

Heimlich Borgarten

C'est un répurateur. C'est sa fonction mais aussi ce qui le résume le mieux. Deuxième fils d'une famille de haute noblesse d'Aldorf, il était destiné à des postes de hautes responsabilités dans le clergé de Sigmar. Mais le destin en a décidé autrement. Bien que jeune clerc prometteur, un événement allait changer le cours de sa vie. En effet, voilà deux ans, ces parents partirent voir des membres de leurs familles dans un domaine éloignés de l'Osterland. Et malheureusement, ils furent la cible d'hommes bêtes du chaos malgré la présence de leur escorte. Heimlich, qui était d'un caractère enjoué, changea du tout au tout. Il devint de plus en plus fanatique. Il décida de quitter même sa carrière qui le destinait à occuper à un poste au conseil du clergé de Sigmar. Il s'entraîna aux managements des armes et s'encôla dans l'ordre craint des répurateurs de Sigmar. Il n'eut de cesse depuis de rechercher les foyers de ces créatures et de les exterminer lui-même ou au moins de prévenir les autorités locales. Il est devenu insensible avec les années. Il n'a même plus de contact avec sa sœur (sa seule famille) qui est rentrée dans l'ordre des Sœurs de Sigmar après la mort de leurs parents. Cela, il ne l'a pas apprécié et de moins en moins d'ailleurs. Bien qu'autrefois appréciées par les gens du peuple, les sœurs ont vu leur popularité décroître ces dernières années. Des Répurateurs agités ont commencé à les dénoncer comme sorcières et hérétique à un point tel, que même à la campagne, elles sont attaquées et chassées par les paysans qu'elles cherchent à aider. Beaucoup des prêtres de Sigmar aimeraient démanteler l'ordre dans son ensemble, arguant du fait que les femmes n'ont pas le droit de propager la sainte parole de Sigmar.

Hasard de ses missions, il se trouve aujourd'hui à Mordheim. Son but est de retrouver un groupe d'hommes bêtes du chaos qui a sévi dans le comté voisin. Leurs traces l'a amenées dans cette ville honnie. Mais il a la Foi et rien ne l'arrêtera. Mais au fond de lui, resurgit l'image de sa sœur et de sa jeunesse. Est-il aussi dur qu'il le fait paraître et qu'il croit être ...

Equipements :

Symbole de Sigmar, Corde de 10 mètres

Sorts (21 points de magie) :

Niveau 1 : Main de Fer, Immunité aux Poisons, Infravision

Niveau 2 : Aura de Protection, Aura d'absorption

+ Marteau de Sigmar

Lars Tottheim

Plaisir de fracasser le crâne de ses ennemis, voilà résumer en quelques mots l'essence même de Lars. Habitant de Middenheim, très jeune déjà, il était un guerrier farouche et dénué de peur. Certains même le dirait inconscient. Il devint écuyer dès son adolescence. Il était très doué et il passa rapidement chevalier de Middenheim. Il parcourut la région en quête de gloire et d'honneur. Il voulait surtout s'aguerrir en temps que guerrier et en panache pour pouvoir atteindre son but secret : devenir chevalier panthère, garde rapprochée du Graf. Tout se déroula selon ses plans. Après quelques années de combat, il fut considéré comme digne pour rentrer dans l'ordre des chevaliers du loup blanc, l'ordre des templiers d'Ulrich. Il en fut transporté de joie. Il n'était plus qu'à une marche de son objectif. Le temps passa, il se rendit compte que la vie en communauté n'était pas vraiment ce qu'il appréciait, lui qui avait pris l'habitude d'errer tel un loup solitaire (son surnom d'ailleurs parmi les Templiers). Son envie de devenir chevalier panthère commença à se voir. Mais on le considérait un peu trop irréfléchi encore (ce qui est fort pour les guerriers d'Ulrich). Il décida donc de partir en quête d'une action d'éclat montrant à tous ses qualités aussi bien guerrières que de courage et d'honneur. Il est donc maintenant à Mordheim, lieu le plus propice à ce genre d'action. Il est vraiment impressionnant dans son armure complète aux armes de son dieu, Ulrich, son marteau à deux mains sur l'épaule et le sang qui les teinte de cette couleur un peu rougeâtre...

