Les Pirates Zombies

La Côte des Vampires porte ce nom depuis le jour où Luthor Harkon, vampire de lignée inconnue, s'y installa et commença à se tailler un domaine au sud-est du continent lustrien en réanimant les cadavres de marins noyés s'échouant sur ses rivages. Le vampire aurait sans doute pu fonder un empire en Lustrie, mais son orgueil et sa vanité le conduisirent à sa perte. Décidé à perfectionner ses talents magiques, il monta une expédition pour piller la cité en ruine de Huatl, espérant y découvrir un moyen de décupler ses pouvoirs. Tout ce qu'il trouva, c'est un piège magique créé des millénaires plus tôt par des mages bien plus puissants que lui, contre lequel il lutta jusqu'à l'épuisement de ses forces et de ses pouvoirs. Lorsqu'il décida d'abandonner, il était complètement hagard, incapable de ressentir et de manipuler les vents magiques comme auparavant. Il errait au bord de la folie et sa personnalité s'était brisée en des dizaines de facettes différentes, qui prenaient tour à tour le contrôle de son esprit. Depuis ce jour, le seul but poursuivi par le vampire schizophrène est la recherche d'un remède à sa condition, et pour ceci, il a envoyé des petits groupes de pirates trépassés dans la cité maudite en quête de pierre magique. Ces zombies ayant passé une vie de violences et de rapines, il sont mieux équipés que le commun des morts-vivants, mais ne comptent pas d'individus suffisament instruits pour les relever quand ils tombent.

Cette bande (non officielle) a été réalisée par El Timero (timercrevboyau@hotmail.fr), d'après la liste d'armée officielle des *Pirates Zombies de la Côte Vampires* d'Andy Hoare et celle (non officielle mais bien plus aboutie) d'Enmerkar (entheon@hotmail.fr).
Le projet et son développement sont disponibles sur le forum créé par Enmerkar (http://seazombies.forum2jeux.com/). J'espère que cette liste sera suffisament équilibrée pour permettre aux joueurs Pirates Zombies de s'essayer à Mordheim...

Tableau de compétences des Pirates Zombies

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Capitaine	X	X		X		X
Flibustiers	X			X		X
Gabiers	X	X			X	X

Choix des Guerriers

Une bande de Pirates Zombies doit inclure au moins sept figurines. Vous pouvez depenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers autorisé dans la bande est 15.

Capitaine de Flotte : Chaque bande de Pirates Zombies doit avoir un Capitaine, ni plus ni moins !
Flibustiers : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Flibustiers.
Boucaniers : Votre bande doit inclure au moins trois Boucaniers.
Gabiers : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Gabiers.
Chiens Galeux : Votre bande peut inclure jusqu'à cinq Chiens Galeux.
Carcasse Animée : Votre bande peut inclure une Carcasse Animée.

Expérience de Départ

Le Capitaine débute avec 20 points d'expérience.
Les Flibustiers débutent avec 8 points d'expérience.
Les Gabiers débutent avec 5 points d'expérience.

Augmentation des Caractéristiques

Les Caractéristiques des Pirates Zombies ne peuvent pas augmenter au-delà de celles données sur le profil ci-dessous. Si une caracéristiques atteint son maximum, choisissez une autre option ou relancez si vous n'aviez pas le choix.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	6	6	5	4	3	6	4	9

Listes d'Équipement

Les listes qui suivent sont utilisées par les bandes de Pirates Zombies pour choisir leur équipement.

