+ |
| Rubis d’une valeur de D6x15 CO | 5+ |
| Epée en gromril | 4+ |
| Armure en gromril | 5+ |
| Artefact magique | 5+ |

L’améthyste, le collier et le Rubis fonctionnent exactement pareil que ceux découvert dans la tombe de noble (quintuple 5), à savoir qu’au lieu de les vendre, si un héros choisit de les porter sur lui, il bénéficie de +1 sur ses jets de recherche d’objet rare.

Enfin dans le cas où la bande découvre un artefact magique, vous devez ajouter +1 à votre D6 pour déterminer quel artefact vous découvrez (il est ainsi possible que vous tombiez sur la vraie tombe de Sigmar et découvriez son Marteau magique, voir le tableau des artefacts magiques ci-après).

Tableau des artefacts magiques

***Lancez 1D6 sur ce tableau pour déterminer ce que vous trouvez lorsqu’un résultat du tableau d’exploration indique la découverte d’un artefact magique. Aucun de ces objets ne peut apparaître plus d’une fois dans une campagne, si bien que vous devez relancer si vous trouvez un artefact déjà possédé par quelqu’un, même si ce dernier a été tué.***

***Notez que contrairement aux artefacts découverts dans Mordheim, il est possible de revendre ceux que vous découvrez ici, leur vente atteint d’ailleurs des sommes astronomiques, cependant même une fois vendu, il ne sera plus possible de redécouvrir ce même objet donc réfléchissez bien avant de vous séparer de l’un d’eux (la somme indiquée dans la description de l’objet est directement la somme que vous tirez de sa vente).***

***Enfin et seulement dans le cas où l’artefact est découvert grâce au sextuple 6 (Et si c’était lui), vous ajoutez +1 au résultat de votre dé et obtenez ainsi une chance de découvrir le marteau légendaire de Sigmar.***

**1 La lame de Thorin (150 CO)**

*Cette redoutable épée légendaire surnommée la pourfendeuse de goblin fut forgée voici plusieurs siècles par on ne sait quel maître des runes nain.*

C’est une épée en gromril qui permet donc de parer et offre un malus de -1 à la sauvegarde.

Son porteur provoque la peur aux gobelins.

Précise, le porteur bénéficie de +1 sur les jets de dégâts lorsqu’il blesse un adversaire.

**2 Les bottes de dissimulation (100 CO)**

*Cette paire de botte semble d’un premier abord tout à fait banale et même semble un peu usée, mais pourtant leur particularité en font un objet de grande valeur et très recherchée.*

Le porteur de ces bottes peut cacher toute sorte d’objet dans ses bottes sans que personne ne s’en aperçoive, ainsi s’il et sur le point de se faire dépouiller ou capturer, le guerrier peut protéger ses pièces d’équipement de la saisie. Lorsque le porteur des bottes se fait dépouiller à la suite d’un jet de blessure grave, il garde tout son équipement. De même s’il est capturé par l’ennemi ou vendu aux arènes, son équipement ne peut être volé.

En outre le guerrier peut porter jusqu’à deux armes de corps à corps supplémentaire ainsi que deux armes de tir supplémentaires dissimulés, cependant il ne sera pas autorisé de sortir cet équipement de ses bottes s’il est engagé au corps à corps.

**3 La cape d’invisibilité (150 CO)**

*Cette cape magique à la particularité de permettre à son porteur d’échapper à la vue de ses ennemis.*

Le porteur de cette cape peut décider d’utiliser son pouvoir au début de chacun de ses tours.

Dès lors qu’il est invisible, le porteur est considéré comme hors de vue de tous ses ennemis et ne peut être pris pour cible lors de tirs ou de sorts nécessitant des lignes de vue. En revanche s’il est devant une figurine qui elle est ciblée par un tir et que le porteur lui offre un couvert, il y a toujours un risque qu’il soit touché en tant que tel.

Une fois caché, la figurine du porteur n’empêche plus ses ennemis de courir à moins de 8ps de lui, puisqu’ils ne le voient plus, et si le porteur est le chef de sa bande, ses camarades ne peuvent plus utiliser son commandement tant qu’ils ne le voient plus non plus.

Il est possible d’engager le porteur au corps à corps mais en suivant les règles pour charger un ennemi qu’on ne voit pas, à savoir être à moins de 4ps et réussir un test d’initiative.

Le porteur reste invisible tant qu’il ne décide pas d’interrompre son utilisation, ou qu’il ne fait pas usage de ses armes au tir comme au corps à corps, ou de la magie. Il pourra cependant se dissimuler de nouveau pour son prochain tour.

**4 Le compas du capitaine Jack (200 CO)**

*Cet étrange compas à appartenu de longues années à un célèbre pirate de nom de Jack ayant écumé les mers grâce à l’aide de cet artefact. Ce compas est en réalité une boussole qui contrairement aux autres n’indique pas vraiment le nord (pas du tout même)… En fait, le pouvoir qu’il renferme permet à son porteur de connaitre la direction vers l’objet qu’il recherche le plus au monde… A savoir le plus souvent, la richesse…*

Le détenteur du compas peut s’en servir lors de toutes ses phases d’exploration à condition de ne pas avoir été mis hors de combat. Le personnage peut alors ajouter un dé d’exploration supplémentaire à ceux lancés pour sa bande, et peut choisir le résultat de ce dé (et uniquement de celui-là). Vous pouvez déterminer le score de ce dé supplémentaire après avoir lancé vos autres dés d’exploration (et même relancé si vous aviez droit à des relance). Rappelez-vous cependant que vous ne pourrez conserver que le résultat de 6 dés maximum même si le compas vous permet d’en lancer plus, choisissez ceux qui vous conviennent le mieux.

