

# WARHAMMER® QUEST

## REGLES AVANCEES

*Par Andy Jones*



### COUVERTURE

Geoff Taylor

### ILLUSTRATIONS

John Blanche, Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons

Éléments complémentaires par Gavin Thorpe, Ian Pickstock et Mark Hawkins

### **PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP**

Citadel, Games Workshop, White Dwarf et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.  
Skaven, Snotling, et Warhammer Quest sont des marques de Games Workshop Ltd

Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre,  
sont des créations internes ou des travaux exécutés sur commande.

Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd. 1995. Tous droits réservés.

Version Française : Alain Boisseau, Gil Charpenet, Philippe Poirier et Stéphane Takenit.

Consultant : Bryan Ansell

Games Workshop  
Chewton Street, Hilltop, Eastwood,  
Notts NG16 3HY,  
United Kingdom.

Games Workshop  
50, rue Benoît Malon  
94250 Gentilly  
FRANCE

Code Produit : 01001

UN PRODUIT  
**GAMES WORKSHOP®**

Part No. : 104895

# • SOMMAIRE •

<b>INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
---------------------	----------

<b>LE MONDE DE WARHAMMER</b>	<b>5</b>
------------------------------	----------

Carte du Monde de Warhammer	6
-----------------------------	---

## • PREMIERE PARTIE •

<b>PARTIES LIEES</b>	<b>9</b>
----------------------	----------

Pourquoi Conserver un Guerrier?	9
---------------------------------	---

Nommer votre Guerrier	9
-----------------------	---

Le Groupe	10
-----------	----

Composition du Groupe	10
-----------------------	----

Leader du Groupe	10
------------------	----

Campagnes	10
-----------	----

Garder son Guerrier	11
---------------------	----

Points de Vie	11
---------------	----

Equipement Spécial	11
--------------------	----

Le Sorcier et ses Sorts	11
-------------------------	----

Trésors	11
---------	----

Equipement et Or	11
------------------	----

Guérison	12
----------	----

Guerriers Valides	12
-------------------	----

Guerriers Inconscients	12
------------------------	----

La Suite	12
----------	----

<b>ENTRE LES AVENTURES</b>	<b>13</b>
----------------------------	-----------

Voyager	13
---------	----

Jusqu'où les Guerriers Voyagent-ils ?	13
---------------------------------------	----

Se Rendre au Site de l'Aventure	13
---------------------------------	----

Tableau des Hasards	14
---------------------	----

Temps de Voyage Supplémentaire	14
--------------------------------	----

Animaux, Attelages et Voyage	14
------------------------------	----

La Fin du Voyage	14
------------------	----

<b>TABLEAU DES HASARDS</b>	<b>15</b>
----------------------------	-----------

<b>VILLES</b>	<b>18</b>
---------------	-----------

Dans la Ville	18
---------------	----

Achat d'Equipement	18
--------------------	----

Restrictions d'Equipement	18
---------------------------	----

Déterminer les Stocks Disponibles	18
-----------------------------------	----

Prix	19
------	----

Vendre des Trésors	19
--------------------	----

Endroits Spéciaux	19
-------------------	----

Laboratoire de l'Alchimiste	19
-----------------------------	----

Taverne	19
---------	----

Tableau des Evénements de la Taverne	20
--------------------------------------	----

Maîtres de Guilde Nains	21
-------------------------	----

Quartier Elfe	21
---------------	----

Tripot	22
--------	----

Temple	23
--------	----

Guilde des Sorciers	23
---------------------	----

Evénements Citadins	25
---------------------	----

Evénements Catastrophiques	25
----------------------------	----

Tableau des Evénements Catastrophiques	25
--	----

Dépenses	25
----------	----

<b>TABLEAU DES EVENEMENTS CITADINS</b>	<b>26</b>
--	-----------

<b>TABLEAUX D'EQUIPEMENT</b>	<b>29</b>
------------------------------	-----------

Forge	29
-------	----

Archerie	29
----------	----

Armurerie	30
-----------	----

Ecuries	30
---------	----

Bazar	31
-------	----

Poudrerie	31
-----------	----

<b>AUTRES MONSTRES</b>	<b>32</b>
------------------------	-----------

Utilisation du Tableau des Monstres	32
-------------------------------------	----

La Bonne Figurine Citadel	32
---------------------------	----

Le Tableau des Monstres	33
-------------------------	----

Les Rubriques du Tableau des Monstres	33
---------------------------------------	----