Liste d'Équipement des Héros

Armes de Corps à Corps	
Dague (première gratuite)	2 CO
Gourdin	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Crochet	3 CO
Armes de Tir	
Arquebuse	35 CO
Pistolet	15 CO (30 la paire)
Pistolet de duel	25 CO (50 la paire)
Armure	
Armure légére	20 CO
Rondache	5 CO
Jambe de Bois	0 CO

Liste d'Équipement des Boucaniers

Armes de Corps à Corps	
Dague (première gratuite)	2 CO
Gourdin	3 CO
Hache	5 CO
Crochet	3 CO
Armes de Tir	
Pistolet	5 CO (10 la paire)
Arquebuse	12 CO
Caronade	20 CO
Armure	
Jambe de Bois	0 CO

1 Capitaine de Flotte

65 Couronnes d'Or
Le Capitaine est un ancien pirate de renom, ressucité par Luthor Harkon, et qui recherche gloire et fortune dans la cité maudite. C'est lui qui commandera la bande de Pirates Zombies. Il est craint et respecté du reste de l'équipage, qui est d'ailleurs majoritairement composé de zombies peu enclins à réfléchir ou à discuter ses ordres.

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

Armes/armures : Un Capitaine peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des héros.

RÈGLES SPÉCIALES
Provoque la peur : Les morts-vivants sont des créatures terrifiantes et provoquent la *peur*.

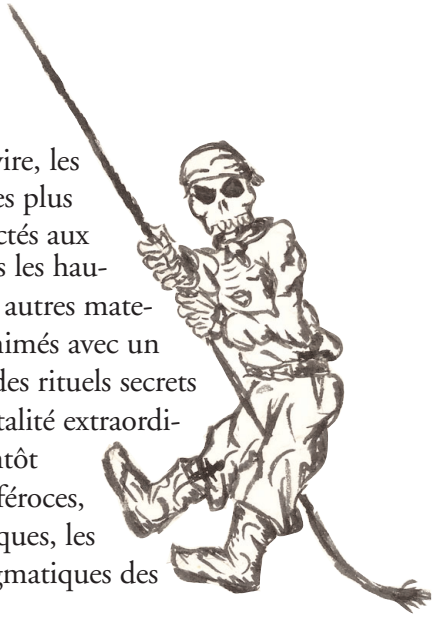
Immunité à la psychologie : Les morts-vivants ne sont pas afffectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux poisons : Les mort-vivants ne sont affectés par aucun poison.

Insensible : Les morts-vivants remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Chef : N'importe quel guerrier a moins de 6 ps du Capitaine peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests de Commandement.

0-2 Gabiers



35 Couronnnes d'Or
Dans l'équipage d'un navire, les Gabiers sont les marins les plus agiles et les plus vifs, affectés aux manœuvres difficiles dans les haubans. Contrairement aux autres matelots, les Gabiers sont réanimés avec un soin tout particulier par des rituels secrets qui leur insufflent une vitalité extraordinaire et surnaturelle. Tantôt squelettes virevoltants et féroces, tantôt spectres fantomatiques, les Gabiers sont les plus énigmatiques des serviteurs d'Harkon.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	2	3	3	1	2	1	5

Armes/armures : Un Gabier peut s'équiper avec des armes de tir et des armures tirées de la liste d'équipement des Héros.

RÈGLES SPÉCIALES
Provoque la peur : Les gabiers sont des créatures terrifiantes et provoquent la *peur*.

Immunité à la psychologie : Les gabiers ne sont pas affectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux poisons : Les gabiers ne sont affectés par aucun poison.

Insensible : Les gabiers remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Acrobate : Les gabiers peuvent relancer leur tests d'*escalade* et de *saut* ratés.

0-2 Flibustiers

30 Couronnes d'Or
Ces gredins ont commis mille forfaitures de leur vivant, mais ne possèdent pas un esprit assez puissant pour être relevés en tant que Capitaine. Ils secondent le capitaine dans le contrôle de la bande et la recherche de trésor.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	6

Un Flibustier peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des héros.

RÈGLES SPÉCIALES
Provoque la peur : Les morts-vivants sont des créatures terrifiantes et provoquent la *peur*.

Immunité à la psychologie : Les morts-vivants ne sont pas afffectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux poisons : Les mort-vivants ne sont affectés par aucun poison.

Insensible : Les morts-vivants remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Compétences Spéciales des Pirates Zombies

Les héros Pirates Zombies peuvent utiliser la liste de compétences qui suit au lieu d'utiliser la liste standard.

