

Événements aléatoires

Mordheim est une cité sombre et sinistre qui fourmille de dangers. On ne peut même pas s'y fier aux lois de la nature les plus élémentaires. Ce tableau représente les choses étranges, dangereuses et mortelles sur lesquelles les PJ peuvent tomber au détours d'une ruelle, dans un bâtiment en ruine ou durant un combat.

L'après-midi était étouffant et la sueur coulait dans le col de Reinhold, trempant la tunique qu'il portait sous son gilet en cuir. « Cet endroit maudit ne pourrait pas avoir un climat normal? Par Sigmar nous sommes en plein hiver ! »

Ses compagnons l'ignorèrent, accaparés qu'ils étaient par leurs propres problèmes. Le meilleur moyen de vaincre la chaleur était de se concentrer sur sa tâche, la prospection de la Malepierre, et de rêver à ce qu'on allait s'acheter avec l'or que rapporterait un bon filon. »

Une ombre s'étendit rapidement sur la rue, et les membres de la bande levèrent la tête pour déterminer la nature de ce soulagement. Le ciel était plein de nuage noir. Au lieu de s'en réjouir cependant, les guerriers furent glacés d'effroi. Ces nuages avaient une apparence inquiétante et surnaturelle d'un vert putride, et semblaient gonflés de quelque horrible fluide.

« Quoi encore ? » demanda Reinhold, prononçant la question que tout le monde se posait.

Avec un son ressemblant à des hurlements de damnés, les nuages éclatèrent et une pluie jaune se mit à tomber. A son contact, la chair brûlait et crépitait. Comme un seul homme, les compagnons s'élancèrent en criant vers un bâtiment proche. A quelques pas de l'abri, la dernière recrue, Manfred, tomba à genoux et se mit à hurler en se lacérant les chairs. Depuis le bâtiment, les autres regardèrent Manfred tomber face contre terre dans la boue de la rue, tandis que cessaient ses cris.

Klaus, le plus grand membre de la bande, se tourna vers Reinhold, un air peiné sur son visage balafre. « Il fallait absolument que tu poses la question, hein ? »

Rencontres Aléatoires :

Le terme « personnage(s) » est utilisé dans les lignes qui suivent, cela englobe les PJ, et tout les PNJ qu'ils soient ennemis ou amis.

Les rencontres peuvent être placées à n'importe quel moment, pendant que les PJ fouillent un lieu, où durant un combat acharné contre des cultistes sanguinaires. La liste proposée est juste une aide que vous pouvez utiliser comme bon vous semble.

Il faut garder en mémoire que les ennemis qui pourrait apparaître, sont les ennemis de tous le monde, il ne s'attaqueront pas seulement au PJ. Une meute de chiens affamée ou un Sanguinaire ne fera pas de distinctions entre les 2 camps.

Vous pouvez bien entendu utilisé tout se contenu à votre guise, n'hésitez pas à piocher les événements qui vous plaisent pour les utiliser quand bon vous semble, sans faire de jet de dés au préalable.

Résultat du D66 :

11. Mercenaire Ogre

Un Mercenaire Ogre surgit un peu plus loin dans la rue. Si les PJ sont affaiblies il les attaquera sans hésitation. Si l'Ogre n'a aucune chance de gagner, au lieu d'attaquer il propose ses services aux PJ le temps de leur expédition dans Mordheim, pour la somme de 30Co. (Voir annexe pour le profil).

12. Nuée de rats

Quelque chose dans les égouts a effrayé les rats qui y vivent. Ces derniers sont pressés de s'en aller et attaquent tout ce qui leur barre la route. Si les PJ ne s'écartent pas de la trajectoire des rats (Ils ont 3 rounds), chaque PJ subit 1D3 touches de BF2(soit 1D10 + 2 point de blessures).

13. Tremblement de terre

De puissantes énergies magiques émanant du cratère au centre de la cité secouent le paysage. Le sol s'agite violemment et les PJ ont du mal à rester debout. Les secousses durent 1D3 rounds. Pendant toute leur durée, le mouvement est réduit de moitié, tout les Tests subissent un malus de 10%, et chaque personnage au début de son tour fait un **Test d'agilité (-10%)**, si il échoue, il est mis à terre.

14. Grand vent

Un vent violent se lève, faisant voler les débris et tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol. Tout les Tests subissent un malus de -10% durant 1D10 x 6 rounds.

