



Bande d'Ostlanders

Traduit par Vallenor

REGLES SPECIALES:

Nouveaux Riches : La majorité des Ostlanders sont pauvres. De nombreux Ostlanders n'ont jamais vue d'argent de leur vie et ceux qui en ont eu ne serait-ce que quelques pièces ont tous dépenser de manière très maladroite. A cause de cela, une bande de Ostlanders est OBLIGEE de vendre la TOTALITE de sa pierre magique entre chaque partie (si ils gagnent plus de 8 fragment, ils peuvent en vendre que 8). Une fois les nouveaux guerriers engagés, la bande doit dépenser au minimum 50% de l'or restant dans un objet quelconque. Cela signifie que la majorité des bandes Ostlanders sont composées d'une douzaine d'hommes mal habillés et sales équipés d'arme lourde et de fusil venant des meilleures forges du Hockland.

Indépendant : Les Ostlanders n'ont aucun désire de dilapider leur fortune auprès d'étrangers. C'est pourquoi ils ne peuvent pas engager de francs-tireurs, sauf le garde du corps ogre qui est relativement commun dans leur région natale.

CROIX DES GUERRIERS :

Une bande de Ostlanders est souvent composé par des individus liés par de nombreux liens familiaux. Paire, oncles, frères, cousins, même les tantes veulent se joindre à ces durs à cuire. La "famille" doit être composé d'au minimum 3 membres et au maximum de 15 membres.

Vous avez 500 Couronnes d'or pour engager votre bande initiale.

Les HEROS:

Ainé: Chaque Bande de Ostlanders doit avoir un Aîné. Pas plus, pas moins.

Frères de sang: Votre bande peut inclure jusqu'à deux frères de sangs au maximum.

Prêtre de Taal: Votre bande peut inclure un prêtre de Taal au maximum.

Les HOMMES DE MAINS:

Parents: Vous pouvez engager autant de parents que vous le souhaitez.

Brutes: Votre bande peut inclure jusqu'à 5 brutes.

Jaeger: Votre bande peut inclure jusqu'à 7 Jaeger.

Ogre: Votre bande peut inclure un ogre. Il n'y a pas assez de nourriture pour plus.

Expérience de Départ:

Les **Aînés** commencent avec 20 points d'expériences.

Les **frères de sang** commencent avec 12 points d'expériences.

Les **Prêtre de Taal** commencent avec 12 points d'expériences.

Tous les **hommes de mains** ne commencent avec aucun point expérience.

**NOUVEL EQUIPEMENT:**

Pistolet à double barillets (30Co / 60Co la paire)

Rare 10

Fusil de chasse à double barillet (250Co)

Rare 12

Le penchant pour les armes à feu oblige les Ostlanders à dépenser des sommes folles en armement. Un artilleur du Hockland a soudé ensemble deux barillets de pistolets pour pouvoir les vendre deux fois plus cher. La bande, après les avoir utilisé une seule fois, demanda au forgeron les mêmes améliorations pour leurs fusils de chasse. Depuis lors, l'artilleur a été inondé de commande toutes plus importantes les unes que les autres. Mais il n'approvisionne quasiment que les bandes venant du Hockland.

Les armes à double barillets (de quelque sortes que se soit) sont traités exactement comme leurs homologues standard avec une petite différence. Tous ennemis touchés par un tir de ces armes causes deux touches de F4 au lieu d'une seule à chaque tir réussi. En contre partie, il faut un tour pour recharger chaque barillet. Donc il faut deux tours pour recharger les deux barillets. Si vous ne rechargez qu'un seul barillet vous pouvez utilisé cette arme à feu comme une arme standard.

Si vous possédez deux armes à doubles barillets, vous pouvez tirer un tour sur deux.

