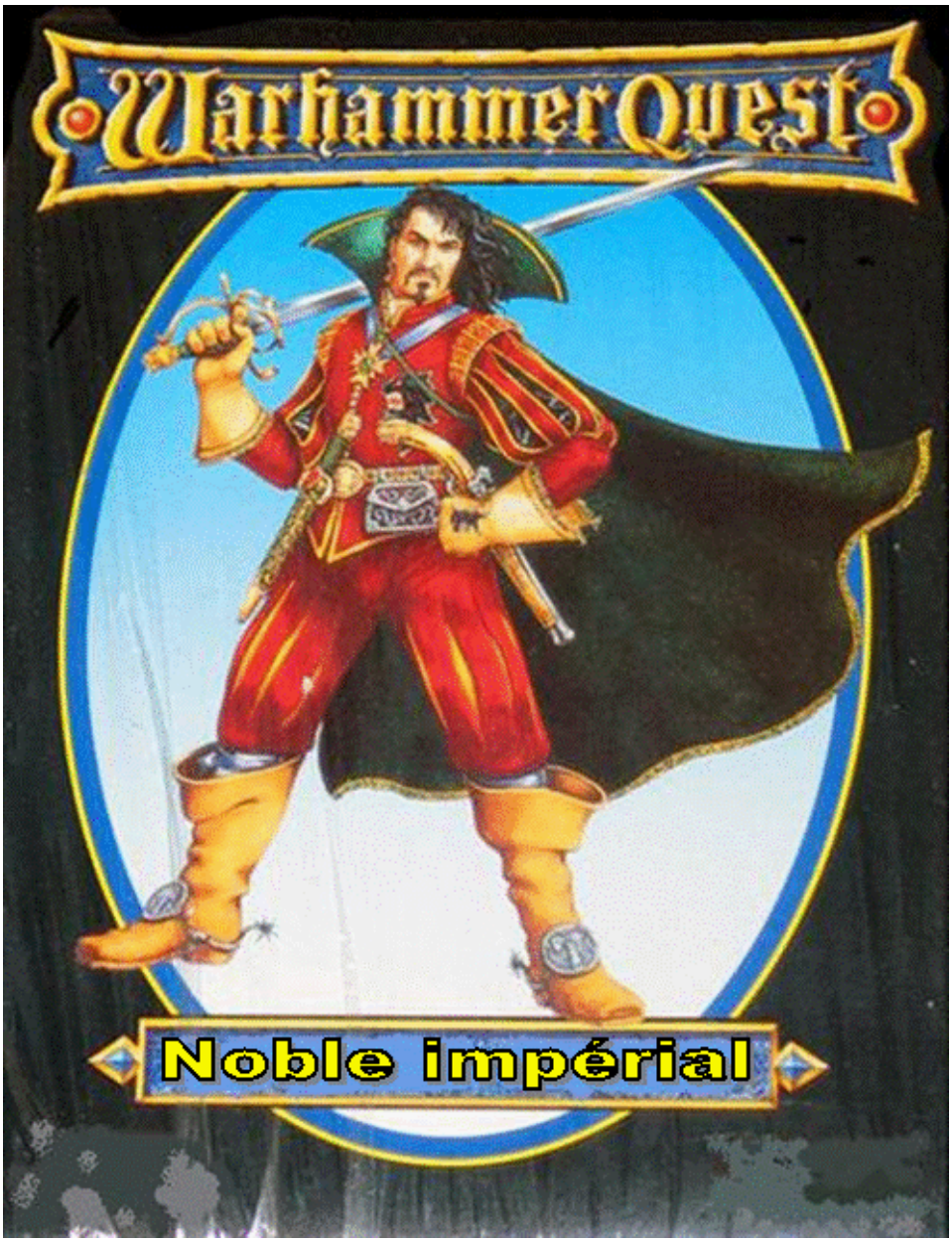
Warhammer Quest™

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Noble impérial



Ce Guerrier officiel pour Warhammer Quest n'a jamais été disponible en français. Il a été traduit par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, http://usagi3.free.fr.

Version 1.0

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.

L'Empire est une vague fédération de provinces, chacune étant dirigée par un Comte Electeur. L'Empire dans son ensemble est gouverné par un Empereur, élu par les Comtes Electeurs. A travers les siècles, les Empereurs et les Comtes Electeurs successifs ont accordé des baronnies, des duchés, des titres et des terres. Ceci à des braves, des amis ou pour des raisons moins avouables. Il va sans dire que ces familles sont devenues une aristocratie florissante, persuadée d'âtre bien au dessus du commun des mortels, et que sans leurs conseils éclairés, l'Empire ne sera plus dès demain.

Il semblerait que la vie d'un aristocrate soit idéale, et que quiconque se voit accorder un titre a réussi. Cependant, beaucoup de nobles mènent une vie surprotégée, à l'abri des rigueurs d'une existence ordinaire. Certains nobles trouvent que leur vie manque de difficultés à surmonter ou de but, et ce ressentiment a conduit beaucoup de jeunes hommes vers la boisson, le jeu, ou la poursuite d'objectifs encore plus vains.

Beaucoup de nobles n'ont aucun sens de l'argent, et leur style de vie décadent couplé à leur manque d'éducation dans tout ce qui ne concerne pas l'étiquette des cours a modifié leur sens des valeurs. Ils ont, ou peuvent avoir, tout ce qu'ils désirent sans se préoccuper du prix. Cette négligence flagrante vis-à-vis de l'argent, ainsi que la croyance que leur fortune et leur titre les nourriront quoi qu'il advienne, ont conduit de nombreuses familles à la ruine.

