



PERSONNAGES INDÉPENDANTS ET COMPAGNIES

“ Le jugement de Todessdorf ” est un Jeu de rôles Grandeur Nature au cœur d'une bataille dans le monde de Warhammer. Pour caractériser ceci, il y aura plusieurs types de personnages: Les personnages indépendants et les compagnies.

PERSONNAGES INDÉPENDANTS

Les personnages indépendants seront limités en nombre et seront prioritairement des personnages indépendants récalcitrant ayant participé aux événements précédents et des personnages nouveaux que nous proposerons lors des inscriptions. Les personnages indépendants seront soumis aux règles de jeu habituelles mais ce sont les scénaristes qui détermineront leurs compétences. Le scénario se situant dans le contexte d'une bataille, il est évident que tous les personnages ont le droit de se servir des armes qu'ils ont sous la main et vous pouvez donc amener et utiliser tout votre arsenal tant que vous le faites homologuer par les orgas.

COMPOSITION D'UNE COMPAGNIE

La compagnie doit porter un nom.

Exemple 1: Les franc-archers de Nuln

Chaque compagnie devra être cohérente et un profil type d'armes et armures par compagnie sera suggéré pour respecter cette cohérence d'unité. Nous n'obligerons pas les joueurs à être tous similaires dans une compagnie mais néanmoins, le fait de respecter la cohérence de l'unité permettra aux soldats de bénéficier d'atouts et de compétences intéressantes pendant le jeu qu'elles n'auront pas si elles ne le respectent pas. Si vous avez le matériel nécessaire, rien ne vous empêche de changer d'arme ou d'armure pendant le jeu. Le scénario se situant dans le contexte d'une bataille, il est évident que tous les personnages ont le droit de se servir des armes qu'ils ont sous la main et vous pouvez donc amener et utiliser tout votre arsenal tant que vous le faites homologuer par les orgas.

Exemple 2: Les franc-archers de Nuln ne devront pas porter plus lourd qu'une armure de cuir et utiliser un arc. Pendant le jeu, ceux qui illustreront ce profil type auront par exemple la possibilité d'utiliser une flèche perce-armure par combat. Ceux qui auront décidé d'utiliser une arbalète ne l'auront pas. Ceux qui n'auront pas d'arcs n'auront aucun bonus. Un franc-archer en armure de plate ne bénéficiera pas de la flèche perce armure. En bref, nous vous demandons simplement d'être logique dans vos choix de compagnie. Choisissez en une qui fera le bonheur de votre groupe de joueurs.

La compagnie reste soudée, les joueurs d'une compagnie ne se séparent pas pendant le jeu (sauf si le scénario le prévoit).

La compagnie se compose de 5 à 10 personnages parmi les suivants:

- 1 Chef de compagnie.
- 1 porte étendard (Pendant le jeu, le porte étendard peut changer).
- 0 ou 1 Musicien (C'est grâce à lui que s'appliqueront les bonus)
- 0 ou 1 Champion. (Il est choisi par le chef de compagnie, pendant le jeu, le champion peut changer)
- Soldats.
- Si la compagnie est composée de plus de 5 joueurs, il est possible d'ajouter un et un seul mercanti/serviteur à la compagnie (parmi les suivants: Soigneur / Apprenti / Forgeron / Voleur/Novice).

Le chef de compagnie:

Il dirige la compagnie, Il est responsable de ses hommes et de sa compagnie. Il tient ses ordres du QG et les transmet à sa compagnie. Lorsqu'il meurt, ses hommes sont livrés à eux mêmes et leurs missions deviennent caduques.

Le porte étendard:

Vous devrez réaliser un étendard pour la compagnie. L'étendard est votre fierté. L'étendard peut être porté comme vous le souhaitez: à bout de bras, en dossard, appuyé sur la cuisse, etc. Vous le protégez et en combat, son porteur ne doit jamais tomber. Il est malgré tout un combattant et il peut combattre normalement s'il le souhaite. Il doit rester auprès des siens.

