

# La bande d'un Necromancien,

*la mort n'est qu'un commencement.*



Bande pour :

**MORDHEIM**

Créer par Growth en 2014



Fortement blessé, le royaume des Vampires était arrivé à sa fin et la grande Librairie fini en poussière avec la destruction de Lahmia. Les connaissances accumulées de l'ancien Nehekara ont été détruites et la plupart des disciples de W'Soran moururent dans les flammes, refusant d'abandonner leur travail.

Alors que l'armée des rois Numas et Zandri, poursuivait les derniers Nécrasques fuyant avec leurs livres, parchemins et autres fragments de savoir que Nagash avait laissé. Certains humains récupéraient, dans le plus grand des secrets, ces artefacts pour les revendre au plus offrant. Des sorciers d'une ambition malsaine ont décidé d'accomplir ce qu'aucun humain n'avait fait seul avant eux, sans la tutelle d'aucun vampire, utiliser la nécromancie et ramener les morts parmi les vivants.

Mais la matière première se fait presque aussi rare que le combustible magique. Les parchemins et livres de nécromancie se vendent aujourd'hui à des prix insensés au marché noir. Le *Liber Mortis* est un recueil de rituels d'invocation qui a fait ses preuves mais beaucoup reste encore à découvrir. La magie trans-ecole promet des résultats intéressants et certains nécromanciens ont fait ce choix.

Les magiciens noirs rodent et affirment leur pouvoir dans les rues de Mordheim. L'accumulation de pierre magique, le composant et de lecture est leur unique passe-temps.



## Équipement et compétences

Tableau de compétences de la bande d'un nécromancien

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse
Nécromancien		X	X		X
Nouveau-Né	X			X	X
Disciple		X	X		
Cannibale	X	X		X	

### Choix des guerriers

La bande d'un nécromancien doit inclure au moins 3 figurines, 15 au maximum avec 500 CO.

### Expérience de départ

Un nécromancien débute avec 20 pts d'exp.

Un nouveau-né débute avec 5 pts d'exp.

Un disciple débute avec 0 pts d'exp.

Un cannibale débute avec 5 pts d'exp.

### Liste des compétences

**Vol:** Une créature volante peut se déplacer librement et sans malus lié au type de terrain. Elle ne double pas son mouvement pour charger et ni ne peut faire de marche forcée. Elle mesure son déplacement en ligne droite, elle ne fait donc pas de test d'initiative pour monter ou descendre d'un niveau.