Monstres des Pièces Objectifs	33
-------------------------------	----

<b>TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 1</b>	<b>34</b>
---	-----------

<b>PSYCHOLOGIE</b>	<b>35</b>
--------------------	-----------

Peur	35
------	----

Terreur	35
---------	----

Haine	35
-------	----

Fuite	36
-------	----

Zéro Points de Vie	36
--------------------	----

Guerriers à Terre	36
-------------------	----

## • DEUXIEME PARTIE •

<b>DEVELOPPEMENT DES GUERRIERS</b>	<b>38</b>
------------------------------------	-----------

Niveaux	38
---------	----

Sorciers	38
----------	----

La Partie	38
-----------	----

Cartes Evénements	38
-------------------	----

Autres Pièces Objectifs	39
-------------------------	----

Routes Bloquées	39
-----------------	----

<b>LE GROUPE</b>	<b>40</b>
------------------	-----------

Groupes Mixtes	40
----------------	----

Monstres puissants	40
--------------------	----

Niveaux Mixtes	40
----------------	----

Parties en Solo	40
-----------------	----

<b>ENTRAINEMENT</b>	<b>41</b>
---------------------	-----------

Temps d'Entraînement	41
----------------------	----

Coûts d'Entraînement	41
----------------------	----

Titres des Niveaux	41
--------------------	----

Bénéfices de l'Entraînement	41
-----------------------------	----

Points de Vie Supplémentaires	42
-------------------------------	----

Dommages Supplémentaires	42
--------------------------	----

Blocage	42
---------	----

Compétences	42
-------------	----

Nouvelles Caractéristiques	42
----------------------------	----

La Caractéristique Chance	42
---------------------------	----

Vos Fiches d'Aventure	43
-----------------------	----

<b>TABLEAUX DE NIVEAUX</b>	<b>44</b>
----------------------------	-----------

**COMPETENCES DE GUERRIERS 46**

Acquérir des Compétences	46
Compétences en Double	46
Compétences de Barbare	46
Compétences de Nain	47
Compétences d'Elfe	49

**ENTRAINEMENT DES SORCIERS 50**

Entraînement des Sorciers	51
Pouvoir Supplémentaire	51
Phase de Pouvoir	51
Sorts de Soins et Or	51
Nouveaux Sorts	51
Listes de Sorts	51

**LISTES DES SORTS 52**

**EVENEMENTS DE DONJON 61**

**TRESORS 66**

Trésors des Salles de Donjon	66
Trésors des Pièces Objectifs	66
Tableaux des Trésors	66
Quand Lancer les Dés	66
Qui peut utiliser les Trésors	66
Valeur en Or des Trésors	66
Dommages Multiples	66
Distribution des Trésors	66

**TRESORS DES SALLES DE DONJON 67**

**TRESORS DES PIECES OBJECTIFS 72**

**BESTIAIRE 75**

Sommaire	76
Règles Spéciales des Monstres	80
Chaos	86
Nains du Chaos	93
Elfes Noirs	95
Géants	98
Monstres	99
Orques et Gobelins	106
Skavens	110
Morts Vivants	114
Tableaux des Monstres	117

**· TROISIEME PARTIE ·**

**LE MAITRE DE JEU 143**

Que Fait un Maître de Jeu ?	144
Interaction avec les Joueurs	144
Garder la Pression	144
Contrôler le Donjon	145
Aventures Aléatoires	145
Aventures Préparées	145
Aventures Prêtes à Jouer	145
Préparer le Jeu	145
Déroulement du Jeu	145
La Séquence du Tour	146
Trésor	148
Campagnes	148
Voyage	148
En Ville	148
Maintenir l'Equilibre du Jeu	149

Les Etages	149
Compétences et Objets Magiques	149
Quitter au Milieu d'une Aventure	149
Conclusion	149
<i>Un Tour Typique d'un Donjon Aléatoire</i>	150

**PIEGES ET PORTES SECRETES 151**

Exemples de Pièges	151
Que Font les Pièges ?	152
Repérer les Pièges	152
Représenter les Pièges sur le Plateau	152
Portes Secrètes	152

**RENCONTRES DE PERSONNAGES 153**

Personnages entre les Aventures	153
Personnages dans un Donjon	153
<i>Une Rencontre Typique de Personnage</i>	154
Exemples de Rencontres de Personnages	155