15. Du sang pour le Dieu du sang !

Hélas pour les PJ, un combat violent entre 2 bandes a eu lieu peu de temps avant leur arrivés, l'odeur du sang a attiré l'attention d'un serviteur de Khorne. La réalité se déchire tandis qu'un Sanguinaire maléfique surgit du Royaume du Chaos afin de répandre encore plus de sang pour son maître (Voir annexe pour le profil).

16. Trouvaille

Un des PJ trébuche sur un fragment de Malepierre ! Le PJ fait un **Test d'Endurance (+20%)**, s'il échoue, il fait un jet sur le tableau des mutations. Il peut garder le fragment bien entendu, à ses risques et périls...

21. Esprit tourmenté

D'innombrables malheureux ont subi des morts plus atroces les unes que les autres depuis la chute de la comète. Tous n'acceptent pas si facilement leur nouvelle condition et ne trouvent pas le repos, à cause d'une dernière tâche à accomplir ou d'une vengeance à assouvir. Les PJ rencontrent justement l'un de ces fantômes, il se déplace en traversant les murs, les obstacles ou les PJ comme s'ils n'existaient pas. Tout les PJ doivent effectuer un **Test de Terreur** en le voyant. Le fantôme disparaît ensuite.

22. Bâtiment en feu

Soudain, un bâtiment s'embrase. Les restes d'un feu que l'on croyait éteint depuis longtemps ont repris vie et déclenché l'incendie. Tout PJ à l'intérieur subit une touche de BF3. Le bâtiment cause désormais la *Peur*.

23. Mangeur d'homme

Un arbre a été changé en prédateur vorace par la proximité de la magie chaotique qui sature la région. Les PJ sont attaqués par le mangeur d'homme, une énorme gueule s'ouvre dans le tronc tandis que les branches tentent de les y attirer. Le mangeur d'homme ne peut pas se déplacer (Voir annexe pour le profil).

24. Squelettes

La magie qui sature la région réduit les squelettes en poussière rapidement, mais des hordes de ces derniers se relèvent au hasard pour sillonner la ville et attaquer tout ce qui bouge avant de tomber en pièces. 2D10 squelettes apparaissent et attaquent les personnages les plus proches (Voir annexe pour le profil).

25. Distorsion de l'air

La réalité elle-même semble se déformer, faussant les perceptions au point que nul ne puisse se fier à ses sens. Durant 1D10 rounds, chaque personnages doit réussir un **Test de FM (+20%)** avant d'entreprendre une action de mouvement (Ex : Charger, escalader, sauter,etc...) ou de tir.

26. Rejeton

Les PJ tombent sur l'un des nombreux anciens habitants de la cité qui se sont trop approchés du cratère au centre de Mordheim et furent transformé en Rejetons décérébrés. Le rejeton les attaquent immédiatement le personnage le plus proche (Voir annexe pour le profil).

31. Effondrement de bâtiment

Un bâtiment s'effondre ! Si un PJ est dans se bâtiment, il fait un **Test d'Agilité**, si il échoue, il subit une touche de BF5.

32. Graffitis sur un mur

Un des PJ voit des signes de sang apparaître sur le mur le plus proche. Lancez 1D3 pour savoir ce que disent les mystérieux signes :

- 1 - La lecture des signes afflige la figurine d'une malédiction mineure, le PJ subit -10% à tout ses test pour les prochaines 24h.
- 2 - Le PJ apprend que les restes d'un butin se trouvent dans le bâtiment. Il découvre 1D10 Co, 2D10 Pa et 4D10 SdC.
- 3 - C'est rigolo, mais rien ne se passe.

33. Épais brouillard

Une purée de pois se lève durant 1D10 Rounds. Les personnages doivent faire un **Test de Perception (+10%)** avant d'entreprendre une action de charge ou de tir.

34. Main de pierre

Des mains de terre et de roc surgissent du sol s'agrippant aux jambes des personnages. Les personnages sont immobilisés durant 1D3 rounds.

35. Meute de chiens

De nombreux chiens de la cité se sont retrouvés sans foyer. Ils sont redevenus sauvages et se rassemblent en meutes pour chasser. Les personnages sont attaqués par 2D3 chiens sauvages (Voir annexe pour le profil).

36. Possédé !

Un des personnages est soudain possédé par un esprit mineur. L'entité est bien trop faible pour pouvoir contrôler le corps entier, mais peut tout de même prendre possession d'un membre (souvent un bras). Le personnage subit chaque round une touche automatique de sa BF durant d3 rounds.

