

Une Paire d'Escrocs

Dans toute l'histoire de l'Empire, aucuns noms ne sont plus odieux que ceux de Marquand Volker et Ulli Leitpold. Autrefois soudards au sein d'un régiment de mercenaires déjà coupable de nombreux crimes, ils avaient été capturés par des chasseurs de primes et enrôlés de force dans l'armée de conscrits du Comte Électeur du Stirland. Ils échappèrent à leurs geôliers aux abords de Mordheim, la Cité des Damnés, un lieu de perdition où souffrance et richesses pouvaient se rencontrer en égale mesure. Les célèbres brigands se sentirent immédiatement chez eux.

Ulli et Marquand se lièrent rapidement à la lie de Mordheim, aux hors-la-loi les plus immoraux et autres rebuts. Leurs prouesses martiales et leurs ruses brutales valurent aux deux gredins une notoriété rapide et sinistre. En conséquence, les négociants et les prospecteurs les moins scrupuleux de la cité maudite en vinrent rapidement à louer leurs services.

Mais leur assistance avait son prix. Si les deux bandits acceptaient n'importe quelle tâche pour une poignée de couronnes d'or, leur loyauté était aussi fiable que les vents du Chaos. Ils se firent rapidement une réputation de traîtres prêts à poignarder leur employeur dans le dos pour quelques pistoles, et ils n'étaient certainement pas à une bassesse près pour sauver leur peau ou augmenter leurs revenus.

Personne ne sait ce que sont devenus ces gibiers de potence, mais les tavernes du Vieux Monde résonnent de légendes contant leurs aventures, plus farfelues les unes que les autres, quoique rares soient ceux qui doutent de la véracité de ces récits.

Ulli et Marquand sont deux nouveaux personnages spéciaux et suivent toutes les règles qui s'appliquent à cette catégorie (voir page 152 du livre de règles de Mordheim). Contrairement aux autres personnages spéciaux, Ulli et Marquand ne se séparent jamais et vous devez les recruter tous les deux pour une bataille.

Disponibilité : Toutes les bandes peuvent recruter Ulli et Marquand, à l'exception des Sœurs de Sigmar et des Répurgateurs.

Recrutement : 30 Couronnes d'Or pour les deux.

Valeur : Ulli et Marquand augmentent votre valeur de bande de +60 points.

Marquand Volker

On raconte que Marquand est le fils d'un riche marchand de Marienburg, mais nul ne sait ce qui l'a conduit à devenir joueur, puis mercenaire et enfin assassin. Une chose est certaine : sous l'apparence d'un dandy se cache une brute immorale et redoutable. D'une certaine façon, Marquand est à l'image de Mordheim, la Cité des Damnés, car il est impie et corrompu, comme ce lieu maudit qu'il appelle "chez lui". Maître bretteur et expert du couteau de lancer, peu ont survécu à un affrontement avec lui. Dans les tavernes les plus mal famées, on parle des hauts faits de ce tueur impitoyable avec frayeur : on raconte qu'il a tué sa première victime alors qu'il n'avait pas dix ans, et qu'il a arraché le cœur du Duc du Suddenland tandis que sa femme dormait paisiblement à ses côtés. Son ennemi juré est le Capitaine Répurgateur Gottlieb "le Flagellateur" que Marquand a horriblement défiguré alors que cet ancien serviteur de Sigmar essayait de le faire se repentir de ses péchés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marquand	4	5	4	3	3	2	5	2	8

Armes/armure : Épée, armure légère, couteaux de lancer.

Compétences : Saut de côté, Réflexes Foudroyants, Lanceur de Couteaux.

Ulli Leitpold

L'âme damnée de Marquand. On sait peu de chose de cet immense Middenheimer, sinon qu'il vaut mieux éviter de se retrouver du mauvais côté de son énorme marteau de guerre ! Les légendes disent qu'Ulli commença sa carrière comme mercenaire, à la solde du Comte du Stirland, et qu'il était présent lors du massacre qui suivit le troisième siège de Nuln. Cette vie de soldat de fortune explique aisément son avidité sans borne et son absence totale de compassion. Ulli s'adonna quelque temps au brigandage et s'acoquina à Marquand lorsque les deux bandits furent capturés par des chasseurs de primes et condamnés à servir dans les bataillons disciplinaires du Comte du Stirland. Manquant de la vivacité d'esprit et de corps de son compère, il préfère user d'un mélange de force brutale et de basses ruses pour parvenir à ses fins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ulli	4	4	4	4	3	3	4	2	7

Armes/armure : Marteau de guerre à deux mains, armure légère.

Compétences : Homme Fort, Charge Furieuse, Maître Combattant.

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles suivantes s'appliquent à Ulli et à Marquand.

Vagabonds : Voir la description d'Aenur, l'Épée du Crépuscule, page 153 du livre de règles de Mordheim.

Pour une Poignée de Couronnes : Les deux bandits sont littéralement prêts à tout pour de l'argent ou de la pierre magique et sont célèbres pour leurs changements d'allégeance soudains et leurs diverses trahisures. Pour représenter ceci, le(s) joueur(s) ennemi(s) peuvent tenter d'acheter les deux criminels pour qu'ils trahissent leur employeur et changent de camp. Au début de la partie, l'ennemi doit noter secrètement l'offre qu'il est prêt à payer (qui doit évidemment être plus élevée que les frais de recrutement des deux compères !) L'employeur peut quant à lui noter secrètement une contre-offre, toujours au début de la partie. L'ennemi peut, au début de n'importe lequel de ses tours, révéler sa "tentative de corruption" (même si Ulli et Marquand sont au corps à corps). Pour ce faire, il doit révéler son offre. Si celle-ci est supérieure au total des frais de recrutement plus la contre-mise, les deux figurines passent sous son contrôle jusqu'à la fin de la partie. Seul le joueur qui obtient le contrôle d'Ulli et Marquand doit payer le supplément. Ainsi, si un joueur perd leur contrôle, il n'a pas à dépenser sa contre-offre.