### Liste d'équipement de la bande

#### Armes de CàC :

Dague (première gratuite) – 2 CO

Masse, Marteau – 3 CO

Hache – 5 CO

Epée, Lance, Hallebarde - 10 CO

Arme à deux mains – 15 CO

#### Arme de tir :

Arc – 10 CO

Arc court – 5 CO

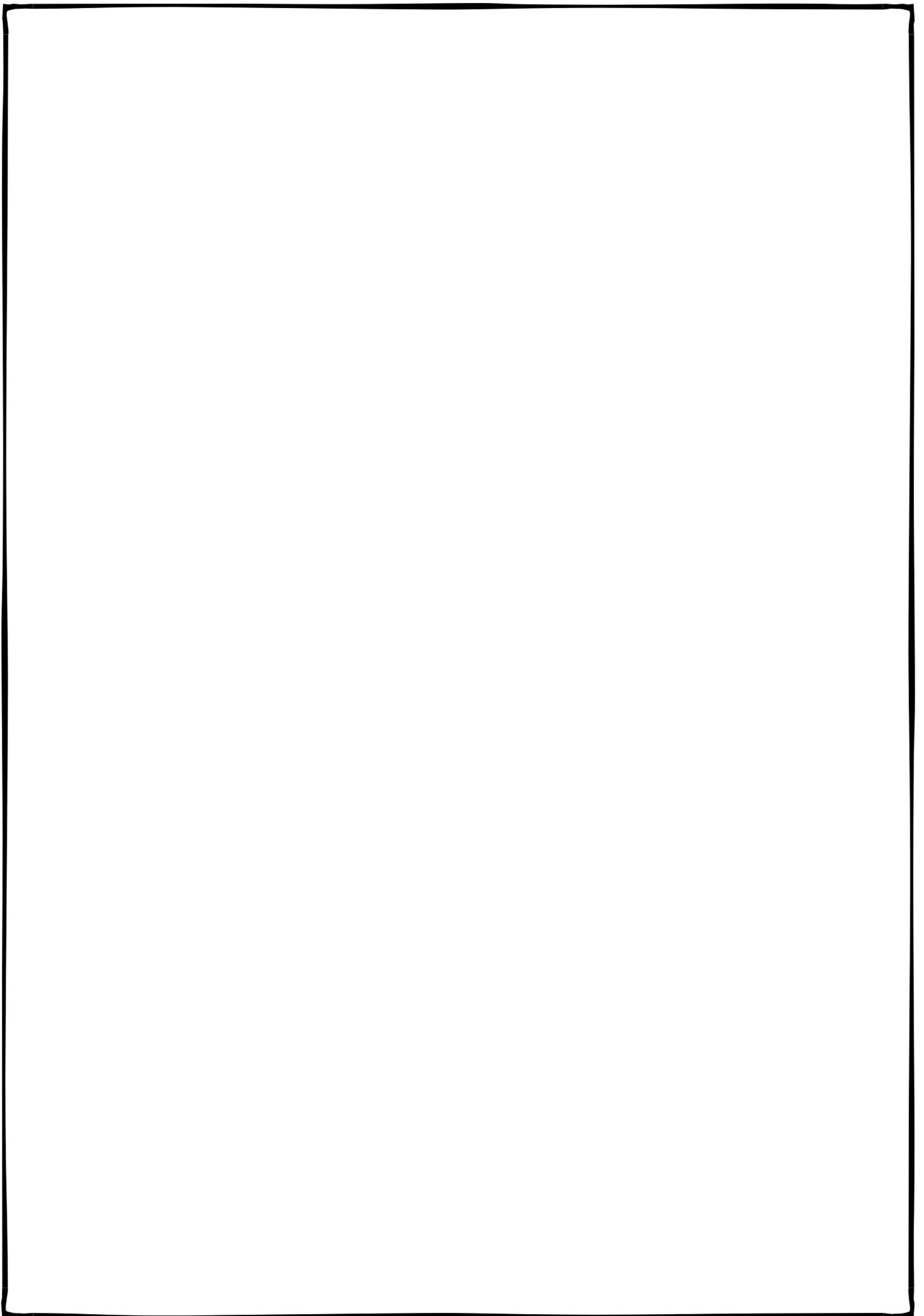
#### Armures :

Bouclier – 5 CO

Casque – 10 CO

Armure légère – 20 CO

Armure lourde – 50 CO





## 1 Nécromancien

50 couronnes d'or



Les nécromanciens sont des sorciers humains, ils jouent habilement avec la vie et la mort. Considéré comme malfaisants, fuis et redoutés, ils ont décidé de ne plus côtoyer que des créatures sauvages ou de leur propre cru.

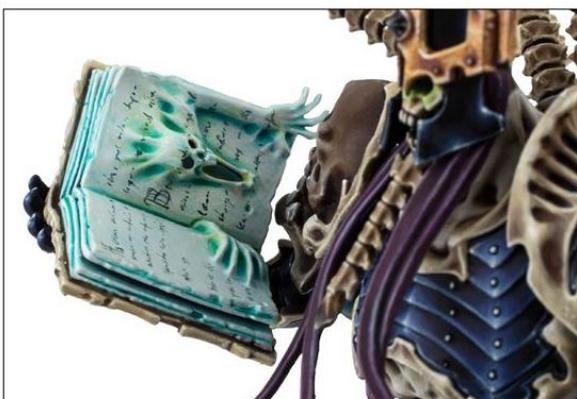
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	8

**Armes / Armures :** Un nécromancien peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de cette bande.

**Chef :** N'importe quelle créature à moins de 6ps du nécromancien peut utiliser son Cd.

**Sorcier :** Les nécromanciens sont des sorciers qui utilisent la *nécromancie* du livre de Mordheim.

**Grimoire:** Lors de sa phase de magie, le nécromancien peut choisir d'incanter un parchemin parmi la liste du *Liber Mortis* ou du domaine de *Nécromancie*.



