

LE PROJET MANNATHEIM

MORDHEIM

CRÉER SA BANDE ET SON PERSONNAGE

Ce livret permet de créer votre bande et vos personnages puis de les améliorer en dépensant les **couronnes impériales** à votre disposition. Ces couronnes vous sont attribuées collectivement à la création de la bande, ou en récompense des opus précédents : concertez-vous avec les autres membres de votre groupe pour décider des dépenses que vous allez faire...

Rassembler votre bande

Choisir l'origine de sa bande

Consultez le livret *Univers* pour choisir l'origine qui vous convient le mieux. Chaque origine a des **compétences** et des **carrières** différentes.

Lorsque vous choisissez votre origine, vous vous engagez à respecter les **consignes roleplay** précisées dans le livret *Univers* la concernant : **symboles** et **couleurs**, **apparence générale** et **tailles**, notamment pour les gobelins, les halflings ou les ogres où nous demandons aux joueurs d'être effectivement petits ou grands, ou à défaut de proposer un **costume très convaincant**.

S'inventer un nom de bande et une histoire

Choisissez ensemble un **nom évocateur** de ce que vous souhaitez vivre et rédigez quelques lignes sur votre **histoire** en vous aidant du livret *Univers* ou de ressources internet : comment votre bande s'est-elle formée ? Que vient-elle faire à Mordheim ?

Fixer le nombre de personnages

Votre origine vous impose aussi un **effectif minimum et maximum**. Le **nombre** de joueurs que vous souhaitez être pourra donc influencer ce choix. **Si vous êtes trop nombreux**, il faudra se scinder en **deux bandes**. Attention, même d'origine semblable, toutes les bandes restent rivales et poursuivent des buts profondément personnels. Aucune amitié ne devra tenir une fois dans Mordheim.

Si vous êtes trop peu ou sans bande, vous pouvez nous contacter pour :

- **vous inscrire** en indiquant que vous acceptez de rejoindre une bande incomplète,
- **incarner un franc-tireur/une franc-tireuse**, personnage solitaire qui se rend disponible à Noirefosse pour se faire recruter par les bandes.

Capitaine de bande

La personne qui incarne le rôle de capitaine de bande, de préférence un **héros/une héroïne**, est son **dirigeant** ou sa **dirigeante RP**. Ce rôle revient à **motiver** le groupe, prendre des décisions **stratégiques**, ou maintenir la **discipline**. On l'écoute (soit par amour ou dévouement, soit par crainte, en fonction de chaque bande). En cas de votes concernant les dépenses du groupe, il ou elle tranche les égalités.

Porte-parole

Le ou la **porte-parole** n'a aucune existence dans le jeu. Il ou elle permet la **communication avec l'organisation** lors des moments HRP : décompte de temps, application de séquences aléatoires, questions de règles ou d'arbitrage, **liaison avec le PC-orga**. Une même personne peut assurer les rôles de capitaine et de porte-parole si vous le souhaitez.

Créer votre personnage

S'inventer un nom et un passé

Ce nom, ou ce surnom, ne doit pas être trop basique pour ne pas risquer de doublon, ni trop complexe. Vous trouverez page 16 quelques exemples pour vous inspirer.

Inventer quelques détails sur le passé de votre personnage pourra en outre être utile pour développer votre roleplay en jeu.

Identifier son profil

Chaque personnage dispose d'un **profil** composé de ses **caractéristiques** et de ses **compétences**, des talents particuliers que peuvent posséder les personnages.

Par défaut, chaque membre dispose du **profil de base** correspondant à son origine.

Progresser dans une carrière

Votre bande peut dépenser des **couronnes impériales** pour améliorer votre **profil** et le faire progresser dans une **carrière**.

Il existe deux types de **carrières**:

- les **carrières héroïques** sont individuelles (elles ne concernent qu'un seul personnage qui va suivre seul sa destinée de héros ou d'héroïne).
- les **carrières de groupe** sont partagées par plusieurs personnages d'une même bande qui forment une troupe d'élite en son sein. Elles **ne sont payées qu'une seule fois** pour le groupe (de même que leurs spécialisations).

La section d'achat de ce livret présente toutes les carrières actuellement disponibles pour chaque origine de bande, ainsi que les voies de spécialisation disponibles pour les carrières ayant été sélectionnées au moins une fois lors du GN précédent.

S'engager dans une carrière est toujours avantageux : le personnage dispose de **meilleures caractéristiques** et **compétences** et cela lui donne accès parfois à de **l'équipement lié** gratuit.

Un choix de carrière est **définitif** : tout personnage qui en possède une ne peut en recevoir d'autre et la conserve jusqu'à sa mort.

S'équiper et s'améliorer

Somme de départ et couronne impériale

La **somme de départ** de chaque bande est de 500 **couronnes impériales (C.I.)**. La couronne impériale **n'est pas représentée en jeu**. Elle ne peut être obtenue qu'à la création de la bande

puis entre les GN grâce à la revente de la pierre magique. Elle est la seule monnaie qui permet de recruter des membres et d'acheter l'équipement lié, les carrières et les spécialisations présentées dans cet ouvrage.

ORIGINE / EFFECTIF	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Gobelin						200	230	265	305	350	400
Halfling, Skaven					225	250	280	315	355	400	
Humain (Breto, Chaos, Empire, Sigmar, Répurg)				250	270	295	325	360	400		
Elfe			250	270	295	325	360	400			
Orc		250	270	295	325	360	400				
Ogre	250	270	295	325	360	400					

Exemple : une bande d'elfes peut compter de 4 à 9 personnages. Pour en compter 7, elle doit payer 325 C.I. Il lui restera donc 175 couronnes pour acheter à ses membres des carrières ou de l'équipement lié.

S'équiper, avant et pendant le jeu

Par défaut, tous les personnages commencent le jeu avec des **haillons** (vos vêtements de base, chaussures et ceinture) et une **dague** gratuite.

Tout équipement de départ supplémentaire est acheté avec les couronnes impériales. Il est alors considéré comme **lié à votre personnage** qui va nouer un lien fort avec lui. L'équipement lié ne peut ainsi être **ni volé, ni vendu, ni échangé, ni prêté, ni donné** (même à un autre personnage d'une même bande). Il est conservé d'un GN à l'autre. Lors de la mort de votre personnage, en revanche, il est perdu.