L'honneur des nobles les oblige à assister aux innombrables évènements à la cour, galas, pièces de théâtre et bals, afin de montrer leur fortune. Après bien des générations, ce style de vie extravaguant a laissé beaucoup de familles nobles avec bien peu, à part leur nom.

Au contraire, d'autres familles nobles s'en sortent très bien, fréquentant les bons cercles d'influence, faisant les bons choix et plus important encore, engageant des spécialistes pour gérer leur patrimoine. Les Comtes Electeurs représentent un réel pouvoir au sein de l'Empire, un peu parce que toutes leurs familles sont de parfaits exemples de cette bonne fortune et de cette bonne gestion de leurs richesses.

Dans l'Empire des jours anciens, de telles grandes familles étaient jalousées par d'autres nobles assoiffés de pouvoir, qui tentaient de faire chuter les Comtes Electeurs pour s'emparer de leur position prestigieuse. De nos jours, comme les Electeurs lèvent d'impressionnantes armées pour défendre leurs terres ou l'Empire, de tels complots ou tentatives d'assassinat sont rares.

Dans le cas de ces familles aussi puissantes que riches, la tradition d'avoir beaucoup d'enfants est très répandue. Le premier fils d'un noble impérial est autorisé par d'antiques lois à rejoindre la Reiksguard. Sachant que beaucoup de ses membres sont des héritiers, l'entraînement de la Reiksguard ne se limite pas aux compétences de combat, mais traite également d'affaires d'état et de diplomatie. Ces précieux talents et ces expériences serviront aux jeunes nobles quand ils hériteront des terres de leur père.

Le second fils rejoindra souvent un des Ordres de Chevalerie, comme les Chevaliers du Loup Blanc ou les Chevaliers Panthères. Là, le fils peut espérer devenir un Maître ou un Grand Maître, des positions très respectables associées à un vrai pouvoir. Un troisième fils s'engage traditionnellement dans une prestigieuse institution impériale. S'il en a le talent, il peut entrer dans un des Collèges de magie, ou il pourrait exprimer son enthousiasme vis-à-vis des choses mécaniques au sein de l'école impériale des Ingénieurs d'Altdorf.

Les autres fils sont généralement laissés libres de choisir leur destin. Certains sont ouvertement méprisés par leur propre famille, considérés comme des « enfants en trop », d'autres sont mariés à la fille d'un autre noble pour accroître le pouvoir et l'influence de la famille. La plupart des aristocrates pensent que de tels fils sont des faibles, et effectivement beaucoup le sont, juste heureux de passer leur vie à accomplir de menues affaires pour leur père.

Cependant, certains ressentent une grande colère envers leurs familles pour la manière dont elles les traitent. Cette colère peut les mener au meurtre, les fils les plus jeunes assassinant leurs frères aînés pour s'assurer l'héritage.

Et ainsi, dans de telles circonstances, beaucoup de garçons nobles se retrouvent livrés à eux-mêmes, sans être totalement exclus de leur société. Soit leur famille n'a ni temps ou argent à leur consacrer, soit elle considère que leur vie n'a ni valeur ni réel but. Beaucoup de ces jeunes hommes quittent simplement leur famille et tentent de bâtir leur propre fortune, afin de se montrer dignes de leur nom. Heureusement pour eux, le Vieux Monde contient assez de richesses dissimulées pour les fils de milliers de familles nobles, s'ils sont assez braves pour aller les chercher !

De tels nobles se retrouvent souvent à mener une vie d'aventurier ; faisant équipe avec des Guerriers poursuivant les mêmes objectifs qu'eux et fouillant les souterrains du Vieux Monde à la recherche de trésors perdus.

Même s'il se retrouvera inévitablement impliqué dans les activités traditionnelles des aventuriers, secourir des gens ou retrouver d'antiques épées, l'ambition dévorante du noble, alimentée par son sens de l'honneur, le poussera à amasser la plus grande fortune possible. Il pourra alors retourner parmi les siens, riche et célèbre, pour prendre le titre de famille des mains de ses traîtres frères non méritants, ou pour sauver sa famille de la pauvreté et de la perte de ses terres ancestrales et de ses titres.

Ce pack contient tout ce dont vous avez besoin pour introduire un nouveau Guerrier, le noble impérial, dans vos parties de Warhammer Quest : sa carte de référence, ses cartes d'équipement, un livret de règles et une figurine Citadel pour le représenter. Ce livret est divisé en 3 chapitres : un chapitre concernant les règles de base, un autre les règles avancées, et le dernier le jeu de rôle.

Les règles de base de Warhammer Quest contiennent toutes les règles nécessaires pour utiliser ce Guerrier dans vos parties. Les règles avancées détaillent la progression du noble impérial dans les niveaux de bataille, en incluant les sorts, les compétences et les règles spéciales ; le dernier chapitre donne les détails nécessaires pour introduire ce nouveau Guerrier dans le jeu de rôle.

Règles de base

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des Guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest par le Noble Impérial. Echangez simplement un de ces Guerriers avec le noble impérial. Les règles qui suivent détaillent comment utiliser le prêtre guerrier dans vos parties. Souvenez-vous de remettre le pion de Guerrier du Guerrier original dans la boîte, en le remplaçant par celui du prêtre guerrier !

Souvenez-vous également que si le Barbare n'est pas présent, un des autres Guerriers devra porter la lanterne et servir de leader.

Groupes plus importants

Si vous le souhaitez, vous pouvez avoir plus de 4 Guerriers dans vos parties, mais vous devrez alors vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables de Warhammer Quest sont basées sur un groupe de 4 Guerriers, et s'il y a 15 Guerriers différents dans le donjon, le jeu ne présentera aucune difficulté ! Essayez de ne jouer qu'avec des groupes de 4 Guerriers, mais si vous en avez 5 ou 6, alors augmentez proportionnellement le nombre de Monstres.