Par exemple, le Capitaine Steiner des Vengeurs d'Averland est tombé sur le dangereux duo en explorant les ruines. Il paie leurs frais de recrutement de 30 CO pour la prochaine expédition. Le Capitaine étant bien conscient de la réputation de ses "partenaires", il met 30 CO supplémentaires de côté, au cas où.

Un peu plus tard dans la journée, Steiner tombe nez à nez avec la bande de son ennemi juré, le Capitaine Reiklander Albrecht le Borgne. Au cours du combat qui s'ensuit, Albrecht reconnaît Ulli et Marquand alors qu'ils font un carnage parmi ses hommes. Il leur crie qu'il les paiera 50 CO s'ils acceptent de se joindre à son camp. Ulli et Marquand prennent une seconde pour réfléchir puis retournent leurs armes contre les Averlanders. A ce moment, Steiner leur jette une bourse contenant les 30 CO qu'il a mis de côté (le total est donc de 60 CO, ce qui est supérieur au 50 CO promises par Albrecht). Après avoir compté les pièces, nos deux voyous se remettent à affronter Albrecht, au grand soulagement de Steiner. Bien sûr, si Steiner n'avait offert que 10 CO supplémentaires, les choses se seraient passées différemment car son offre aurait été inférieure à celle d'Albrecht et Ulli et Marquand l'aurait (littéralement) poignardé dans le dos et changé de camp.

Cette règle est encore plus amusante lors de parties impliquant plus de deux joueurs, chacun essayant d'acheter Ulli et Marquand à différents moments...

Le joueur qui réussit à obtenir ou à garder leur contrôle doit payer son offre.

C'est l'heure de payer ! : Ces deux criminels risquent de mal prendre le fait qu'une bande ne peut payer leurs frais supplémentaires. Si c'est le cas, Ulli et Marquand se payeront en armes et équipement (basé sur les prix du marché). Si c'est impossible, ils se vengeront sur le chef de la bande : jouez immédiatement un corps à corps à mort impliquant Ulli et Marquand contre le chef de la bande, sans ses hommes de mains !

Inséparables : Ces deux gars sont comme frères et totalement inséparables. Ils sont toujours recrutés par deux et doivent rester à 4 ps ou moins l'un de l'autre. Si l'un d'eux est mis hors de combat, son compagnon tentera de le sortir du champ de bataille pour le mettre à l'abri.

Pour les plus anglicistes d'entre vous, les malhonnêtes aventures d'Ulli et Marquand ont commencé dans le numéro 28 de Warhammer Monthly.

Le carreau siffla à quelques pouces de l'oreille d'Ulli.

S'aplatissant derrière une pile de détrit, il lança un coup d'œil de l'autre côté de la rue.

"Marquand, ces tirs s'approchent un peu trop à mon goût. C'est quoi que voulait le magicien et que ces gars veulent tant protéger ? Et pourquoi j'ai dû rester caché dans le placard pendant qu'tu arrangeais le coup ? "

Depuis l'encadrement d'une fenêtre brisée, le toujours pimpant Marquand répondit à son compagnon.

"Il s'agit d'un livre, Ulli. Fais-moi plaisir et dis-moi si tu vois encore l'arbalétrier. "

Ulli leva prudemment la tête et lança un regard par-dessus un gros bloc de pierre.

"J'espère qu'c'est un bon livre, au moins, c'est tout'ce que j'ai à dire, " cria le robuste Middenheimer à son camarade, alors qu'un nouveau carreau traversait la mèche dressée sur sa tête sans lui faire de mal.

"Si tu crois que j vais continuer à risquer ma peau comme ça, tu t'mets le doigt dans l'œil, Marquand, " grogna Ulli à l'adresse de son compère.

"Ce n'est plus la peine, Ulli, la voie est libre. Tu peux te relever."

Se redressant, Ulli vit le corps du franc-tireur pendre du deuxième étage d'une maison en ruine. Du sang s'écoulait d'une blessure dans son flanc d'où émergeait la garde d'un couteau.

"J'avais besoin d'une petite diversion, mon ami. Merci de t'être prêté au jeu : tu sais bien que je ne rate jamais ma cible... " Marquand tira sa fine lame de son fourreau. "Si tu veux bien me faire l'obligeance de t'occuper de la porte avec ton marteau, nous pourrons nous charger des derniers gardes et mettre ce livre sur le marché. "

Ulli eut un regard incrédule. "J'croisais qu'on devait le donner au magicien ! " cria-t-il en fracassant facilement la porte vermoulue avant d'abattre son marteau dans le ventre d'un Averlander surpris.

Marquand s'engouffra rapidement à la suite de son compagnon, se débarrassant prestement de deux adversaires par de vifs mouvements de sa rapière. "C'est ce que nous étions supposés faire, mais songe à ce que ce livre peut nous rapporter ! Du reste, j'en parlerais évidemment au vieil homme, au cas où il aurait envie de récupérer son précieux grimoire. Mais je crains que la compétition ne soit rude : j'imagine assez bien qu'un mystérieux négociant va faire monter les enchères assez rapidement. " L'adversaire de Marquand se retrouva face à un véritable mur d'acier avant de s'effondrer, saignant par de nombreuses blessures.

Ulli eut un franc sourire alors qu'il achevait l'Averlander, lui broyant le crâne d'un puissant revers de marteau.

"Tu sais, mon vieux disait toujours que c'étaient les livres et pas les armes, qui me permettraient de devenir riche. P'têt' bien qu'il avait raison, après tout... "