Chaque joueur apportera au GN les objets qui représentent son équipement lié **en respectant scrupuleusement son descriptif**, en particulier ses dimensions. Armes et armures doivent toutes être sécurisées et adaptées à l'utilisation en GN. Lors du « check », l'organisation vérifiera la conformité de l'objet. Si vous craignez un refus, contactez-nous en amont en joignant des photos pour être conseillés.

Équipement lié gratuit

Certaines carrières accordent un équipement lié gratuit. S'il s'agit d'une carrière de groupe, tous les membres du groupe ont droit à un exemplaire chacun. Les joueurs doivent toujours apporter eux-mêmes ces objets. Si vous rencontrez des difficultés à obtenir certains équipements, contactez l'organisation.

Quelques règles spéciales

Les armes à distance que vous utiliserez doivent être des armes de GN sécurisées, autant pour l'arme en elle-même que pour les projectiles. Elles doivent supporter une tension maximale exprimée en LBS, qui sera vérifiée avant le GN. Chaque arme à distance liée donne droit à 5 projectiles.

Les projectiles et les armes de lancer ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par combat. Vous pouvez les ramasser ensuite pour un combat ultérieur.

Certaines armures offrent une protection (affichée en degré) qui atténue les séquelles reçues

à la fin d'une exploration.

Les bâtons et les lances servent seulement à parer les coups dans ce GN (les coups d'estoc étant interdits) et sont donc classés dans les armures.

Les boucliers doivent respecter un diamètre maximal indiqué dans leur profil.

Attention : tous les **équipements** requièrent une **valeur minimale** de caractéristique (d'Arme, d'Armure ou d'Initiative) pour être maniés par votre personnage (voir *Règles, caractéristiques*). De plus, vous ne pouvez utiliser qu'une **seule arme et une seule armure** à la fois.

Consommables et équipement ordinaire

On peut aussi **trouver de l'équipement en jeu** dans le jardin ou l'acheter auprès des marchands de Noirefosse. Les achats en jeu se font avec la monnaie standard : **le rond de l'Ostermark**. À la différence des équipements liés, ce matériel est normalement **échangeable, volable, prêtable, cassable**.

À la fin du GN, l'équipement non lié et les consommables sont perdus. Les ronds non dépensés peuvent cependant être déposés à la banque en jeu pour la prochaine aventure.

Le codex

Toutes vos règles d'équipement seront rappelées dans **un codex**. Cet ouvrage fourni par l'organisation contiendra votre **fiche de personnage** puis des **fiches supplémentaires** qui correspondront à vos acquisitions en cours du jeu. Le codex est un objet hors-jeu.

Progresser d'un GN à l'autre

La pierre magique obtenue et revendue lors de ce GN accordera des couronnes impériales à votre bande pour le GN suivant, ce qui lui permettra :

- de **recruter d'autres personnages** et d'agrandir ses rangs (+400 C.I par membre);
- de faire **progresser les personnages** dans leurs carrières en achetant des spécialisations, ou de débloquent de nouvelles carrières pour de nouveaux membres;

CARRIÈRES

Marienburger (profil de base)



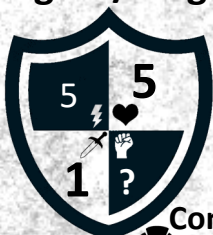
Compétence : *Richesse*

Marienburger



Sergent/Sergente de Marienburger (carrière héroïque)

40
C.I



Compétences : *Rapidité, Richesse, Vide-poche*

« Ils ont la vue aussi aiguisée que leur sens des affaires, à force de trainer dans les docks et de régler les conflits de flibustiers. On dit d'eux qu'ils vous échappent comme une anguille, ou vous dilacèrent comme un brochet... »

+ 65 *Haut-forban (spécialisation 1) : +1 INIT, +1 PV, Séduction*



Troupe de Pirates (carrière de groupe - 4 MAX)

80
C.I

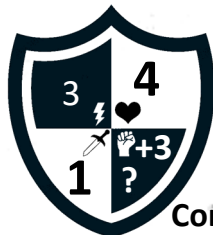


Compétences : *Richesse, Vide-poche*

Plus personne ne sait s'ils sont encore des soldats, ou déjà des renégats. Pas même eux. Se revendiquant tantôt de la couronne impériale, tantôt de leur étendard, je crois qu'ils vont de par le monde surtout pour s'enrichir et bien s'amuser.

+ 120 *Baleiniers/Baleinières (spécialisation 1) : +1 PV, Porte-lance*

Middenheimer (profil de base)



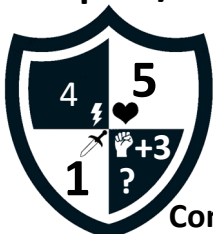
Compétence : *Bagarre*

Middenheim



Champion/Championne de Middenheim (carrière héroïque)

50
C.I



Compétences : *Bagarre, Dur-à-cuire, Sang-froid*

Un chef solide, grognard par temps sec, insupportable par temps pluvieux. Porté sur la boisson, il en a toujours vu d'autres et ne se laisse pas marcher sur les pieds. Toujours un petit vice caché, aussi, quand on fouille bien...



Ost de Guerriers/Guerrières (carrière de groupe - 4 MAX)

90
C.I



Compétences : *Bagarre, Dur-à-cuire*

Des femmes et des hommes comme on n'en fait plus. Tenaces en combat, et qui se remettent sur pieds même après les pires déroutees. Un peu vantards, mais ils en ont le droit, quand on connaît la liste de leurs exploits.

Ostlander (profil de base)



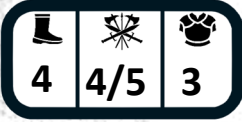
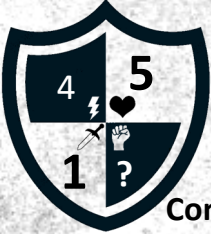
Ostland



Compétence : *S'informer*

55
C.I

Recrue de l'Ostland (carrière héroïque)



Des filles de ferme ou des garçons des rues, ça fait parfois de meilleurs chefs que des enfants de beau lignage : ça a le goût de l'effort, et le sens de l'injustice. Ça connaît mieux le prix de la vie, aussi.