Par exemple, si vous avez 6 Guerriers dans le donjon, il y a 50% de Guerriers en plus que ce qui est prévu initialement dans le jeu. Dans ce cas, assurez-vous que chaque fois que des monstres sont générés, il y en ait 50% de plus. Si la carte indique « 1D6 Orques », jetez le dé comme d'ordinaire puis multipliez le résultat par le nombre approprié – un résultat du dé indiquant 4 Orques devrait devenir 6 Orques dans notre exemple, et ainsi de suite.

Commencer en tant que Noble Impérial

Le profil d'un noble impérial est le suivant :

Points de vie	1D6+7
Mouvement	4
Combat	4
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	5
Attaques	1
Blocage	5+

Equipement :

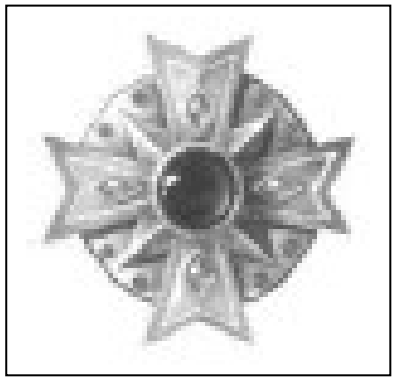
Le noble impérial commence le jeu avec son Ancien Bijou de Famille et le Pistolet de duel.

Ancien Bijou de famille

Avant que son fils ne parte vivre la vie d'un aventurier, le père du noble lui confie un talisman contenant un joyau. Ceci est dans notre famille depuis des siècles. Ne le perds pas, car il pourrait te sauver la vie. »

Le Bijou est très ancien, et a été porté par un des ancêtres de la famille durant une guerre depuis longtemps oubliée. Pendant cette campagne, le talisman a représenté la détermination de l'Empire à détruire les forces maléfiques qui assaillent ses frontières. Bientôt, la simple vue du bijou scintillant dans la lumière du soleil frappait les bêtes maudites de terreur. Elles n'oublieront jamais ce symbole qui représente pour elles la mort.

.



Lancez 1D6 pour déterminer quelle race de monstre craint le Noble portant le Bijou de Famille

1D6	Résultat
1	Snotlings et Araignées Géantes
2	Gobelins et Chauve-Souris Géantes
3	Orques
4	Skavens et Rats Géants
5	Orques et Gobelins
6	Minotaures

Tout monstre craignant le noble reçoit une pénalité de -1 pour toucher quand il l'attaque au corps à corps.

Pistolet de duel

Le pistolet de duel inflige 1D6+6 Blessures s'il touche. Comptez le nombre de cases séparant le noble de sa cible. Pour toucher sa cible, le noble impérial doit obtenir plus en jetant 1D6. Une fois qu'il a tiré, il faut un tour pour le recharger. Le noble ne peut pas recharger son pistolet s'il est bloqué par un Monstre, ou s'il s'est déplacé durant ce tour.

Arme

Le Noble débute le jeu avec une rapière.

Rapière

La rapière est une arme dangereuse qui ne peut être maniée avec efficacité que ^par un escrimeur entraîné. Contrairement aux épées ordinaires, quand vous déterminez les Blessures, vous ne lancez pas 1D6 en ajoutant votre Force. La rapière est une arme de précision et la force de son utilisateur n'a rien à voir avec les blessures infligées. Une rapière cause 1D6+1 Blessures aux Monstres qu'elle touche. Quand il utilise sa rapière, le Noble ne crée pas de coups mortels.

Compétence : Duelliste

Le Noble Impérial est un escrimeur très entraîné. Après des années d'entraînement auprès des meilleurs instructeurs, il a développé un style de combat basé sur la rapidité, testant son adversaire par des feintes à gauche ou à droite puis frappant précisément les endroits les plus vulnérables.

Même si son attaque n'inflige aucune Blessures, si le noble a touché son adversaire, il peut attaquer de nouveau. Lancez les dés de toucher et de blessure jusqu'à ce qu'il échoue dans son attaque. Le Noble peut attaquer plusieurs Monstres ou concentrer ses attaques sur une unique créature. Ceci signifie que tant qu'il utilise sa rapière, le noble n'est pas limité par un nombre d'attaques précis, comme les autres Guerriers.

Armure

Le Noble Impérial ne possède pas d'armure et donc son Endurance reste à 3.

Nobles Impériaux et Trésors

Le noble impérial peut utiliser les mêmes trésors que le Barbare.

Règles avancées

En utilisant les règles avancées, vous pourrez conserver votre noble impérial de partie en partie, assistant à sa montée en puissance d'aventure en aventure. Ce chapitre des règles vous fournit toutes les règles pour l'amener jusqu'au niveau 10, en incluant les règles spéciales concernant les villes, l'entraînement, et plus !

Le Noble Impérial commence le jeu au niveau 1, en tant que Novice. Vous trouverez sa table de progression à la fin de ce livret. Toutes les règles de Warhammer Quest restent en vigueur dans les parties utilisant les règles avancées, sauf si le contraire est spécifié.

Armure

Le Noble Impérial peut porter toutes les armures. Cependant, il ne peut jamais porter plus de 3 points d'armure, car cela limiterait ces compétences au combat, sans parler de sa grâce et de son style.

