

Muletier

Franc-tireur pour Mordheim

35 couronnes puis 15 couronnes de solde.

Les muletiers sont courants là où l'on a besoin d'hommes pour mener des trains d'animaux. Ce sont des guerriers expérimentés habitués à mener toutes sortes d'animaux, du cheval au sang-froid en passant bien évidemment par l'incontournable mule. La plupart des muletiers offrent leurs services sur les places de marché. Beaucoup d'entre eux ont voyagé et ont des contacts dans les plus grandes villes du pays, surtout auprès des marchands d'animaux.

Employeur: Toute bande à l'exception des Possédés, des skavens et des bandes de mortsvivants peut engager un muletier.

Valeur: Un muletier augmente la valeur de la bande de +20 points, plus un point par point d'expérience qu'il possède.

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

Armes/Armures: Le muletier commence avec un fouet et une dague.

Compétences: Un muletier peut choisir des compétences de Combat et de Force. De plus, il peut apprendre les compétences d'Érudition *Baratin* et *Connaissance de la Rue*.

RÈGLES SPÉCIALES

Dresseur: Un muletier commence avec la compétence *Dresseur* pour un type d'animal, au choix du joueur.

Les règles suivantes sont basées sur celles proposées par Jo-Herman Haigholt du Mordheim Khemri Discussion Group (utilisées avec sa permission).

NOUVELLE COMPÉTENCE

Adresse au Fouet: Le héros est si habile dans le maniement du fouet qu'il peut relancer ses jets pour toucher avec cette arme. Une seule relance est autorisée et vous devez accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier.

NOUVEL ÉQUIPEMENT

Fouet

Coût: 15 CO

Arme	Portée	Force
Fouet	4 ps	Utilisateur -1

Spécial

Ne peut pas être paré, allonge, désarmement, +1 à la sauvegarde d'armure.

Désarmement: Plutôt que de frapper pour blesser, le guerrier avec un fouet peut essayer de désarmer son adversaire. Lancez les dés pour toucher, mais au lieu d'effectuer les jets pour blesser, l'adversaire a droit à une tentative de parade. Si celle-ci échoue, il lâche son arme. Il doit désormais se battre avec une autre arme qu'il possède comme équipement jusqu'à la fin du combat (ou se battre sans arme s'il n'en a pas d'autre!) À la fin du combat, la figurine récupère automatiquement son arme si elle n'a pas été mise Hors de Combat. Les figurines ayant été désarmées qui sont mises hors de combat perdent définitivement leur arme.

Note: La parade représente la figurine qui tente de conserver sa prise sur son arme. Elle est toujours autorisée à effectuer une (et une seule) tentative de parade, quel que soit l'équipement qu'elle porte.



Nouvelles Règles