Enfin, le compas aidera également son porteur à trouver les objets rares qu’il recherche chez les marchands, et lui offre ainsi un bonus de +3 pour ses recherches (toujours à condition de ne pas être mis hors de combat).

**5 L’amulette de Morr (150 CO)**

*On ignore qui a fabriqué ce petit médaillon représentant un étrange personnage encapuchonné brandissant une faux. En l’examinant, les meilleurs spécialistes estiment qu’elle pourrait avoir plusieurs millénaires d’existence et qu’elle renferme de très puissants pouvoirs, comme celui d’apaiser l’âme des morts qui s’attacheraient un peu trop à leur enveloppe terrestre.*

Le porteur de ce talisman est immunisé contre les effets de tous les sorts de nécromancie ou de magie d’origine chaotique comme celle qu’utilisent les magisters et maîtres de cérémonie de la kermesse du chaos.

De plus si un vampire désire charger le porteur de cette amulette, il doit d’abord réussir un test de commandement comme s’il était sujet à la peur.

Enfin, le porteur de l’amulette de Morr peut déclancher le rite de Morr renfermé dans le talisman lors de sa phase de tir exactement comme s’il était lui-même prêtre. Cette capacité est une prière et n’empêche donc pas l’usage d’armure. Pour cette prière, le porteur doit être en contact socle à socle avec une figurine démoniaque ou de mort-vivant. Lors de sa phase de tir, avant que le corps à corps ne débute, le porteur peut tenter d’utiliser le rite de la main de Morr (Difficulté 9). En cas de réussite, les figurines de morts vivants sont immédiatement mises hors de combat (cela affecte uniquement les vampires, zombis, squelettes ou loups funestes etc…). Les goules, parias, nécromanciens, les possédés, démons, impurs, magisters, ciblés par ce rite, fuiront immédiatement de tout leur mouvement dans la direction opposée au porteur de l’amulette de Morr.

**6 L’armure de Skaldi, l’Ours du col du feu noir (250 CO)**

*Cette puissante armure de gromril runique fut forgée non loin de la ville dans l’une des citadelles naines des montagnes noires. Elle fut à l’origine portée par Skaldi, un immense et puissant guerrier chez les humains qui accompagna un temps Sigmar lui-même. Nul ne sait comment il put se procurer cet objet ni ce qu’il advint de cette armure à la mort de son porteur, mais elle est aujourd’hui entre vos mains.*

Trois runes sont inscrites sur cette armure :

- La rune de pierre qui consolide sa robustesse, couplée à l’armure de gromril cette armure offre une sauvegarde de 3+ et ne donne pas de malus de mouvement si elle est associée à un bouclier.

- La rune de régénération, permet au porteur de l’armure de récupérer un point de vie perdu au début de chacun de ses tours. Notez que cette rune ne permet pas de dépasser son total initial de points de vies.

- La rune d’anti poison qui immunise son porteur de toute forme de poison ou de drogues. Un personnage dépendant à une drogue sera soigné de sa dépendance en portant cette armure.

**7 Ghal-Maraz : véritable Marteau de Sigmar ? (400 + D6 x 100 CO)**





*Cette puissante arme* [*runique*](http://bibliotheque-imperiale.com/index.php?title=Magie_Runique) *aurait été créée par le* [*Maître des Runes*](http://bibliotheque-imperiale.com/index.php?title=Ma%C3%AEtre_des_Runes) *Skalf Marteaunoir pour les Hauts Rois de* [*Karaz-a-Karak*](http://bibliotheque-imperiale.com/index.php?title=Karaz-a-Karak)*. Mais, le Haut Roi* [*Kurgan Barbe de Fer*](http://bibliotheque-imperiale.com/index.php?title=Kurgan_Barbe_de_Fer&action=edit&redlink=1) *l'offrit à* [*Sigmar*](http://bibliotheque-imperiale.com/index.php?title=Sigmar)*, pour l’avoir sauvé des* [*Orques*](http://bibliotheque-imperiale.com/index.php?title=Orque)*. Ce marteau disparu avec son porteur après son abdication non loin de la passe du col du feu noir. Personne ne sut ce qu’il advint d’eux bien que quelques années plus tard les nain offrirent un nouveau marteau au nouvel empereur des humains, et bien que certains affirment qu’il s’agisse de Ghal-Maraz, le véritable marteau de Sigmar n’a en réalité jamais quitté son porteur légendaire. Bien qu’il n’y ait aucune certitude, vous avez la ferme conviction pour vous qu’il sagisse bien de l’original et non de la copie que les historiens tentent de vendre à l’opinion publique comme le Marteau de Sigmar.*

*Quoi qu’il en soit, original ou non, ce marteau est un marteau runique renfermant un pouvoir immense, bien trop puissant pour de simple guerriers comme ceux qui composent votre bande, et bien qu’ils peuvent choisir de l’utiliser, vos guerriers ne pourront utiliser qu’une infime partie de ses immenses pouvoirs.*

Le porteur de ce marteau gagne +1 en Force et +1 Point de Vie, notez que votre total peut ainsi dépasser votre maximum racial.

Le marteau ignore toutes les sauvegardes d’armures.

De plus le marteau contrairement aux autres marteaux, sonne ses ennemis sur 1-3 et les mets hors de combat sur 4-6 (les morts vivants seront mis à terre au lieu de sonné comme normalement, et les nains coriaces seront mis hors de combat sur 5-6 mais sonnés sur 1-4).