



RANGER ELFE

Par Andy Jones

Traduction Fanrax le Nécromancien (version 1.2)

La légende raconte comment les elfes ont laissé le vieux monde et sont revenus à Ulthuan. On dit que les elfes noirs ont menacé leur antique maison, et également que les elfes ont su qu'ils pourraient ne jamais gagner leur guerre de longue date contre les nains. Ce qui est vrai, c'est que les elfes sont partis pour de bon, laissant seulement quelques communautés isolées derrière eux.

Dans le vieux monde, les grandes villes elfes d'Athel Maraya et Tor Alessi avaient été saccagées par les nains, et beaucoup d'autres plus petites agglomérations avaient été également détruites, mais beaucoup d'elfes considéraient le vieux monde comme leur maison.

Ces elfes ont vu la décision de se retirer du vieux monde comme une trahison. Le Roi Phœnix Caledor a déclaré que s'ils voulaient sa protection, ils devraient renoncer à leurs royaumes et retourner à Ulthuan. Mais les elfes étaient fiers, et certains ont refusé de renoncer à leurs nouvelles terres.

En vérité, beaucoup de ces elfes n'étaient pas originaires d'Ulthuan. Leur patrie d'origine était le royaume de Tiranoc, dont beaucoup avaient été chassés par les grandes vagues d'invasion dans la période du grand désastre avec les elfes noirs. En tant que grands marins et explorateurs, ces mêmes groupes d'elfes avaient établi le contact avec les terres à l'est d'Ulthuan, qui serait plus tard connu comme le vieux monde. Ils étaient trop fiers pour vivre à Ulthuan où ils étaient simplement tolérés, dans les terres nouvelles, ils pouvaient vivre comme ils le souhaitaient.

Caledor s'est lavé les mains des elfes qui ont refusé de retourner à Ulthuan, leur refusant n'importe quelle protection s'ils persistaient en restant dans le vieux monde. Ainsi ces elfes se sont déclarés indépendants du roi Phœnix et des seigneurs d'Ulthuan.

Les mieux connus de ces elfes sont les elfes de la forêt de Loren. Depuis le départ de leurs ancêtres à Ulthuan, ils se sont en grande partie écartés des coutumes des Hauts-elfes. Ils ont fait de leur enclave dans la vaste forêt de Loren en Bretonnie, le royaume elfe le plus puissant du vieux monde. Ils sont heureux de leur façon de vivre, ils pensent rarement à leurs cousins Hauts-elfes

d'au-delà des mers, et sortent rarement des limites de leur royaume et de la forêt.

Des ruines Tor Alessi a jailli la ville de L'Anguille. Cette belle ville de Bretonnie est le résultat des efforts combinés des anciens elfes du massif de Tor Alessi et du nouveau royaume humain de Bretonnie. En échange de leur travail et conseil, les elfes ont maintenu un degré d'indépendance dans la ville, vivant dans leur propre quartier Elfe. On peut trouver la même histoire dans plusieurs des villes du vieux monde, et certains disent que là où une belle ville se tient, son aspect proviendra inévitablement des elfes dans une certaine mesure.

Les groupes d'elfes ont passé des accords et des pactes avec les nouveaux rois humains, jurant de combattre pour eux en temps de guerre et leur donnant conseil et savoir sur beaucoup de sujets sur lesquels l'humanité était en grande partie ignorante. En retour, ils ont exigé leur propre indépendance sur leurs terres dans les royaumes humains. Et ainsi les fiers groupes d'elfes, originaires de Tiranoc dans l'ouest lointain, vivent toujours dans les quartiers elfes des villes du vieux monde au milieu des humains.

Les elfes du vieux monde n'oublient jamais leur héritage, et s'accrochent toujours aux vieilles traditions et aux vieilles lois d'avant la période du grand désastre. À quelques égards ils sont plus près des Hauts-elfes des jours antiques que les elfes habitant Ulthuan aujourd'hui. Ou du moins, ils le disent. Certainement le sang des Hauts-elfes antiques coule encore dans des leurs veines, parce que les enfants de Tiranoc ont une vie extrêmement longue et sont versés dans des arts qui ne sont même plus pratiqués à Ulthuan.

Ces elfes s'appellent « Dépossédé », les enfants oubliés de Tiranoc. Leurs légendes expliquent qu'un jour leurs terres leur seront rendues complètement, dans le vieux monde et dans Ulthuan, et que réparation leur sera faite. Les elfes du vieux monde sont de grands voyageurs et des guerriers puissants, recherchant à travers le monde des réponses à leur amère situation, et purifiant la fureur froide de leurs âmes dans le sang des orques et des autres créatures répugnantes qui ont volé leurs terres. Amers, hautains, nobles et fiers, la population se méfie de ces seigneurs elfes énigmatiques, pourtant précédé d'une réputation tant de grands mages que de redoutables guerriers.

Un de leurs espoirs est de récupérer certains de leurs trésors perdus, ainsi ils pourraient retourner en pleine gloire à Ulthuan et revendiquer un nouveau royaume. Leur plus grand rêve est de récupérer la couronne perdue du roi Phoenix tombée entre les mains des nains. Soit par la force, soit en leur remettant de tels trésors perdus que les barbus têtus remettront la couronne aux elfes de leur propre volonté.

LE RANGER ELFE

Le ranger elfe dans Warhammer Quest est un dépossédé, d'une famille noble demeurant à L'Anguille. Il cherche les trésors perdus qui se trouvent au-dessous des montagnes de bord des mondes et acceptera la compagnie des autres aventuriers brutaux pendant le temps où il accomplira sa quête. Il tolérera même la présence de nains, les voyant comme un mal nécessaire pour atteindre son but.

RANGER ELFE: CHEVALIER OU MAGE ?

Quand un dépossédé ose quitter ses semblables et sa ville à la recherche de la gloire, de l'aventure, des trésors et de l'amère vengeance, il ne connaît pas encore la puissance qui est en lui. Dans son cœur, il sait que son destin est d'être un chevalier puissant, après Aenarion, Caledor ou Tyrion, ou suivre la voie du mage de même que Téclis et Bel-Korhadris. Cependant, on ne peut pas dire que comme les magiciens humains, un mage elfe n'est pas versé dans les arts de la guerre, ou qu'un guerrier ne sait rien de la magie.

À Warhammer Quest, vous devez d'abord choisir la voie de votre ranger elfe : Chevalier ou Mage. Quelque soit celui que vous choisirez, son profil sera comme suit :

Points de vie	1D6+7
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Capacité de tir	5+
Force	3
Endurance	3
Initiative	5
Attaque	1
Déblocage	3+

ÉQUIPEMENT

Un ranger elfe commence avec la couronne de guerre de Tiranoc. La couronne de guerre permet au ranger de geler le temps et de rejouer une nouvelle phase de guerriers quand il le souhaite (il peut jouer deux fois

pendant une phase de guerriers). Il peut faire ceci une fois par aventure.

ARMES

Un ranger elfe commence avec une épée, qui cause 1D6 blessures plus sa force (3), chaque fois qu'il touche son ennemi.

ARMURE

Un ranger elfe porte une armure en écailles et cotte de maille, qui lui donne +1 en endurance.

En outre, les règles suivantes s'appliquent, selon quelle voie vous choisissez.

COMMENCER EN TANT QUE RANGER MAGE ELFE

Un ranger mage commence le jeu par trois sorts. Chaque sort a un nom, une description, un type de sort et des règles spéciales pour déterminer comment chaque sort fonctionne dans le jeu. Se rappeler que les sorts d'attaque magique peuvent seulement être lancés dans la phase des guerriers, tandis que les autres sorts, comme les sorts de soins, peuvent être lancés à tout moment.

SORTS DU RANGER MAGE ELFE

Aura de vitalité

Soin

Le ranger répand une aura d'or brillante, qui remplit le secteur, d'une douce lumière dorée.

Chaque guerrier sur la section de plateau regagne 1 point de vie.

Onde de choc

Attaque

En utilisant un antique sort le ranger elfe propage une onde de choc dans tout le donjon.

Le ranger choisit un monstre, et lance 1D6. Sur un résultat de 3+, le monstre subit 1D6+1 blessures, avec les déductions normales pour l'armure et l'endurance.

Si le ranger obtient un 3+, comme demandé, après qu'il aura lancé le dé pour blesser le monstre, il peut passer à un autre monstre sur la même section et essayer encore, lançant un autre 3+ pour voir si ce monstre est affecté aussi. Il peut continuer à faire ceci pour chaque monstre sur la même section que lui-même.

Le ranger peut seulement essayer ceci une fois par monstre sur la section par tour. Dès qu'il n'obtient pas un 3+ pour voir si le prochain monstre est affecté, l'onde de choc meurt au loin, le monstre n'est pas affecté, et le sort s'arrête.

Épée d'Aenarion

Attaque

L'elfe hurle de douleur pendant que le contour brumeux d'une épée ruisselante de sang apparaît dans sa main. Là où il frappe, il n'y a rien d'autre que sang et mort.

Choisir un monstre à côté du ranger elfe. Il subit 1D6 blessures, sans déductions pour l'endurance ou l'armure.

RANGERS ET MAGIE ELFIQUE

Bien qu'assez accompli dans l'utilisation de la magie, les rangers elfes ne sont pas aussi versés aux arts mystérieux que le magicien, pour qui la magie est tout.

Un ranger mage peut lancer un sort par tour

LA PHASE DE POUVOIR

Pour lancer un sort, la ranger mage compte sur les vents de la magie d'une manière semblable au magicien humain. Dans la phase de puissance, quand le dé est lancé pour déterminer la puissance magique et les événements inattendus, il détermine également la facilité du ranger à lancer des sorts.

Nombre lancé dans la phase de pouvoir	Score à obtenir pour réussir un sort
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2
6	2

Ainsi, si un 4 est lancé dans la phase de pouvoir, le mage peut choisir de lancer un sort, et ce sort sera réussi sur un jet de dé de 3+.

SORTS DE SOINS ET OR

Chaque fois qu'un ranger guérit d'autres guerriers, il gagne 5 pièces d'or pour chaque blessure qu'il guérit.

COMMENCER EN TANT QUE RANGER ELFE CHEVALIER

Le chevalier ranger commence le jeu avec la compétence "lames de la mort", un arc et une épée.

L'arc est de force 3, et a 1 attaque par tour. Voir le livre de règle de Warhammer Quest pour les règles pour l'usage des armes de jet

COMPETENCE-LAMES DE LA MORT

Le chevalier ranger est habile dans les arts de la guerre, et tire profit rapidement de chaque occasion que lui donne ses ennemis, traversant leur garde et infligeant des blessures redoutables avec sa lame elfique.

Cette compétence fonctionne seulement si le chevalier ranger parvient réellement à frapper son adversaire avec son attaque. S'il en est ainsi, alors résoudre les dommages contre le monstre comme d'habitude, y compris coup mortel etc...

Puis, parce que sa première attaque a frappé (même si elle ne causait aucune blessure) le chevalier ranger obtient une attaque supplémentaire, qui est résolue normalement. Si le chevalier rate sa première attaque, il n'obtient pas d'attaque supplémentaire.