Rapière

Quand le Noble Impérial monte en niveau, le nombre de dés de dommages que chacune de ses touches inflige augmente. Ceci signifie que quand le Noble Impérial devient un Héros, sa rapière cause 2D6+1 Blessures, et qu'un Seigneur inflige 3D6+1 Blessures.

Duelliste

Quand le Noble Impérial monte en niveau, il obtient des attaques supplémentaires, ce qui augmente son efficacité avec sa rapière. Quand le Noble à 2 Attaques ou plus, au lieu que son tour se finisse quand il rate son adversaire, il peut attaquer à nouveau. Ceci continue jusqu'à ce que le Noble n'ait plus d'Attaques et échoue.

Par exemple : un Noble Impérial de niveau 3 attaque un Squelette. Il le touche deux fois, causant 3 et 4 Blessures, puis échoue. Cependant, comme le Noble a dorénavant 2 Attaques, le combat n'est pas fini et il peut attaquer de nouveau. Cette fois, il touche le Squelette 5 fois, lui infligeant 6 blessures en tout. Sa sixième attaque le rate, et ceci termine son combat pour cette phase.

Bijou de Famille

Alors que le Noble s'aventure plus profondément dans les donjons, accomplissant des actes héroïques et se montrant digne de la réputation de son Bijou de Famille, des rumeurs se répandent parmi les habitants des souterrains. Bientôt, beaucoup de Monstres connaissent (et sont effrayés par) le porteur du Bijou.

Quand le Noble Impérial monte d'un niveau, lancez les dés sur la table des Monstres de son niveau précédent pour savoir quels nouveaux monstres le craignent désormais. Ces Monstres sont ajoutés à la liste des Monstres effrayés par lui, ce qui signifie qu'un Noble Impérial de haut niveau est craint par beaucoup de Monstres différents.

En ville

Dans les villes, Le Noble Impérial se conduit très différemment des autres Guerriers. Le Noble Impérial est habitué au luxe, et ne peut se contenter de moins. Il séjournera toujours dans les meilleures auberges et apprécie de dilapider son argent. Qu'il soit dans un village, une ville ou une cité, le Noble dépense 10 pièces d'or par jour.

Si le Noble Impérial visite une ville ou une cité, il devra toujours aller chez Luigi&Salvatore, négociants en armes et biens précieux pour l'aristocratie. Toutes les villes et toutes les cités ont au moins une de leurs boutiques, et la visiter sera toujours la première priorité du Noble.

Le Noble Impérial peut se rendre chez l'Armurier, à l'Archerie, au Bazar, à la Poudrerie et aux Ecuries, et acheter tout ce qui est autorisé au Barbare ou au Sorcier. Il peut aussi se rendre au Temple, chez l'Alchimiste, à la taverne (2D6) et au Tripot ; n'oubliez pas qu'il doit toujours se rendre dans la boutique de Luigi&Salvatore s'il est dans une ville ou une cité, et qu'il doit y acheter quelque chose.

Lieu spécial : Luigi & Salvatore

Fournisseurs d'armes de luxe et de biens précieux pour l'aristocratie depuis 2034. Luigi & Salvatore ont des boutiques dans toutes les villes et toutes les cités. Ils sont réputés pour leur très haute qualité ; ils ne souhaitent pas voit ternir leur réputation datant de plusieurs siècles par n'importe quel vieux schnock se baladant dans tout l'Empire. Aussi, L&S ont un code d'admission des clients très sévère, et quiconque n'y satisfait pas sera simplement jeté dehors.

Avant que le Noble Impérial ne pénètre dans la boutique de L&S, il doit se débarrasser de tout ce qu'il a acheté ailleurs que chez eux. Il ne peut pas vendre ou donner ces objets à d'autres Guerriers, il les jette tout simplement. Ceci inclut les montures !!

Ce n'est pas la peine de lancer les dés pour vérifier s'il y a un objet en stock chez L&S, ils ont toujours de tout. Cependant, L&S ne fait pas dans l'occasion, et vous ne pourrez pas leur revendre un objet acheté chez eux.

Payer ses achats

Même s'il y a des prix pour tous les articles des boutiques L&S, aucun objet n'est étiqueté. Les clients de ce genre d'établissement se moquent du prix. S'ils voient quelque chose qui les intéresse, ils demandent au marchand de le leur emballer et la vente est faite, pas de marchandage et pas de soldes.

Ceci signifie que L&S peut se montrer complètement arbitraire au niveau des prix, 4000 pièces d'or pour un pistolet en valant 2000 par exemple, simplement parce qu'ils savent qu'un Duc peut se le permettre, alors qu'un Baron ne pourra le payer que 2000 pièces d'or et qu'un noble mineur venant de loin se verra proposer un prix astronomique hors de sa portée, car L&S ne l'auront pas jugé digne d'une arme de telle qualité.

Quand vous achetez un objet chez L&S, lancez 2D6 sur le tableau ci-dessous pour en connaître le prix.

.

2-3	L&S décident que vous n'êtes pas digne d'un tel objet, et fixent un prix bien au dessus de vos moyens. Vous quittez immédiatement la boutique, dégoûtée.
4-10	L&S choisissent le prix correct.
11	L&S demandent 2D6x50 pièces d'or supplémentaires
12	L&S doublent le prix !

Si un Noble découvre qu'il n'a pas assez d'argent, il sera jeté hors de la boutique et sera si honteux qu'il quittera immédiatement la ville.