## 0-1 Nouveau-né

60 couronnes d'or



Il peut arriver qu'un nécromancien prenne sous son aile un vampire nouvellement contaminé. L'appât du pouvoir et la rivalité avec son premier maître a amené le nouveau-né à rejoindre la bande d'un nécromancien mais l'un comme l'autre sait que cette alliance ne sera que de courte durée.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	3	3	4	4	2	5	1	7

**Armes / Armures :** Un vampire nouveau-né peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de cette bande.

**Ensemble des règles spéciales des morts-vivants :** Peur, Immunité à la psychologie, immunité au poison, insensible.

**Pas si fidèle :** Le nouveau-né est immunisé à la psychologie mais fuit toujours lors d'un test de déroute, même si celui-ci est réussi.



## 0-2 Disciple

40 couronnes d'or



Nombreux ont été les humains à avoir voulu s'essayer à la nécromancie mais peu y ont survécu. L'initiation auprès d'un nécromancien aguerri assure une certaine sécurité dans l'apprentissage de l'art.

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

**Armes / Armures :** Un disciple porte un bâton et aucune armure.

**Ratisse large :** Le disciple rejoint un nécromant pour que celui-ci lui enseigne des connaissances inaccessibles dans une école classique de magie. Il peut avoir commencé sa formation avec un magicien de l'empire. Lors de l'enrôlement d'un disciple lancé D6 sur : 1-4 Magie mineur, 5-6 Nécromancie.

**Apprenti :** Un disciple est encore en formation avec le nécromancien, il ne maîtrise pas encore le mana. Il possède donc un malus de -1 pour lancer des sorts.

**Jeteur de sort :** Les disciples connaissent un sort tirés aléatoirement dans la liste de sorts de son école de magie.

## 0-2 Cannibale

35 couronnes d'or



On ne sait pas si c'est poussé par l'instinct de survie ou par une croyance impie mais ces humains se sont mis à manger la chair de leurs congénères. A l'instar des goules, les cannibales ne consomment que la viande fraîche. Il n'est pas rare de voir un groupe de cannibales autour d'un feu dans les ruelles sombres de Mordheim.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

**Armes / Armures :** Un cannibale peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste de cette bande.



# Hommes de Main

## Zombies

15 couronnes d'or



Les zombies sont des cadavres réanimés par la volonté de leur maître Nécromancien.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	0	3	3	1	1	1	5

**Armes / Armures :** N'utilisent aucun équipement et ne souffre d'aucun malus.

**Apathie :** Incapable de courir.

**Pas de cerveau :** Ne gagne pas d'expérience.

**Ensemble des règles spéciales des morts-vivants :** Peur, Immunité à la psychologie, immunité au poison, insensible.

## Guerriers squelettes 0-5

20 couronnes d'or



Plutôt que de ressuscité un cadavre à moitié décomposé, un Nécromancien peut choisir de ramener à la vie le squelette d'un guerrier. Les cimetières militaires de l'empire regorgent de matière première pour les magiciens noirs.

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

**Armes / Armures :** Peut-être armé dans la liste de cette bande.

**Apathie :** Incapable de courir.

**Pas de cerveau :** Ne gagne pas d'expérience.

**Ensemble des règles spéciales des morts-vivants :** Peur, Immunité à la psychologie, immunité au poison, insensible.



## Loups géants 0-5

30 couronnes d'or



Les loups géants sont originaires des Montagnes du Bord du Monde, ils rodent en meute dans les forêts à la recherche d'une proie.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	4	0	3	3	1	4	1	4

**Armes / Armures :** Griffes et crocs.

**Animaux :** Ne gagne pas d'expérience.

**Meute :** Si au moins 3 loups géants sont au corps à corps avec un même opposant alors ils obtiennent un bonus de +1 pour toucher.