**QU'EST CE QUE LE JEU DE ROLE ? 156**

La Séquence du Tour	156
Les Guerriers Combattent-ils ?	156
Le Maître de Jeu	156
Décrire l'Aventure	156
L'Environnement des Joueurs	156
Déplacer les Figurines	157
Tests de Caractéristiques	157
Tests de Force	157
Tests d'Initiative	157
Tests de Caractéristiques Modifiés	158
Situations Différentes	158
Guerriers Différents	158
Modificateurs en Fonction de la Difficulté	158
Degrés de Réussite et d'Echec	159
Echec Catastrophique	159
Chance et Tests	159
Tests de Caractéristiques Multiples	159
Entraide Mutuelle	160
Volonté - Une Nouvelle Caractéristique	160
Nouvelles Actions	160
Réagir	167
Contrôler les Tests	168
Personnification des Guerriers	168
Actions Privilégiées	168
Limites	168
Improvisation	168

**CREER DES AVENTURES 169**

**UN NOUVEAU PERSONNAGE - LE TUEUR DE TROLLS 172**



**UNE AVENTURE COMPLETE - MORT SOUS KARAK AZGAL 177**

**FICHE AVANCEE D'AVENTURE 192**

# . INTRODUCTION .

*Les règles avancées de Warhammer Quest permettent de développer le jeu de base auquel vous avez joué jusqu'à présent. Ce livre est divisé en chapitres afin que vous puissiez inclure progressivement dans vos parties les nouvelles règles qu'il vous propose (monstres plus puissants, trésors spéciaux, objets magiques, nouveaux événements et rencontres, développements pour vos guerriers, etc).*

Le livre des Règles Avancées de Warhammer Quest est divisé en trois grandes parties. Les règles données par chaque partie peuvent être utilisées progressivement, au moment où vous vous sentez prêt, afin d'accroître lentement la complexité du jeu. Au moment où vous arriverez à la fin de ce livre, votre jeu aura une physionomie totalement différente de celui que vous jouez aujourd'hui.

La première partie vous explique comment lier vos aventures entre elles et permet à vos guerriers d'aller visiter villes et cités après leurs aventures dans les donjons.

La seconde partie vous montre comment les guerriers peuvent développer leurs talents afin de devenir plus forts et plus robustes. A mesure qu'ils prendront de l'expérience, ils pourront ainsi affronter des monstres plus coriaces, gagner plus de trésors et acquérir des objets magiques plus puissants. A la fin de cette partie se trouve le bestiaire, c'est à dire l'ensemble des règles pour tous les monstres habitant le monde de Warhammer.



La troisième partie de ce volume vous permettra de transformer Warhammer Quest en un jeu de rôle à part entière en faisant intervenir un cinquième joueur en la personne du maître de jeu. A la fin de cette partie, vous trouverez un nouveau type de guerrier, le Tueur de Trolls nain, et une aventure complète prête à être jouée.

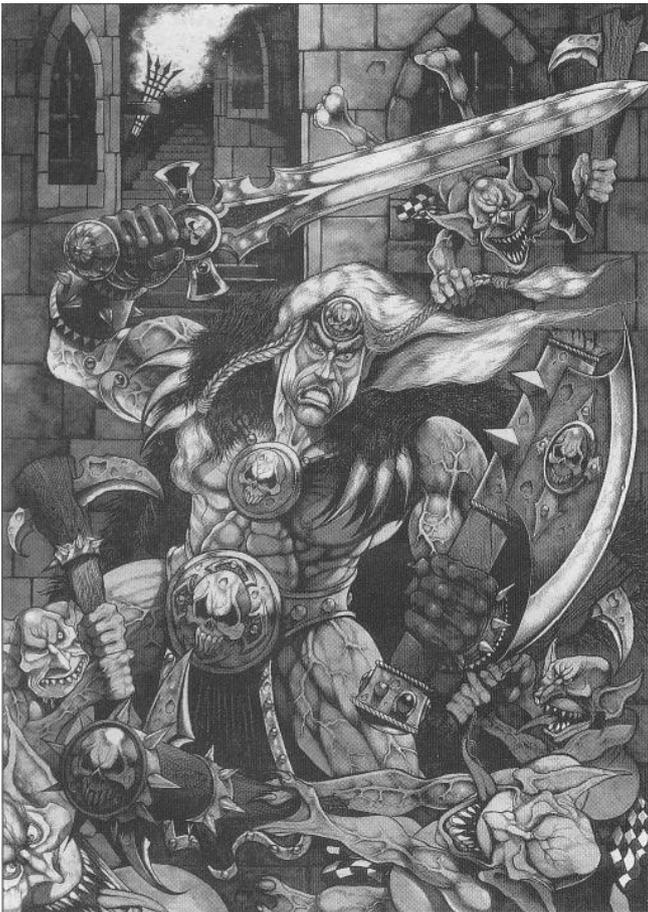
Dans le jeu de rôle Warhammer Quest, vous accompagnerez votre guerrier d'aventure en aventure et vous le verrez se transformer en un puissant héros à mesure qu'il gagnera des trésors et développera ses capacités. Au cours de sa carrière, votre guerrier gagnera des points de vie, améliorera ses caractéristiques, deviendra plus rapide et plus fort, possédera de nouveaux objets magiques, jusqu'à devenir virtuellement invincible.