Habits de luxe (100 po)	Les modes changent sans cesse, et un Noble ne souffrira pas de porter autre chose que les dernières tendances vestimentaires. Le Noble Impérial doit lancer 1D6, et ajouter son Initiative. S'il obtient moins de 7, il doit acheter ces vêtements avant tout autre chose.
Pistolet à répétition (3000 po)	Ce pistolet à plusieurs canons peut tirer plusieurs balles à la fois. Force 6, portée 6 cases. Lancez les dés pour toucher –si vous avez touché votre cible, vous pouvez tirer de nouveau. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous échouiez. Une fois que le pistolet a échoué, il faut le recharger. Il faut 1D3 tours pour cela.
Rapière (400 po)	Voir la carte de l'objet
Sabre (400 po)	Comme une épée ordinaire. Tous les Monstres attaquent le porteur subissent une pénalité de -1 au toucher. Ne peut être utilisé que si le Noble possède la compétence Sabre.
Pistolet de Duel (1500 po)	Voir la carte de l'objet
Fusil de chasse (10000 po)	+1 au toucher, Force 8, sans modificateurs d'armure ou d'Ignorer la douleur. Il faut 1 tour pour recharger le fusil.
Plastron ornementé (500 po)	Fait de métaux précieux, avec l'emblème de la famille du Noble gravée en relief. Un plastron ornementé ajoute +1 à l'Endurance du Noble.
Protège-cou en argent pur (250 po)	Une fois par aventure, le Noble peut ignorer un coup. Jetez 1D6 sur un résultat de 1, le protège-cou est brisé. Compte comme une armure.
Bottes de cavalier (100 po)	Ces bottes longues de cuir permettent au Noble de se pavaner avec classe dans la ville.
Bracelets incrustés de gemmes (250 po)	Lancez un dé quand le Noble est touché. Sur un résultat de 6, le coup est dévié par le bracelet. Compte comme une armure.
Saucisson Bretonnien (200 po)	1D6 fines tranches d'un délicieux saucisson. Chaque tranche soigne 2 Blessures.
Vins fins anciens (100 po)	Pour chaque rasade de liqueur, le Noble obtient -1 au toucher, +1 en Force et +2 aux tests de Peur. A la fin du tour, jetez un dé, ajoutez l'Initiative du Noble et enlevez le nombre de rasades qu'il a bues. Si le total est moins de 7, le Noble s'effondre, ivre, ne peut rien faire pendant 2 tours, et on considère qu'il a une valeur de Combat de 1. Il y a assez de boisson pour un donjon.
1D6 Bandages de lin fin (75 po chacun)	Chaque bandage soigne 3 Blessures.
Poudre de qualité Supérieure (100 po)	+1 en Force à toutes les armes à poudre. 6 tirs, ou 1 tir de tromblon.
Poudre & balles (150 po)	Assez de poudre et de balles pour une aventure, ou pour 6 tirs de tromblon
Balles de qualité Supérieure (100 po)	Ignore 1 point d'Armure. 6 balles, ou une charge de tromblon.

Balles en argent (100 po)	En tant que balles de qualité supérieure, elles sont considérées comme des balles magiques. Chaque Blessure causée (après les modificateurs) inflige 1D3 blessures aux morts-vivants ou aux Monstres éthérés. 1 balle.
Cheval pur-sang (2500 po)	Les yeux enflammés, caracolant fièrement, les nasaux dilatés, ce pur-sang impressionnera à coup sûr le peuple. Réduit la durée des voyages de deux semaines. Augmente les dépenses quotidiennes de 5 pièces d'or par jour.
Cravache de cavalier (50 po)	Vous permet de maintenir le bas peuple à sa place.
Tromblon (2500 po)	+1 au Toucher, portée 6 cases. Toutes les figurines dans une zone de 2x2 cases subissent une touche de Force 4, sans modificateur d'armure. Si le noble obtient un 1 à son jet pour toucher, le tromblon subit une avarie et cause une touche de Force 4 au Noble et à toutes les figurines qui lui sont adjacentes, sans modificateurs d'armure. Une fois qu'il a tiré, le tromblon doit être rechargé, ce qui prend 1d3 tours.

Spécial : Journée tranquille

Si vous obtenez le résultat Journée tranquille sur la table des évènements citadins, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous.

1- Vous rencontrez l'un des membres de votre famille. Il vous accuse d'être un voyou, d'apporter la honte sur votre famille et de gaspiller leur argent. Outré, vous le défiez en duel. Les duels entre nobles sont particuliers –les deux combattants s'affrontent pour l'honneur et ne cesseront le combat qu'avec la mort de leur adversaire. Jetez 1d6 sur cette table de duel entre nobles.

1	Vous êtes vaincu et tué. Si vous avez un point de Chance, c'est maintenant ou jamais !
2	Votre adversaire vous a porté un coup à la poitrine. Vous serez à Endurance -1 durant le prochain donjon. Relancez le dé sur cette table.
3-5	Vous affaiblissez votre adversaire grâce à une profonde entaille dans son bras directeur. Jetez le dé à nouveau sur cette table, avec un bonus de +1.
6	Vous battez votre adversaire et le tuez. Justice a été rendue et votre honneur est restauré.

2- Vous êtes convoqué par le bourgmestre de la cité, lequel vous accuse avec plusieurs barons locaux de fomenter la révolte parmi les classes populaires. Vous devez soudoyer le bourgmestre avec 1D6 x 100 pièces d'or et un Trésor, ou avoir les mots « Amoureux des paysans » tatoués sur votre front. Vous pourrez faire enlever ce tatouage déshonorant dans une autre ville, pour 1D6 x 100 pièces d'or.

3- Vous rencontrez un vieil ami et passez le reste de la journée à discuter du bon vieux temps. Le matin suivant, vous ne vous rappelez plus de grand-chose, mais votre bourse est plus légère de 1D6 x 50 pièces d'or.