## Chauve-souris géante 0-2

80 couronnes d'or



Les chauves-souris géantes atteignent souvent des proportions gigantesques pouvant dépasser les 4 mètres d'envergure. Les habitants de l'empire font souvent l'amalgame entre les chauves-souris géante et les vampires.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	3	0	3	3	2	3	2	6

**Armes / Armures :** Dents et griffes.

**Volant :** cf caractéristique de la liste.

**Peur:** Les chauves-souris ne sont pas morte mais cause la peur.

**Frénétique :** Obligé de charger si ennemi à portée. 4A au corps à corps. Immunisé à la psychologie. Si la figurine est mise à terre ou sonnée, elle perd la frénésie.

**Animaux :** Ne gagne pas d'expérience.



## Ours ailé 0-1

180 couronnes d'or

Il fut un temps ou cet ours dormait tout l'hiver dans une caverne, depuis qu'un nécromancien a fait ses expériences sur lui, il ne dort que le jour. D'horribles ailes ont été greffées sur son dos et son miel est le sang humain.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	4	0	4	5	3	4	2	5

**Armes / Armures :** Griffes et fourrure. L'ours ne peut ni porte d'armes, ni d'armure.

**Vol :** A cause de sa corpulence l'Ours vol à la moitié de son mouvement.

### Ensemble des règles spéciales des morts-vivants :

Peur, Immunité à la psychologie, immunité au poison, insensible.

**Canalisation nécromantique :** Contrôler un ours ailé demande extrêmement de puissance magique. Le nécromancien est alors incapable de lancer un des sorts du Liber Mortis tant que l'ours est debout.

**Cadavre :** L'ours est le fruit d'expériences nécromantiques, il ne peut pas acquérir d'expérience.

**Grande cible :** L'ours garou est une grande cible comme décrit dans le livre de règles.



## Nuée de chauve-souris 0-3

30 couronnes d'or



On ne sait pas quelle force pousse ces petites créatures à suivre un nécromancien mais il arrive fréquemment que des nuées de chauves-souris précèdent l'arrivée d'une bande de mort-vivants.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	8	2	0	3	2	3	3	3	6

**Armes / Armures :** Dents et griffes.

**Volant :** cf caractéristique de la liste.

**Animal nocturne :** Elle a peur du feu. Elle doit réaliser un test de psy pour charger ou se faire charger par un individu portant une lanterne ou une torche. Elle ne peut pas se déplacer dans une zone de 3 ps autour d'une source de lumière (feu de camps, torche, lampadaire)

**Fragile :** Les chauves-souris ne sont pas résistantes et doivent utiliser le tableau de blessure suivant : 1-2 A terre, 3 Sonné, 4-6 Hors combat.

**Animaux :** Ne gagne pas d'expérience.

## Nuée de rats (Franc tireurs)

15 couronnes d'or + 5 CO de solde (en nourriture)

Valeur : 12 pts



Alors que les Skavens grouillent dans les égouts des villes en ruine, il arrive parfois que certaines bandes arrivent à attirer des nuées de rats en leur offrant de la nourriture, voire des cadavres.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	2	0	2	2	3	4	3	4