Compétences : *S'informer, Tir ajusté, Fureter, Prévoyance*

100
C.I

Régiment d'Archers/d'Archères (carrière de groupe - 4 MAX)



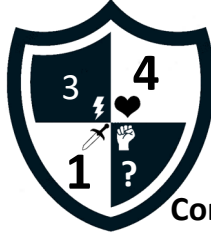
Ils ont passé tellement de temps à tirer des flèches sur des corneilles voleuses de grain ou sur des souches mortes qu'ils ont fini par devenir bons à quelque chose. Ceux qui l'ont compris les embauchent pour presque rien et font d'eux des régiments.

Compétences : *S'informer, Tir ajusté, Prévoyance*

+ 190 **Arquebusiers/Arquebusières (spécialisation 1)** : +1 PV, *Tir d'élite, Aimer la poudre*



Reiklander (profil de base)



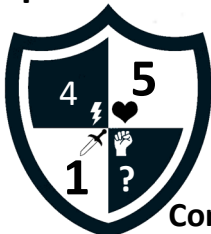
Reikland



Compétence : *Sang-froid*

50
C.I

Capitaine du Reikland (carrière héroïque)



La discipline militaire exemplaire de ces capitaines confine à l'inconscience. Ils ou elles peuvent rester plantés devant un troll de pierre sans remuer un sourcil jusqu'au moment où ils se font décapiter.

Compétences : *Bonne marche, Indémoralisable*

85
C.I

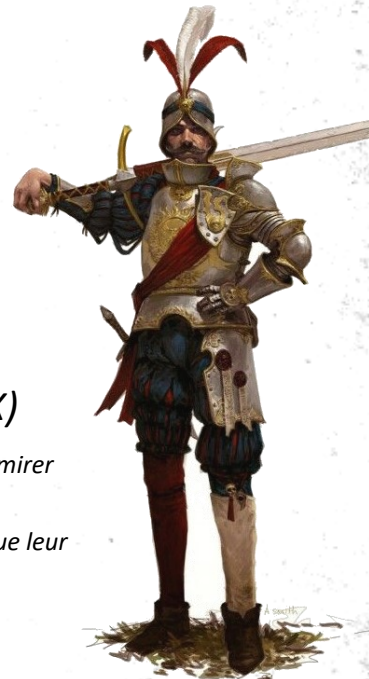
Compagnie de Bretteurs/Bretteuses (carrière de groupe - 4 MAX)



C'est un spectacle divertissant si on a la chance de les admirer lors d'une parade, plutôt que face à soi sur un champ de bataille. Pour tout dire, leur arrogance est aussi lourde que leur épée bâtarde.

Compétences : *Bonne marche, Sang-froid*

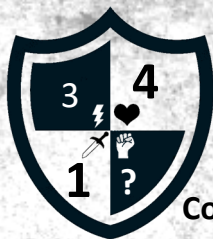
+ 190 **Joueurs/Joueuses d'épées (spécialisation 1)** : +1 PV, *Botte secrète*



Caravanier/Caravanière

(profil de base)

La Caravane verte



Compétence : Coriace

45
C.I

Porteur/Porteuse de fléau (carrière héroïque)

Unique



C'est lui qui mène la danse. Habité par les musiques paillardes mêlées au bourdonnement des mouches, il entre dans une transe démonstrative avant de happer une victime hypnotisée parmi son pauvre public.

Compétences : Contagion, Coriace, Estomac de fer

+ 90 **Portepeste (spécialisation 1)** : +1 ATT, +1 PV, Indémoralisable, Peur



90
C.I

Déchus/Déchues de Nurgle (carrière de groupe - 3 MAX)

Unique



Leurs corps dégingandé se traînent de village en village, comme des morts revenus à la vie. Mais ne vous y méprenez pas, ils ont bien plus coriaces qu'ils en ont l'air et endureront les plus mauvais coups le temps de vous infecter.

Compétences : Contagion, Coriace

+ 190 **Fervents/Ferventes des plaies (spécialisation 1)** : +1 PV, Altération

Pillard/Pillarde (profil de base)

Pillards de Garek



Compétence : Frénésie

70
C.I

Exalté/Exaltée du Chaos (carrière héroïque)

La colère originelle les ayant conduits à cette soumission au dieu du sang est depuis longtemps oubliée par les Exaltés : ne restent en eux que la soif de meurtre et de violence, avec l'ambition de leur ascension future.



Compétences : Frénésie, Repousse-sort, Vampirisme



130
C.I

Elus/Elues de Khorne (carrière de groupe - 3 MAX)

Leur rage aveugle et leur peu de finesse d'esprit en font des cibles difficiles pour la magie, dont les malédictions s'appuient généralement sur les failles psychiques. Eux ne semblent en avoir aucune, pas plus qu'ils n'ont de remords.

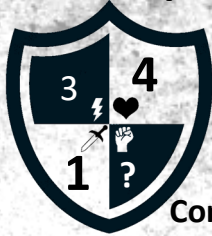


Compétences : Frénésie, Repousse-sort

+ 130 **Chiens/Chiennes de guerre (spécialisation 1)** : +1 PV, Botte secrète

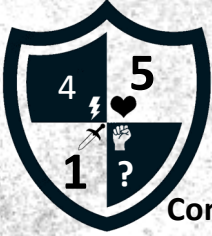
Cultiste exquis (profil de base)

Culte du cadavre exquis



Compétence : Séduction

40 C.I. Joueur/Joueuse de chair (carrière héroïque)



Compétences : Rapidité, Séduction, Souple

Joueuses et joueur de chair maîtrisent toutes les subtilités de la sensibilité des corps humains. Ils jouent du plaisir et de la douleur de leurs victimes comme les virtuoses jouent d'un instrument.

