



LE FLAGELLANT

par T. Jordan "Loup gris" Peacock. 26 juin 1995

Traduction Philip von Mishment, Répurgateur de l'empire.

Ce qui suit est un personnage fait maison pour *Warhammer Quest* que j'ai créé comme une alternative au guerrier. C'est naturellement un personnage non officiel, et je n'ai pas eu l'occasion de le tester entièrement dans toutes les situations possibles, bien que je sois presque certain qu'il soit bien équilibré.

Pour récapituler le Flagellant, c'est un fou fanatique immunisé à la peur et à la douleur, formidable dans le combat, mais c'est un ascète complet, incapable d'accumuler un arsenal d'armes magiques comme la plupart des guerriers le peuvent, et manquant des compétences spéciales pour accéder à des niveaux plus élevés.

Le vieux monde est un endroit ténébreux et dangereux, plein de grandes difficultés que la persévérance humaine peut surmonter. Des villages entiers peuvent succomber à la peste, à la sécheresse ou à l'épée, et à la menace toujours croissante du chaos, mais c'est trop facile de renoncer à tout espoir.

Le Flagellant est une sorte de fanatique religieux qui s'est adonné à une complète et indéniable croyance dans l'ultime destinée. Les Flagellants voyagent souvent en bande, se fouettant et se frappant entre eux pour se purifier de tout attachement au monde matériel, sur lequel ils considèrent n'être que de passage et par conséquent le matériel ne vaut pas la peine. En raison de leur esprit détraqué et de

leur exposition à la douleur (un bon coup que l'on s'inflige soit-même), ces Flagellants sont efficacement immunisés à la souffrance ou à la peur. Très souvent aux cours de batailles entre l'Empire et ses ennemis, une bande de Flagellants peut apparaître et se jeter dans la bagarre, déversant la colère sur leurs ennemis sans se soucier pour leur propre sécurité.

Un Flagellant qui voyage en compagnie de guerriers aventuriers est rare, et ce n'est certainement pas un gai compagnon de voyage. Toujours est-il que c'est un combattant formidable, désireux d'apporter la mort sur les serviteurs du chaos avant de pouvoir les rencontrer lors de son ultime destinée.

COMMENCER COMME UN FLAGELLANT

CARACTERISTIQUES DU FLAGELLANT

Points de vie	1D6+9
Déplacement	4
Capacité de combat	3
Tir	-
Force	5
Endurance	4
Initiative	3
Attaques	2(4)

Equipement

Aucun.

Arme

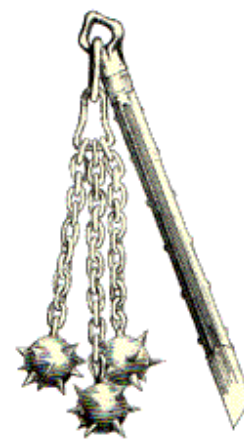
Fléau, inflige 1D6+7 blessures, mais avec -2 pour toucher.

Armure

Aucune.

Blocage

Jamais bloqué.



CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2(4)	3(5)	4(6)	4(6)	4(6)	4(6)	5(-)	5(-)	5(-)	6(-)

Règles Spéciales.

Chaque tour, avant le combat, lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le Flagellant entre en frénésie, doublant ses attaques normales jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Le Flagellant est immunisé à la peur, à la terreur, à l'hypnose ou toute autre psychologie. Il ne fuit jamais, n'utilise jamais d'armure ou d'armes de jet, et ne se soucie pas des trésors.

. Tableau des niveaux de combat .

Niveau	Or	Titre	Mouv.	Comb.	Tir	Force	Dom	Endur.	PV	Init.	Attaque	chance	Vol	Qualif
1	0	Novice	4	3	-	5		4	1D6+9	3	2(4)			0
2	2000	Champion	4	3	-	5	1	5	2D6+9	3	2(4)	1	4	0
3	4000	Champion	4	4	-	5	1	5	2D6+9	3	2(4)	2	5	0
4	8000	Champion	4	4	-	5	1	5	3D6+9	4	2(4)	2	5	0
5	12000	Héros	4	5	-	5	2	5	3D6+9	4	3(6)	2	5	0
6	18000	Héros	4	5	-	5	2	5	4D6+9	5	3(6)	3	5	0
7	24000	Héros	4	5	-	5	2	5	4D6+9	5	3(6)	3	5	0
8	32000	Héros	4	6	-	5	2	5	5D6+9	5	4(8)	3	5	0
9	45000	Seigneur	4	6	-	5	3	5	5D6+9	6	4(8)	3	6	0
10	50000	Seigneur	4	6	-	5	3	5	6D6+9	6	4(8)	4	6	0

. QUALIFICATIONS DU FLAGELLANT .

