

La Revanche est Eternelle



Histoire d'une Revanche

Autrefois assassin de grand talent, les ambitions de Marianna la dépassèrent. Lors d'une expédition en Arabie, elle eut affaire à la Vampire Serutat. Elle réussit dans sa mission et parvint à dérober le Noctu, une gemme magique, des mains de sa victime, mais celle-ci eut le temps avant qu'elle ne lui échappe d'infecter la voleuse de la malédiction du vampirisme.

Marianna était devenue une créature de la nuit, ses courtisans et nombreux amants venant bien malgré eux satisfaire son besoin de sang frais. Elle fuit la colère de la Lahmiane et se réfugia à Mordheim, où elle pourrait résider plus ou moins dans l'anonymat.

Marianna est une personne pragmatique, neutre et loyale envers sa seule personne. Elle loue ses services en tant qu'assassin, prenant soin de cacher sa véritable identité. Elle évite soigneusement les répurateurs et les serviteurs de Sigmar, restant dissimulée dans l'ombre et se servant à bon escient des pouvoirs extraordinaires conférés par sa condition. Pourtant, sa fuite à Mordheim n'est pas innocente : Marianna brûle en effet d'une haine sans limites pour ses congénères et les traque puis les torture afin de leur soutirer des informations sur Serutat et le vrai pouvoir que recèle le Noctu, le joyau de jais dérobé dans la crypte de la vampire. Ses efforts ont commencé à porter leurs fruits, et elle a découvert que certains mots de pouvoir réveillent la puissance du Noctu et entourent son porteur d'une chape d'ombre. Son but ultime est d'arriver à surprendre Serutat dans son repaire au moment où elle sera le plus vulnérable, afin de lui faire payer sa malédiction. Ses récentes investigations lui ont apprises que la vampire est récemment venue en personne dans le Vieux Monde pour récupérer son bien. Ses nombreuses fausses identités ont jusqu'à présent protégé Marianna, mais il arrive de temps à autre que des serviteurs de la Lahmiane apparaisse pour assouvir la vengeance de leur maîtresse, généralement à la grande surprise des employeurs de Marianna. Celle-ci marche sur un fil ténu, mais pour l'instant avec une adresse qui ne lui a pas fait défaut...

Marianna à Mordheim

Marianna Chevaux est un Dramatis Persona et suit les règles de ces personnages données dans le livre de règles.

Recrutement : 150 couronnes d'or puis 75 couronnes d'or de solde (voir ci-dessous).

Disponibilité : Toutes les bandes à l'exception des Répurateurs, des Sœurs de Sigmar, des Morts-vivants, des elfes et des bandes affiliées à Sigmar peuvent engager Marianna (les mercenaires ne sont généralement pas très dévots et ne comptent pas dans cette liste).

Valeur : Marianna augmente la valeur de la bande de 90 points.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marianna	6	6	6	4	4	2	9	3	9

Armes/armures : Marianna porte une rapière (voir ci-dessous), une dague, des couteaux de lancer et une arbalète de poing les carreaux de son arbalète et sa rapière sont enduits d'ail, qui compte comme du Lotus Noir contre les vampires. Elle est vêtue d'une robe faite de la plus fine soie bretonnienne.

Compétences : Marianna a les compétences suivantes : Maître Combattant, Saut de Côté, Saut, Réflexes Foudroyants, Esquive, Rétablissement et Grimpeur.

RÈGLES SPÉCIALES

Immunité à la psychologie : Étant un vampire, Marianna est immunisée à la psychologie et n'abandonnera jamais le combat.

Immunité aux poisons : Marianna est immunisée aux effets de tous les poisons.

Immunité à la douleur : Marianna considère un résultat sonné comme un résultat à terre (notez que sa compétence Rétablissement l'empêche d'être mise à terre, le seul moyen de la stopper est donc de la mettre hors de combat !)

Peur : Marianna est terrifiante, plus d'ailleurs à cause de sa réputation que de sa condition vampirique. Elle cause la peur.

Tu n'échapperas pas à ton destin...

Lors du dernier tour d'une partie et si Marianna est encore présente, ou dès qu'un des bandes dérouté, lancez 1D6 :

1-3 Marianna se rend compte que Serutat est sur le point de la découvrir et quitte la bande à la fin de la partie.

4-5 Marianna découvre des indices qui la poussent à rester dans les environs. Elle restera avec la bande pour la prochaine partie si celle-ci peut lui payer sa solde.

6 Un groupe des serviteurs de Serutat lui ont mis la main dessus ! Jouez 1D3 tours de plus, comme si la bande perdante ne s'était pas enfuie (la tournure des événements ajoute à la confusion). Un groupe de serviteurs déterminé aléatoirement est placé à 2D6 ps de Marianna, au choix du joueur adverse. Celle-ci joue, puis les serviteurs avant que la séquence du tour revienne à la normale, avec les serviteurs joués comme un joueur supplémentaire. Ceux-ci n'en ont qu'après Marianna et doivent se diriger vers elle aussi rapidement que possible, mais attaqueront quiconque se met en travers de leur chemin. Si la bande de Marianna s'interpose pour l'aider et met hors de combat au moins un serviteur, Marianna (à condition qu'elle ait survécu) combattra lors de la prochaine partie gratuitement pour la bande, sinon elle la quittera.

D6 Serviteurs

1-2 D3+1 Zombies

3-4 D3+1 Goules

5-6 Vampire (armure légère et épée) + 2 Goules

Tueuse de vampires : Tous les vampires haïssent Marianna, car elle a juré leur perte.

Le Noctu : La gemme volée dans le repaire de Serutat possède des capacités magiques latentes. L'ombre qu'elle projette inflige une pénalité de -1 pour toucher à tous les tirs dirigés contre Marianna.