**Armes / Armures :** Dents et griffes.

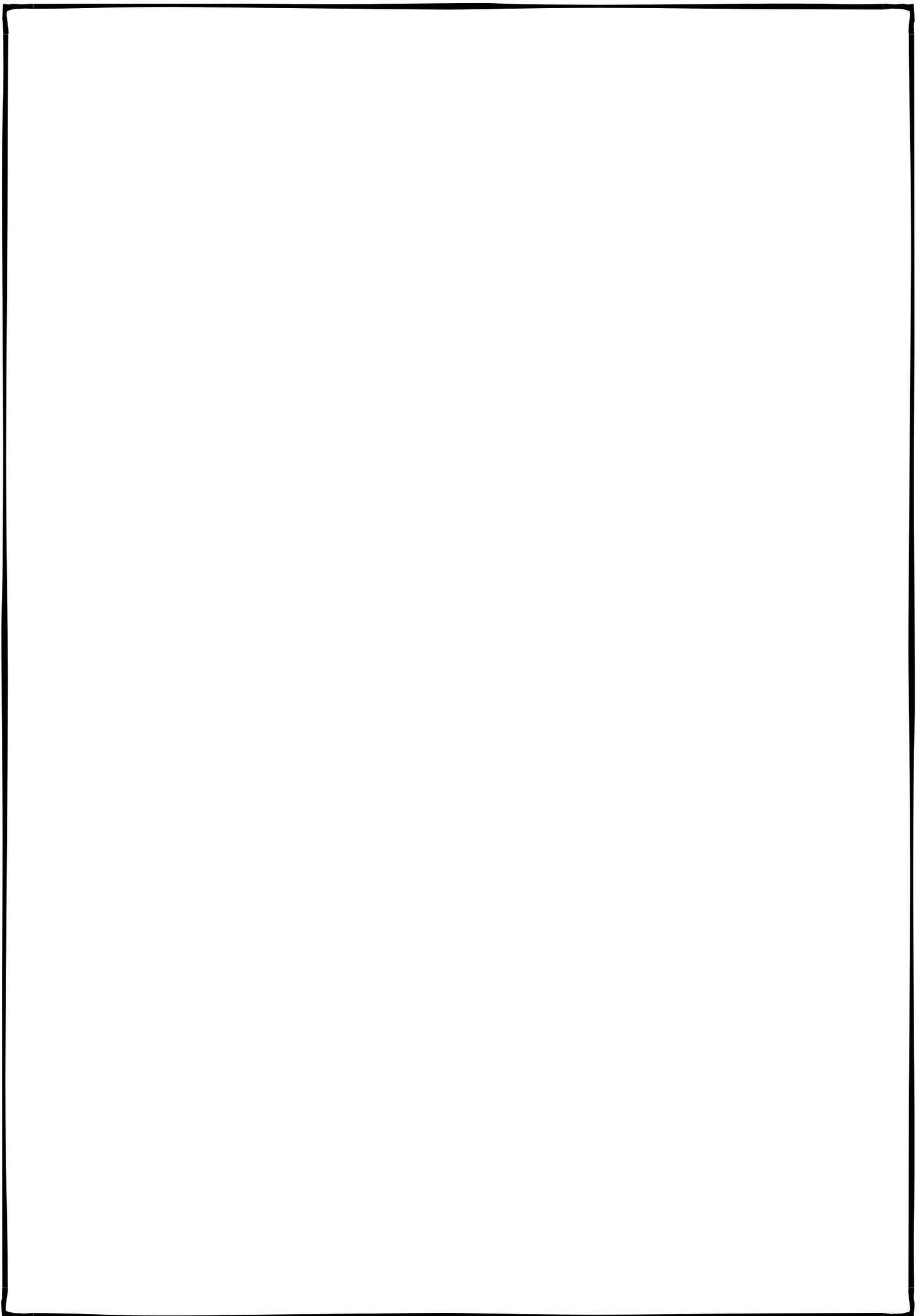
**Contagieux :** Lorsqu'une nuée de rats réussit à mettre un ennemi hors combat, il se peut que la victime contracte une maladie telle que la peste ou le choléra.

Lancez un D6 après avoir décidé du sort de la victime sur le tableau des blessures (que lorsque le dernier PV est perdu).

**1-4 Rien ne se passe**, le guerrier résiste à la maladie.  
**5-6 Contaminé**, le guerrier attrape une maladie et ne pourra pas participer aux 1D3 prochaines batailles.

**Piétinement :** Toutes les grosses créatures peuvent essayer de piétiner la nuée de rat. Il faut pour cela réussir un test d'initiative, si réussi, la nuée perd 1D3 PV sinon les rats arrivent tout juste à s'écarter pour ne pas finir écrasés sous le poids de la créature.