Athée, Cancre & Iconoclaste

(Flibustiers Uniquement)
Ce personnage n'est vraiment pas fréquentable, car être athée dans le monde de Warhammer est totalement suicidaire !
À la fin de chaque phase de tir pirate, lancez 1D6 pour le pirate. Sur 5+, tout va bien, il n'a offensé aucun dieu pour l'instant. Sur tout autre résultat, gare à la colère divine ! Lancez 2D6 et un dé de dispersion, la Punition d'un dieu quelconque (foudre, météore, piano...) s'abat sur le point indiqué, et est traitée comme un tir, infligeant 1D6 touches de F5 sans sauvegarde (bien sur, si le dé indique « HIT », le capitaine reçoit son châtiment !).

Long-Tireur

Le Pirate peut être équipé d'une caronade. De plus, il peut toujours tirer à chaque tour, que ce soit avec sa caronade ou une arquebuse (malgré les règles de rechargement des armes à poudres noires).

Fou de Poudre Noire

Le Pirate peut tirer en chargeant ! Résolvez ces tirs avant les tirs de ripostes ennemis, avec un malus de -1 pour toucher.

Chat Noir

La simple présence de ce personnage a toujours des effets bizarres.
Tous les sorciers présents ont -1 sur leur score de lancement de sort. De plus, chaque joueur dispose d'une relance par bataille.

Trésors Cachés

Après chaque bataille, si ce personnage a survécu, le joueur gagne 2d6 CO provenant des caches ou des contacts du pirate.

Zombies de Main (achetés par groupes de 1 à 5)

3+ Boucaniers

15 Couronnnes d'Or
Armés d'un arsenal rouillé et décrépis, les Boucaniers forment le gros des équipages d'Harkon. À la différence de la plupart des morts-vivants, ils conservent une étincelle de personnalité, ce qui les rend d'autant plus dangereux. La plupart des Pirates Zombies chérissent encore les armes à feu qu'ils exhibaient fièrement de leur vivant, bien qu'elles soient rouillées et humides, et éprouvent encore une ombre de la satisfaction qu'ils connaissaient lorsque, vivants, ils déchargeaient leurs armes bruyantes sur leurs adversaires.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	0	3	3	1	1	1	5

Armes/armures : Un Boucanier peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Boucaniers.

RÈGLES SPÉCIALES
Provoque la peur : Les zombies sont des créatures terrifiantes et provoquent la *peur*.

Apathie : Les zombies ont des réactions lentes et ne savent pas *courir* (mais ils peuvent *charger* normalement).

Immunité à la psychologie : Les zombies ne sont pas affectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux poisons : Les zombies ne sont affectés par aucun poison.

Insensible : Les zombies remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Pas de cerveau : Les zombies ne gagnent pas d'expérience. Ils ne tirent pas parti de leurs erreurs. Et puis quoi encore ?

Aime la poudre : Malgré leur CT de 0, les boucaniers peuvent se servir d'armes à feu sous ces conditions : lors du jet pour toucher, un 6 est toujours un tir réussi ; un 1 signifie que le boucanier est touché, faites un jet pour blesser. Tout autre résultat est nul, le tir est manqué quelques soient les bonus ou malus éventuels.

0-5 Chiens Galeux

45 Couronnnes d'Or
Les bases des pirates ne sont souvent que des bidonvilles crasseux, envahis de chiens errants perclus de maladies. Il arrive que certains pirates, rendus sensibles par la boisson, recueille les animaux et les emmène ensuite à bord, où ils s'avèrent être des compagnon affectueux quoique malodorants. De tels chiens servent parfois leur maître même après leur mort à tous deux, auquel cas ils perdent en affection ce qu'ils gagnent en puanteur.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	9	3	0	3	3	1	3	1	4

Armes/armures : Crocs, griffes, puanteur... (ni bonus ni malus).

