



Soeur Déchue

“Je crois que vous n'avez pas bien compris,” continua l'halfling rondelet. “Je vous dit que ça ne vaut pas plus que cinq couronnes.” Un éclair de malice passa dans son regard tandis qu'il se frottait les mains. “Mon ami Oerg est du même avis.” Levant les yeux, l'halfling toussa doucement, faisant signe à son garde du corps ogre.

“Non, pas plus de trois,” grogna-t-il en jetant un œil à la pile d'armes finement ouvragées, “et celui-là est à moi, gratuitement.” Son regard glissa sur ses doigts boudinés pour s'arrêter sur un marteau de guerre de qualité nettement supérieure à celle des autres armes, une comète à deux queues gravées sur sa cogné. Émergeant pour la première fois hors de la pénombre depuis le début de la conversation, la femme dont les biens étaient marchandés répondit.

“Je ne crois pas. Comme d'habitude, Gibby, ces armes sont à quinze pièces l'unité, y compris le marteau que ton ami baveux désire tellement.” La peau de son visage avait la perfection de l'ivoire, encadrée par des mèches d'un blond lumineux. Seuls ses yeux trahissaient une certaine dureté. Elle fixa crânement les deux protagonistes, défiant la brute ou le halfling aux doigts agiles d'avancer.

“Nous n'avançons guère, et je commence à avoir faim. Accordons-nous sur un prix ; je prends ces trois là pour trente pièces et vous me donnez le marteau pour mon compagnon, comme signe de...” Gibby fut interrompu par

une bribe de phrase, leva les yeux vers son garde du corps pour le voir s'effondrer dans un bruit sourd. Son doigt encore fuligineux, la femme sourit au voleur désormais nerveux. “Quarante-cinq pour ces trois là, Gibby, et je pense que ton ami n'a plus besoin de ce marteau.”

La fumée continuait à s'échapper du trou béant de la poitrine de l'ogre alors que Gibby le Voleur payait la femme en vitesse. Se déplaçant avec une célérité plus grande que sa corpulence ne pouvait le laisser suggérer, le halfling sortit en vitesse et sans se retourner vers la Soeur Déchue et sa dernière victime.



Soeur Déchue

55 CO de prime de recrutement, 15 CO de solde

Les sorciers ont peu à dire quant à l'influence magique qu'ils subissent. Même ceux qui ont dévoué leur vie à Sigmar sont sujets au fléau qu'est le Chaos. Quand une de celles qui ont été entraînées à l'Abbaye sur le Roc de Sigmar découvre qu'elle possède les pouvoirs mêmes qu'on leur apprend à traquer, certaines s'offrent en hérétiques et sont exorcisés. D'autres, plus désespérées, s'enfuient dans l'enfer de Mordheim, espérant vivre leurs vies maudites en tant que Soeur Déchue de Sigmar.

Regle Maison par Tom Bell, traduite par Alexander Norris. Relecture par Dreadaxe, François Trapes et Gemini Dragon. Mise en page par Dreadaxe

Employeur : Toute bande peut embaucher une Sœur Déchue à l'exception des Skavens, Morts-Vivants, Répurgateur et Sœurs de Sigmar.

Valeur : Une Sœur Déchue augmente la valeur de bande de +22 points, plus 1 par point d'expérience qu'elle possède.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sœur Déchue	4	4	3	4	3	1	4	1	8

Équipement : Fouet d'acier, marteau de guerre sigmarite, dague, fronde, armure légère.

RÈGLES SPÉCIALES :

Sorcière : Une Sœur Déchue a été maudite pour sa capacité à utiliser la magie. Elle possède un sort généré aléatoirement sur la liste de sorts de Magie Mineure.

Mage-Guerrière : Une Sœur Déchue a appris à lancer ses sorts en portant sa tenue coutumière. Elle peut donc porter une armure et lancer des sorts en même temps.

Honteuse et effrayée : Une Sœur Déchue a risqué beaucoup en essayant de s'échapper de l'Abbaye et des ses anciennes camarades. Elle doit effectuer un test de Commandement si elle veut charger tout membre d'une bande de Sœurs de Sigmar, ou un Prêtre-Guerrier Répurgateurs.

Compétences : Une Sœur Déchue peut choisir des compétences de *combat*, *force* et *vitesse* lorsqu'elle gagne une nouvelle compétence. Alternativement, elle peut choisir d'apprendre un sort supplémentaire.

A propos de l'auteur

Tom Bell collectionne des figurines Citadel depuis plus de cinq ans, mais n'a que récemment commencé à les envoyer dans l'horreur qu'est Mordheim. Avec plus d'une douzaine de bandes en sa possession, cela pourrait prendre un certain temps avant qu'elles puissent toutes braver les dangers de la Cité des Damnés.

A propos du traducteur

Alexander Norris est un lycéen Seine-et-Marnais coincé au beau milieu du Var. Il travail actuellement sur une réécriture officiellement sanctionnée par Jervis Johnson de la bande elfe noire pour Mordheim, ce qui lui laisse apparemment assez de temps pour traduire des articles de Fanatic Magazine lorsqu'il est de passage sur WarFo (on se demande ce qu'il fait exactement comme boulot sur la nouvelle liste elfe noir, vu le temps libre qu'il a...).