41. Fontaine de sang

La cité elle-même semble pleurer le sang versé dans ses rues. À chaque qu'un personnages meurt, le personnage qui a porté le coup fatal est mis à terre par une gerbe de sang qui jaillie du sol. Les éventuels autres protagonistes du combat ne pas affectés car le liquide ne semble viser que ceux qui l'ont susciter par leur actions sanguinaires.

42-44 Tempête du chaos

Des nuages verdâtres se massent rapidement au-dessus de la cité et une foudre chaotique commence à zébrer le ciel. Le tonnerre ébranle l'horizon en hurlant presque intelligiblement. Les nuages eux-mêmes semblent prendre la forme de créatures monstrueuses. Lance 1D6 pour savoir ce que la tempête va déclencher :

- 1 – Une foudre chaotique commence à frapper le sol en quête d'une victime ! Elle touche le personnage avec le grand nombre de point d'armure, attiré par la grand quantité de métal (en cas d'égalité, choisissez de façon aléatoire, ou pas...). La victime subit une touche de BF5 sans modificateur d'armure. La foudre continue à frapper pendant 1D3 rounds supplémentaires.
- 2 – Des poissons tombent du ciel et recouvrent le quartier ! Le mouvement est réduit de moitié à cause des poissons mouillés et glissant qui s'agitent sous les pieds.
- 3 - De l'eau contenant de la poussière de Malepierre s'est évaporée pour produire d'étranges nuages, desquels tombe une pluie nocive qui brûle la chair et entame la pierre comme le métal. Tout personnages n'étant pas à l'abri subit une touche de BF2 à chaque round tant que la pluie dure et qu'il n'est pas abrité. La pluie dure 1D10 round.

4 – Une concentration magique de foudre se forme près du sol, nimbant les environs d'une étrange lueur verdâtre. Elle commence à se déplacer dans les environs, attirée par les pouvoirs magiques dont elle se nourrit. Elle se déplace vers la source de magie la plus puissante (Ex : Sorcier, prêtre, objet magique, etc...). Si la source de magie la plus puissante (ou son porteur) est touché par la concentration magique, il est placé en stase temporelle et ne peut rien faire du tout. Il ne peut pas être attaqué ou blessé d'aucune manière, la concentration protège sa proie ! Une fois le personnage immobilisé, la concentration ne bouge plus et se nourrit de ses énergies magiques pendant 1D3 rounds avant de retourner vers les nuages en le relâchant.

5 – Un grondement émane des cieux, et la foudre jaillit de nuages étranges. Le tonnerre est si puissant qu'une onde de choc jette les personnages à terre comme s'ils avaient été giflés par un géant. Chaque personnage fait un **Test d'Endurance**, si il échoue il est mis à terre.

6 – Des vrilles de fumée s'échappent des nuages et s'enroulent autour des têtes de un personnage de chaque camp, choisis de façon aléatoire. Ils ont été choisis comme champions par des dieux des tempêtes rivaux. Les élus doivent se diriger l'un vers l'autre et combattre jusqu'à la mort de l'un d'entre eux.

45. Gladiateur

Cette rencontre est identique à celle du Mercenaire Ogre décrite auparavant, sauf que le personnage rencontré est un gladiateur qui demande 15Co pour ses services. (Voir annexe pour le profil).

46. Nuages de mouches

Un énorme nuage de mouche apparaît dans le ciel et s'abat sur les personnages en contrebas. Tout les personnages subissent un malus de -10% sur tout leur Test car des millions de mouches bourdonnent autour d'eux et pénètrent dans tous les orifices ouverts. Les mouches restent pendant 1D3 rounds

51. Siphon

Une énorme bouche s'ouvre sous les pieds d'un personnage choisis de façon aléatoire. Faites un **Test d'Initiative** (+30%), s'il échoue le personnage est engloutie, et est considéré comme mort.

52. Poltergeist

Sélectionnez aléatoirement un personnage dans un bâtiment (s'il n'y en a pas, ignorez ce résultat et relancez sur ce tableau). Malheureusement pour lui, il n'est pas aussi seul qu'il le croyait. Il perçoit un léger bruit de déchirure comme si l'air lui-même se scindait en deux et quelque chose se manifeste derrière lui. Le personnage est expulsé du bâtiment par une force surnaturelle. Le bâtiment cause désormais la *Peur*.