RANGER ELFE ET TRÉSOR

CHEVALIERS ET TRÉSOR

Un chevalier peut porter n'importe quelle armure magique et utiliser toutes les armes magiques, excepté celles qui peuvent seulement être employés par les nains, ou sont d'origine naine.

MAGES ET TRÉSOR

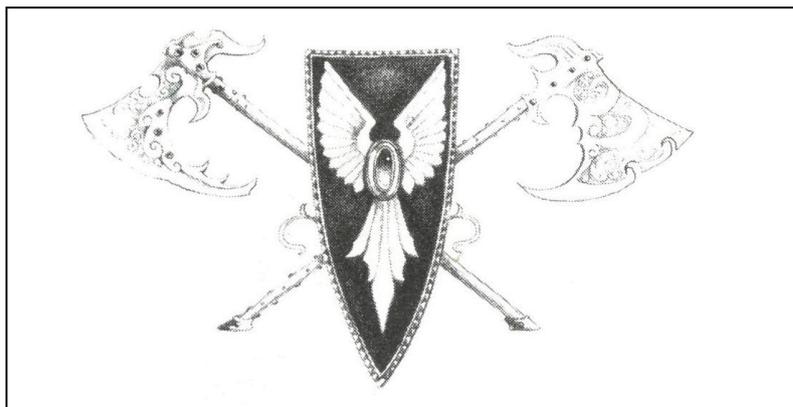
Un ranger mage elfe peut seulement porter la cotte de maille avec laquelle il commence le jeu; il ne peut porter aucune autre armure. Il peut prendre et employer les trésors qui sont normalement dévolus aux magiciens.

TRÉSOR POUR LANCER DES SORTS

Quelques trésors aident le magicien en stockant du pouvoir ou en ajoutant aux jets de dés. Puisqu'un ranger mage a des règles légèrement différentes pour lancer des sorts ces trésors fonctionnent d'une façon quelque peu différente.

Bien qu'il n'y ait pas l'espace ici pour expliquer comment chaque objet fonctionne avec le ranger mage, la règle de base est que tous les objets qui ajoutent du pouvoir etc.. additionneront +1 aux jets de dés du mage quand il essaye de lancer un sort.

Par exemple, si un ranger mage trouve une Pierre de la mort, qu'une fois par aventure il peut lancer n'importe quel sort sur un résultat de 3+ sur 1D6, sans tenir compte du résultat de la phase de pouvoir. De même, chacun des points de pouvoir stockés dans l'Orbe de puissance peut être employé pour additionner +1 à tous les jets de dés pour lancer un sort par le ranger mage.



RÈGLES AVANÇÉES

LIMITATIONS POUR LES TRÉSORS, L'ÉQUIPEMENT, LES ARMES ET L'ARMURE

Les limitations qui s'appliquent à votre ranger dépendront dans une certaine mesure de s'il est un chevalier ou un mage.

Armes et armure

Généralement, il peut employer n'importe quelle arme, armure ou trésor disponible pour l'elfe du jeu de base de Warhammer Quest. Un ranger elfe peut utiliser n'importe quelle arme à lames, et n'importe quel arc ou arme de jet à l'exclusion des pistolets et toutes autres armes à feu.

Chevaliers et trésors

Un chevalier peut porter n'importe quelle armure magique et utiliser toutes les armes magiques, à condition qu'elles ne soient pas spécifiquement limitées à être utilisées par des nains ou soient d'origine naine.

Mages et trésor

La seule armure que un ranger mage elfe peut porter est la cotte de maille avec laquelle il commence le jeu, il peut l'acheter ou en trouver une similaire comme trésor. Un ranger mage peut posséder et employer les trésors qui sont normalement dévolus aux magiciens, avec certaines limitations. Ainsi, dans la limitation de porter une armure, et certaines exceptions qui suivent, le ranger mage peut employer n'importe quel trésor indiqué qui peut être utilisé par un elfe ou un magicien.

Trésors lanceurs de sort

Quelques trésors aident le magicien en stockant le pouvoir, ou en ajoutant un bonus aux jets de dés. Comme un ranger mage a des règles légèrement différentes pour lancer des sorts, ces articles de trésor fonctionnent d'une façon quelque peu différente.

Bien qu'il n'y ait pas la place ici pour expliquer comment chaque objet fonctionne avec le ranger mage, la règle de base est que tous les articles qui ajoutent du pouvoir etc.. ajouteront +1 aux jets de dés du mage quand il essaye de lancer un sort.

Par exemple, si un ranger mage trouve un joyau d'énergie (trésor de pièce de donjon, objet magique, numéro 12, page 69 du livre de règles avancées) il lance pour les points de pouvoir comme d'habitude, et peut les utiliser pour ajouter +1 à ses jets de dé pour lancer des sorts.

Quelques objets magiques sont sur mesure pour augmenter la puissance des magiciens humains, et le ranger ne peut en aucun cas les employer.

Ces objets sont :

Le livre des arcanes

La tablette d'Adain

La broche de pouvoir

Le Calice de sorcellerie

RANGER ELFE ET MAGIE ELFIQUE

Dans les règles avancées, un ranger elfe peut lancer un certain nombre de sorts par tour, régi par son titre, et sa voie. En tant que nouveau guerrier, il commence le jeu comme débutant, et en regardant son Tableau de niveau de combat, vous verrez qu'il devient un champion à partir du niveau 2, et ainsi de suite.

Dans le jeu de Warhammer Quest, seul le ranger mage a des sorts. Dans les règles avancées ce n'est pas toujours le cas, même un ranger chevalier peut avoir une certaine compétence dans les arts magiques. Comment un ranger acquiert ses sorts et des compétences est expliquées plus tard, mais les tableaux ci-dessous expliquent combien de sorts un ranger peut lancer à chaque niveau de combat, selon sa voie.

RANGER CHEVALIER

Un ranger suivant la voie du guerrier peut essayer de lancer le nombre suivant de sorts par tour. Les sorts d'attaque peuvent seulement être lancés dans la phase des guerriers, mais les autres sorts peuvent être lancés à tout moment.

Niveau	Nombre de sorts lancé par tour
Novice	Aucun
Champion	1
Héros	2
Seigneur	3

RANGER MAGE

Un ranger suivant la voie de la magie peut essayer de lancer le nombre suivant de sorts par tour. Les sorts d'attaque peuvent seulement être lancés dans la phase des guerriers, mais les autres sorts peuvent être lancés à tout moment.

Niveau	Nombre de sorts lancé par tour
Novice	1
Champion	2
Héros	3
Seigneur	4

Noter qu'une tentative ratée de lancer un sort compte toujours dans le nombre de sorts que le ranger peut lancer par tour. Il peut essayer de lancer le même sort autant de fois qu'il le souhaite par tour, dans les limites décrites ci-dessus. Cependant, une fois qu'un sort a été lancé avec succès, il ne peut pas être relancé jusqu'au prochain tour.

LA PHASE DE POUVOIR

Pour lancer un sort le ranger mage compte sur les vents de la magie d'une manière semblable au magicien humain. Dans la phase de pouvoir, quand le dé est lancé pour déterminer la puissance magique et les événements inattendus, il détermine également la facilité du ranger à lancer des sorts.

Résultat de la phase de pouvoir	Score à obtenir pour réussir un sort
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2
6	2

Ainsi, si un 4 est lancé dans la phase de pouvoir, le Mage peut choisir de lancer un sort, et ce sort sera réussi sur un jet de dé de 3+.

Ainsi si un ranger suivant la voie de la magie est un héros, et que le magicien lance un 4 dans la phase de pouvoir, le ranger mage peut essayer trois sorts ce tour, et chaque tentative exigera un 3+ pour lancer le sort avec succès.

LE RANGER ELFE, SORTS ET COMPETENCES

Les sorts et les compétences du ranger sont différents de ceux des autres guerriers, et le ranger devient plus compétent dans leur utilisation pendant qu'il progresse en niveaux de combat.

L'exemple ci-dessous est le sort *Lame de sang*, qui devient de plus en plus destructeur pendant que le ranger progresse du débutant au seigneur.

Les incréments par lesquels la compétence ou le sort s'améliore sont habituellement liés au titre du ranger, plutôt qu'à un niveau de combat spécifique, et prennent souvent la forme d'une amélioration aux jets de dés exigés pour le sort ou la compétence à employer avec succès.

Exemple du sort *Lame de sang*:

Le ranger est entouré par un nuage des lames qui tourbillonnent, le sang s'égouttant pendant qu'elles entaillent et réduisent ses ennemis.

Chaque monstre dans une case adjacente peut être frappé par les épées magiques qui tourbillonnent. Lancer un D6 pour chaque monstre. Les points exigés sont les suivants :

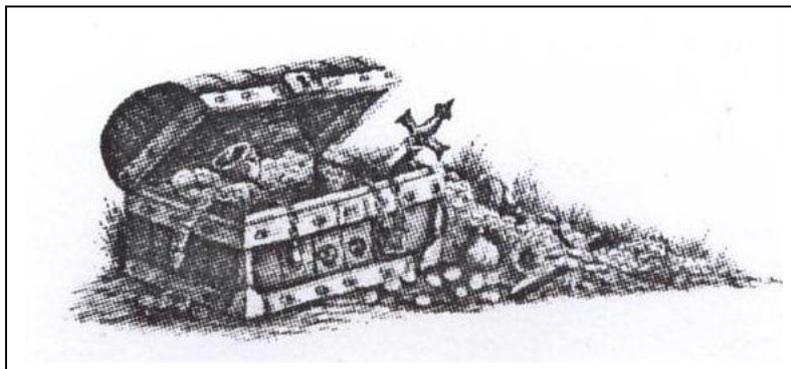
Titre	Score
Novice	6
Champion	5
Héros	4
Seigneur	3

Sur les jets de dés réussis, ce monstre souffre 1 blessure x niveau du lanceur, sans aucune déduction.

Vous pouvez voir que lorsque le profil de votre ranger change, vous devrez non seulement tenir compte des nouveaux sorts et des compétences qu'il acquiert, mais également des changements aux sorts et aux compétences qu'il possède déjà. Ceci inclut également les sorts de débuts du ranger mage.

LA COMPÉTENCE DE DEBUT DU RANGER CHEVALIER

Un chevalier ranger commence toujours par la compétence les "Lames de la mort", comme détaillé sur sa carte de guerrier et un peu plus haut dans ce livre de règle. Cependant, dans les règles avancées, qu'importe combien d'attaques le ranger chevalier elfe a, il obtient seulement l'attaque supplémentaire des Lames de la mort que si sa PREMIÈRE attaque touche l'ennemi. Si le chevalier manque sa première attaque, il n'obtient pas l'attaque supplémentaire ce tour.



RANGERS EN VILLE

En visitant des agglomérations, un ranger elfe peut visiter tous les endroits standard tels que les divers commerçants, et endroits spéciaux suivants : L'alchimiste, le tripot, le temple, la taverne (-2 sur les jets de dés lancés pour le tableau d'événements de taverne), le quartier elfe et la guilde des magiciens. En outre, il y a un nouvel endroit spécial: la maison noble elfe. Naturellement, il y a des jets de dés à faire pour voir si un endroit peut être trouvé, toutes les règles habituelles s'appliquent.

LA GUILDE DU MAGICIEN

Un ranger elfe peut visiter la guilde du magicien que s'il a au moins un sort.