Equipements :

Symbole d'Ulrich, Destrier

Garf Pipenbois

Voici un personnage haut en couleurs... Qui pourrait croire qu'en regardant ce gentil hobbit jofflu, on a devant soit un des anciens plus « grands » trafiquants d'objets de l'Empire reconverti dernièrement en espion de haut vol... Eh oui et tout ça dans un petit bonhomme de 1m20 de hauteur. Sa jeunesse est somme toute classique. Vivant dans l'auberge de ses parents, il apprit très vite à utiliser sa dextérité manuelle. Il commença par détrousser les clients de l'établissement, jusqu'au moment où il se fit prendre la main dans le sac par son père. Il fut envoyé alors chez son oncle qui devait lui montrer un peu plus de discipline. Le problème est que son oncle était en fait un monte en l'air connu et reconnu par ses pairs. Il apprit beaucoup avec lui mais pas de ce que pensaient ses parents. Il était doué mais il se rendit vite compte que c'était trop routinier pour lui. Et surtout que tout ce qu'il pouvait gagner partait en grande partie dans les poches du receleur de la ville. Et justement, il profita de l'arrestation de ce personnage pour prendre sa place. Et ses affaires prospérèrent. Un jour, cependant, son oncle se fit arrêter à son tour. Il décida de se mettre au vert un moment, quitta la ville et créa avec l'argent (assez imposant) qu'il avait gagné, une petite entreprise de transport. Et là, à sa grande surprise, il prospéra encore plus et dans la légalité, c'était le monde à l'envers. Les années passèrent et sa société prit de l'ampleur. Il commença à s'intéresser aux transports entre les différents pays limitrophes de l'Empire. Il en profita pour explorer certaines contrées telle la Bretonnie. Les dangers inhérents à ce genre d'activité, lui redonnèrent le goût de l'aventure hors des sentiers battus. Sitôt rentré de ses voyages de prospection, il décida de confier la société à un de ses neveux venu le rejoindre (maintenant qu'il avait été pardonné par ses parents). Et Garf partit vers Altdorf voir ce qu'il pourrait y faire. Grâce à ces différents métiers et ses connaissances dans le domaine de l'art, il put décrocher un rôle d'espion auprès d'une grande famille de la haute noblesse proche de la famille impériale. Il leur confia comme première mission pour le tester de retrouver un parchemin qu'un membre d'une famille « concurrente » transporté aux sœurs de Sigmar à Mordheim. Rien que le nom donne la chair de poule, mais pour Garf, c'était un moyen de revivure.... Voilà que l'adrénaline coulait de nouveau dans ses veines...

Equipements :