Malheureusement, le Flagellant ne gagne aucune qualification spéciale à mesure qu'il augmente en niveau. Il s'améliore simplement en fracassant ses ennemis.

. REGLES ADDITIONNELLES .

Le Flagellant ne visite pas les villes ou s'il doit le faire, il défile seulement dans les rues, peut-être avec une bannière rappelant à chacun que la fin est proche. Les Flagellants vivent dans la misère noire, sans avoir à payer le coût des dépenses de vie, mais également incapables de visiter tous les endroits spéciaux de la ville.



Les Flagellants sont des ascètes complets, encore plus que les tueurs de Trolls. Ils renoncent complètement à n'importe quelle acquisition de trésor ou d'or. N'importe quel "or" acquis par un Flagellant devrait lui faire perdre de l'expérience, qui pourrait être "dépensée" de la même manière qu'il monte en niveau en dehors des villes comme or, bien qu'elle ne soit pas "dépensée" sur la formation en tant que telle. Cette "expérience" ne peut pas être perdue lors d'évènements qui ont pour

conséquence la perte d'or, ni elle ne peut être dépensée sur des marchandises.

Le Flagellant n'utilisera pas d'armes de jet, et n'a aucun intérêt pour le partage des objets spéciaux de trésor. Le chef des aventuriers ne devra pas s'occuper du Flagellant pour distribuer le trésor. Le Flagellant ne portera jamais d'armure, et n'a aucun intérêt à utiliser des armes magiques pour être meilleur. Si un Flagellant pour quelque raison que ce soit perd son arme, il devra improviser avec une arme quelconque de remplacement mais une fois que les guerriers quitteront le donjon, il devra, d'une façon ou d'une autre acquérir ou se procurer un fléau de rechange.

Les Flagellants ne gagnent pas de qualifications spéciales, mais ils peuvent encore gagner des actions privilégiées comme décrit page 168 du livre de règles avancées. Plutôt que d'avoir une chance de 50% de gagner une action privilégiée avec chaque niveau, le Flagellant se qualifie automatiquement pour une action privilégiée à chaque augmentation de niveau.



. REPRESENTATION DE VOTRE GUERRIER .

Les figurines Citadel comportent plusieurs modèles de Flagellants pour Warhammer Fantasy Battle, en tant qu'élément de l'armée de l'Empire. Pour ceux qui recherchent des solutions de rechange dans une autre marque, la figurine "Miracle Worker" d'Heartbreaker Hobbies & Games peut représenter un modèle de "religieux fanatique" approprié à ce jeu. Pour un guerrier Flagellant féminin, il y avait une figurine de "nonne" folle qui fait partie d'un set de 3 figurines de la marque "Nightmares" qui pourrait convenir au jeu, sans fléau.



. LE FLAGELLANT EN JEU DE ROLE .

Mon intérêt initial en préparant ce personnage était de créer un ascète total -- quelque chose de complètement différent de n'importe quel type de guerrier dont j'ai été témoin jusqu'ici dans les jeux de Warhammer Quest. À première vue, ceci peut sembler être un personnage particulièrement puissant, mais gardez à l'esprit que ce personnage utilise un fléau, et donc la chance de frapper réellement une cible est plutôt basse bien que ce ne soit pas véritablement impossible ! Bien qu'il puisse causer beaucoup de dommages sur un simple coup, il faut se rappeler que donner un coup mortel peut seulement être

administré sur un "coup simple". J'ai interprété cette règle pour indiquer qu'essentiellement vous pouvez seulement causer un coup mortel qu'avec votre première attaque de n'importe quel tour. Si vous jouez autrement, alors vous devriez appliquer cette règle au moins pour le Flagellant pour maintenir ses faiblesses.