Profil Maximum:

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Humain	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Ogre	6	5	4	6	6	4	5	4	7

LISTE D'EQUIPEMENT DES OSTLANDERS

Liste d'équipement Ostlanders

Armes de Corps à corps

Dague 1ère gratuite/ 2Co
 Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co
 Arme à deux Mains 15Co
 Lance 5Co

Armes de Tir

Arc 10Co
 Pistolet 15Co / 30Co la paire

Armure

Armure légère 20Co
 Armure lourde 50Co
 Casque 10Co
 Bouclier 5Co

Liste D'équipement des Brutes

Armes de Corps à corps

Dague 1ère gratuite/ 2Co
 Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co
 Arme à deux Mains 15Co

Armure

Armure légère 20Co

Liste d'équipement des Jaeger

Armes de Corps à corps

Dague 1ère gratuite/ 2Co
 Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co

Armes de Tir

Arc 10Co
 Pistolet 15Co / 30Co la paire
 Arquebuse 35Co
 Tromblon 30Co
 Fusil de chasse 200Co
 Double Barillets (pistolet et fusil de chasse) Deux fois le coût de l'arme

Armure

Armure légère 20Co
 Casque 10Co
 Bouclier 5Co

Liste d'équipement de l'Ogre

Armes de Corps à corps

Masse / Marteau 3Co
 Hache 5Co
 Epée 10Co
 Arme à deux Mains 15Co

Armure

Armure légère 20Co

Tableau des compétences des Ostlanders

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spéciale
Ainé	✓	✓		✓	✓	✓
Frères de sang	✓			✓		✓
Prêtre	✓		✓	✓	✓	✓

HEROS

1 Aîné

60 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Aîné	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes et Armures: Un Aîné peut sélectionner ses armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

REGLES SPECIALES:

Chef: Tout guerrier dans un rayon de 6" autour d'un Aîné peut utiliser son commandement pour tout test de commandement.

0 - 2 Frères de sang

35 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Frère de sang	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Un Frère de sang peut sélectionner ses armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

0 - 1 Prêtre de Taal

45 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Prêtre de Taal	4	2	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Un Prêtre de Taal peut sélectionner ses armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

REGLES SPECIALES:

Prières: Un Prêtre de Taal peut utiliser les prières de Taal de la liste à la fin de ce document.

Restriction : Un Prêtre de Taal ne pourra jamais porter d'armure lourde.

Hommes de mains

(Acheté par groupe de 1 à 5)

Parents

25 couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Parents	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Les Parents peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Ostlanders.

0 - 7 Jaeger

25 couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Jaeger	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes et Armures: Les Jaegers peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Jaegers.

0 - 5 Brutes

25 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Brutes	4	2	2	3	3	1	2	1	10

Armes et Armures: Les Brutes peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Brutes. Ils ne peuvent jamais utiliser d'armes de tir même si ils gagnent une compétence leur permettant de le faire.

REGLES SPECIALES:

Boisson: Les Brutes ont de minuscules esprits et sont constamment sous l'effet de l'alcool ou autre drogues dévastatrice. C'est pour cette raison qu'ils n'ont jamais besoins de faire aucun test qui requière leur valeur de commandement.

Sans respect : Les brutes font l'objet d'une étrange pitié mêlée de craintes de la part de leurs camarades. Ils ne peuvent jamais devenir chef de la bande.

0 - 1 ogre

160 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Armes et Armures: Les ogres peuvent sélectionner leurs armes et armures dans la liste d'équipement des Ogres.

RÈGLES SPÉCIALES:

Peur: Les Ogres provoquent la peur.

Grandes créatures : Les ogres sont traités comme des grandes créatures.

Compétence : Un ogre qui pourrait devenir un héros en gagnant la compétences "Ce gars est doué" doit choisir dans la liste des compétences Combat ou force à la place.

Lent d'esprit: Bien que les ogres soient capables de gagner de l'expérience, ils le font de manière moins rapide que des créatures plus petites. Pour représenter cela, un ogre ne gagne que la moitié des points d'expérience qu'il devrait gagner.



Les compétences spéciales des Ostlanders :

- **Bull rush (charge de taureau) :** Quand il charge, le héros avec cette compétence peut essayer de renverser son adversaire plutôt que de le blesser. Lorsqu'il charge, au lieu d'attaquer normalement, peut tenter de renverser son adversaire. Lancer pour toucher une fois seulement (quelque soit sont nombres d'attaques) avec un modificateur de +1 mais pas pour blesser. A la place, si le guerrier ennemi est touché, il est immédiatement mis à terre

- **Foul odour (odeur nauséabonde) :** Les guerriers Ostlanders sont capables d'ingurgiter des quantité phénoménales d'alcool ou de liqueur. Mais leurs hygiène laissant particulièrement à désirer, la consommation de ces boissons provoque un léger petit effet secondaire. Ils se mettent à empester de façon assez impressionnante. Pour représenter ceci, les ennemis vivants (ni démons, ni possédés, ni mort-vivants) tentant de le toucher au corps à corps devront le faire avec un malus de -1. De plus les attaques enflammées (torches, certains sorts...) sont résolues avec +1 en Force (il est imprégné d'alcool !) et le héros ne peut jamais porter de torche, de lanterne ou autre objet utilisant du feu.