Grappin, Corde, Habits sombres, Poney, 1 pigeon voyageur

Growin IronHead

« Une bonne bière et une bonne hache, que demandez de plus dans la vie... » proclame à qui veut l'entendre Growin IronHead. Vous aurez compris que Growin est un nain. Sa jeunesse, il l'a vécue à Karak Kadrin, la forteresse des Tueurs, les plus téméraires des nains. Il entendait lorsqu'il était enfant les histoires qu'on racontait sur la ville humaine de Mordheim. Les faits de gloire et de bravoure mais aussi ceux présentant les trésors. Cet imaginaire baigna toute son enfance. Son père voulait qu'il devienne forgeron et c'est vrai qu'il était doué avec un marteau. Mais Growin lui préférerait une bonne hache et une bonne peau verte pour se détendre. Plus les années passèrent et plus les relations avec son père devinrent houleuses. Il décida alors de partir de la citadelle et de vivre sa vie comme il l'entendait. Il traversa en solitaire les montagnes du bout du monde, puis l'Empire. Après des années de pérégrinations et plusieurs cicatrices, preuves de son courage et de sa force combattive, il arriva dans les environs de Mordheim. C'est à ce moment-là, que les souvenirs lointains remontèrent à la surface. Il décida de partir s'amuser et qui sait peut-être lui aussi aura une histoire racontant ses aventures. Et peut-être alors son père lui pardonnera son geste. Dès son arrivée, il tomba sur un groupe de nains. En effet, les chasseurs de trésors nains affluent vers la Cité des Damnés en quête des incroyables richesses qu'elle abrite, et les récompenses colossales promises par les nobles impériaux en échange de fragments de pierre magique constituent une tentation supplémentaire pour l'incorrigible cupidité des nains. Il leur montra peu de temps après sa maestria au maniement de la hache à deux mains contre une bande de morts vivants. Il fut accepté en leur sein. Il devint même un des lieutenants de Skraggi Gunnirsson, chef du groupe « Les Saigneurs du Chaos ». Mais il y a des soirs, après une soirée arrosée avec de la bonne bière de chez lui, il se met à marcher seul dans les ruines de cette ville en espérant quelque chose de nouveau qui lui dira quoi faire de son futur. Car il est au centre d'une ville au mille légende pour lui mais son enfance est loin et sa magie aussi... Mais qui sait un jour peut-être...

Equipements :

Une pipe, de l'herbe pour sa pipe, une chope

Flora Heileinger

« Rien qu'en la voyant, toute envie de combat cesse sur l'instant » dit souvent la grande prêtresse de Shallya à Nuln en parlant de Flora. En effet, Flora est l'archétype même de la fille dénué de sentiments mauvais, ne recherchant que la paix et à aider les autres. Fille d'une famille de bourgeois de Nuln, elle a toujours été appréciée et pas seulement à cause de sa très grande beauté. On ressentait beaucoup de calme en la côtoyant même très jeune. Elle dégagait une aura de gentillesse et de réconfort. A la fin de son adolescence, ses parents reçurent de nombreuses demandes de mariage et certaines avec des personnages très importants. Mais cela n'intéressait pas Flora. Elle voulait aider les gens et ne voulait pas donner son amour qu'à une seule personne. Ses parents comprirent et la laissèrent commencer des études de médecin. Mais la rencontre avec la grande prêtresse de Shallya changea le cours de sa vie. Elle venait rencontrer les apprentis médecins pour dénicher la perle rare et c'est ce qu'elle fit ce jour-là. Shallya devint alors initiée. Elle apprit très vite, beaucoup trop vite pour certains autres initiés. Mais elle les fit rapidement changer d'avis. Elle fut clerc au bout d'une année de noviciat. Son épreuve fut alors d'aller à la rencontre d'un groupe de lépreux que personne ne voulait approcher. Elle fit de son mieux et grâce aux pouvoirs données par sa déesse, elle réalisa beaucoup plus de choses que ses maigres connaissances de l'époque ne lui permettaient. Beaucoup pensèrent qu'elle fut guidée par la déesse elle-même. Elle progressa alors très rapidement dans son ordre. Après quelques années, elle devint la conseillère de la grande prêtresse. Et justement cette dernière, sentant le poids des âges, décida qu'il était grand temps de laisser la place à une personne plus jeune. Personne ne fut alors étonné de son choix en la personne de Flora. Mais sa mission devait être en rapport. Il fallait tester ses dons de soigneuse, ses qualités humaines ainsi que ses aptitudes à diriger un temple. La grande prêtresse pria sa déesse et lui demanda de lui montrer la voie. Après plusieurs jours de prière, elle eut une vision et elle comprit. Flora devait se rendre à Mordheim et aider les gens aussi bien qu'elle le pouvait jusqu'au moment où sa déesse lui indiquera le moment de son retour. Elle devait y aller seule. Mais elle y rencontrera des personnes qui seront alors liées à elle. La nouvelle fit grand bruit car c'était courir au suicide. Une personne fragile, très belle et sans arme à Mordheim... Mais Flora vit les choses différemment. Sa Déesse lui demanda d'aller dans la ville des Damnés et d'aider les gens qu'elle rencontrera, c'est ce qu'elle fera. Elle prépara ses affaires, pria sur l'autel de son temple et

alla embrasser ses parents avant de quitter Nuln. Elle a le cœur léger et plein d'amour à donner.