53. Pestiférés

La maladie est courante chez les quelques malheureux qui survivent dans la cité. Les D10 membres de ce groupe ont contracté une peste particulièrement redoutable appelée *La pourriture de Neiglish*. Il se déplace en direction des personnages pour leur demander de l'aide en s'agrippant à eux et en les suppliant occasionnant ainsi une gêne considérable. Si un ou plusieurs pestiférés sont chargés, visés ou attaqués de quelque manière, les malheureux fuiront immédiatement. Chaque personnage touché par un pestiféré doit faire une Test d'Endurance, s'il échoue, il contracte *La peste de Nurglish* (Voir Wjdr p.136).

54. Dernière survivante

Les horreurs de Mordheim peuvent briser les esprits les plus forts. Cette matriache Sigmarite a vu toute sa bande se faire massacrer et en a perdu la raison. Elle cherche à présent à se venger et peu lui importe sur qui ! Elle attaque le personnage le plus proche et combattrait jusqu'à la mort (Voir annexe pour le profil).

55. Pièges

Quelque vil personnage a piégé toute la zone que les personnages parcourent. Il peut s'agir de fosses à pieux, de puits, de planches à clous sur ressorts, etc... Il suffit de leur mettre quelque piège de votre invention sous les pieds tant qu'ils seront dans cette zone.

56. Catacombes

Le sol se dérobe sous un des PJ, qui tombe dans une section isolée des catacombes sous la cité. Le PJ fait un Test d'Agilité, s'il échoue, il subit une touche de BF3 due à la chute. Il découvre 2D10 Co de matériel à revendre en fouillant les lieux.

61. Fruit interdit

Des fleurs blanches s'ouvrent soudain sur un arbre proche et émettent un puissant parfum capiteux. Les branches tentatrices offrent à la cueillette leurs gros fruits rouge sang. Quiconque mange l'un de ces fruits doit effectuer un Test d'Endurance, s'il échoue, il subit 1 point de dégât par heure durant 1D10 heures due à l'empoisonnement.

62. Les damnés

Beaucoup considèrent que la destruction de Mordheim n'est que le prélude à la fin du monde. Des groupes de ces fous furieux sont souvent attirés par la cité, et ils attaquent sans discernement tous ceux qu'ils y croisent, croyant que de tels agissements vont aider à éviter le cataclysme. Ce groupe est constitué de 1D3 flagellants, et attaquent les personnages les plus proches. Ils combattront jusqu'à la mort. (Voir annexe pour le profil)

63. Bassin réfléchissant

Un des PJ remarque un petit bassin. Ce dernier est rempli d'une sorte de métal liquide ou d'une eau étrangement scintillante, dont la surface ne se plisse presque pas sous la brise. Les PJ peuvent ignorer sa découverte, ou se pencher pour en fouiller le fond. S'il est assez brave pour regarder le liquide, lancez 1D6 :

1 – L'eau reflète des images cauchemardesques de la mort du PJ et ce dernier en devient paranoïaque. Pour le reste de la journée le PJ a *Peur* de tout les ennemis.

2 – Le PJ aperçoit une image du futur. Le PJ gagne 1 Point de Fortune.

3 – Une image du dieu du guerrier apparaît, qu'il s'agisse de Sigmar ou même du seigneur des Ombres. Son courage renouvelé par l'apparition, le PJ peut ignorer tout les Test de *Peur*, et de *Terreur*, pour le reste de la journée.

4 – Le PJ plonge le regard dans les profondeurs de son propre esprit, se découvrant des aptitudes inconnues. Il peut communiquer avec les autres PJ par télépathie jusqu'à la fin de la journée.

5 – Un bras gracile émerge du bassin, sans en agiter l'eau, et un doigt pâle touche la poitrine du PJ. La caresse diffuse une lueur dans tout le corps du PJ, qui prodigue une sensation de force et de vitalité. Le PJ est guéri de tout ses effets néfastes.

6 – La cité choisit de révéler son vrai visage au PJ, dévoilant l'intelligence monstrueuse qui se cache derrière l'apparence de simples ruines. Le PJ fait un Test de volonté, s'il échoue, il gagne 1 point de folie car il est traumatisé par la révélation et titube en arrière sous l'effet de la terreur.

65. Camelot

Les PJ aperçoivent un camelot déambulant dans les ruines. Ce marchand itinérant porte tout son stock sur son dos et propose ses marchandises aux PJ. Il a toute les marchandises décrite dans le WJDR sur lui.

66. Araignée de grenier

L'exposition à la Malepierre a transformé cette petite araignée de grenier en gigantesque monstre ! Elle attaque le personnage le plus proche (Voir annexe pour le profil).

Merci à Mark Havener et Tim Huckelbery pour leur travaille que j'ai adapté pour WJDR.