4- La populace locale vous accueille comme un héros pour avoir massacré tous ces puissants monstres, et pour avoir fait votre devoir en protégeant l'Empire. Vous passez le reste de la journée attablé à un banquet préparé en votre honneur, tandis que l'arme de votre choix (magique ou non) reçoit une Rune de Pouvoir gravée par un forgeron Nain du coin. La Rune offre des pouvoirs supplémentaires à votre arme. Si vous obtenez un 6 pour toucher, l'arme inflige 1D6 + le niveau de votre Noble Blessures supplémentaires, avec les modificateurs ordinaires. Le forgeron Nain ne gravera pas de Rune sur une arme qui en comporte déjà.

5- Ayant entendu parler de vos prouesses, le baron de la cité vous octroie un titre. Lancez 1D6 sur les tables suivantes pour le découvrir.

D6	Préfixe
1	Héros de/du…
2	Défenseur de/du …
3	Sauveur de/du …
4	Chevalier de/du …
5	Gardien de/du …
6	Champion de/du …

D6	Suffixe
1	L'Empire
2	Temple sacré de Sigmar
3	L'Empereur
4	Village de Barlow
5	Fille de l'Empereur
6	Bien, Triomphant de tout le Mal

6- C'est vraiment une journée tranquille !

Entraînement

Les Nobles Impériaux s'entraînent exactement comme les Guerriers ordinaires, en économisant assez d'or pour payer leur entraînement. Quand un Noble possède assez d'or, il peut aller s'entraîner et passer une semaine à se préparer à passer son niveau.

Compétences à l'épée

Quand le Noble s'entraîne, il souhaite tout d'abord s'améliorer à l'épée. Il recherchera un escrimeur de talent, qui lui enseignera une nouvelle technique, ou un style d'escrime, ou même comment utiliser une nouvelle lame.

Quand le Noble monte en niveau, jetez 1D6 sur la table ci-dessous pour découvrir quelle compétence il obtient. Si le Noble Impérial obtient une compétence qu'il a déjà, il ne reçoit alors aucun bénéfice de son entraînement et ne reçoit pas de compétence cette fois-ci.

Compétences à l'épée (1D6)

1 Oups ! Le Noble tue accidentellement son instructeur, et n'apprend aucune compétence cette fois-ci.

2 Parade. Cette compétence permet au Noble de parer les coups. Quand il est attaqué, jetez 1D6. Sur un résultat de 1 à 5, il subit le coup normalement. Sur un 6, il dévie le coup et ne subit aucune blessure.

3 Désarmement. Le Noble s'est entraîné à désarmer ses adversaires. Si le Noble touche avec un 6, il peut choisir de ne pas causer de Blessures pour désarmer son ennemi. L'arme s'envole dans les airs et atterrit hors de portée du Monstre. Le Monstre perd ses éventuelles capacités magiques liées à son arme, mais inflige des dommages comme d'habitude.

4 Dague. Le Noble s'est entraîné à manier la dague, pour les combats au corps à corps. Le Noble en a toujours au moins 2 dissimulées sur lui. La dague inflige 1D6+1 blessures. Si un résultat indique que les Guerriers sont complètement désarmés, le Noble aura toujours sa dague.

5 Sabre. Le Noble a appris à utiliser le sabre. Le sabre possède une lame courbe ; il est idéal pour se battre monté à cheval, mais aussi à pied. Le sabre est considéré comme une épée ordinaire, infligeant d6 + Force Blessures. Cependant, le style de combat utilisé rend le Noble plus difficile à atteindre. Quand il utilise son sabre, les Monstres subissent un malus de -1 pour toucher.

L'instructeur offre un sabre au Noble. S'il le perd, il devra en acheter un autre chez Luigi & Salvatore.

6 Maître d'arme. Le Noble est devenu un escrimeur accompli et gagne un bonus de +1 au toucher quand il combat avec une rapière ou un sabre.

Table des compétences (2d6)

2- Recharger rapidement

Le Noble a progressé dans le rechargement de son pistolet, même quand il est entouré de Monstres. Si au début d'un tour, le Noble a un pistolet non chargé, jetez 1d6. Sur un résultat égal ou supérieur à la valeur indiquée ci-dessous, il est parvenu à recharger son arme ; il est prêt à faire feu dès ce tour.

Novice	6+
Champion	5+
Héros	4+
Seigneur	3+

3- Langue de vipère

Le Noble a appris à déclamer des insultes créatives. Tandis qu'il attaque les Monstres, il leur envoie une bordée d'injures ; c'est parfois suffisant pour les prendre par surprise. Au début de la phase des guerriers, le Noble désigne un Monstre qui lui est adjacent et tente de le distraire par des insultes. Jetez 1d6. Sur un résultat égal ou supérieur à la valeur indiquée ci-dessous, le Noble est parvenu à distraire le Monstre, qui n'attaquera pas durant ce tour.

Novice	6+
Champion	6+
Héros	5+
Seigneur	5+

4- Dégainer rapidement

Le Noble est rapide comme l'éclair. Si le Noble a un pistolet chargé, quand des Monstres sont placés, il peut essayer de dégainer rapidement. Le Noble lance un dé, et ajoute son Initiative. S'il obtient un total de 7 ou plus, il tire sur n'importe quel monstre qui vient juste d'être placé.

5- Feinte

Le Noble se jette de côté, puis recule d'un pas et lance un coup mortel. Avant que le Noble effectue une attaque, il doit jeter le dé pour voir s'il a effectué une feinte. Jetez 1d6, et sur un résultat supérieur ou égal à la valeur indiquée ci-dessous, le Noble peut rejeter tous ses échecs pour ce tour seulement.