80 C.I. Favoris/Favorites de Slaanesh (carrière de groupe)



Compétences : Rapidité, Séduction

« Ils obéissent à leurs maîtres et maîtresses avec une satisfaction coupable. Leur lascivité et leur érotisme font des ravages dans les lieux de mauvaise fréquentation. Hélas, la fin n'est pas toujours aussi agréable qu'on le croit. »



Acolyte (profil de base)

Acolytes du Changement



Compétence : Altération

35 C.I. Cabaliste (carrière héroïque)



Compétences : Altération, Sang-froid, Sombres Arcanes

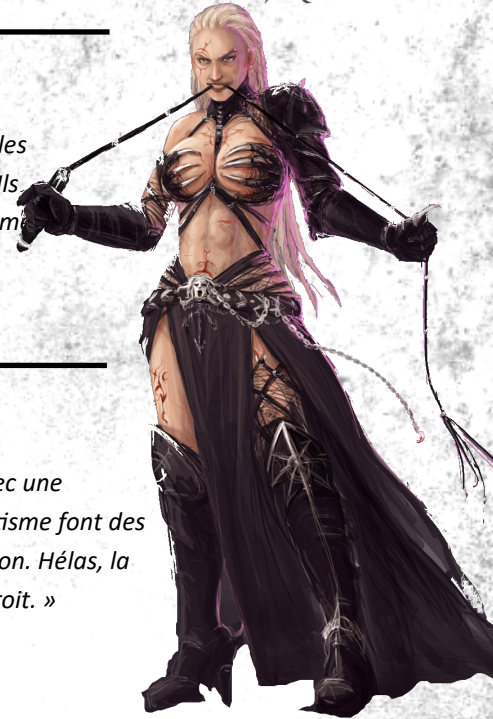
Des individus bouffis d'orgueil qui font valoir à leurs semblables le fait d'être un peu plus initié des grands secrets dévoilés par Tzeentch. Ils ont une culture impressionnante hélas amoindrie par les hallucinations qu'ils confondent avec la réalité.

70 C.I. Initiés/Initiées de Tzeentch (carrière de groupe - 3 MAX)



Compétences : Altération, Sang-froid

Souvent des personnes malmenées par la vie, contrariées dans leurs désirs, qui ont trouvé dans la secte du changement un refuge contre leurs regrets ; servant avec dévotion le chaos dans l'espoir d'une gloire qui ne viendra sans doute jamais.



Pèlerin/Pèlerine (profil de base)



Compétence : Repousse-sort

Brettonnie



Damoiselle du Lac (carrière héroïque) ♀

40
C.I



Compétences : Chance, Foi, Repousse-sort

Ces pauvres enfants ont éveillé la crainte depuis leur naissance autour d'eux. Habitées par des visions et voix, elles ont été enlevées par la Fée enchantresse en personne avant de revenir dans ce monde, métamorphosées à jamais.

Chevaliers errants (carrière de groupe - 2 ♂ Unique

40
C.I



Compétences : Chance, Repousse-sort

Equipement lié : Destrier

Ces jeunes fils de noble irradient d'arrogance, pressés de prouver leur valeur à chaque carrefour. Ce sont de vraies têtes brûlées et bien peu d'entre eux survivrait s'ils n'étaient pas si chanceux et d'une certaine manière bénis par la Dame.



Corsaire (profil de base)



Compétence : Tir ajusté, Sang-froid

Elfes noirs



Sorcière noire (carrière héroïque) ♀ Unique

70
C.I



Compétences : Tir ajusté, Châtiment, Sang-froid, Vampirisme

+ 80 Ascendante obscure (spécialisation 1) : +1 MOUV, +1 PV, Occultisme

Profitant de l'aptitude des elfes à capter les vents de magie, les sorcières noires ont poussé l'usage des forces occultes dans des domaines interdits, abreuvées de sang et de sacrifice. Elles excellent là où les mâles

Furies (carrière de groupe - 2 MAX) ♀

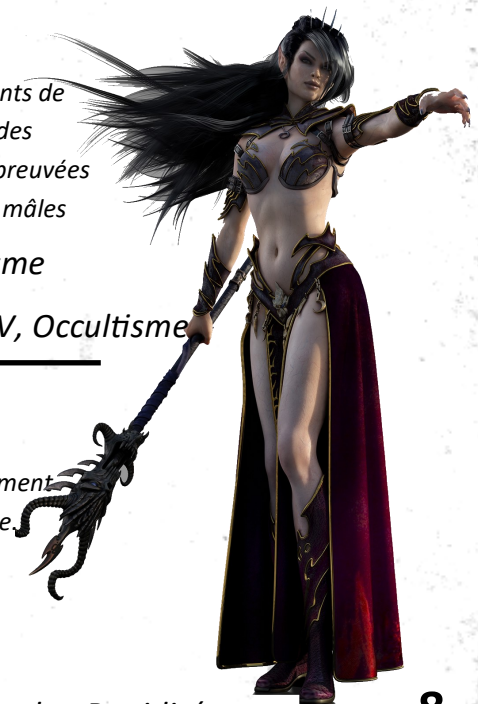
110
C.I



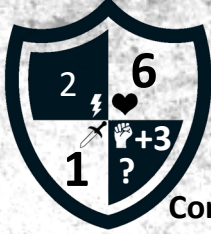
Compétences : Tir ajusté, Sang-froid, Vampirisme

+ 80 Sœurs du massacre (spécialisation 1) : +1 PV, Bonne marche, Rapidité

Les furies sont des gladiateurs hors pair totalement vouées à la gloire de Khaine, le dieu du meurtre. Poisons et carnages rythment leur vie de



Orque sauvage (profil de base)



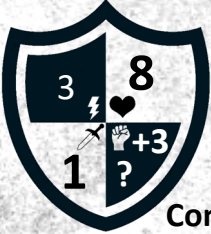
Compétence : Bagarre, Chance, Frénésie

Orques sauvages



45
C.I

Gran' Chef/Cheffe (carrière héroïque)

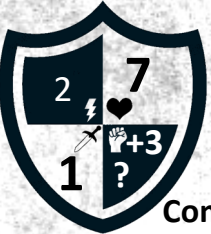


Compétences : Bagarre, Chance, Force, Dur-à-cuire, Frénésie

C'est l'plus grand alors c'est l'chef.
Pis l'plus costaud alors c'est l'chef.
Pis l'plus affamé alors on l'suit,
comme ça on manque jamais de
manger.

80
C.I

Kostos/Kostods (carrière de groupe - 4 MAX)



Compétences : Bagarre, Chance, Force, Frénésie

Ils gagnent généralement leur titre dans des défis de lancer de tronc ou d'avalent de cochon sauvage. Ils ont l'air d'erreurs de la nature, et pourtant quelque chose dans le cosmos veille sur eux.



Sœur (profil de base) ♀



Compétence : Foi

Sœurs de Sigmar



35
C.I

Sœur supérieure (carrière héroïque) ♀ Unique



Compétences : Foi, Indémoralisable

Prêtresse très versée dans les rituels du temple, la sœur supérieur est le modèle inspirateur des plus jeunes. Elle se charge de maintenir la piété et la foi dans les rangs de son groupe, et les dangers de Mordheim sont peu de choses à côté de son courroux.

