

Quartier général v1.1



Noirceur dans Glücksheim

Chaque bande peut établir un quartier général (QG) dans un des territoires de Glücksheim. Une bande peut améliorer son QG en achetant des infrastructures ou en engageant du personnel. Un QG qui déménage ne produit pas de ressource pendant un tour complet.

Types de QG:

1. Tentes / Ruines (N'importe où; GRATUIT)
2. Maison (Ville; 15CO) - Donne +2 aux jets de Rareté. Tirer 1D6 à chaque tour : 1= réparations nécessaires - 1D6CO.
3. Taverne (N'importe où sauf Eaux; 30CO) - Génère 1D6CO par tour. Tirer 1D6 à chaque tour : 6= une bagarre générale éclate; les dégâts s'élèvent à 1D6X4CO.
4. Ferme (Forêt, Plaines, Collines; 30CO) - Génère 1D3CO par tour +1 Grain.
5. Cimetière / Sépulture (N'importe où; 30CO) - Génère 1D6CO par tour du pillage de tombes ou de frais funéraires. 1D3-1 Zombie(s) par tour peuvent être animés ici par les bandes de Morts-vivants.
6. Égouts / Caves (Ville; 15CO) - Permet à la bande qui se défend d'utiliser l'habileté *Infiltration*.
7. Chapelle (N'importe où; 40CO) - Permet de retirer un jet de dé(s) par bataille ou un jet de blessure après une bataille.

Personnel additionnel:

Chirurgien (Tentes / Ruines, Maison, Chapelle; 30/2) - Réduit les parties manquées de 1; Un héros par tour peut tenter de guérir une blessure (1: Mort, 2: Devient *Stupide*, 3-5: Rien, 6: Guéri!)

Cartographe (N'importe où; 25/3) - Permet de retirer un dé dans la phase d'Exploration

Archer (Tentes / Ruines, Taverne, Ferme, Forêt; 15/-) - +2 aux jets de Rareté - Missiles & flèches.

Forgeron (Tentes / Ruines, Taverne, Ferme; 15/-) - +2 aux jets de Rareté - Armes et Armures

Animalier (N'importe où; 20/2) - Animaux/Bêtes tués sur un 1 seulement. +2 aux jets de Rareté - Animaux.

Travailleur (Serviteur, Paysan, Mineur, Chasseur, etc.) (N'importe où; 10/-)

Marchand (N'importe où sauf Égouts / Caves; 20/2) - +1 aux jets de Rareté - Objets; Vend équipement à 75% de leur valeur au lieu de 50%.

Infrastructures:

Bannière (10CO) - Point de ralliement. Guerriers à 6" de la bannière utilisent le Leadership de leur Chef quand ils se défendent. Si volée, la bande devient *Déchaînée (Frenzy)*.

Échelle (5CO) - Peut être transporté à la marche par 1 guerrier ou en courant par 2 guerriers.

Barrière (10CO) - 6"large X 1"haut. Défenseurs seulement touchés sur un 6.

Fossé (5CO) - 6"large X 1"profond. Terrain difficile qui réduit le mouvement de moitié.

Pieux (10CO) - Comme le fossé sauf qu'un guerrier traversant un coup F3 sur un 5+ (pas d'armure).

Têtes décapitées (5CO) - Attachées à la Barrière ou aux Pieux. *Cause la Peur* si l'ennemi traverse cette zone.

Tour de garde (20CO) - Plate-forme surélevée pour tirer des projectiles. 8"haut maximum.

Tunnels (15CO) - Un groupe de Henchman est gardé en réserve et peut-être placé n'importe où au début d'un tour mais à au moins 8" d'un guerrier ennemi.

Pièges (10CO, Rare 6) - Trois marqueurs de pièges sont placés: Deux sont vrais, un est faux. Un piège est activé lorsqu'un ennemi s'en approche à moins de 1". Vrai piège = une attaque F4 (pas d'armure).

Défendre le QG

Une bande qui défend son repaire a quelques avantages.

Tous les membres de la troupe sont Immunisés aux *All Alone tests*. Tous les guerriers sont Immunisés à la *Peur*. La bande ne peut dérouter sauf volontairement. Un groupe de Henchman peut débiter la bataille *Caché*.