Le Musicien:

Avant un combat, le barde inspire à la compagnie les capacités spéciales de la compagnie. Il est le déclencheur des capacités spéciales. Le musicien est malgré tout un combattant et il peut combattre normalement s'il le souhaite. Son instrument ne lui sert qu'avant la charge. L'instrument choisi doit être instrument que l'on trouve sur le front comme une trompette, un tambour de guerre, une cornemuse, etc... Il ne s'agit pas d'un instrument bardique comme la harpe ou tout autre instrument fragile.

Le champion:

Pendant un combat, le champion peut bénéficier de capacités spéciales supplémentaires qui lui permettront de s'attaquer à de plus gros ennemis. Il est désigné par le chef de compagnie et peut être démis de son titre au bénéfice d'un autre soldat de la compagnie à sa mort.

Le soldat:

Tout soldat d'une compagnie respecte le mieux possible le profil type de sa compagnie, lui donnant ainsi toute sa cohérence. Un soldat peut choisir de ne pas respecter le profil de la compagnie, mais dans ce cas, les capacités spéciales ne s'appliqueront pas à lui.

Les Mercantis (Empire) /Serviteurs (Chaos):

Aucune armée ne voyage véritablement seule et chacune traîne dans son sillage une caravane de Mercantis. Ceux-ci incluent petits commerçants désireux d'arrondir leur fin de mois, veuves de guerre tentant de louer leurs services de cuisinières ou de couturières et autres détrousseurs de cadavres espérant faire fortune sur les champs de bataille encore fumants. Si les nobles de nombreuses armées n'ont que mépris pour les Mercantis, ceux-ci apportent un soutien indéniable aux troupes engagées sur le terrain.

Mercanti/Serviteur 1: Le soigneur:

Après un combat, le soigneur peut soigner un certain nombre des siens tombés au combat. Ceci ne peut être fait qu'après un combat et en aucun cas pendant celui-ci. Si la compagnie comporte un soigneur alors elle ne peut pas incorporer d'autres mercantis. Le soigneur est malgré tout un combattant et il peut combattre normalement s'il le souhaite. Ses capacités spéciales ne s'illustrent qu'après le combat s'il est toujours en vie. Son armure est limitée au cuir clouté maximum.

Mercanti/Serviteur 2: L'apprenti:

Il s'agit d'un mage de bataille de niveau 1. Les sorts dont il dispose seront basiques et limités et ne sont que des sorts liés au combat et à sa compagnie. En contrepartie, il ne porte aucune armure. Si la compagnie comporte un apprenti alors elle ne peut pas incorporer d'autres mercantis.

Mercanti/Serviteur 3: Le forgeron:

Après un combat, le forgeron peut réparer un certain nombre d'armures des siens tombés au combat. Ceci ne peut être fait qu'après un combat et en aucun cas pendant celui-ci. Si la compagnie comporte un forgeron alors elle ne peut pas incorporer d'autres mercantis. Le forgeron est malgré tout un combattant et il peut combattre normalement s'il le souhaite. Ses capacités spéciales ne s'illustrant qu'après le combat s'il est toujours en vie. Son armure n'est pas limitée (les éventuels bonus de la compagnie feront toujours effet).

Mercanti/Serviteur 4: Le voleur:

Hors combat, le voleur peut crocheter certaines serrures. Ceci ne peut être fait que hors combat et en aucun cas pendant celui-ci. Si la compagnie comporte un voleur alors elle ne peut pas incorporer d'autres mercantis. Le voleur est malgré tout un combattant et il peut combattre normalement s'il le souhaite. Ses capacités spéciales ne s'illustrant que hors combat s'il est toujours en vie. Son armure est limitée comme pour les autres membres de la compagnie.

Mercanti/Serviteur 5: Le novice:

Il s'agit d'un prêtre de niveau 1. Les prières dont il dispose seront basiques et limités et ne sont que des sorts liés à son dieu et à sa compagnie. En contrepartie, il ne porte aucune armure. Si la compagnie comporte un novice alors elle ne peut pas incorporer d'autres mercantis.

Le Background de la compagnie:

Celui-ci vous sera fourni au plus vite et au minimum un mois avant le GN.

Le Background de personnage:

Certains joueurs bénéficieront de background individualisés en fonction du scénario et les traits psychologiques de chaque membre d'une compagnie seront fournis individuellement.