70
C.I

Novices (carrière de groupe - 4 MAX) ♀



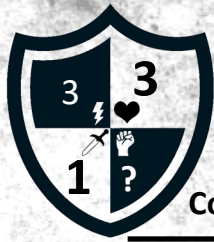
Compétences : Foi, Sang-froid

Vièrges issues de nobles lignages, les novices détiennent la force de caractère nécessaire à l'accomplissement de leur devoir. L'ordre ne cesse d'éprouver leur foi avant d'élever la meilleure d'entre elles au rang supérieur.



Gobelin/Gobeline de la nuit

Gobelins de la nuit



(profil de base)



Compétences : Tir ajusté, Frousse, Petite Taille



Shaman goblin/gobeline (carrière héroïque)

110
C.I



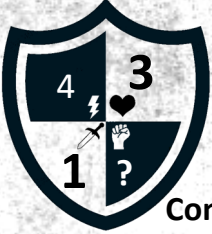
Élu par le dieu Gork (ou Mork), le shaman est souvent le goblin le moins stupide de la bande. Son penchant naturel pour le vice et les entourloupes font de lui un bon meneur.

Compétences : Tir ajusté, Cueillette, Frousse, Petite Taille, Rapidité



Equipe de rétiaires (carrière de groupe - 5 MAX)

75
C.I



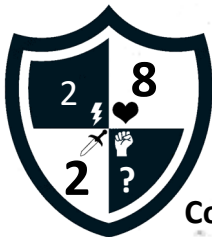
Trop faibles et peureux pour se battre seuls, les rétiaires trainent toujours en tripotée, portant avec eux leurs précieux filets dont ils se servent pour emberlificoter leurs

Compétences : Tir ajusté, Frousse, Petite Taille, Rapidité
Équipement lié gratuit : Filet



Ogre vagabond/Ogresse vagabonde

(profil de base)



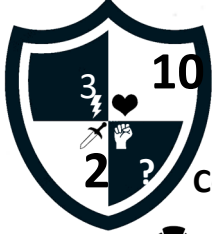
Compétences : Force, Estomac de fer, Haute taille



Royaumes ogres

Mangeur/Mangeuse d'hommes (carrière héroïque)

40
C.I



Il semblerait que leur titre ne soit pas métaphorique, mais que ces guerriers massifs et destructeurs ont parfois l'habitude de déjeuner de quelques cuissots d'écuyers savoureux.

Compétences: Coriace, Force, Estomac de fer, Haute taille, Protection

+ 80 **Cannibale (spé 1)** : +1 ARME, +1 PV, Cannibalisme

Troupe de ventre-durs (carrière de groupe - 3 MAX)

60
C.I



Encore plus coriaces que la normale au sein de leurs congénères, les ventre-durs sont des aventuriers audacieux et curieux, qui

Compétences : Coriace, Force, Estomac de fer, Haute taille



Marcheur/Marcheuse halfling

(profil de base)



Compétences : Estomac de fer, Petite taille, Sang-froid, Tir ajusté

Compagnie du Poney Pimpant



50
C.I

Chef cuisinier/Cheffe cuisinière (carrière)



Voilà un personnage qu'on respecte dans le Moot, et pour cause : il est en charge du bien-être digestif de sa communauté. Être cuisinier chez les halflings demande un sacré tempérament et un bon sens de l'économie pour ne pas finir ruiné par ses propres clients.

Compétences : Econome, Estomac de fer, Petite taille, Indémoralisable.

100
C.I

Coqs de campagne (carrière de groupe - 5 MAX)

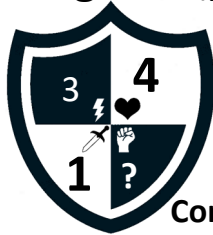


Des garde-champêtres qui plantent un renard à cent mètres, descendent de la bière comme des nains et sont suffisamment inconscients pour ne s'enfuir devant rien ni personne.

Compétences : Estomac de fer, Petite taille, Indémoralisable,



Agent/Agente (profil de base)



Compétence : S'informer, Foi

Culte de Solkan



Chasseur/Chasseuse de sorcière (carrière héroïque)

Unique

45
C.I



En tant que serviteur du dieu Solkan, ennemi implacable du Chaos, le chasseur ou la chasseuse de sorcière a dévoué sa vie, et ses nombreux talents, à pourchasser les monstres quels qu'ils soient.

Compétences : S'informer, Foi, Sang-froid, Sombres arcanes

Répurgateurs/Répurgatrices (carrière de groupe - 4 MAX)

75
C.I

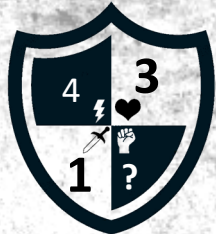


Les Répurgateurs sont des prêtres dévoués à Solkan rompus au combat, bien armés et robustes. Certains portent des chaînes de plomb pour se souvenir de leurs camarades tombés au combat ou se protéger de la sorcellerie.

Compétences : S'informer, Foi, Sang-froid



Guerrier/Guerrière des clans (profil de base)



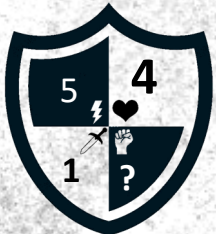
Compétences : Altération, Frousse, Porte-lance

Esclaves du Rat Cornu



Chef/cheffe de meute (carrière héroïque)

40
C.I



Ces individus sont passés maîtres dans l'art de diriger les animaux enragés et violents et sont donc à même d'user de leurs fouets pour pousser leurs bêtes ou leurs troupes aussi bien que pour blesser leurs adversaires.

Compétences : Altération, Frousse, Porte-lance, Exploration, Chasse

Coueurs/Coureuses d'égout

80
C.I



(carrière de groupe - 5 MAX)

Employés pour affaiblir l'adversaire avant la bataille, ces tirailleurs et éclaireurs d'élite ne sont surpassés en discrétion et en vitesse que par les assassins.