RÈGLES SPÉCIALES
Provoque la peur : Les chiens galeux sont des créatures terrifiantes et provoquent la *peur*.

Apathie : Les chiens galeux ont des réactions lentes et ne savent pas *courir* (mais ils peuvent *charger* normalement).

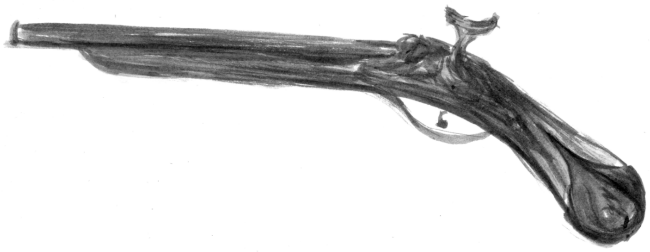
Charge écumante : Les chiens galeux ont un bonus de +1 en force lors du tour où ils chargent.

Immunité à la psychologie : Les chiens galeux ne sont pas affectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux poisons : Les chiens galeux ne sont affectés par aucun poison.

Insensible : Les chiens galeux remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Pas de cerveau : Les chiens galeux ne gagnent pas d'expérience. On n'apprend pas de nouveaux trucs à un vieux chien !



0-1 Carcasse Animée

130 Couronnnes d'Or
Les marins du monde de Warhammer ne sont pas tous humains. Par exemple, de nombreux Ogres empruntent les voies maritimes dans leur quête d'or et de nourriture. Du coup, il en est parmi les marins d'Harkon dont la taille et la force dépassent de loin celle du gros des boucaniers, mais le procédé de réanimation donne alors des résultats imprévisibles.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	3	0	4	4	3	4	1d6	5

Armes/armures : Une Carcasse Animée n'a pas d'armes, mais ne subit pas de malus pour ceci.

RÈGLES SPÉCIALES
Provoque la peur : Les Carcasses Animées sont des créatures terrifiantes et provoquent la *peur*.

Apathie : Les Carcasses Animées ont des réactions lentes et ne peuvent pas *courir* (mais ils peuvent *charger* normalement).

Immunité à la psychologie : Les Carcasses Animées ne sont pas affectés par la psychologie et ne quittent jamais un combat.

Immunité aux poisons : Les Carcasses Animées ne sont affectés par aucun poison.

Insensible : Les Carcasses Animées remplacent les résultats *sonné* par *à terre*.

Pas de cerveau : Les Carcasses Animées ne gagnent pas d'expérience. Ce sont des zombies tout de même.

Grande Cible : Les Carcasses Animées sont des *grandes cibles*.

Équipement Spécial des Pirates Zombies

Caronade

(60 CO/Rare 9)
Qu'ils soient morts ou vifs, tous les pirates aiment les armes à feu, et plus elles sont grosses et bruyantes, plus elles leur plaisent. Si leurs canons sont rouillées et la vue des artilleurs n'est plus ce qu'elle était, la puissance et la portée des caronades de Harkon lui ont valu le respect de ses ennemis.
Les Caronades sont des Arquebuses à longs canons. Elles suivent les règles des arquebuses avec les modifications suivantes : Portée 36 ps, Force 5.

Jambe de Bois

(Gratuit/Rare 6)
La prothèse la plus encombrante et aussi la plus répandue de l'histoire de la piraterie.
Le porteur a -1 Mouvement. Confère le bonus pour *parer* d'une rondache. Personne ne peut avoir deux jambes de bois.

Crochet Pirate

(3 CO/Rare 7)
Les pirates ayant perdu une main reprennent souvent du service avec un crochet. Avec de l'entraînement, on peut faire beaucoup de choses avec, et en combat, le crochet représente un véritable et cruel avantage, traversant armures et boucliers les plus épais avec facilité.
Le porteur compte comme équipé d'une arme infligant un malus de -1 à la sauvegarde ennemie, mais ne peux jamais s'en séparer. Il peut porter une arme dans sa main libre. Personne ne peut avoir deux crochets.