**Animaux :** Ne gagne pas d'expérience.



## Les parchemins du Liber Mortis

Lors de la phase de magie, un nécromancien peut incanter un sort issu de son grimoire. Il s'agit d'un sortilège d'invocation dont la matière première est un zombie de la bande et le parchemin en lui-même. Il s'agit de magie et le sorcier ne pourra pas lancer d'autre sort ce tour ci. L'incantation réussie si la valeur de la difficulté est atteinte avec 2D6. Le zombie et le parchemin sont détruit quel que soit le résultat de l'expérience. Une créature invoquée par un parchemin est conservé d'une partie sur l'autre à moins que le nécromancien ait été mis hors combat.



**Ingrédient:** Le nécromancien doit avoir une ligne de vue et être à moins de 8 pouces du composant utilisé à l'invocation.

**Frais tué :** Si l'ingrédient est un cadavre, il a besoin d'être frais, c'est-à-dire mis hors combat lors de la dernière phase de corps à corps. Le cadavre peut provenir de la bande du nécromancien ou de ses adversaires.

Si le sort est réussi, la nouvelle création se relève en lieu et place de son composant (même au corps à corps).

### Créature du Liber Mortis:

**Ensemble des règles spéciales des morts-vivants :** Peur, Apathie, Immunité à la psychologie, immunité au poison, insensible.

**Instabilité:** Contrôler par le nécromancien elles ne peuvent se déplacer à plus de 8 pouces de ce dernier sous peine de se dissiper. Si elle est mise hors combat elle est aussi retirée automatiquement de la feuille de bande.

**Lien personnel:** Malgré le fait que certains disciples maîtrisent la magie et la nécromancie, les sorts du Liber Mortis leur sont inaccessibles. De même, un disciple ne peut palier au lien d'instabilité.

**Pas de cerveau :** Une créature survivante à une rencontre reste dans la bande pour la prochaine rencontre mais ne gagne pas d'expérience.



## Invocation d'une nuée de choses

Cadavre humain frais - Difficulté 7

Cadavre de zombi - Difficulté 5



Il se peut qu'un nécromancien un peu trop faible ou un peu trop fainéant fasse appel à une nuée de chose pour lui donner un coup de main.

*Le sage sort le crabe de son trou avec la main d'autrui.*

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	2	0	2	2	3	6	1	5

**Armes / Armures :** Elle ne peut pas porter d'armure. Elle peut porter seulement une arme à une main (pas d'épée à deux mains, hallebarde, ect)

**Ridicule :** La nuée ne cause pas la peur

**Vitesse :** La nuée de chose possède déjà une vitesse impressionnante pour sa taille mais ne double pas son mouvement pour les charges ou course.

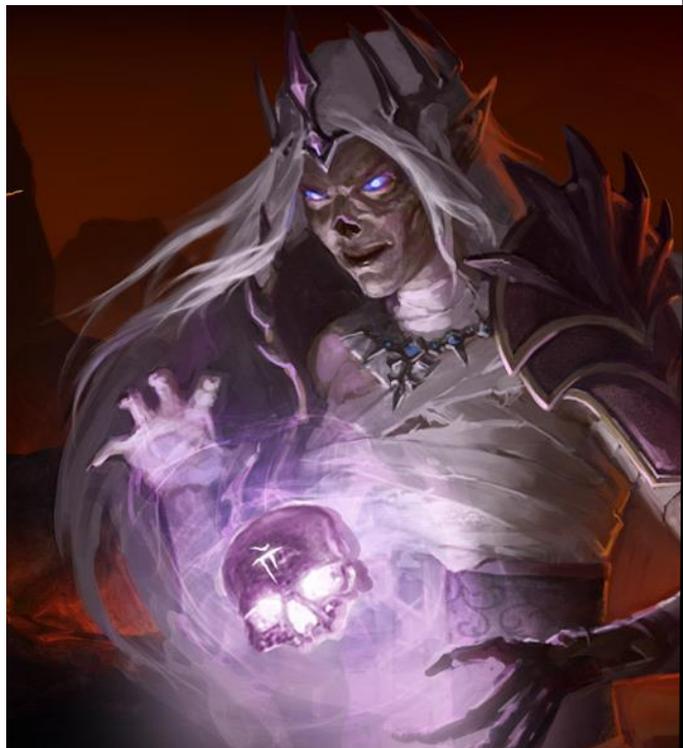
**Coup de main :** La nuée de chose est le prolongement de la main du nécromancien et peut porter n'importe quoi pour celui-ci (un fragment, un coffre au trésor, ect).