Compétences : Altération, Frousse, Porte-lance, Exploration



Mort et carrières

Lorsque un membre de votre bande vient à mourir définitivement, il peut décider de revenir en jeu sous la forme d'un personnage-bis au sein de son ancienne bande. Il suffit pour cela de s'inventer un nouveau nom, un nouveau passé et une nouvelle bonne raison de rejoindre la bande dans les ruines de Mordheim ! Par défaut, le joueur revient avec un profil de base, celui propre à votre origine. Cela coûte 25 Couronnes impériales à votre bande, prélevées immédiatement sur ses fonds ou sur ceux du prochain GN si elle n'est pas en mesure de payer.

Si l'ex-défunt était engagé dans une carrière héroïque, malheureusement celle-ci a atteint son terme : elle est perdue au

même titre que tout l'équipement lié au personnage précédent.

En revanche, si le défunt était engagé dans une carrière de groupe, le joueur peut décider que son nouveau personnage réintègre cette carrière sans coût supplémentaire, à la condition qu'au moins un des membres du groupe soit encore vivant. Dans le cas contraire, la carrière est perdue et il faudra la racheter.



FRANCS-TIREURS

Faire cavalier seul

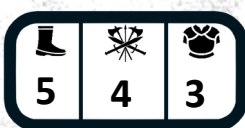
Un PJ qui ne veut ou ne peut faire partie d'une bande incarne un franc-tireur. Il doit se débrouiller seul dans la course à la pierre magique et ne peut entrer dans le jardin qu'en compagnie d'une bande qui le recrutera et signera avec lui un contrat déterminant sa rémunération.

Carrière et couronnes impériales

Chaque franc-tireur commence automatiquement avec l'une des carrières ci-dessous, en fonction de son origine. Elle lui accorde de l'équipement lié gratuit et/ou une petite somme de Couronnes Impériales supplémentaires à dépenser pour le compléter.

Eclaireur/Eclaireuse elfe

(carrière héroïque)



Les éclaireurs elfes sont experts dans l'art de se fondre dans le paysage. Ils parviennent souvent à s'approcher suffisamment près d'une armée pour lire les emblèmes de ses bannières et boucliers sans se faire repérer. Ils font presque un jeu de leur discrétion naturelle.



Compétences : Tir ajusté, Cueillette, Exploration, Sang-froid

Couronnes impériales de départ : 50

Tueur de troll nain (carrière héroïque) ♂



Compétences : Force, Frénésie, Minage

Équipement lié gratuit : Hache double.

Couronnes impériales de départ : 40

Les nains désespérés sont appelés tueurs et forment une caste à part dans cette société. Ils couvrent leur corps de tatouages où s'entremêlent les runes de Grimnir, teignent leurs cheveux en orange et les dressent sur leur tête à l'aide de graisse de porc.

Guerrier/Guerrière kislévite (carrière héroïque)



Compétences : Chasse, Force, Furetage

Équipement lié gratuit : Casque en cuir

Couronnes impériales de départ : 50

















+80 Kossar (spécialisation 1) : +1 ARMURE, +1 PV, Protection















Les Kislévites ont tendance à rester sur la réserve en présence d'étrangers, mais leur cœur est généralement prompt à la joie dès qu'ils se retrouvent parmi leurs compatriotes. Ils deviennent déchainés et leurs fêtes se perdent en rires et chansons. Les Kislévites sont réputés pour être des guerriers et guerrières courageux, et ils vouent au Chaos une haine qui dépasse celle de beaucoup d'autres peuples du vieux monde.











ÉQUIPEMENTS









Armes de corps à corps

 Arme improvisée 1 Tout objet insolite non létal pouvant C.I tenir dans un cube de 25 cm d'arête.	 1+
 Hachette 2 40 cm maximum.	 2+
 Dague 3 50 cm maximum.	 2+
 Gourdin 4 55 cm maximum.	 2+
 Hache 5 60 cm maximum.	 3+
 Epée courte 6 70 cm maximum.	 3+
 Marteau 6 70 cm maximum.	 3+
 Massette 7 75 cm maximum.	 3+

 Marteau de guerre 10 90 cm maximum.	 4+
 Hache de bataille 10 90 cm maximum.	 4+
 Epée bâtarde 12 100 cm maximum.	 4+
 Hache double 15 90 cm maximum.	 4+
 Masse d'arme 15 105 cm maximum.	 4+
 Hache longue 16 110 cm maximum.	 5+
 Masse impériale 18 115 cm maximum.	 5+
 Epée longue 20 120 cm maximum.	 5+

Armes à distance

 Couteaux de lancer 5 15 cm max. 3 exemplaires.	 1+
 Arc court 7 10 LBS max.	 2+
 Arc 10 20 LBS max.	 3+
 Arc long 15 30 LBS max.	 4+



 Arbalète 15 30 LBS max.	 4+
 Arc elfique 35 30 LBS max. Octroie la compétence C.I Tir mortel à son porteur.	 5+
 Pistole à poudre noire 70 Arme à poudre.	 6+
 Arquebuse 95 Arme à poudre. Octroie la C.I compétence Tir mortel à son porteur.	 6+



Armures



Couvre-chef 2 C.I. Protection : +1.	1+	Lance 7 C.I. 165 cm maximum.	3+
Gilet de peau 5 C.I. Protection : +1	1+	Grand bouclier 15 C.I. 85 cm de diamètre maximum.	3+
Rondache 5 C.I. 45 cm de diamètre maximum.	1+	Salade 20 C.I. Protection : +3	3+
Bâton court 5 C.I. 155 cm maximum.	2+	Armure de cuir 45 C.I. Protection : +4	3+
Casque en cuir 10 C.I. Protection : +2	2+	Bâton long 10 C.I. 185 cm maximum.	4+
Bouclier 10 C.I. 65 cm de diamètre maximum.	2+	Ecu 20 C.I. 105 cm de diamètre maximum, retire la compétence Rapidité.	4+
Gambison 25 C.I. Protection : +3	2+	Cotte de maille 65 C.I. Protection : +5	4+



Objets divers

Hailons Vêtements ordinaires, y compris ceinture, fourreau, bourses et pochettes de 15 cm ³ max.	0+	Pioche runique naine 90 C.I. Octroie la compétence Minage à son porteur.	2+
Vieux sac 2 C.I. Contenant, 50 cm ³ max.	1+	Corde et grappin 15 C.I. Octroie la compétence Comme un grand à son porteur.	3+
Lanterne 4 C.I. Eclairage électrique, camouflé en lanterne.	1+	Brouette 70 C.I. Transport. 100 litres max.	3+
Patte de chien fétiche 25 C.I. Octroie la compétence Chance à son porteur.	2+	Pièges de braconnier 90 C.I. Octroie la compétence Chasse à son porteur.	3+
Habits en soie de Cathay 80 C.I. Vêtements luxueux ayant pour seul effet de montrer votre richesse.	2+	Livre de cuisine halfling 105 C.I. Permet le recrutement gratuit d'un membre (objet unique par bande)	4+