S'il trouve la guilde des magiciens, alors plutôt que de payer en entrant, le ranger elfe exige avec arrogance, de voir le "haut seigneur des faibles magiciens humains de cet endroit sordide". Son air bravache et son arrogance ne sont pas toujours appréciés par les magiciens, cependant, en particulier dans une grande ville avec une guilde bien établie et puissante, et il y a de fortes chances qu'il soit jeté dehors comme un grossier parvenu.

Avant que le ranger puisse visiter la guilde des magiciens, il doit lancer 1D6 et consulter le tableau suivant, pour voir si on lui permet d'entrer ou pas :

- 1 Les magiciens ne peuvent pas croire au toupet du ranger, et le dénonce au guet de ville. Lancer sur le tableau du guet de ville ci-dessous, pour voir ce qui arrive au ranger maintenant...
- 2-3 Pas impressionné par les façons arrogantes du ranger, le magicien lui claque la porte au nez. Il doit payer 1D6x100 pièces d'or avant qu'on lui permette d'entrer
- 4 Pas impressionné par les façons arrogantes du ranger, le magicien ferme sa porte. Il doit payer 1D6x50 pièce d'or avant qu'on lui permette d'entrer
- 5-6 Le ranger fait son marché à sa manière dans la guilde des magiciens, en dépit des protestations des magiciens présents. Il entre librement à la guilde des magiciens.

TABLEAU DU GUET DE VILLE

- 1 Le ranger a aussi exaspéré les gens du pays, et son attitude envers le guet de ville est si blessante, qu'ils le jettent hors de la ville. Il peut attendre aux portes de la ville les autres, mais doit payer ses dépenses courantes comme d'habitude.
- 2 Le guet de ville n'aime pas son attitude, et le sergent confisque les armes du ranger et l'enferme en prison pendant 2D6 jours. Il ne peut rien faire tandis qu'il est en prison, mais n'a pas besoin de payer de dépenses courantes ou de lancer sur le tableau d'événements citadins

3 Le guet de ville intervient immédiatement, et soustrait le ranger aux railleries et aux lazzis des gens du pays. Ils l'enferment pendant 1D6 jours. Il ne peut rien faire tandis qu'il est en prison, mais n'a pas besoin de payer de dépenses courantes ou de lancer sur le tableau d'événements citadins

4-5 Le sergent de ville déclare qu'ils n'ont pas le temps de s'occuper de ce genre d'affaires, mais s'assurerons que justice soit faite, avec la plainte déposée par les magiciens. Les magiciens transforment le ranger en crapaud pour le reste du jour (pour lui donner une leçon), et pendant ce temps il peut ne faire rien du tout

6 Le ranger reçoit un avertissement et doit payer une amende de 1D6x10 pièces d'or. Il peut essayer de retourner à la guilde le lendemain s'il le souhaite

Une fois dans la guilde des magiciens, le ranger elfe peut acheter un bâton de magicien s'il est un mage, et peut le recharger lors des visites ultérieures comme d'habitude. Il peut suivre les règles pour des consultations, s'il est un guerrier ou un mage, mais il ne peut pas changer ses sorts ou acheter des breuvages magiques. Il considère que les potions magiques font elfes des bois de province, et que les potions magiques faites par les hommes sont susceptibles d'être inefficaces, vulgaires et par trop rustiques.

LE QUARTIER ELFE

En visitant le quartier elfe, le ranger n'a aucun besoin des herbes de breuvages magiques, il laisse de telles choses aux elfes sylvains. Cependant, achètera du pain de voyage, mais avec son arrogance il paye toujours 3 fois le prix normal. Il peut acheter l'armure etc.. normalement dans le quartier elfe.

LA MAISON NOBLE ELFE

Les Dépossédés de Tiranoc maintiennent les traditions antiques quoiqu'ils n'aient maintenant aucune terre ou armée à leur disposition. Ils sont toujours une force puissante au sein des communautés elfiques du vieux monde, maintenant des Maisons nobles dans les quartiers elfes de beaucoup de grandes villes de l'empire et de Bretonnie. Ils peuvent rester entre eux, maintenant une réserve distante avec le reste de la communauté. Les elfes sont bien accueillis dans ces demeures renommées, passant le temps parmi leurs parents à discuter des événements du monde, et à raconter les histoires antiques, invariablement au sujet de leur trahison et de la chute qui s'ensuivit.

Les rangers elfes sont de grands voyageurs, et leur réseau des Maisons nobles est très bien informé au sujet des événements dans tout le monde de Warhammer, d'Ulthuan à l'Araby, de Norsca aux Bords du monde et au-delà.

Les rangers portent un grand intérêt aux nouvelles et aux événements des endroits lointains, bien qu'ils considèrent les habitants des villes comme égoïstes et ennuyeux. À cet égard, ils font peu de distinction entre les nains, les elfes ou les hommes, les voyant tous tenus par leurs mêmes attitudes mesquines.

Recherche d'une Maison noble.

Les Maisons nobles elfes ne peuvent être trouvées dans une ville que dans le quartier elfe (si elles sont trouvées.) Le joueur ranger devra obtenir au moins 7+ sur trois dés pour trouver une Maison noble dans le quartier elfe...

La Maison noble est le lieu où le ranger s'exerce pour gravir des niveaux de combat. Quand il fait cela, son profil change comme d'habitude. Il gagne également des jets de dés sur les compétences et sorts, comme indiqué sur le tableau des niveaux de combat. Il doit payer l'or indiqué pour gravir un niveau.

A la Maison noble il trouvera des objets supplémentaires à acheter. Les rangers sont vains, arrogants, et aiment les vins fins, les bijoux les épices et les tissus précieux. Ils ne peuvent pas amener ces derniers dans leurs voyages, mais quand ils sont dans des lieux civilisés du vieux monde, ils aiment pouvoir bénéficier du luxe et du confort en attendant leur départ vers l'aventure.

Une Maison noble contiendra souvent des objets d'art ou de culture du monde de Warhammer, les Dépossédés commerceront sur tout le globe.

Chaque fois que le ranger visite une Maison noble, il doit essayer de résister à acheter un objet d'art. Pour ce faire il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 2 ou plus, il ne voit rien de vraiment à son goût. Sur un 1 il est subjugué par la beauté d'un objet particulier et il ne peut simplement pas lui résister. Il doit acheter l'objet s'il peut se le permettre.

Ceci doit être fait AVANT QUE n'importe quelle formation soit payée. Si le ranger ne peut pas résister à acheter un objet d'art, lancer sur le tableau ci-dessous pour voir de quoi il tombe amoureux. S'il ne peut pas se permettre d'acheter l'objet, il est jeté hors de la Maison noble dans le déshonneur.

D6	Article	Coût
1	Soies rares d'Ulthuan <i>Elles sont splendides !</i>	2,000
2	Bijoux des îles des dragons <i>Ils scintillent comme la glace !</i>	1,500
3	Épices d'Araby <i>Leur parfum est merveilleux !</i>	1,000
4	Vins fins de Bretonnie <i>Un cru rare en effet...</i>	750
5	Nourritures exotiques de Tilea <i>Un véritable plaisir gastronomique</i>	500
6	Vase antique de Lustrie <i>Il finira l'ensemble !</i>	300

Nouvelles et histoires

Tant qu'il est dans la Maison noble, le ranger apprendra les dernières nouvelles et événements du monde. Ceci impliquera des informations spécifiques sur certains monstres, tanières et trésor caché, aussi bien que des nouvelles d'Ulthuan et de Loren. Lancer 1D6 pour voir si le ranger apprend quelque chose d'utile.

TABLEAU DES NOUVELLES

- 1 Il n'y a rien d'intéressant à apprendre dans la Maison noble.
- 2 Le ranger a un contact utile avec un ami qu'il n'a pas vu depuis de nombreuses années. Lors de la prochaine formation, l'ami l'aidera. L'elfe pourra additionner +1 à ses prochains jets de dés pour voir qui est son entraîneur.
- 3 Il est donné au ranger une carte du prochain donjon. S'il le souhaite, il peut exiger d'être le chef dans la prochaine aventure, que ce soit son tour ou pas.
- 4 On avertit le ranger elfe de prendre garde à un certain monstre dans le prochain donjon où il s'aventurera. N'importe quand dans le prochain donjon, le ranger elfe peut déclarer qu'un monstre particulier est celui dont il a été avisé de la présence. Pour le premier tour du combat contre ce monstre, le ranger double ses attaques habituelles.
- 5 L'elfe apprend qu'un amas d'or se trouve au fond du prochain donjon qu'il doit explorer. La valeur de cet amas est de 5D6 x 100 pièces d'or. Il appartient au ranger de décider s'il veut en aviser les autres ou pas!
- 6 L'elfe apprend qu'un certain trésor est enterré profondément au-dessous des montagnes. Dans le prochain donjon, il peut réclamer un objet de trésor en tant que sien, il peut le réclamer hors du tour.

LE SEIGNEUR DE LA MAISON NOBLE.

Chaque fois que le ranger visite une Maison noble, il est accueilli à bras ouverts comme un fils ou frère perdu. Il ne reste que peu de Dépossédé, aussi l'arrivée de n'importe quel ranger elfe est cause de grande célébration. Dans chaque Maison noble, il y a habituellement au moins un ranger résident qui est nominalement responsable et accueille tous les visiteurs. Souvent il est vieux au delà de dire, et gère la Maison noble en tant que son seigneur. Ces grands seigneurs règnent sur les Maisons nobles par droit de naissance ou en raison de leurs grands exploits passés. Les seigneurs sortent rarement hors des Maisons nobles, se contentant de faire leurs affaires en recueillant les informations des visiteurs.

Les elfes anciens qui commandent les Maisons nobles sont parmi les créatures les plus sages au monde entier, et ils ont beaucoup à apprendre aux autres. Une des premières choses que doit faire le ranger quand il arrive dans une Maison noble après une absence prolongée est de rendre visite au seigneur de la Maison. Ne pas faire ainsi est considéré comme un affront et un tel comportement ne sera pas toléré. Ignorer le seigneur d'une Maison noble c'est d'être exclu de toutes les Maisons nobles du monde de Warhammer car les nouvelles voyagent vite par le réseau.

Il est usuel d'offrir de l'or ou un trésor au seigneur de la Maison noble, comme marque de gratitude pour sa protection tandis que la ranger reste dans ses halls. En échange, le seigneur restera disponible avec le visiteur une journée entière, discutant des événements du monde, et donnant au ranger les conseils de la sa grande connaissance et sagesse. La plupart des rangers émergent d'une telle réunion fatigué mais éclairé, ayant appris souvent quelque chose de valeur pouvant les aider dans leur prochaine aventure.

Dans Warhammer Quest, la visite du ranger à la Maison noble est représentée par les tableaux ci-dessous. Il y a pour la voie du Mage et un pour la voie du guerrier. Le ranger doit offrir 1D6x100 pièces d'or au seigneur de la Maison noble. Dans l'échange, il recevra conseil et toute autre aide. Une fois qu'il a offert son or, le ranger doit lancer 1D6. Le nombre obtenu montre combien de fois il peut lancer sur son tableau respectif.