Novice	6+
Champion	5+
Héros	4+
Seigneur	3+

6- Charisme

Le Noble sait user de son charme, et peut se tirer de la plupart des situations embrouillées par de belles paroles. Le Noble voit sa Chance régénérée quand il pénètre dans un donjon ou entre dans une agglomération.

7- Coup fatal

Le Noble sait instinctivement quand il a atteint sa cible, plongeant alors de tout son poids pour achever le Monstre. Le Noble peut ajouter sa Force aux Blessures infligées par sa rapière.

8- Duelliste

Le Noble est un expert dans l'utilisation de son pistolet de duel, et reste précis même à longue portée. Il lance 2d6 pour toucher.

9- Tir précis

Le Noble est un expert pour repérer les failles de l'armure de son adversaire, où loger une balle. Tous les tirs effectués avec son pistolet de duel ignorent les modificateurs d'armure.

10- Tireur d'élite

Les années de chasse sur les terres de son père ont porté leurs fruits. Le Noble est passé maître dans l'utilisation des armes à poudre, et obtient un bonus de +1 au toucher quand il en utilise.

11- Frapper de la garde

Quand le combat se fait ardu, le Noble n'hésite pas à recourir à des ruses et des stratagèmes de bas étage, comme frapper les Monstres de la garde de son épée, ou les frapper du genou dans l'entrejambe. Le Noble obtient une Attaque supplémentaire s'il dirige toutes ses Attaques du tour contre un Monstre unique.

12- Trouver la faille

Le Noble est un tel expert en escrime qu'il peut ajuster ses coups à la perfection et effectuer une attaque meurtrière. Il peut abandonner toutes ses attaques du tour pour réaliser une attaque spéciale. Lancez les dés pour toucher, mais au lieu de les lancer à nouveau pour déterminer les Blessures infligées, utilisez la table ci-dessous.

1-2	Oups ! Votre épée plonge dans le flanc de votre adversaire, infligeant les Blessures habituelles, mais vous lâchez votre arme. Vous ne pourrez la récupérer que quand le Monstre sera mort.
3-5	Votre épée s'enfonce profondément dans le corps du Monstre. Le total des points de Blessures du Monstres est réduit de moitié.
6	Votre épée transperce le cœur du Monstre, le tuant instantanément.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Aventure.

Indications pour le jeu de rôle

Même si le Noble a quitté sa famille, il n'a pas abandonné son histoire et son éducation. Il est toujours un membre de l'aristocratie. Sauf s'il s'agit d'autres Nobles, il traitera les autres Guerriers comme des gens du peuple, ou même comme ses domestiques. Certains Nobles peuvent même considérer les autres guerriers comme leurs sujets, et essayeront de leur faire prêter allégeance, et de leur faire payer des taxes sur leur part de trésor. Il vaut mieux laisser de tels personnages morts au plus profond d'un donjon.

Beaucoup de nobles ont des prétentions que les autres Guerriers considèreront comme vaines. Typiquement, un Noble insistera pour séjourner dans les meilleures auberges, refusera de s'arrêter dans les villages perdus et fera très attention à ne pas éclabousser de sang de Minotaure ses vêtements hors de prix.

Le Noble tentera d'imposer son autorité sur les autres Guerriers, même s'il n'est pas le Leader. Souvenez-vous que la Noble a passé la plupart de son temps en compagnie de domestiques prêts à le servir en toutes circonstances, donc donner des ordres à tout le monde lui semble parfaitement naturel. Il en est si sûr, d'ailleurs, que les autres Guerriers pourraient bien se retrouver à lui obéir sans le vouloir, transportant son équipement, lui préparant à dîner et plus généralement prêts à lui obéir sans discuter.

L'arrogance du Noble le sert aussi au combat. Le Noble croit fermement en sa supériorité sur tous, et deviendra enragé devant l'audace des Monstres ordinaires qui pensent pouvoir se mettre en travers de son chemin, ou même l'attaquer. Le Noble pensera de son devoir de leur donner une leçon qu'ils ne seront pas prêts d'oublier, et leur montrera que l'aristocratie ne supporte pas ce type de comportement.

Tests de caractéristiques

Les Nobles Impériaux sont plutôt intelligents, et même parfois bien éduqués. Ceci implique que le Noble est intelligent et astucieux, capable de résoudre des problèmes rapidement et méthodiquement. Il peut parler plusieurs langues couramment. Par exemples, il peut savoir lire le Nain, parler un peu d'Elfe ou même de l'Orque.

Le Noble Impérial a été élevé dans le respect de l'honneur, et confronté à une situation quelconque, il ne reculera pas, spécialement quand il sait qu'il est dans son droit, ou que sa cause est juste. Le Noble est aussi très démonstratif. Pour lui, se montrer est très important :
se balancer au travers d'une salle suspendu aux lustres, corriger les malfrats et rappeler aux autres Guerriers qu'ils ont une dette envers lui car il a sauvé leurs vies. Le Noble reçoit des bonus aux actions impliquant plusieurs caractéristiques comme celles listées ci-dessus.

Le Noble est un combattant résolu, qui a du style et du panache. Pas aussi fort qu'un Nain ou un Barbare (par exemple), il a un peu de l'agilité de l'Elfe : on peut le voir esquiver, distraire ses ennemis ou lâcher une bordée d'insultes sur eux.

Le Noble reçoit un bonus quand il exécute des manœuvres élaborées en combat, comme quand il esquive, distrait son adversaire, se balance accroché à une corde, trouver et utiliser des armes improvisées, et ainsi de suite. L'arrogance et la faconde du Noble le rendent doué pour interroger et convaincre les gens.

