

Retour à la Cité des Damnés : Mordheim Acte II

Une adaptation des règles de Frostgrave et Mordheim par S. Mazoyer « Newlight » et N. Martin

Création de bande :

Le joueur dispose de 600 CO à la création de bande pour composer celle-ci.

Une figurine avec la règle Chef dispose de la première phase d'activation et a une bulle de commandement de 4 pas de rayon.

Une figurine avec la règle Sous-chef dispose d'une phase d'activation secondaire et a une bulle de commandement de 2 pas de rayon.

Bande de Mercenaires :

Une bande de mercenaires ne peut avoir plus de 15 membres et peut être constituée des membres suivants :

1 Capitaine, Chef

0-3 Champions, Sous-chef

0-2 Recrues

0-5 Bretteurs

0-7 Tireurs

0+ Soldats

Provenance des bandes : Une bande des régions suivantes gagne certains avantages listés ci-dessous.

Reiklanders : Les Tireurs gagnent +1 en tir.

Marienburgers : Le joueur commence avec 650 CO pour créer sa bande.

Midenheimers : Le Capitaine et les Champions ont la règle *Fort* : Cette figurine gagne un bonus de +2 aux dégâts en mêlée (en plus de celui conféré par une éventuelle arme lourde).

1 Capitaine, 150 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	2	11	2	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arc, arbalète, arme lourde (remplace l'arme de base dans ce cas)

Le Capitaine peut recevoir une Cotte de mailles au prix de 5 CO.

Règle spéciale : Chef

0-3 Champions, 100 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	1	11	1	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arc, arbalète, arme lourde (remplace l'arme de base dans ce cas)

Un Champion peut recevoir une Cotte de mailles au prix de 5 CO.

Règle spéciale : Sous-chef

0-2 **Recrues**, 20 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	0	0	10	1	10

Équipement de départ : Au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague, Arc+Dague

0-5 **Bretteurs**, 45 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	0	11	0	10

Équipement de départ : Armure de cuir, au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague

0-7 **Tireurs**, 40 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	0	2	11	0	10

Équipement de départ : Armure de cuir, au choix parmi Arc+dague, Arbalète+Dague

0+ **Soldats**, 40 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	0	11	0	10

Équipement de départ : Armure de cuir, au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague, Arme lourde, Arc+dague, Arbalète+Dague

Bande de Répurgateurs :

Une bande de Répurgateurs ne peut avoir plus de 12 membres et peut être constituée des membres suivants :

- 1 Capitaine Répurgateur, Chef
- 0-2 Répurgateurs, Sous-chef
- 0-1 Prêtre-guerrier, Sous-chef
- 0-5 Flagellants
- 0+Séides
- 0-5 Chiens de guerre

1 **Capitaine Répurgateur**, 160 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	3	11	3	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arbalète

Un Capitaine Répurgateur peut recevoir une Cotte de mailles au prix de 5 CO.

Règle spéciale : Chef, Au bûcher !

Au bûcher ! : Cette figurine gagne un bonus de +2 aux dégâts qu'elle inflige à une figurine capable de lancer des sorts autre que ceux de la liste Thaumaturgie.

0-2 Répurgateurs, 110 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	2	11	2	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arbalète

Un Répurgateur peut recevoir une Cotte de mailles au prix de 5 CO.

Règle spéciale : Sous-chef, Au bûcher !

Au bûcher ! : Cette figurine gagne un bonus de +2 aux dégâts qu'elle inflige à une figurine capable de lancer des sorts autre que ceux de la liste Thaumaturgie.

0-1 Prêtre-guerrier, 110 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	1	0	11	2	10

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : bouclier, 2ème arme de base

Règle spéciale : Sous-chef

Magie : Un Prêtre-guerrier dispose de deux sorts choisis dans la liste de Thaumaturgie.

0-5 Flagellants, 60 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	0	0	10	2	14

Équipement de départ : Arme lourde

Règle spéciale : La fin des temps est proche.

La fin des temps est proche : Cette figurine gagne un bonus de +2 aux dégâts (en plus de celui conféré par une éventuelle arme lourde).

0-5 Chiens de guerre, 15 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
8	2	0	10	2	10

Équipement de départ : Crocs et griffes

Règles spéciales : Animal, ne peut porter d'objet ou de trésor

0+ Séides, 20 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	1	0	10	0	10

Équipement de départ : Au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague, Arc+Dague