- **Taunt (insultes) :** Quand certains Ostlanders ont bu, il peuvent devenir de vrai dictionnaire d'insultes et autre grossièretés. Pendant sa phase de tir, au lieu de tirer ou lancer un sort, le héros peut insulter un ennemi visible, mais il doit respecter les règles de tirs (doit insulter la fig ennemie la plus proche, etc), sans toutefois avoir à faire de jet pour toucher. L'insulté doit passer un test de Cd. S'il réussit, rien ne se passe, s'il le rate, il DEVRA charger la figurine qui l'a insultée durant sa prochaine phase de mouvement.

- **Animal friendship (amitié animale) :** Le héros à grandis parmi les animaux de la forêt et dégage maintenant une aura d'amitié que seul les bêtes peuvent comprendre. Pour représenter ceci, les animaux ne peuvent jamais attaquer le héros et il peut être accompagné d'un maximum de 2 chiens de guerre (payés au coût normal suivant le livre de règle de Mordheim), qui ne comptent pas dans la taille maximum de la bande.

- **Blood oath (serment du sang) :** Seul un chef de bande peut avoir cette compétence. Ce guerrier possède une détermination et une volonté de sauver sa famille qu'il lui est très difficile de dérouter au cours d'une bataille. Pour représenter ceci, il peut relancer un test de déroute raté une fois par partie.

PRIERES DE TAAL

1 : SAUT DU CERF

Difficulté 7

Le prêtre de Taal peut effectuer un mouvement de 9 ps. De plus si il charge il gagne +1 en Force ce tour.

2 : BIÈRE SACRÉE

Difficulté 5

En buvant une gorgée de cette mystérieuse boisson (il en possède autant que vous en aurez besoin, le Prêtre soigne chaque figurine allié (le prêtre compris) à moins de 2ps. Chaque figurine soignée récupère tous ses PV perdus. De plus toute les figurines ennemis vivantes (pas les morts vivant et les possédés) situés à moins de 2ps perdent une attaque lors de la prochaine phase de corps à corps à cause des vapeurs de cette bière.

3 : PATTE D'OURS

Difficulté 7

Le prêtre invoque la bénédiction de Taal sur lui-même ou sur une figurine située à moins de 6ps de lui. La figurine bénie reçoit +2 en Force jusqu'au début du prochain tour du prêtre.

4 : TREMBLEMENT DE TERRE

Difficulté 9

Le Prêtre lance ce sort sur un bâtiment situé à moins de 4ps de lui. Chaque figurine en contact avec ce bâtiment subit une touche de force 3. De plus, le bâtiment s'écroule et toutes les figurines dessus comptent comme ayant chuté au sol. Elles subissent d'éventuels dégâts dus à la chute (test d'I tout les 3ps de hauteur ou subissent D3 touches de force 5). Une fois résolue, le bâtiment écroulé est retiré du jeu pour le reste de la partie.

5 : Ronces Rampante

Difficulté 8

Plantes, vignes et autres buissons surgissent du sol. Toutes les figs amies et ennemies à moins de 12 ps du prêtre (sauf les Jaeger Ostlander) subissent un malus de mouvement. Ils ne peuvent se déplacer que de la moitié de leur capacité de mouvement et ce jusqu'à la prochaine phase de tir du prêtre.

6 : Convocation Décureuils

Difficulté 7

Avec ce sort, le prêtre invoque des dizaines et des dizaines de petits écureuils. Les rongeurs se précipitent sur l'ennemi le plus proche dans un rayon de 12ps autour du prêtre. La figurine touchée subit 2D6 touches de F1 sans sauvegarde d'armure.