TABLEAU DE LA MAISON NOBLE : MAGE

1. *Le ranger et le seigneur discutent des arts de la magie, et le ranger bénéficie beaucoup de la conversation.*

Une fois dans la prochaine aventure, le ranger peut essayer de lancer un sort supplémentaire.

2. *Le seigneur de la Maison noble est lui-même un mage puissant, et explique comment le ranger peut mieux manœuvrer les vents de la magie.*

Pour un tour dans la prochaine aventure, le ranger peut additionner +1 au jet de dé de la phase de pouvoir.

3. *Tout en discutant du rapport du monde magique et du monde physique, le seigneur démontre comment la substance brute de la magie peut réellement écarter les coups physiques.*

Pour un tour dans la prochaine aventure, le ranger peut additionner +1 à son endurance.

4. *Le seigneur explique comment la ranger peut tirer de la puissance supplémentaire de sa couronne de guerre.*

Pendant la prochaine aventure, la ranger peut employer les capacités spéciales de sa couronne de guerre de Tiranoc deux fois, et pas simplement une fois.

5. *Le seigneur donne au ranger une petite gemme, qu'il affirme être une source efficace de magie.*

Une fois pendant la prochaine aventure, le ranger peut lancer un sort de son choix automatiquement, sans tenir compte du dé de pouvoir

6. *Le maître de la Maison noble accroche une petite broche sur le manteau du ranger. La broche rayonne d'énergie magique, et le ranger peut voir que c'est un grand cadeau.*

Une fois pendant la prochaine aventure, le ranger peut augmenter l'effet d'un sort de +1D6.

TABLEAU DE LA MAISON NOBLE: CHEVALIER

1. *Le seigneur de la Maison noble est un grand guerrier, et en dépit de son âge avancé il prend un grand plaisir à croiser l'épée avec le ranger, lui démontrant sa supériorité.*

Une fois dans la prochaine aventure, le ranger peut faire une attaque supplémentaire.

2. *L'ancien seigneur guerrier explique comment on ne peut pas toujours se fonder sur des compétences ou sorts, et que parfois un ranger peut seulement survivre en prêtant attention aux signaux donnés par le monde autour de lui. "écoute même les roches du donjon, elles ont beaucoup à dire." Mystifié, le ranger est déterminé à essayer de s'adapter mieux à l'avenir.*

Le ranger gagne +1 point de chance pour la prochaine aventure.

3. *Le seigneur est sage, et a des sources d'information partout. Avec un air de conspirateur, il montre au ranger comment écouter soigneusement ce qu'il entend.*

Le ranger peut faire un lancer supplémentaire sur le Tableau de nouvelles, avec +1 sur le jet de dé.

4. *Le seigneur indique qu'il est le gardien d'un artefact magique antique, qui peut être employé pour accorder une grande puissance à ceux dont la lignée remonte à Tiranoc.*

Pendant la prochaine aventure, la ranger peut employer les capacités spéciales de sa couronne de guerre de Tiranoc deux fois, et pas simplement une fois.

5. *Le seigneur démontre comment la ranger peut améliorer l'équilibre de sa lame, en frappant avec une grâce et une précision fluide ses ennemis.*

Pour un tour dans la prochaine aventure, les attaques du ranger sont à +1 pour toucher

6. *Après un assaut épuisant à l'épée avec le seigneur, le ranger se trouve à l'extrémité pointue de l'épée du seigneur une fois de plus. Le vieux guerrier grimace, et ses yeux scintillent dans l'anticipation de la mise à mort. "Si tu étais un Orque, ou un Homme-bête," il crache ces mots comme s'ils souillaient sa bouche élégante, "Je te détruirais AINSI!" A la vitesse de l'éclair, sa lame mince s'abat sur un coffret exquis de chêne, le cassant en mille morceaux avec une force invisible. "Laisse-moi maintenant te montrer comment on fait..."*

Une fois dans la prochaine aventure, le ranger peut ajouter +2 en force à un coup simple qui touche.

ENTRAÎNEMENT

La formation d'un ranger elfe est moins formelle que la formation de beaucoup d'autres guerriers. Dans la Maison noble il n'y a aucun " cours de formation " car il n'y a là aucun instructeur officiel. Cependant, il est presque certain qu'il y aura un autre ranger qui passera par la Maison noble pendant que le ranger souhaitant s'exercer y séjourne. Ils passeront le temps en perfectionnant leurs compétences et en échangeant des informations utiles.

Ceci tend à focaliser l'esprit du ranger, sur une période ou il n'est pas seul, les deux parties ayant appris beaucoup l'une de l'autre. Les rangers elfes s'accordent à ce que les Maisons nobles doivent être maintenues afin d'accomplir cette fonction essentielle, et ainsi ils donnent beaucoup d'or pour maintenir les traditions antiques vivantes. La fermeture ou l'abandon d'une Maison noble est une cause de grand souci parmi les Dépossédés, car avec elle meurt une partie de leur culture déjà en voie d'extinction.

RÈGLES DE FORMATION

Dans la Maison noble, le ranger elfe peut être formé jusqu'à son prochain niveau de combat, s'il a assez d'or pour payer la formation. Indépendamment des augmentations caractéristiques gagnées, comme énumérées sur le tableau de niveau de combat, le ranger gagnera une nouvelle compétence ou sort chaque fois qu'il gravit un niveau.

TABLEAU DES COMPÉTENCES ET SORT

À la fin de cette section, il y a un tableau des compétences et sorts que le ranger peut gagner pendant qu'il s'exerce. Noter qu'il n'y a pas un tableau séparé pour le Mage et le chevalier, simplement un tableau simple numéroté de -8 à +22.

Les sorts et les compétences sont arrangés de sorte qu'un mage gagne un sort, et un chevalier gagne des compétences. Cependant, il est toujours possible à un Mage de gagner une compétence, et à un chevalier de gagner un sort.

Quand le ranger s'exerce pour gravir un niveau de combat, il fait un jet sur le tableau des compétences et des sorts. Un ranger sur la voie de guerrier lance 2D6+ le niveau de combat, pour voir ce qu'est son nouveau sort ou compétence. Un ranger sur le chemin de la magie lance 2D6- le niveau de combat, pour voir quel nouveau sort ou compétence il gagne. Par exemple, si un ranger mage s'exerçait pour atteindre le niveau 5, il lance 2D6 - 5 pour voir quel sort ou compétence il gagne. Obtenant un 1 et un 2, il obtient un total de 3. 3-5=-2, et le résultat -2 sur le tableau des sorts et compétences est le sort "Orage de Vengeance". Ce sort est ajouté à son livre de sort.

Si le ranger obtient la même compétence ou sort deux fois, il peut relancer les dés. S'il obtient toujours le même résultat, il peut essayer une fois de plus, et une fois de plus seulement. Après, il doit renoncer et laisser ses sorts et compétences tel qu'ils étaient.

ENTRAÎNEURS

Il n'est pas toujours certain que le ranger s'exercera avec un elfe d'un niveau plus élevé que lui-même. Parfois, il peut passer le temps à discuter avec un nouveau venu de la façon de vivre des rangers. Il y a toujours quelque chose à glaner d'une telle réunion, d'une façon ou d'une autre. Pour voir comment se passe la formation, le ranger doit d'abord lancer 1D6 pour voir si son "instructeur" est plus ou moins expérimenté que lui-même.

1 L'entraîneur est moins expérimenté que le ranger.

2-4 L'entraîneur est un elfe de même expérience que la ranger

5-6 L'entraîneur est un elfe d'une plus grande expérience que la ranger.

Si l'entraîneur est moins expérimenté.

Le ranger doit payer et modifier son profil en conséquence. Cependant, s'il est un chevalier en lançant sur les compétences ou sort du tableau, déduire 1D6 de n'importe quel jet que vous faites au lieu d'ajouter le niveau de combat. Si le ranger est un mage, alors ajouter 1D6 aux points au lieu de déduire le niveau de combat comme normalement.

Si l'instructeur est votre égal

Le ranger peut s'exercer comme d'habitude, payant l'or et lançant sur les compétences et sort du tableau normalement.

Si l'instructeur vous est supérieur

Le ranger s'exerce comme d'habitude, payant et lançant sur les compétences ou sort du tableau normalement, y compris la majoration ou la minoration pour le niveau de combat normalement.

Un chevalier ranger peut, s'il le souhaite, lancer 1D6 et ajouter à ses points jusqu'au résultat obtenu. Ainsi, s'il obtient un 4, il pourrait additionner 1, 2, 3 ou 4 à son jet sur les compétences ou sort du tableau.

Si votre ranger est un mage, alors il peut lancer 1D6 et déduire le résultat de son jet sur le tableau de compétences ou de sort. Ainsi, s'il obtient un 3, il pourrait déduire 1, 2 ou 3 de son jet sur le tableau des compétences ou des sorts.

CHANGEMENT DE VOIE

Si votre ranger est un guerrier et que ses sorts sont plus nombreux que ses compétences (ou vice versa !), alors il changera de voie. Toutes les règles pour l'armure, lancer de sorts etc... pour la voie particulière que vous appliquez maintenant, et vous ne pouvez plus employer les objets de trésor, les armements et l'armure qui ne sont plus applicables à votre guerrier. Dorénavant, quand vous vous exercez pour gravir des niveaux de combat, vous vous exercerez comme approprié pour votre nouvelle voie.

TABLEAU DE COMPETENCES ET DE SORTS

-8 SORT Attaque

Lame de sang

Le ranger est entouré par un nuage des lames qui tourbillonnent, le sang s'égouttant pendant qu'elles entaillent et réduisent ses ennemis.

Chaque monstre dans une case adjacente peut être frappé par les épées magiques qui tourbillonnent. Lancer un D6 pour chaque monstre. Les points exigés sont les suivants :

Titre	Score
Novice	6
Champion	5
Héros	4
Seigneur	3

Sur les jets de dés réussis, ce monstre souffre 1 blessure x niveau du lanceur, sans aucune déduction.

-7 SORT Soins

Aura de vitalité

Le ranger répand une aura d'or brillante, qui remplit le secteur, d'une douce lumière dorée.

Chaque guerrier sur la section de plateau regagne 1 point de vie.

-6 SORT Défense

Bouclier de Tor Alessi

Le ranger met en place un bouclier magique autour des guerriers, les masquant sous un dôme impénétrable de magie brute.

Le domaine couvert par le bouclier magique dépend du niveau du lanceur.

Un novice ou un champion ranger peut seulement couvrir une case, ainsi il peut lancer le sort que sur un seul guerrier dans la même section de plateau que lui-même.

Un héros ou un seigneur ranger peut couvrir un secteur de quatre cases.

Les guerriers sous le bouclier peuvent seulement être frappés par un monstre que s'il obtient le score indiqué sur le tableau ci-dessous. Le ranger déclare où le bouclier tombe, mais il doit faire attention à ne protéger aucun monstre, car ils gagneront les mêmes avantages que les guerriers !

Niveau	Cases couvertes	Points des monstres pour toucher
Novice	1	4+
Champion	1	5+
Héros	2x2	5+
Seigneur	2x2	6+

Durée : Dure jusqu'à la fin du tour

-5 SORT Spécial

Souffle de Bel Shaanar

Le donjon est rempli d'une brise légère, qui gonfle les manches et les manteaux des guerriers, et remplit l'air de saveur de sel de mer.