Equipements :

Symbole de Shallya, besace avec herbes, pilon et mortier, trousse de soins

Sorts :

Niveau 1 : Guérison des Blessures Légères, Immunité aux Poisons, Anti-Poisons

Niveau 2 : Aura de Protection, Zone de Sanctuaire, Traitement des Maladies

Niveau 3 : Invulnérabilité aux Projectiles, Neutralisation des Poisons, Guérison des Folies, Soins des Lésions

Siegfried Ottoneimer, dit Danseur de Lune

« Vous ne sentez pas la magie qui coule dans vos veines et dans celles des plantes et des animaux autour de vous ? ressentez la danse des éléments primordiaux. » proclama Siegfried à sa dernière conquête féminine. Comment le caractériser... il est aussi bon sorcier que séducteur. Et il excelle en séduction. Originaire de Marienburg, il était le huitième enfant d'un couple de pêcheurs. N'ayant pas beaucoup d'argent, il dut apprendre très tôt à subvenir à ses besoins. Il fit pleins de petits boulot. Cela lui permit d'ailleurs de rencontrer Olaf, un gentil vieillard qui avait du voir en lui quelque chose que lui ne voyait pas encore. Il lui demanda de venir le voir régulièrement. Et ainsi pendant plusieurs années, il travaillait pour aider ses parents la journée et le soir venu, il partait étudier avec Olaf. Il lui apprit à lire, puis à écrire. Il le forma tout doucement à l'art de la sorcellerie. Il en fit un sorcier de bataille. Il était doué mais au fond de lui Siegfried sentait que ce n'était pas cette magie là qui l'intéressait. Son mentor fut un peu déçu mais décida tout de même de l'envoyer vers d'anciens amis d'aventure car il avait beaucoup d'affection pour ce jeune blanc-bec. C'est ainsi qu'il dit au revoir à Marienburg et qu'il partit à l'aventure vers de nouvelles contrées, lui qui n'avait jamais bougé de sa ville. Il rencontra de nouveaux sorciers chacun spécialisé dans une magie. Mais ce fut le dernier qu'il le captura, Aroumane l'élémentaliste. Il habitait une région rude, reculé et proche de la frontière avec le royaume de Kislev. Il apprit beaucoup de lui et y passa de nombreuses années. Mais un jour, il sentit qu'il devait repartir chez lui. Son mentor le laissa partir car il savait qu'il reviendrait un jour. Aussitôt arrivé à Marienburg, il découvrit que beaucoup de choses avaient changées. Ses parents et son ancien maître était mort maintenant. Ce dernier lui avait légué sa bibliothèque ainsi qu'une petite maison à Altdorf. N'ayant plus rien ici, il laissa ses frères et sœurs et partit pour la capitale. Il y découvrit, qu'après des années passées en temps que reclus sans voir personne, qu'il possédait un certain charme et qu'il était temps pour lui d'apprendre de nouvelles choses, très éloignées de la magie pour une fois...

Equipements :

Bâton de magicien. Habits de soirée et de voyage.

Sorts :

Mineures : Alarme magique, Apparition de petits animaux, Don de langues,
Feux Follets, Luminescence

La Magie Bataille Niveau 1 : Boule de Feu, Débilité, Aura de Résistance

La Magie élémentaire Niveau 1 : Aveuglement, Marche sur l'Eau,
Respiration Aquatique

La Magie élémentaire Niveau 2 : Déplacement d'Objet, Extinction,
Incendie

La Magie élémentaire Niveau 3 : Effondrement, Ethéralité