Cheval
 **150** C.I. *Un cheval de bât, avec sacoches et paniers (contacter l'organisation)*  **3+**

Ancienne boussole
 **95** C.I. *Usage unique. Compte comme un moyen d'entrée dans Mordheim.*  **5+**



Filet
 **30** C.I. *1 fois par combat, immobilise une cible 2 min ou jusqu'à ce qu'elle soit touchée.*  **4+**



Parchemin obscur
 **80** C.I. *Usage unique. Un sortilège utilisable par les Occultistes.*  **6+**



Sacoches d'herboriste
 **90** C.I. *Octroie la compétence Cueillette à son porteur.*  **4+**

Etrange relique
 **35** C.I. *Octroie la compétence Foi à son porteur.*  **6+**

Outils de crochetage
 **100** C.I. *Octroie la compétence Vol à son porteur.*  **4+**

Grimoire interdit
 **50** C.I. *Octroie la compétence Sombres Arcanes à son porteur.*  **7+**

Carte de Mordheim ?
 **65** C.I. *Soit cette carte est fausse, soit elle révélera des chemins méconnus*  **5+**

Bague de résurrection
 **125** C.I. *Usage unique. Le porteur revient à la vie une heure après sa mort.*  **8+**



Suggestions de noms

Humains	<i>Otee du Sud, Kurt le Blond, Olaf Oeil-Vif, Gildeberde la Têtue, Petite-Fouine, Wolfgang Ditarm, Jonasia Doigt-dorée, Rolf le Surineur...</i>
Maraudeurs du Chaos	<i>Elga la Sanguinaire, Igor Zaar, Eevos le Possédé, Tchakchoc (Khorne), Rufus-la-Caresse, Midi-Belle-chaîne, Fangosia (Slaanesh), Boris le Bulbeux, Chorek, Nân la Crouteuse (Nurgle), Dimitri Kievit, Elgar Encre bleue, Sarah la Pensée (Tzeentch)...</i>
Royaumes ogres	<i>Sgreadd la Bâcheuse, Glod Barbe en Feu, Vadi Oeil de Granit, Vrega Casse-Boule, Duc Croc d'or, Sugu la Pirate...</i>
Halflings	<i>Holman Proudbody, Marcomir Souspied, Charibert Burrowes, Fortinbras Marchefeuille, Childebrand Diggle, Megan Noakes, Ingeltrude Jardinier, Regina Tunnelly, Elanor Piedblanc...</i>
Elfes noirs	<i>Ibzarn Ponnith, Dhandro le Tueur, Noulnod Perlosh, Iphere Silve, Qhepeco Ieldarush, Uhopi la Sombre, Vulerth Khumivnos, Bhibsai Perzozzi, Qhehulri Sadurvoh...</i>
Orcs sauvages	<i>Sabub le Gran, Umurn, Quugug Tap'For, Gholug, Ogol, Borug, Vlog, Ugak, Sharn, Shagar, Gulfim la Broayeuz...</i>
Gobelins de la nuit	<i>Frirm, Kiok, Gniag le Chouineur, Zasb, Jaart, Loirgakt, Ziorgorm, Ort, Croth, Trang la Fouillasse, Srafzia, Yesuth...</i>
Bretonniens	<i>Bastien le Romantique, Aylard le Chasseur, Willelm le Riche, Jewell de Montvallon, le Chevalier de l'Hiver, Remonnet, Ismena la Hardie, Husewyonde la Belle, Tillota de Couronne, Geneviève la Véridique...</i>
Sœurs de Sigmar	<i>La Porteuse des Flammes, la Devineresse du Cœur, Soeur Sira, Mère Sanglante, l'Émissaire Originale, Antonina la Novice, Reine l'Augure...</i>

GLOSSAIRE DES COMPÉTENCES

Effet

Influence sur votre roleplay

	Effet	Influence sur votre roleplay
ALTÉRATION	Transporter de la pierre magique n'aggrave pas vos séquelles après l'exploration.	<i>Vous marmonnez des choses bizarres en public.</i>
BAGARRE	Votre valeur de bagarre est augmenté de 3.	<i>Vous prenez la mouche facilement et êtes souvent grognon.</i>
BONNE MARCHÉ	Votre valeur de mouvement compte double pour le calcul de vos durées d'exploration.	<i>Vous ne supportez jamais longtemps de rester assis.</i>
BOTTE SECRÈTE	Votre valeur d'équipement d'arme est augmentée de 1 pour le choix de vos armes de corps-à-corps.	<i>Vous ne savez plus jamais faire dans la finesse...</i>
CANNIBALISME	vous êtes considéré comme DUR A CUIR à la sortie de chaque exploration durant laquelle vous avez mis KO ou moins 1 adversaire.	<i>La vue du sang, de la viande, ou de toute corruption potelette vous met l'eau à la bouche et vous fait perdre le contrôle...</i>
CHANCE	Une fois par aventure, vous pouvez annuler les effets d'une séquelle qui vous est infligée.	<i>Vous êtes excessivement confiant et enthousiaste.</i>
CHASSE	vous pouvez récolter les ressources animales.	<i>Vous racontez à tout le monde vos exploits de chasse.</i>
CHÂTIMENT	Vous disposez de deux globes à sortilèges, qui mettent immédiatement KO les créatures qu'ils touchent lors des combats.	<i>Vous proférez des malédictions dramatiques dès que quelqu'un vous vexé.</i>
COMME UN GRAND	Bien que vous ne le soyez pas vraiment, vous remplissez la condition HAUTE TAILLE lorsque celle-ci est requise en jeu.	<i>Vous fanfaronnez souvent sur vos capacités physiques.</i>
CONTAGION	Les bandes qui vous affrontent ont plus de risque de recevoir des séquelles de type maladie .	<i>Vous exhibez vos plaies et bubons avec bonheur, surtout quand les gens sont à table.</i>
CORIACE	Vous êtes immunisé contre les maladies .	<i>Vous lancez des défis de nourriture à la moindre occasion.</i>
CUEILLETTE	Vous pouvez récolter les ressources végétales.	<i>Vous jacassez sans fin à propos de vos connaissances de la nature.</i>
DÉMONISME	Vous pouvez amadouer les démons inférieurs.	<i>Vous avez parfois des crises de schizophrénie déroutantes.</i>
DUR À CUIRE	Les séquelles sont réduites pour vous après un KO.	<i>Vous adorez les duels au bras de fer.</i>
ÉCONOME	Vous connaissez la valeur des choses.	<i>Vous êtes plutôt radin.</i>
ESTOMAC DE FER	Vous êtes immunisé contre les poisons .	<i>Vous lancez des défis de boisson à la moindre occasion.</i>
EXPLORATION	Vous obtenez des informations à l'entrée des zones d'exploration.	<i>Vous êtes toujours sur vos gardes et volontaire pour faire le guet.</i>
FOI	Vous êtes immunisé contre les corruptions .	<i>Vous êtes moralement choqué d'un rien.</i>
FORCE	Vous remplissez la condition FORCE lorsque celle-ci est requise en jeu.	<i>Vous aimez casser des choses juste parce que vous êtes fort.</i>
FRÉNÉSIE	Vous êtes immunisé contre la « peur » et la « terreur ». Si toute votre bande est Frénétique, elle doit toujours choisir d'attaquer lors de rencontres en zone d'exploration.	<i>Vous ne pouvez pas vous concentrer longtemps sur la même chose.</i>