Les cœurs des guerriers sont enivrés, et ils attaquent leurs ennemis avec une vigueur renouvelée. Un certain nombre de guerriers gagne des attaques supplémentaires pour ce tour. Le tableau ci-dessous montre comment les guerriers sont affectés par le sort, et combien d'attaques supplémentaires ils gagnent. Le ranger choisit quels guerriers sont affectés.

Niveau du lanceur	No. affecté	Effet
Novice	1	+ 1 attaque
Champion	2	+ 1 attaque
Héros	2	+ 2 attaques
Seigneur	2	+ 1D6 attaques

Durée : 1 tour

-4 SORT Soins

Vigueur de Bel-Korhadris

Le ranger effectue un rituel antique de soins hérité des grands mages de Saphery.

Les guerriers sentent l'énergie perdue retourner dans leurs membres las. Le nombre de guerriers affectés par le sort change selon le niveau du lanceur. Personne ne peut avoir plus de points de vie que ses points de vie d'origine. Le ranger choisit quels guerriers sont affectés.

Niveau du lanceur	Nombre affecté	Effet
Novice	1	+1D3 points de vie
Champion	1	+1D6 points de vie
Héros	1	+1 point de vie par niveau de combat
Seigneur	2	+1 point de vie par niveau de combat

Durée : Immédiat

-3 COMPETENCE Attaque

Seigneur d'arme

Le temps passé dans la méditation, la formation et la discussion à la Maison noble s'est avéré bénéfique, car les compétences en combat du ranger sont affûtées à la perfection.

Le ranger elfe peut essayer d'employer cette compétence une fois par tour. Il peut choisir un des avantages suivants :

- +1 attaque ce tour
- +1 à tous les jets pour toucher ce tour
- +1D6 en de force pour la résolution des dommages ce tour. Le ranger n'obtient pas automatiquement l'avantage, il doit d'abord réussir un jet de dé :

Niveau	1D6
Novice	6+
Champion	5+
Héros	4+
Seigneur	3+

-2 SORT Attaque**Orage de Vengeance**

Pendant que ranger capte les vents de la magie, un orage violent se précipite sur le secteur. Les vents violents décornent les minotaures, mais évite miraculeusement les guerriers.

Chaque monstre sur la section de plateau doit lancer 1D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à son endurance pour éviter d'être jeté à terre. Le joueur de ranger lance les dés pour les monstres. Un résultat de 6 est toujours réussi, peu importe l'endurance du monstre.

Si un monstre est jeté à terre, il subit 1D6 blessures sans les déductions d'armure. Tous les coups contre un monstre jeté à terre seront à +2 pour toucher. Il faudra à un monstre un tour entier pour se lever. Pendant ce temps il peut ne faire rien faire d'autre.

-1 SORT Spécial**Lueur de l'aube**

En marmonnant des mots étranges dans la langue antique de sa race, le ranger imprègne un objet simple avec la lumière de l'aube, dégageant la même lumière que la lanterne.

Choisir un objet. Il rougeoie maintenant brillamment, et le porteur peut explorer comme le chef avec la lanterne. La lueur magique n'est pas permanente. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir, la lueur meurt.

0 COMPETENCE**Esquive**

Le ranger elfe peut essayer d'éviter une attaque, soit au corps à corps, soit par arme de jet.

La ranger elfe doit lancer un 5+ pour esquiver un coup de cette façon.

Il peut essayer une fois par tour.

1 SORT Soins**Pouvoir de la lumière**

Le Mage invite la puissance de la lumière et de la magie à le soutenir dans l'obscurité du donjon.

Ce sort peut être lancé une fois et une fois seulement par donjon. Le ranger regagnera 1D6+2 points de vie dans la phase de pouvoir de chaque tour, bien qu'il puisse ne jamais dépasser ses points de vie d'origine.

S'il est réduit à zéro point de vie, le sort le guérira une fois de plus pour 1D6+2 blessures, le tenant encore sur ses jambes. Après son effet disparaît jusqu'à ce qu'il le lance encore dans le prochain donjon.

2 COMPETENCE**Le Guérisseur**

Le ranger elfe a le don de guérisseur, lui permettant de traiter des maladies et des blessures.

À la fin du tour, s'il n'y a aucun monstre sur le plateau, le ranger peut guérir n'importe quel guerrier (lui y compris), de 1D6 blessures +1 multiplié par le niveau de combat de l'elfe sur un résultat de 4 à 6 sur 1D6. Sur un résultat de 2 ou de 3 rien ne se produit, tandis que sur un 1, l'intervention tourne mal et le guerrier subit 1D6 blessures à la place sans aucune déduction.

3 SORT Défense**La poussière de Khaine**

Ouvrant une petite poche en cuir, la ranger lance une petite quantité de poussière dans l'air. La poussière serait de la terre et des os de ceux qui sont morts dans la crainte de Khaine, le dieu elfe de la guerre. La poussière tourbillonne dans la pièce, aveuglant les guerriers et les monstres.

Aucun autre combat ou magie n'est possible ce tour, et le taux du mouvement des guerriers est divisé par deux pendant qu'ils progressent dans la poussière. Dans la poussière, les guerriers ne peuvent pas être bloqués. Lancer une fois, ce sort dure un tour entier.

4 SORT Attaque**Onde de choc**

En utilisant un sort antique, le ranger elfe produit une onde de choc dans le donjon.

Le ranger choisit un monstre, et lance 1D6. Sur un résultat de 3+, le monstre subit 1D6 blessures +1 multiplié par le niveau de combat du lanceur, avec les déductions normales pour l'armure et l'endurance.

Si le ranger obtient encore un 3+, après qu'il ait lancé les dés pour blesser le monstre, il peut passer à un autre monstre sur la même section et essayer encore, lançant un autre 3+ pour voir si ce monstre est affecté aussi. Il peut continuer à faire ceci pour chaque monstre sur la même section que la ranger.

Il peut essayer ceci une fois par monstre sur la section par tour. Dès qu'il n'obtient pas un 3+ pour voir si le prochain monstre est affecté, l'onde de choc meurt au loin, le monstre n'est pas affecté, et le sort est terminé.

5 COMPETENCE**Endurer**

L'attaque du monstre provoque une blessure dans la poitrine du ranger profonde d'un pouce, mais, rassemblant ses pouvoirs sauvages il serre les dents et ignore la terrible douleur.

Cette compétence permet au ranger d'ignorer les blessures provoquées par un coup simple qui le tuerait autrement. Cette compétence peut être employée une fois par aventure.

6 SORT Soins**Palais d'Avelorn**

Invoquant une porte dimensionnelle, le ranger elfe se retrouve dans le palais de la reine Eternelle à Avelorn. Si c'est une illusion, ou s'il voyage vraiment par des moyens magiques à Ulthuan, personne ne le sait.

Cependant, dans le palais ses blessures sont guéries.

Enlever le ranger du jeu tant qu'il est à Avelorn ! Pour chaque tour que la ranger reste à Avelorn, il regagne 1D3 blessures, jusqu'au maximum de ses points de vie d'origine. Tant qu'il est à Avelorn il peut ne faire rien d'autre. Il peut revenir d'Avelorn quand il le souhaite. Il apparaîtra toujours dans la pièce ou il a disparu, sur une case de son choix, au début de la phase de pouvoir.

7 VOUS POUVEZ CHOISIR ENTRE LE NUMÉRO 6 OU LE NUMERO 8

8 COMPETENCE

Frappe instinctive

Un monstre surgit hors de l'obscurité vers le ranger. Il ne l'a pas plus tôt vue que son épée est dehors et prête à frapper.

Cette compétence permet au ranger de faire une attaque immédiate sur un monstre dès qu'il sera placé sur le plateau à côté de lui. S'il y a plus d'une cible éligible alors vous pouvez choisir le monstre attaqué. L'attaque est en plus de celles que votre guerrier peut faire à ce tour.

Ce coup peut ne pas causer de coup mortel, et en frappant, le guerrier est immunisé contre tous les effets psychologiques provoqués par la cible.

9 SORT

Soins

Pouvoir de Téclis

En utilisant un sort qu'il dit lui avoir été remis par Téclis lui-même, la ranger elfe envoie des faisceaux de puissance curative sur les guerriers blessés.

Lancer 1D6 pour chaque guerrier sur le plateau. Sur un résultat de 1, de 2 ou de 3 rien ne se produit. Sur un résultat de 4+, le guerrier récupère 1 point de vie par niveau de combat du lanceur.

10 COMPETENCE

Maître d'épée de Hoeth

Cette compétence est une forme spéciale d'attaque rapide comme la foudre, en provenance de Hoeth.

Prenant des années d'entraînement à un maître, le coup est presque imparable.

La ranger elfe doit lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou de 6, il double ses attaques.

Sur un résultat de 2 à 4, il attaque normalement.

Sur un résultat de 1 il s'entrave et tombe à terre. Il ne peut rien faire pour le reste du tour et les monstres ont +2 pour le toucher.

Il peut essayer ceci une fois par tour

11 COMPETENCE

Cri de Vengeance

Sentant le ressentiment amer dans son âme, la ranger elfe lance sur ses ennemis sans respect pour sa sécurité personnelle.

A chaque attaque que le ranger fait ce tour et qui touche, il cause le triple des dommages habituels. Cependant, s'il manque, alors le monstre qu'il attaquait contre attaque immédiatement. Cette attaque est résolue par le monstre comme la compétence "Frappe instinctive".

Le ranger peut essayer ceci une fois par aventure.

12 SORT

Attaque

Épée d'Aenarion

L'elfe hurle de douleur pendant que le contour brumeux d'une épée dégoulinante de sang apparaît dans sa main.

Là où il frappe, il n'y a rien que sang et mort.

Choisir un monstre à côté du ranger elfe. Il subit 1D6 blessures par niveau de combat du lanceur, sans aucune déduction pour l'endurance ou l'armure.

13 COMPETENCE

Ombre rapide

Le ranger est tellement rapide dans le combat qu'il est une tache floue comparée aux autres guerriers, frappant avant que ses adversaires puissent même sentir le souffle.

Peu importe l'initiative, ou tout autre rang, sur un résultat de 4+, le ranger peut attaquer le premier.

Il peut essayer ceci une fois par tour.

14 SORT

Défense

Garde d'épée de Hoeth

Le ranger est entouré par un mur de lames tourbillonnantes, le rendant pour ses ennemis, presque impossible à toucher.

La ranger est à +1 en endurance par niveau, jusqu'à une bonification maximum de +5, et tous les monstres l'attaquant sont à -1 pour le toucher.

15 COMPETENCE

Feinte

En voyant le monstre se préparer pour attaquer, le ranger fait semblant de se déplacer d'un côté, avant de faire juste le contraire.

La ranger peut essayer de faire une feinte une fois par tour, pour éviter une attaque qui l'a touché. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, la feinte ne fonctionne pas. Sur un jet de 5, elle est réussie, et l'attaque du monstre rate. Sur un 6, la feinte était si réussie que le monstre perd le reste de ses attaques pour le tour.

16 COMPETENCE

Avertissement d'Asuryan

La ranger semble toujours avoir une longueur d'avance sur les monstres.

