

# BARBARE

Les terres de Norsca s'étendent au nord de l'Empire, le long de la Mer des Griffes. C'est un royaume austère de fjords glaciaux et de montagnes couvertes de neige, balayé par le blizzard. Cette contrée inhospitalière de pierre et de glace est habitée par les nordiques, une des races humaines les plus rudes et les plus redoutées du monde connu.

Les nordiques sont de violents barbares craints à travers tout le Vieux Monde. L'hostilité de leur terre natale les a rendu extrêmement orgueilleux et endurants, et rien ne les ravit plus qu'une bonne beuverie ou une âpre bataille ! Pour prouver leur bravoure, les guerriers nordiques chassent les loups et les ours qui errent dans ces désolations glacées, et portent leurs fourrures pour se protéger du froid.

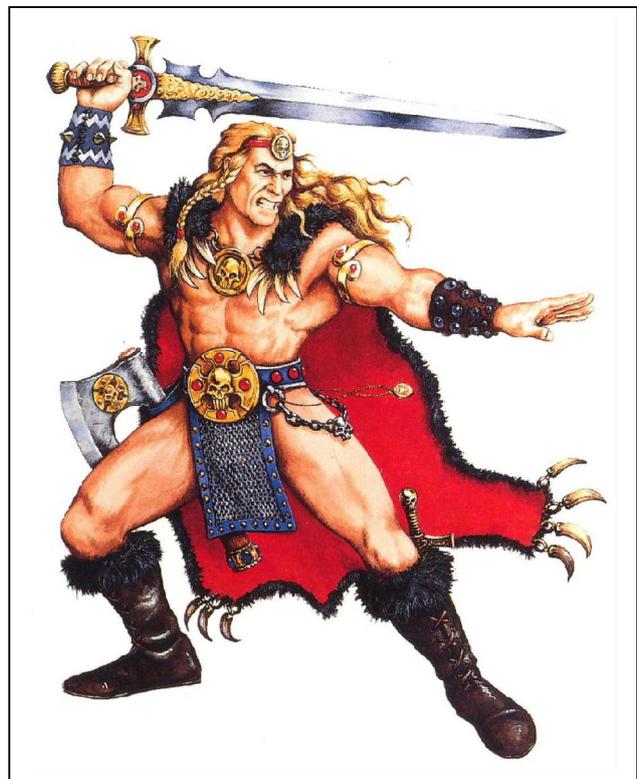
Les barbares nordiques sont de grands et farouches guerriers au corps musculeux. Ce sont des marins-nés et leurs exploits sont connus à travers le monde entier. Leur amour inné des batailles en font de précieux compagnons d'aventure en cas de danger. Ce sont des alliés fiables, peu enclins à prendre la fuite, même dans les pires situations.

Le Barbare du jeu Warhammer Quest est un berserk, un homme que même les nordiques craignent. Les berserks sont imprévisibles et dangereux, attaquant leurs ennemis dans une frénésie sanguinaire, sans souci pour leur propre sécurité. Le Barbare s'est joint au groupe dans les Montagnes du Bord du Monde, autant attiré par les promesses d'immenses trésors que par l'opportunité de tuer des centaines d'orques, de gobelins et autres hideuses créatures qu'il est sûr de trouver en nombre dans les donjons souterrains du Vieux Monde.

Points de vie :	1D6+9
Mouvement :	4
Compétence d'arme:	3
Compétence de tir:	5+
Force :	4
Endurance :	3 (4)
Initiative :	3
Dé de dommage:	1
Attaque:	1 (+ 1*)
Volonté :	3
Déblocage :	6+
Chance :	0

## Pour toucher

CC ennemi	Pour toucher
1	2
2	3
3	4
4	4
5	4
6	4
7	5
8	5
9	5
10	6



## Règles Spéciales

### \*Berserk

Chaque tour, avant combat, le barbare peut essayer de devenir enragé. Lancer 1D6, en additionnant +1 pour chaque monstre qu'il a tué pendant le combat. Sur un résultat non modifié de 1 il devient si incontrôlable qu'il attaque tous les guerriers dans les cases adjacentes, chacun perd 1 points de vie, sans modificateurs pour l'endurance ou l'amure

## Objets

### Lanterne

Illumine la section de plateau ou se trouve le porteur, plus toutes les sections contiguës du plateau.

### Épée

Dommages normaux (1D6 + force du guerrier).

### Fourrures épaisses

Fourrures épaisses lui donnant +1 en endurance



# BARBARE

**Points de Vie :** 1D6+9  
**Mouvement :** 4  
**Combat :** 3  
**Tir :** 5+  
**Force :** 4  
**Endurance :** 3 (4)  
**Initiative :** 3  
**Attaques :** 1 (+1\*)



**Équipement :** Lanterne.

**Arme :** Épée, infligeant 1D6+4 blessures.

**Armure :** Épaisses fourrures, lui conférant +1 en Endurance.

**Blocage :** Se dégage sur un jet de 6+.

## Règles Spéciales :

Chaque tour, avant de combattre, il y a une chance que le barbare devienne *berserk*. Lancez un dé et ajoutez +1 au résultat pour chaque monstre tué noté sur sa Feuille d'Aventure. Si le résultat du total est 6 ou plus, le Barbare devient berserk jusqu'à la fin du combat. Aussi longtemps qu'il est berserk, il bénéficie d'une attaque supplémentaire.

Cependant, s'il obtient un 1, alors peu importe le nombre de monstres notés sur sa Feuille d'Aventure, c'est le désastre! Le Barbare est si enragé que tout ce qu'il fait pour ce tour-ci est de fouetter sauvagement l'air avec son épée, causant 1 blessure à chaque guerrier adjacent (sans modificateur).

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

# · LE BARBARE ·

Les terres de Norsca s'étendent au nord de l'Empire, le long de la Mer des Griffes. C'est un royaume austère de fjords glaciaux et de montagnes couvertes de neige, balayé par le blizzard. Cette contrée inhospitalière de pierre et de glace est habitée par les nordiques, une des races humaines les plus rudes et les plus redoutées du monde connu.

Les nordiques sont de violents barbares craints à travers tout le Vieux Monde. L'hostilité de leur terre natale les a rendu extrêmement orgueilleux et endurants, et rien ne les ravit plus qu'une bonne beuverie ou une âpre bataille! Pour prouver leur bravoure, les guerriers nordiques chassent les loups et les ours qui errent dans ces désolations glacées, et portent leurs fourrures pour se protéger du froid.

Les barbares nordiques sont de grands et farouches guerriers au corps musculeux. Ce sont des marins-nés et leurs exploits sont connus à travers le monde entier. Leur amour inné des batailles en font de précieux compagnons d'aventure en cas de danger. Ce sont des alliés fiables, peu enclins à prendre la fuite, même dans les pires situations.

Le Barbare du jeu Warhammer Quest est un berserk, un homme que même les nordiques craignent. Les berserks sont imprévisibles et dangereux, attaquant leurs ennemis dans une frénésie sanguinaire, sans souci pour leur propre sécurité. Le Barbare s'est joint au groupe dans les Montagnes du Bord du Monde, autant attiré par les promesses d'immenses trésors que par l'opportunité de tuer des centaines d'orques, de gobelins et autres hideuses créatures qu'il est sûr de trouver en nombre dans les donjons souterrains du Vieux Monde.

## EQUIPEMENT

## LANTERNE

Eclaire la section de donjon dans laquelle se trouve le leader, ainsi que toutes les sections de donjon adjacentes.