FROUSSE	Vous pouvez fuir un combat en exploration avant d'être mis KO. Certains contenus et espaces de jeu sont interdits.	<i>Vous vous effarouchez de tout et reculez en geignant au moindre signe alarmant.</i>
FURETAGE	Vous pouvez quitter votre groupe une fois par exploration pendant 5 minutes (vous êtes hors-jeu).	<i>Vous avez une tendance à vadrouiller là où c'est interdit.</i>
HAUTE TAILLE	Vous remplissez la condition HAUTE TAILLE lorsque celle-ci est requise en jeu.	<i>Vous éprouvez en permanence un besoin d'espace : de l'air !</i>
INDÉMORALISABLE	Vous êtes immunisé contre la « peur » et la « terreur ».	<i>Vous êtes frappé d'alexithymie.</i>
MINAGE	Vous pouvez récolter les ressources minérales.	<i>Vous avez un lourd répertoire de plaisanteries sur les tunnels et les manches de pioche.</i>
OCCULTISME	vous pouvez utiliser les parchemins de sortilège et commencez l'aventure avec 3 parchemins au hasard	<i>Vous ne pouvez vous empêcher de fourrer votre nez dans toutes les choses bizarres.</i>
PETITE TAILLE	Vous remplissez la condition PETITE TAILLE lorsque celle-ci est requise en jeu.	<i>Vous avez une tendance à faire un peu n'importe quoi pour attirer l'attention des grands.</i>
PEUR	Vous pouvez annoncer « peur » une fois par combat pour faire fuir vos adversaires.	<i>Vous faites peur, et ce n'est pas facile à vivre tous les jours.</i>
PORTE-LANCE	Vous pouvez manier une lance ou un bâton en même temps que vous portez une armure ou un bouclier.	<i>Vous avez un esprit rigide et militaire et êtes frieux à vous lâcher.</i>
PRÉVOYANCE	Vous pouvez ramassez vos projectiles et les réutiliser durant un même combat.	<i>Vous êtes habité par la peur de manquer.</i>
PROTECTION	Vous pouvez manier un bouclier en même temps que vous portez une autre armure non-bouclier.	<i>Vous avez un côté chevalier servant un peu agaçant.</i>
RAPIDITÉ	Vous pouvez courir dans la zone d'exploration.	<i>Vous êtes toujours pressé.</i>
REPOUSSE-SORT	Vous êtes immunisé contre les malédictions.	<i>Vous vous méfiez de tout ce qui semble magique.</i>
RICHESSSE	Vous commencez chaque aventure avec des ronds d'Os-termark supplémentaires.	<i>Vous étalez votre fortune aux yeux de tous, sans discrétion aucune.</i>
S'INFORMER	Vous commencez chaque aventure avec des rumeurs et ragots sur les environs.	<i>Vous êtes en quête permanente de commérages.</i>
SANG-FROID	Vous êtes immunisé contre la « peur ».	<i>Vous aimez vous mettre en danger pour tester les limites de votre self-control.</i>
SÉDUCTION (bourg)	Vous pouvez annoncer « séduction » à un interlocuteur hors combat pour le rendre amical 2 minutes.	<i>Vous êtes passionné et toujours empêtré dans des relations compliquées.</i>
SOMBRES ARCANES	Vous pouvez traduire les runes du Chaos.	<i>Vous aimez provoquer la déception chez autrui.</i>
SOUPLE	Bien que vous ne le soyez pas vraiment, vous remplissez la condition PETIT lorsque celle-ci est requise en jeu.	<i>Vous jonglez en public pour épater les badauds.</i>
TERREUR	Vous pouvez annoncer « peur » une fois par combat pour faire fuir en hurlant vos adversaires.	<i>Vous êtes particulièrement horrible, c'est comme ça.</i>
TIR AJUSTÉ	Votre valeur d'équipement d'arme est augmentée de 1 pour le choix de vos armes à distance.	<i>Vous voulez prouver vos talents de visée à tout le monde.</i>
TIR D'ÉLITE	Votre valeur d'équipement d'arme est augmentée de 2 pour le choix de vos armes à distance.	<i>Vous avez l'esprit de compétition.</i>
TIR MORTEL	Les armes de tir que vous utilisez retirent 2 PV au lieu d'1.	<i>Vous lancez des tirades acerbes en vous battant.</i>
VAMPIRISME	A chaque fois que vous mettez une créature KO, vous regagnez 1 PV. Vous ne pouvez pas porter d'armure.	<i>Vous êtes obsédé par la jeunesse et avez la phobie du temps qui passe.</i>
VIDE-POCHE (explo)	Vous comptez double lorsque votre groupe dérobe du butin à une bande rivale vaincue.	<i>Vous avez une grave tendance à la cleptomanie.</i>
VOLEUR	Vous pouvez ouvrir certaines serrures de coffre ou porte.	<i>Vous n'avez pas de respect pour l'ordre établi.</i>