Quand il tombe dans une embuscade, le ranger lance 1D6. Sur un résultat de 6, il avertit les guerriers, et les attaquants ne réussissent pas leur embuscade.

Le ranger peut essayer ceci une fois par événement qui produit des monstres avec des capacités d'embuscade.

17 SORT

Attaque

Fureur d'Indrauguir

Tenant haut une simple écaille de dragon, le ranger elfe est couvert par une boule de flamme. En un instant, les flammes augmentent pour remplir la pièce entière.

Miraculeusement, les guerriers ne sont pas affectés, mais les monstres sur la section sont desséchés et brûlés par le souffle du dragon.

Chaque monstre dans la pièce subit 1 blessure x niveau du lanceur.

18 COMPETENCE

Fracas de bouclier

Mettant toute sa force derrière son bouclier, le ranger pousse ses ennemis de côté.

Avant de se déplacer, le ranger peut essayer cette compétence. Il doit lancer 1D6 et ajouter son niveau aux points. S'il marque 8 ou plus, alors il réussit.

S'il le réussit, AVANT DE se déplacer, il peut pousser n'importe quel monstre d'une case adjacente vers l'arrière ou sur le côté, s'il y en a une de vide. Il peut essayer ceci une fois par tour.

19 COMPÉTENCE**Mur d'acier**

L'épée du ranger est une tache floue miroitante par laquelle rien ne peut passer.

Dans un couloir ou une porte, aucun monstre ne peut passer à côté de l'elfe tandis qu'il emploie cette compétence, si se sont des monstres volant, ils ne sont jamais bloqués. Ils doivent le tuer afin d'arrêter sa lame tourbillonnante.

20 COMPÉTENCE**Seigneur de bataille**

Par son entraînement rigoureux, le ranger peut tirer sur la cible, sans devoir s'arrêter pour viser.

La ranger peut tirer avec une arme de jet AVANT ou pendant qu'il se déplace. Ceci épuise son quota d'attaques comme d'habitude.

21 COMPÉTENCE**Flamme de Vengeance**

Cette compétence permet à l'elfe de se déplacer et de combattre avec une grâce fluide, tirant avec une arme de jet et attaquant au corps à corps dans la même seconde.

Si l'elfe a une arme de jet et plus d'une attaque, il peut fractionner ses attaques entre le corps à corps et les attaques d'arme de jet comme il le souhaite. Par exemple, si le ranger a un total de 3 attaques, il peut choisir de faire 2 attaques par tir et 1 attaque au corps à corps. L'attaque à l'arme de jet en utilisant cette compétence ignore les règles habituelles qui veulent que l'on ne puisse pas tirer depuis une case adjacente à la cible.

22 COMPÉTENCE**Frappe au Cœur**

Avec un mouvement brusque désespéré, le ranger traverse la garde de son adversaire et le frappe profondément en plein cœur.

Le ranger peut employer cette compétence au lieu de toutes les autres attaques qu'il pourrait avoir. Il peut faire une attaque contre un seul ennemi à la place, et s'il frappe, alors l'ennemi subit 1D6 blessures par niveau de combat du ranger, sans déductions pour l'armure. Cette attaque peut ne pas causer de coup mortel.

Il peut essayer ceci une fois par tour.

DIRECTIVES DE JEU DE RÔLE

Si vous jouez à Warhammer Quest avec un maître de jeu et des aventures pré écrites, alors un ranger elfe est une bonne recrue pour les guerriers. Évidemment, selon sa voie, il penchera vers le combat ou la magie, mais n'importe la voie qu'il suive, il aura toujours un sort curatif utile dans sa manche, et il tiendra honorablement sa place contre la plupart des monstres.

Si vous jouez un mage, et il a sort de soins, alors vous pourrez substituer le ranger au magicien, comptant sur les sorts du ranger pour soigner les guerriers. Le ranger elfe offre de nombreuses occasions pour le jeu de rôle entre les joueurs, car son arrogance et son complexe de supériorité devraient agacer les autres guerriers de temps en temps et provoquer des frictions. Si vous devez jouer un ranger elfe, ne pas le rendre humble ou précieux ! Il rivalisera avec le nain côté rancune et il sera rancunier longtemps. Se rappeler que le reste des elfes ont abandonnés ceux de sa race à leur destin, même les elfes sylvains qui vivent au loin caché dans les forêts.

Les nains ont usé de la trahison en écrasant les villes elfiques du vieux monde une fois que l'appui du roi Phoenix leur a été retiré, il ne peut donc pas vraiment leur faire confiance. Les humains sont généralement primitifs et bruts, ils n'ont pas vécu assez longtemps pour pouvoir vraiment revendiquer leurs droits sur les royaumes qu'ils déclarent être les leurs. Même les Hauts elfes d'Ulthuan sont une pâle ombre de leur ancienne splendeur...

Cela ne veut pas dire que les rangers soient sombres ou malheureux tout le temps. Ils sont cependant vus comme distant, mystérieux et invariablement arrogant et condescendants par tous ceux qu'ils rencontrent. En même temps, les rangers ont une réputation de seigneurs honorables et fiers d'une tradition antique et puissante.

Ils ont apporté beaucoup de connaissance au vieux monde, et ont considérablement aidé l'établissement de plusieurs des villes de l'humanité. En bref, ils sont généralement traités avec un respect froid et distant. Le ranger elfe sera intéressé par presque n'importe quelle aventure qui lui donnera l'occasion de voyager très loin, porter des coups aux ennemis de sa race (dont la liste est facilement extensible pour inclure presque n'importe qui) et pour rechercher certains artefacts antiques et puissants. Aussi longtemps qu'il est traité avec le respect qu'il lui est dû, alors il fera un compagnon solide, mettant à disposition ses compétences et capacités supérieures au service de l'aventure.

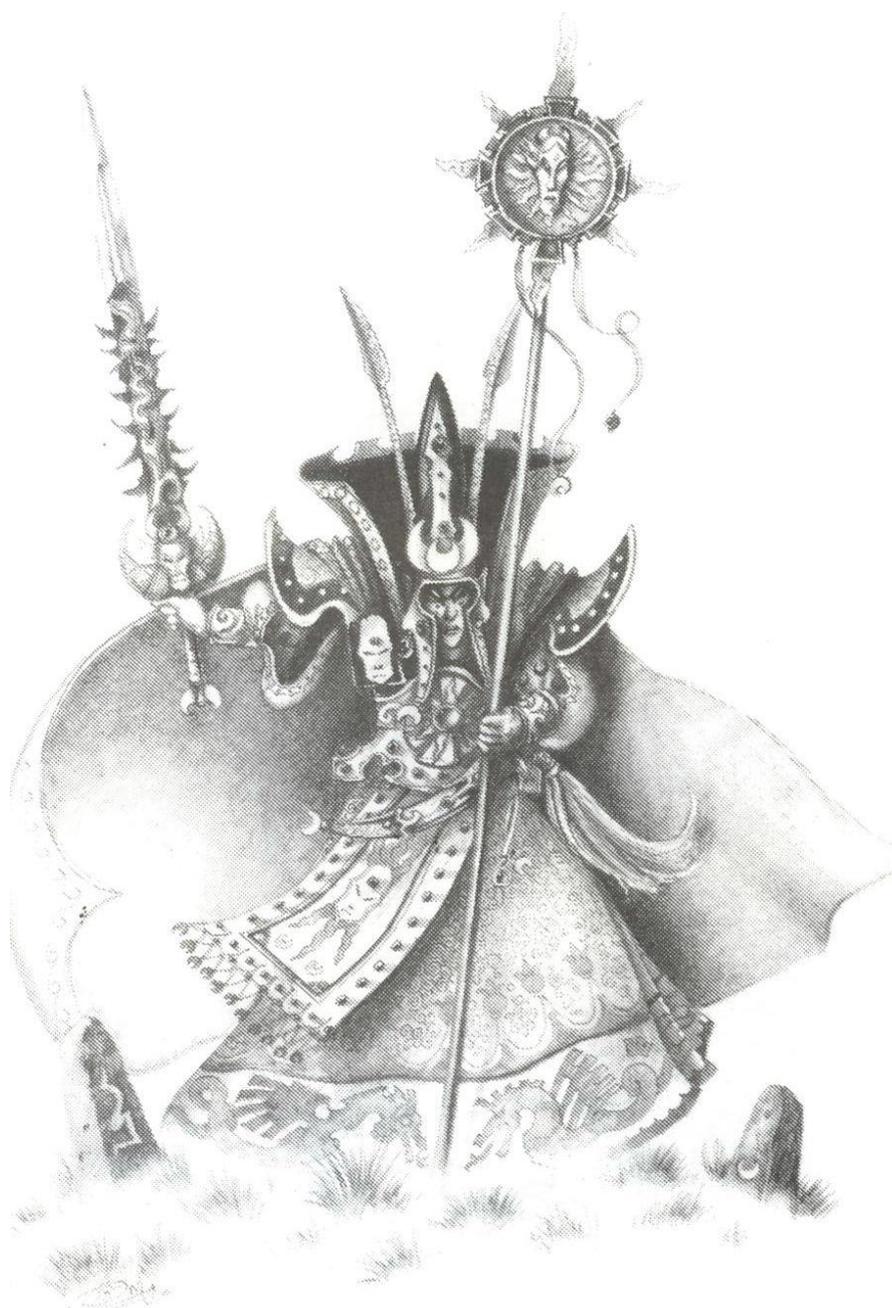
TESTS D' ACTIONS DU RANGER

Quant aux tests et au comportement général, le joueur et le maître de jeux devraient considérer qu'un ranger elfe est en premier lieu un elfe. En tant que tel, il devrait être bon aux mêmes actions que l'elfe du livre de Jeu de rôle. Il ne sera pas aussi bon que l'elfe aux tests qui impliquent l'agilité et les réactions, telles que sauter, esquiver, plonger etc... Cependant, s'il est un mage, alors il sera presque aussi bon que le magicien à beaucoup de tests, tels qu'identifier des objets, déchiffrer des écrits antiques, résister à la magie etc...

D'autre part, s'il est un chevalier ranger, il peut être presque aussi bon que le barbare aux tests de combats, désarmer ses adversaires etc... En général, il est assez bon pour tout, avec une préférence pour les tests physiques ou les tests basés sur la magie selon sa voie.

Niv	Or	Titre	Mouv	CC	Tir	Force	Dom	End	Points de Vie	Init	Attaq	Chan	Vol	Comp	Bloc
1	0	Novice	4	4	5+	3	1	3	1D6+7	5	1	0	2	-	3+
2	2000	Champion	4	5	5+	3	1	3	2D6+8	6	1	0	3	1	3+
3	4000	Champion	4	5	5+	4	1	3	2D6+8	6	2	1	3	2	3+
4	8000	Champion	4	6	5+	4	1	4	3D6+9	7	2	1	3	3	3+
5	12000	Héros	4	6	4+	4	2	4	3D6+9	7	3	1	4	4	3+
6	18000	Héros	4	6	4+	4	2	4	4D6+10	8	3	2	4	5	2+
7	24000	Héros	4	6	4+	4	2	4	4D6+10	8	4	2	4	6	2+
8	32000	Héros	4	6	3+	4	2	4	5D6+11	8	4	2	5	7	2+
9	45000	Seigneur	4	7	3+	4	3	4	5D6+11	8	4	3	5	8	2+
10	50000	Seigneur	4	7	2+	4	3	4	6D6+12	9	4	3	5	9	2+

NOTES : La colonne de compétence indique le nombre de sorts/compétences supplémentaires que le ranger a à ce niveau, par rapport à celui de début.