## Invocation d'une nuée de têtes

Cadavre humain frais – Difficulté 8

Cadavre zombi - Difficulté 10



Récupérer sur le champ de bataille, dans une morgue ou lors d'exécution, un nécromancien peut faire appel à une nuée de tête pour l'aider en magie. Deux cerveaux valent mieux qu'un, alors 3...

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	0	2	2	3	1	0	6

**Armes / Armures :** Elle ne peut pas porter d'arme ni d'armure mais si elle veut porter un casque il faut en acheter 3.

**Morsure :** Même si la nuée de tête est capable de mordre ses adversaires, on ne considère pas qu'elle puisse attaquer.

**Vol :** Animé par la nécromancie, la nuée peut voler. Cf *Compétences* de la bande.

**Peur :** La nuée est composée de 3 tête décapitées et provoque la peur.

**Incantation polyphonique :** La nuée permet au nécromancien de relancer une fois par tour ses jets de magie tant qu'elle est en jeu (inactive si la nuée est à terre ou hors combat).

## Invocation d'un Pinocchio

### Débris de bois - Difficulté 6

Privé de chair humaine ou animal, un nécromancien peut essayer d'animer des morceaux de bois trouvés dans les rues de Mordheim.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	0	2	2	1	1	1	5

**Armes / Armures :** N'utilisent aucun équipement et ne souffre d'aucun malus.

**Filiforme:** Le Pinocchio est tellement fin que les armes de tir à distance ont du mal à le toucher. Malus de -1 pour le toucher pour les adversaires le prenant pour cible.

**Fait de bois :** Sauvegarde 5+

**Inflammable :** Le Pinocchio essentiellement constitué de bois, les armes à poudre noir obtienne +1 au jet de dégâts.

**Ridicule :** Le pinnocchio cause des interrogation mais pas la peur.



## Invocation d'un halving-zombie

### Cadavre halving frais – Difficulté 7

### Cadavre zombi - Difficulté 10



Privé de chair humaine ou animale, un nécromancien peut essayer d'animer des morceaux de bois trouvés dans les rues de Mordheim.

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

**Armes / Armures :** Dague, Fronde.

**Petite taille:** Un zombie halving est une cible de petite taille, donnant un malus de 1 pour être touché au tir.

**Petite taille:** Il peut se déplacer ou se cacher dans des endroits très exigus inaccessibles aux créatures de taille humaine.

## Invocation d'un loup funeste

### Cadavre de loup géant – Difficulté 10

### Cadavre de loup funeste - Difficulté 7

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	3	0	4	3	1	2	1	4

Règles des loups funestes normaux comme dans la *bande de Mort Vivant* du livre de règles de Mordheim.

## Invocation d'un zombie de Nurgle

25 couronnes d'or

Cadavre chaotique frais - Difficulté 7

Cadavre zombi - Difficulté 11

Le nécromancien s'essaye à la magie de Nurgle en envoyant un zombie dans le plan du Chaos. Lors de son retour, le zombie se voit doté de toute sorte de mutations aléatoires

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	0	3	3	1	3	3	5

**Armes / Armures :** N'utilisent aucun équipement et ne souffre d'aucun malus.

**Mutation :** Sa mutation lui a donné 2 attaques supplémentaires (3)

**Aura démoniaque :** En raison de leur nature magique et semi-intangible, ce zombie-démon dispose d'une sauvegarde d'armure de 5+

