

MORDHEIM

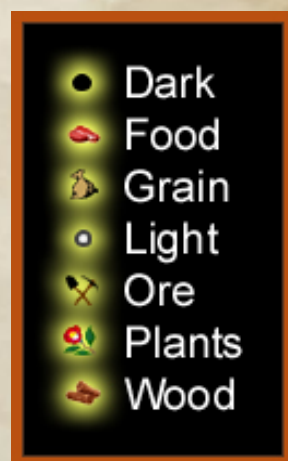
Noircœur dans Glücksheim

La carte présente la cité de Glücksheim et ses environs. Autour de la cité, on retrouve huit zones sauvages (A1-A8). Dans la cité, il y a cinq quartiers : Nord (N1-N5), Est (E1-E5), Sud (S1-S5), Ouest (W1-W5) et Centre (la zone ténébreuse). Chaque bande débute la campagne avec un territoire sauvage déterminé aléatoirement. Les déplacements des bandes déterminent les batailles.



Ressources

Certains territoires peuvent produire différentes ressources qui sont représentées sur la carte par des symboles (voir légende). Les sept ressources sont : Bois, Grain, Lumière, Minerai, Noir, Nourriture et Plantes. Le territoire contenant le quartier général de la bande produit automatiquement une ressource à chaque tour (si le QG n'est pas déménagé ou pillé). Autrement, il faut assigner 2 travailleurs ou 1 guerrier de la bande à la production de ressource dans un territoire contrôlé. Les guerriers produisant des ressources ne peuvent prendre part aux batailles.



Artefacts

Chaque quartier possède de grands trésors. Une bande qui prend le contrôle d'un secteur de la ville pendant un tour obtient automatiquement un des artefacts de cette zone (déterminé aléatoirement). L'artefact doit être assigné à un des héros de la bande. Si le héros devient *Étourdi* ou est mis *Hors d'action*, il perd l'artefact (placer un marqueur d'artefact en contact avec sa base). Pour ramasser l'objet, il faut dépenser une action complète de déplacement ou d'attaque.

Territoires

ID	Endroit
C1	Zone Ténébreuse
E1	Place du Marché
E2	Grande Librairie
E3	Temple Sombre
E4	Cimetière
E5	Temple de Guérison
N1	Palais
N2	Armurerie
N3	Écuries
N4	Jardins

N5	Prison
S1	Brasserie
S2	Pont
S3	Manoir du Sorcier
S4	Magasin Général
S5	Colisée
W1	Égoûts
W2	Quais
W3	District du Plaisir
W4	Bidonville
W5	Tour de l'Horloge

A1	Forêt Ancienne
A2	Plaine Arbustive
A3	Collines Douces
A4	Forêt Jeune
A5	Eaux Peu Profondes
A6	Lande Hantée
A7	Collines Escarpées
A8	Plaine Herbeuse