Toujours plus profond

"Cessez vos babillages enfantins et restez à côté!" Une lueur magique a pris naissance dans l'obscurité, éclipsant la faible lueur jaune de la lanterne. Des reflets d'or ont scintillé sur l'armure inestimable et antique de la haute silhouette pendant qu'ils progressaient prudemment.

Les autres se sont regroupés devant les portes en pierre qui leur refusaient l'entrée depuis une heure ou plus, en dépit des efforts de Kragni Doigts de pierre, le célèbre chercheur d'or nain. Il a murmuré quelque chose au sujet de " L'autre gonzesse qui fera peut-être mieux" pendant qu'il remettait ses outils dans sa ceinture.

"Qu'est-ce que tu en penses, ranger?" La voix froide est sortie d'un heaume de guerre sans particularité, et le guerrier en armure a fait un pas de côté. Personne ne savait vraiment qui était Damgran Tueur d'Orque, et pourquoi il avait rejoint les guerriers, mais ils appréciaient sa puissance de massacre dans le combat. Dans ces circonstances ils étaient heureux de ne poser aucune question.

Les guerriers étaient, si leur estimation était bonne, au seizième niveau de Karak Azgal. À l'origine, leur quête était de tuer le Nécromancien Vidas Vaal qui avait installé un temple à ses dieux ténébreux dans le quatrième niveau de l'antique ville naine abandonnée. Ils avaient été payés grassement d'avance, avec promesse de toucher encore plus à leur retour en cas de succès. Ils avaient détruit la tanière du Nécromancien et avaient massacré ses serviteurs diaboliques.

Vidas Vaal lui-même s'était échappé, et les guerriers l'avaient poursuivi dans l'obscurité. À peine une heure plus tard ils étaient tombés sur les hordes de morts-vivants nouvellement créés, dans les halls ténébreux de Karak Azgal par le Nécromancien pour ses expériences maléfiques. Ils étaient des centaines et les guerriers, fatigués du combat précédent, ont été forcés de battre en retraite, la sortie bloquée derrière eux.

Les halls et les galeries qu'ils parcouraient maintenant étaient sans âge, et il était évident qu'aucune créature vivante n'habitait les tunnels humides de ce royaume autrefois brillant.

Le fait déconcertant était que n'importe quelle direction qu'ils prenaient, les galeries les conduisaient toujours plus bas. Des chutes de pierres bloquaient les tunnels ascendants, les escaliers se sont effondrés devant eux, et les chemins qui semblaient mener à la surface, plongeaient invariablement vers le bas une fois de plus.

Même le sifflement guilleret de Ned Neddley, le voleur Halfling, s'était tu, après deux jours de descente incessante dans la gueule de l'obscurité. "C'est pire que de la mauvaise chance," avait-il déclaré plus tôt. "Quelque chose d'étrange est en train de se passer."

Les autres guerriers avaient ri, mais leur moquerie a fait écho dans l'obscurité. Ils avaient tous la crainte secrète que quelque chose les forçait à descendre cette route isolée sous la montagne. Après tout, est-ce que ces cavernes et pièces étaient vraiment tout à fait privées de vie, peut être qu'une bête particulièrement terrifiante en ait fait sa demeure. Personne excepté le Halfling n'avait exprimé ses craintes, et les autres ont fait mine de se moquer de lui pour ne pas avouer leur propre peur.

"La ferme, pépin de pomme," le guerrier chaussé de fer avait grogné, en serrant sa main sur sa puissante hache de bataille. Le seul guerrier qui semblait indifférent à leur situation difficile était Haradrel le ranger elfe, dont le calme arrogant n'était pas entamé. Il marchait lentement, laissait les autres parler, et présenter leurs observations sur l'architecture et le manque de monstres comme s'il remettait en cause la conduite de l'expédition par Kragni le nain qui les entraînaient dans un endroit si vide.

Ensuite, ils étaient parvenus aux portes à l'extrémité du tunnel. C'était de vastes portes entièrement en pierre, de plus de cinquante pieds de haut, et couvertes de symboles et d'antiques runes de puissances.

La lumière de la lanterne a illuminé à peine un tiers de la surface des portes, mais il était évident qu'elles n'avaient pas été ouvertes depuis de nombreuses années.

"Ouvres-les, barbu," le guerrier avait parlé de sa voix monocorde caractéristique, exempte d'émotion ou de sentiment.

"Tiens bon, mon ami, ce sont des runes magiques elles sont clairement ici dans un but précis. En outre, il n'est pas en mon pouvoir de les défaire. Il y a une magie forte ici, et aucun magicien parmi nous." Le nain tirait machinalement sur sa barbe, trahissant son inquiétude.

À la mention de l'absence de magicien, Haradrel eut un sursaut vite réprimé, mais ne dit rien.

Le Halfling s'est fondu dans l'ombre. Il a eu un mauvais pressentiment quand il a senti, plusieurs signes de mauvais augures. Il sentait que toutes les prémices classiques d'une catastrophe se préparaient, sa main droite le faisait souffrir d'une vieille blessure qu'il avait récolté en volant les bijoux du maire de Talabheim, et les poils de ses pieds étaient tout hérissés.

Son estomac maugréait chaque fois qu'il allait se passer quelque chose d'excitant. Malheureusement, Ned savait d'une expérience amère que son estomac ne pouvait pas distinguer "la bonne excitation" comme assister à un festin somptueux ou trouver sans surveillance un objet précieux tombé sur le bord de la route, et "la mauvaise excitation" comme tomber au coin d'une rue directement sur la patrouille du guet en portant la recette quotidienne de la boulangerie d'Arnold à Nuln. Il craignait que les signes soient, à l'heure actuelle, plutôt susceptible d'être de la mauvaise sorte.

Après une brève discussion, les guerriers avaient essayé d'ouvrir les portes, mais en vain. Le guerrier avait frappé les portes avec sa grande hache, les bosselant à plusieurs endroits mais ne parvenant nullement à les ouvrir.

Le chercheur d'or était parvenu à comprendre toutes les runes naines, mais cela ne changeait rien à la situation. Les portes restaient résolument fermées. Doigt de Pierre avait conclu que les runes naines avaient été ajoutées après-coup dans un passé éloigné, sur des portes qui avaient été déjà fermées depuis de nombreuses années.

En fin de compte, les guerriers avaient commencé à argumenter sur ce qu'il fallait faire. Le nain était en faveur de continuer la tentative de forcer les portes. Le Halfling a clairement voulu mettre autant de distance possible entre les portes imposantes et eux, tandis que le guerrier en armure montrait sa frustration en donnant des coups de pied dans les portes sans but précis.

Ensuite, le ranger avait fait un pas en avant, daignant honorer les autres de sa présence. Il avait passé la dernière heure assis dans le silence, une intense concentration se lisant sur son visage, comme s'il essayait de saisir une mémoire éloignée dans les tréfonds de son esprit. Si les autres avaient observé, Ils auraient noté un regard triomphant illuminer son visage, avant qu'il ne se lève, ne s'époussette et ne s'approche des autres en train de discuter.

" Tueur d'Orques, tu peux marteler ces portes jusqu'à demain, elles ne s'ouvriront pas." Se tournant vers Kragni Doigt de Pierre, il a incliné la tête sagement. "Pour une fois que tu as raison. Ce qui se trouve au-delà de ces portes est plus ancien que votre race elle-même."

Se dressant de toute sa haute taille, le ranger a écouté attentivement à la porte quelques moments avant de commencer à chanter les mots d'un sort mystérieux. Ses poings serrés et le scintillement de son front ont trahi son intense concentration. Les autres observaient ne voyant aucun signe d'un effet quelconque. "Il est branque," a chuchoté Nedd, fouillant dans sa poche à la recherche d'un casse-croûte réparateur. L'action réflexe avait été répétée plusieurs fois ces dernières semaines, et les doigts du Halfling ont semblé refuser de croire que le sac en cuir était totalement vide, il ne restait même pas une miette. Inconsolable, Nedd a tourné de nouveau son regard vers les portes.

Le nain a coulé au ranger, un oeil fermé par la concentration. Il a tiré sur sa barbe machinalement, et a incliné la tête devant le ranger avec respect. "C'est un vieux, très vieux langage qu'il parle, et tu ferais bien de ne pas te moquer."

Le guerrier a juste grogné et prit une position de combat. "Je sens quelque chose de mauvais au-delà des portes." Sa voix plate et froide a éraillé l'air comme la craie sur un tableau noir.

Un moment plus tard le ranger s'est détendu visiblement et a ouvert les yeux. "C'est fait, je pense. Maintenant nous devons juste prier qu'il ne demeure plus là dedans ou que peut-être il soit parti au loin traiter ses affaires." Les portes étaient encore fermées. Le ranger a jeté son manteau en arrière par dessus son épaule et a ajusté sa couronne de guerre.

"Elles sont encore fermées, Grandes Oreilles," a laissé tomber Nedd le Halfling, en avançant vers les grandes portes en pierre cachant mal sa déception. "Nous avons attendu ici des heures, juste pour se faire sauter dessus par une bête terrible, si c'est un certain genre de plaisanterie..." Le Halfling a touché les portes, et elles se sont silencieusement ouvertes, et les guerriers ont été baignés dans une lueur d'or scintillante.

Devant eux, les grandes portes se sont ouvertes sur une chambre au trésor que même Nedd n'aurait pu imaginer dans ses rêves les plus fous. De l'or était empilé tout autour de la caverne, à perte de vue, et c'était le reflet de cet or qui illuminait d'une lumière jaune la vaste caverne. Des armures d'excellente facture étaient disposées autour, ainsi que beaucoup d'épées magiques d'armes, de fléaux, de marteaux de guerre, de haches... Tout rougeoyait du reflet de la lumière sur l'or et de leurs propres auras magiques.

Les piles de pierres gemmes rares, les émeraudes, les rubis et les diamants atteignaient le plafond et rivalisaient, avec celles serties sur les casques, les armes, les armures et les boucliers. Les guerriers sont restés bouche bée. Nedd Neddley le premier. Le chercheur d'or avait laissé tomber sa fidèle hache sur un monceaux d'or, et le souffle du guerrier énigmatique sortait de son casque comme celui d'un taureau exaspéré.

Le ranger est entré dans la chambre avec un calme apparemment, mais un observateur attentif aurait noté le pli nerveux sur son front, et le fait qu'il tenait très serré la poignée de son épée. Nedd Neddley était très, observateur, et sa main lui faisait mal, très mal maintenant. Son estomac a chaviré encore, mais comme dans une transe, il a suivi le ranger, et a franchi le seuil de la caverne. Le chercheur d'or et le chevalier ont suivi.

"D'abord... S'occuper des corps," a chuchoté le ranger, regardant soigneusement autour de lui en se dirigeant vers la plus grande pile de trésor, dont le dessus disparaissait vers le plafond ténébreux de la vaste caverne, au dessus de la montagne scintillante, flottait une brume noire.