En tant que joueur de jeu de rôle, ceci devrait fournir quelque chose de radicalement différent du héros standard (j'espère !) : un fanatique fou furieux, babillant, maniaque, complètement absorbé dans un cauchemar perpétuel de malheur et tristesse, de feu de l'enfer et de fin du monde. Il peut être destiné à une fin prématurée (un seigneur Flagellant semblerait terriblement étrange !) mais il est sûr qu'on s'en souviendra longtemps après !

. COPYRIGHT .

Warhammer Quest et *Warhammer Fantasy Battles* sont des marques déposées de Games Workshop, et leur utilisation ici ne constitue pas une atteinte légale à ce statut. Cet article bénéficie de la garantie des droits d'auteur pour T. Jordan "Loup gris" Peacock, bien qu'il puisse être utilisé librement, à condition qu'aucun changement ne soit effectué et qu'aucun honoraire ne soit facturé pour son utilisation.

Si vous voulez me contacter pour quelque raison que ce soit, vous pouvez m'écrire à :

Jordan Peacock
1610 Parker
Cedar Falls, IA 50613

BONNE QUETE !

ANNEXE : PERSONIFICATION DES GUERRIERS

(Règles avancées page 168)

Au fur et à mesure que les guerriers progressent de niveau, chacun obtiendra sa propre combinaison de compétences, d'armes et d'équipement. C'est une part importante de Warhammer Quest. En fait, il est possible d'accentuer la personification des guerriers en les laissant devenir meilleurs dans certains domaines spécifiques. L'Elfe peut devenir un tireur redoutable, obtenant des bonus même en tentant les coups les plus difficiles avec son arc. Le Barbare peut développer sa propre technique pour repousser les monstres, lui permettant de se frayer un chemin dans toute situation. Cela rendra les guerriers plus discernables les uns des autres, même des guerriers du même type.

Une fois que vous aurez joué quelques parties, vous constaterez sans doute qu'il y a des choses que chaque guerrier tente systématiquement. Ragnar le Barbare, par exemple, tentera peut-être de toujours se frayer jusqu'au milieu de la pièce pour délivrer un bon Coup Mortel. Raisonnablement, ce type de comportement ne devrait pas être considéré comme un "stéréotypé" et devrait être encouragé. Après tout, c'est de cette sorte de particularité individuelle que les légendes sont faites:..

Une façon de résoudre ce niveau supplémentaire de développement individuel est donné ci-dessous.

ACTIONS PRIVILEGIEES

Certaines des choses que les guerriers tentent peuvent être si

précises qu'elles sont résolues de la même façon chaque fois. Ecarter un monstre est un bon exemple. Réaliser un tir difficile en est un autre. Chaque fois qu'un guerrier franchit un niveau, il y a une chance qu'il devienne adepte de certaines actions. Ce sont ses actions privilégiées, et se sont des additions aux compétences qu'il peut gagner. Quand votre guerrier franchit un niveau, lancez 1 D6 :

- 1-3 Pas d'Action Privilégiée
- 4-6 Une Action Privilégiée

Ce que cela signifie est simple. Quand l'Elfe franchit un niveau, par exemple, il lance un dé pour déterminer s'il se spécialise dans quelque chose de particulier. S'il obtient 4 ou plus, il peut dire "J'aimerais me spécialiser en tirs difficiles". Si le maître de jeu estime que la requête est raisonnable, il donne son accord, et le joueur peut noter "Bon en tirs difficiles" sur sa feuille d'aventures, avec une brève description de ce que cela signifie et une note de la caractéristique impliquée.

A partir de maintenant, quand il tentera un tir difficile, l'Elfe obtiendra +1 à son jet de dé. S'il le désire, il peut encore s'améliorer en tirs difficiles la prochaine fois qu'il franchit un niveau et obtient 4+ sur le tableau ci-dessus. 11 devrait alors noter "Tirs difficiles +2", etc.

Les bonus gagnés de cette façon pour certains types d'actions ne peuvent jamais s'appliquer aux dés lancés pour les combats. Un joueur ne peut pas dire "Je veux m'améliorer pour toucher les monstres avec mon arc puis avec mon épée". Ces conseils sont juste là pour ajouter un niveau supplémentaire de détail pour chaque guerrier du jeu de rôle.