Cependant, même s'il n'est pas particulièrement faible physiquement, le Noble n'est pas attiré par les tâches trop clairement pénibles, et laissera à d'autres (ou ordonnera !) le soin de soulever de lourds objets, défoncer des portes, maintenir des portes et ainsi de suite.

Du point de vue intellectuel, les connaissances du Noble sont comparables à celles du Sorcier. Alors que le Sorcier a étudié les anciennes connaissances et la nature de la magie, le Noble connaît bien les anciennes batailles, l'histoire et, plus important, la nature et l'histoire des plus puissantes armes magiques : qui les a possédées, si elles ont été perdues et où elles auraient été vues pour la dernière fois. Le Noble Impérial reçoit un bonus pour identifier les armes, boucliers et armures magiques.

TABLEAU DES NIVEAUX DU NOBLE IMPERIAL

Niveau	Or	Titre	CC	Tir	Forc	Dom	End	PV	Ini	Att	Chanc	Vol	Comp	Blo
1	0	Novice	4	4+	3	1	3	1D6+7	5	1	-	3	0	5+
2	2,000	Champion	4	4+	3	1	3	2D6+7	5	2	1	3	1	5+
3	4,000	Champion	5	4+	3	1	3	2D6+7	5	2	1	3	2	4+
4	8,000	Champion	5	4+	3	1	3	3D6+7	5	2	2	4	2	4+
5	12,000	Héro	5	4+	4	2	4	3D6+7	5	3	2	4	2	4+
6	18.000	Héro	6	4+	4	2	4	4D6+7	5	3	2	4	3	4+
7	24,000	Héro	6	4+	4	2	4	5D6+7	5	3	3	4	4	4+
6	32,000	Héro	6	4+	4	2	4	5D6+7	5	4	3	4	5	3+
9	45,000	Seigneur	6	4+	4	3	4	6D6+7	6	4	3	4	5	3+
10	50.000	Seigneur	7	4+	4	3	4	6D6+7	7	5	4	4	6	3+

Le Mouvement du Noble impérial est toujours de 4.

NOBLE IMPERIAL

Points de vie:	1D6+7
Mouvement:	4
Capacité de Combat:	4
Capacité de tir:	4+
Force:	3
Endurance:	3
Initiative:	5
Attaques	1
Blocage	5+

Equipement: Bijou de famille.

Armes: Rapière cause 1D6 +1 Pistolet de duel 1D6+6.

Armure: Pas d'armure.

Blocage: Le noble se dégage sur un jet de 5+.

Règles spéciales: Le Noble impérial est un duelliste accomplit. Voir au dos de cette carte.

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

REGLES SPECIALES NOBLE IMPERIAL

Armes.

La rapière est une arme de précision et la force de son utilisateur n'a rien à voir avec les blessures infligées. Une rapière cause 1D6+1 blessures aux Monstres qu'elle touche. Mais elle ne cause pas de coups mortels.

Le pistolet de duel inflige 1D6+6 Blessures s'il touche. Comptez le nombre de cases séparant le noble de sa cible. Pour toucher, le noble impérial doit obtenir plus en jetant 1D6. Il faut un tour pour recharger. Le noble ne peut pas recharger son pistolet s'il est bloqué par un Monstre.

Duelliste

Le Noble Impérial est un escrimeur très entraîné, il a développé un style de combat basé sur la rapidité, frappant précisément les endroits les plus vulnérables.

Même si son attaque n'inflige aucune blessures, si le noble a touché son adversaire, il peut attaquer de nouveau. Lancez les dés de toucher et de blessure jusqu'à ce qu'il échoue dans son attaque. Le Noble peut attaquer plusieurs monstres ou concentrer ses attaques sur une unique créature. Ceci signifie que tant qu'il utilise sa rapière, le noble n'est pas limité par un nombre d'attaques précis, comme les autres Guerriers.

Bijou de famille

Le Bijou est très ancien, et a été porté par un des ancêtres de la famille durant une guerre depuis long-temps oubliée.

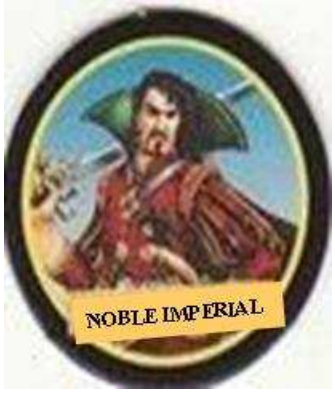
Pendant cette campagne, le talis-man a représenté la détermination de l'Empire à détruire les forces maléfiques qui assaillent ses frontières. Bientôt, la simple vue du bijou scintillant dans la lumière du soleil frappait les bêtes maudites de terreur. Elles n'oublieront jamais ce symbole qui représente pour elles la mort.

Lancez 1D6 pour déterminer quelle race de Monstre craint le Noble portant le Bijou de Famille

1D6	Résultat
1	Snotlings et Araignées Géantes
2	Gobelins et Chauve-Souris Géantes
3	Orques
4	Skavens et Rats Géants
5	Gobelins et Orques
6	Minotaures

Tout monstre craignant le noble reçoit une pénalité de -1 pour toucher quand il l'attaque au corps à corps

Pistolet de duel

Le pistolet de duel cause 1D6+6 dommages

Comptez le nombre de cases entre le noble et sa cible. Pour toucher sa cible, le noble doit obtenir sur 1D6 un résultat égal ou supérieur au nombre de cases Une fois qu'il a fait feu le pistolet prend un tour à recharger. Le noble ne peut pas recharger le pistolet s'il est bloqué par un monstre, il doit se déplacer ce tour