"Des corps ?!" ont chuchoté les autres, regardant autour d'eux en essayent de ne pas écraser de leurs pieds les bijoux inestimables.

"Les corps," a répété le ranger, indiquant l'armure ciselée la plus proche se trouvant placé sur une dune de poussière d'or pur.

Pendant que les guerriers approchaient, ils pouvaient voir qu'en effet chaque armure contenait le cadavre ratatiné de son propriétaire, tous dans divers états de décomposition avancée.

"Il y en a des centaines," a chuchoté Neddley, s'immobilisant complètement et regardant la vaste montagne de trésor devant lui. Il y avait un nombre pharamineux d'armure. "Où sommes nous?" a demandé le chercheur d'or, qui était si nerveux qu'en dépit de sa cupidité naturelle il n'avait pas encore pris une pépite ou une simple gemme. Sa bouche était sèche et chaque nerf dans son corps criait "PARTONS D'ICI IMMÉDIATEMENT !!!"

"Je ne crois pas qu'il soit ici, nous avons la chance d'avoir trouvé le plus grand trésor de tous. C'est une chance qui est donnée une fois et une fois seulement, et nous ne pouvons pas revenir en arrière." Le ranger a rassemblé ses dernières réserves de courage et a commencé à escalader la grande montagne d'or.

"Qui n'est pas ici ? Le trésor de qui?" a demandé le chercheur d'or, suivant le ranger lentement, grim pant péniblement sur le tas d'or instable.

Regardant autour de lui, Neddley a vu les grandes portes se fermer lentement. Pendant qu'il les observait, il a vu le guerrier se glisser entre elles et disparaître.

"Le lâche," cria t-il, se tournant pour avertir les autres.

"Les portes sont... Oh ! Les cieux nous protègent," sa voix a grincé, sa gorge est devenue sèche. Dans l'obscurité en haut de la montagne de trésor, quelque chose s'était déplacée. Quelque chose de grand. Neddley s'est dégagé rapidement, se dirigeant vers les portes éloignées aussi rapidement que possible sans demander son reste. S'il y avait quelque chose où il excellait, c'était bien de se tenir toujours sur le qui-vive, prêt à mettre autant de distance entre lui et l'objet de sa méfiance qu'il le pouvait.

Le chercheur d'or a grogné et a soulevé sa hache, les runes d'acuité et de perforation scintillaient froidement sur sa surface. Le ranger a poussé un soupir et tiré sa lame brillante de son fourreau.

Une tête écailleuse, massive, a émergé des ombres. Les yeux anciens ont étudié les guerriers avec curiosité.

"... Un Elfe ?..." La voix a roulé comme le tonnerre à travers la caverne, faisant écho aux murs lointains et brisant plusieurs cristaux délicats en millions d'éclats.

Le ranger gémissait des syllabes gutturales étranges, et une lumière magique verdâtre a clignoté autour de sa tête, la lueur est devenue une aura qui l'a recouvert ainsi que le nain.

"Nous venons pour réclamer ce qui est à nous." Sa voix a retentie tendue mais assurée.

"Et je pense aussi, oui... aux Nains." La voix a maintenant semblé distinctement agressive.

L'énergie a crépité au bouts des doigts du ranger, et un éclair d'énergie blanche a jaillit au loin dans l'obscurité, frappant l'antique dragon empereur sur le museau. Il a reculé sous la douleur, et des gouttes de flamme ont perlées à ses narines, illuminant la caverne entière.

Une petite figure a atteint les portes loin en dessous juste comme elles se fermaient dans un claquement sec, et est tombée à genoux, frappée de panique et de désespoir.

"Qu'il en soit ainsi!" Le grand dragon a hurlé sa fureur et le feu a englouti les deux guerriers se tenant sur la pile d'or. Le bouclier magique d'énergie les a protégés, et ils ont avancé vers le dragon, marchant lentement vers lui face aux flammes.

Une terrible concentration se lisait sur le visage du ranger, et les accents tristes du chant de mort du chercheur d'or ont retenti sur la montagne d'or.

D'un anneau noir sur la main du ranger, une boule de feu cramoisie a volé vers le dragon, brûlant son flanc et l'exaspérant encore plus. Rassemblant ses esprits, le robuste nain a rapidement allumé et jeté trois bombes incendiaires sur la grande bête. Les explosions ont obscurci la vue du grand serpent pendant un moment, puis renversant l'or et des gemmes dans toutes les directions, il jeta le ranger et le chercheur d'or sur le plancher. Au loin, une petite figure grattait d'une manière désespérée les vastes portes.

Quand la fumée et la vapeur se sont dissipées, les deux guerriers se sont trouvés face à face avec la bête exaspérée. Ses yeux ont scintillé de méchanceté, et elle les a étudiés comme un serpent énorme pourrait étudier une petite souris qui a osé le mordre.

"Maintenant mourez, faibles imbéciles," A-t-il hurlé, et le monticule d'or a été obscurci en totalité par un rideau de feu.

Dans l'enfer, les éclairs magiques d'énergie ont crépité et crépité, et les explosions ont fait écho à travers la caverne.

A l'extérieur de la chambre, le guerrier du chaos a écouté attentivement, sa tête casquée collée aux portes en pierre. Les bruits de la bataille étaient amortis mais intenses de ce côté, et son ouïe fine pouvaient distinguer les bruits de la hache du nain et de l'épée du ranger qui heurtaient la chair. Il a incliné la tête dans un salut pour ceux qui seraient bientôt mort, s'étonnant que cela ait duré si longtemps.

Caressant son énorme hache du chaos affectueusement, il savait que le dragon avait tué les guerriers et était fatigué, peut-être même blessé, bientôt quand son seigneur ouvrirait de nouveau les grandes portes, lui, Damgran Tueur d'Orques, pénétrerait dans la salle pour massacrer la bête et en réclamerait le prix. Dès lors il serait connu comme Damgran Tueur de Dragon, et ses maîtres du chaos seraient satisfaits.

Il s'est arrêté dans sa rêverie silencieuse pendant un moment, légèrement embarrassé. Il y avait un bruit qu'il ne pouvait pas identifier, et les mystères l'inquiétaient. Il avait pas mal d'expérience, et était un guerrier bien discipliné, ordonné, et il aimait par dessus tout que tout soit à sa place en particulier à l'extrémité de sa hache.

Le bruit qu'il ne pourrait pas tout à fait identifier était un grattement persistant contre le côté opposé des grandes portes...

RANGER ELFE

Points de vie: 1D6+7
Mouvement: 4
Capacité de Combat: 4
Capacité de tir: 5+
Force: 3
Endurance: 3 (4)
Initiative: 5
Attaque: 1



Equipement: Couronne de guerre de Tiranoc.

Arme: Épée cause 1D6 +3 blessures.

Armure: Armure en écaille et côte de maille + 1 en endurance.

Blocage: Le ranger elfe se dégage sur un jet de 3+ .

Règles spéciales: Choisir si votre ranger elfe sera un chevalier, ou un mage. Les règles pour le chevalier sont sur le dos de cette carte. Les règles pour le mage sont sur une carte séparée

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 CHEVALIER RANGER ELFE

CHEVALIERS ET TRÉSOR

Un chevalier peut porter n'importe quelle armure magique et utiliser toutes les armes magiques, excepté celles qui peuvent seulement être employés par les nains, ou sont d'origine naine

COMMENCER EN TANT QUE RANGER ELFE CHEVALIER

Le chevalier ranger commence le jeu avec la compétence "lames de la mort", un arc et une épée.

L'arc est de force 3, et a 1 attaque par tour. Voir le livre de règle de Warhammer Quest pour les règles pour l'usage des armes de jet.

COMPÉTENCE-LAMES DE LA MORT

Le chevalier ranger est habile dans les arts de la guerre, et tire profit rapidement de chaque occasion que lui donne ses ennemis, traversant leur garde et infligeant des blessures redoutables avec sa lame elfique.

Cette compétence fonctionne seulement si le chevalier ranger parvient réellement à frapper son adversaire avec son attaque. S'il en est ainsi, alors résoudre les dommages contre le monstre comme d'habitude, y compris coup mortel etc....

Puis, parce que sa première attaque a frappé (même si elle ne causait aucune blessure) le chevalier ranger obtient une attaque supplémentaire, qui est résolue normalement. Si le chevalier rate sa première attaque, il n'obtient pas d'attaque supplémentaire.



RANGER ELFE MAGE

RANGER MAGE ET TRÉSORS

Un ranger mage elfe peut seulement porter la cotte de maille avec laquelle il commence le jeu; il ne peut porter aucune autre armure. Il peut prendre et employer les trésors qui sont normalement dévolus aux magiciens.

MAGIE

Pour lancer un sort, la ranger mage compte sur les vents de la magie d'une manière semblable au magicien humain. Dans la phase de puissance, quand le dé est lancé pour déterminer la puissance magique et les événements inattendus, il détermine également la facilité du ranger à lancer des sorts.

D6 Phase de pouvoir	1	2	3	4	5	6
Score a obtenir pour lancer un sort	6	5	4	3	2	1

Ainsi, si un 4 est lancé dans la phase de pouvoir, le mage peut choisir de lancer un sort, et ce sort sera réussi sur un jet de dé de 3+.

Un ranger mage a trois sorts. Les sorts d'attaque peuvent seulement être lancés dans la phase des guerrier, les autres sorts peuvent être lancés à tout moment



SORTS DU RANGER MAGE ELFE

Aura de vitalité

Soin

Le ranger répand une aura d'or brillante, qui remplit le secteur, d'une douce lumière dorée.

Chaque guerrier sur la section de plateau regagne 1 point de vie.

Onde de choc

Attaque

En utilisant un antique sort le ranger elfe propage une onde de choc dans tout le donjon.

Le ranger choisit un monstre, et lance 1D6. Sur un résultat de 3+, le monstre subit 1D6+1 blessures, avec les déductions normales pour l'armure et l'endurance.

Si le ranger obtient un 3+, comme demandé, après qu'il aura lancé le dé pour blesser le monstre, il peut passer à un autre monstre sur la même section et essayer encore, lançant un autre 3+ pour voir si ce monstre est affecté aussi. Il peut continuer à faire ceci pour chaque monstre sur la même section que lui-même.

Le ranger peut seulement essayer ceci une fois par monstre sur la section par tour. Dès qu'il n'obtient pas un 3+ pour voir si le prochain monstre est affecté, l'onde de choc meurt au loin. Le monstre n'est pas affecté, et le sort s'arrête.

Épée d'Aenarion

Attaque

L'elfe hurle de douleur pendant que le contour brumeux d'une épée ruisselante de sang apparaît dans sa main. Là où il frappe, il n'y a rien d'autre que sang et mort.

Choisir un monstre à côté du ranger elfe. Il subit 1D6 blessures, sans l'endurance ou l'armure.



COURONNE DE GUERRE DE TIRANOC

La couronne de guerre permet au ranger de geler le temps et de rejouer une nouvelle phase de guerriers quand il le souhaite (il peut jouer deux fois pendant une phase de guerriers). Il peut faire ceci une fois par aventure.



RANGER ELFE