LIMITES

D'une façon générale, un joueur peut choisir ce en quoi il veut se spécialiser, aussi longtemps que le maître de jeu juge que cela convient à ce type de guerrier. Les nains, par exemple, sont bons pour repérer les pièges, trouver des portes secrètes, etc, et leurs actions privilégiées devraient refléter ceci. Il y a moins de chance qu'ils se spécialisent dans des actions comme franchir des gouffres.

Quand il choisit ce en quoi il s'améliore, le joueur devrait s'imaginer l'archétype du Barbare, du Nain, du Sorcier ou de l'Elfe avant de faire son choix. Néanmoins, la décision finale appartient toujours au maître de jeu, qui ne doit pas hésiter à refuser certaines actions privilégiées à certains guerriers. Si ni les joueurs ni le maître de jeu ne parviennent à décider si un choix est approprié ou pas, considérez qu'il ne l'est pas.

IMPROVISATION

Ces règles sont délibérément ouvertes, afin que lorsque certaines actions viennent à l'esprit des joueurs ou du maître de jeu, il soit possible de les incorporer facilement. Il est possible de penser à certaines choses qui peuvent être appliquées lors des voyages entre aventures, ou dans une ville. Par exemple, essayer de marchander avec un commerçant est typiquement le genre de chose dans lequel le nain excelle.

S'il veut être efficace, le maître de jeu peut établir sa propre liste d'actions que les guerriers peuvent tenter, ainsi que la façon dont il les a résolues par le passé, les tests de caractéristiques appliqués et les résultats nécessaires pour réussir.

Si vous rejoignez une autre campagne, il vous faudra indiquer au nouveau maître de jeu les actions privilégiées de votre guerrier et les bonus qu'il a quand il essaye certains exploits. Ce sera à lui de décider si vous pouvez ou non les utiliser dans ses donjons.

FLAGELLANT

Points de vie: 1D6+9
Mouvement : 4
Combat : 3
Tir : -
Force : 5
Endurance : 4
Initiative : 3
Attaques : 2(4)



Équipement : Aucun

Arme : Fléau infligeant 1D6+7 blessures mais enlevant -2 pour toucher

Armure : Aucune

Blocage :
Jamais bloqué.

Règles spéciales :

Chaque tour, avant le combat, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, le flagellant entre en frénésie, doublant ses attaques normales jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Le Flagellant est immunisé à la peur, à la terreur, à l'hypnose, ou toute autre psychologie. Il ne se sauve jamais, n'utilise jamais d'armure ou d'armes de jet, et ne se soucie pas des trésors.

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

● FLAGELLANT ●

Le vieux monde est un endroit ténébreux et dangereux, plein de grandes difficultés que la persévérance humaine peut surmonter. Des villages entiers peuvent succomber à la peste, à la sécheresse ou à l'épée, et à la menace toujours croissante du chaos, mais c'est trop facile de renoncer à tout espoir.

Le Flagellant est une sorte de fanatique religieux qui s'est adonné à une complète et indéniable croyance dans l'ultime destinée. Les Flagellants voyagent souvent en bande, se fouettant et se frappant entre eux pour se purifier de tout attachement au monde matériel, sur lequel ils considèrent n'être que de passage et par conséquent le matériel ne vaut pas la peine. En raison de leur esprit

détraqué et de leur exposition à la douleur (un bon coup que l'on s'inflige soit-même), ces Flagellants sont efficacement immunisés à la souffrance ou à la peur.

Très souvent aux cours de batailles entre l'Empire et ses ennemis, une bande de Flagellants peut apparaître et se jeter dans la bagarre, déversant la colère sur leurs ennemis sans se soucier pour leur propre sécurité.

Un Flagellant qui voyage en compagnie de guerriers aventuriers est rare, et ce n'est certainement pas un gai compagnon de voyage. Toujours est-il que c'est un combattant formidable, désireux d'apporter la mort sur les serviteurs du chaos avant de pouvoir les rencontrer lors de son ultime destinée.



Pion du Flagellant