Bien évidemment, la progression de votre guerrier vers le statut de héros de l'Empire s'accompagnera de défis de plus en plus difficiles dans des donjons de plus en plus sinistres et périlleux. Les monstres deviendront de plus en plus terrifiants : des bêtes avides de sang, capables de couper en deux un guerrier débutant d'une pichenette de leurs griffes acérées. Votre guerrier devra s'avérer redoutable et solide comme un roc pour avoir ne serait-ce que la moindre chance de vaincre ces créatures.

En conservant votre guerrier d'une partie à l'autre, vous constaterez que ses trésors se montent à une véritable fortune. Ce livre contient un chapitre détaillé vous expliquant ce que vous pouvez faire de cet argent entre vos aventures : depuis le perdre dans les salles de jeu jusqu'à acheter une armure ou vous offrir un entraînement pour obtenir de nouvelles capacités.

Si vous désirez appliquer toutes les règles avancées, il vous faudra lire ce livre de la première à la dernière page, c'est pourquoi nous avons divisé cet ouvrage en chapitres. Vous pourrez ainsi accroître graduellement la complexité de votre jeu en commençant par intégrer les règles contenues dans la première partie puis, une fois que vous serez à l'aise avec elles, en utilisant les autres chapitres au rythme que vous désirerez.

Chaque partie de ce livre contient un certain nombre de points de règles, utilisez chacun au moment où vous vous sentirez prêt.



# LE MONDE DE WARHAMMER

*Le monde de Warhammer est un endroit magique, un royaume d'aventures où des chevaliers héroïques mènent leurs armées contre les hordes du Chaos qui déferlent du nord. Sur les océans, les flottes de guerre des elfes et de l'Empire affrontent celles des orques, des skavens ou des elfes noirs. Dans les donjons sous les montagnes vivent toutes sortes de monstres, aussi horribles que féroces.*

Dans ces terres périlleuses et ravagées par les guerres, de braves guerriers cherchent l'aventure, la gloire et la fortune. Nombreuses sont les rumeurs de trésors fabuleux et d'objets magiques n'attendant que d'être conquis par les plus valeureux car où gisent les trésors, nombreux sont les monstres et plus ceux-ci sont précieux, plus ceux là sont sanguinaires. La soif d'aventures coule dans les veines des jeunes et des téméraires mais la plupart de ceux qui s'embarquent dans de telles quêtes n'en reviennent jamais. On ne peut qu'imaginer leur horrible fin, seuls et oubliés dans les sombres donjons du monde de Warhammer.

L'attrait des richesses et de l'honneur est cependant si fort que certains ne peuvent résister à l'appel des sirènes. Ils s'en vont vers les coins les plus sauvages, loin des foyers accueillants de la civilisation, souvent sur les frontières de l'Empire, la plus grande nation du monde, où les cités abandonnées des nains regorgent des promesses de trésors perdus au fil des âges.

L'Empire est la plus puissante des nations humaines, un antique royaume de forêts et de montagnes, siège du savoir et bastion de l'humanité. Ses cités, grouillantes de marchands, d'artisans, de guerriers et de sorciers, sont fameuses de par le monde. Au nord, l'Empire est bordé par la Mer des Griffes et le fier royaume guerrier de Kislev, ses autres frontières sont délimitées par des chaînes de montagnes inhospitalières que seuls quelques cols sinueux permettent de traverser. A l'ouest, les Montagnes Grises séparent l'Empire de la Bretonnie, à l'est s'étendent les Montagnes du Bord du Monde au-delà desquelles se trouvent les royaumes nains et leurs trésors enfouis.

Les nains sont un peuple ancien et leur royaume s'étendait autrefois sur toute la chaîne des montagnes en un réseau labyrinthique de vastes cités souterraines. Ces tunnels furent creusés au cours de siècles de dur travail, alors que les nains suivaient les riches filons de minerai dans les profondeurs du sol. Ce royaume était riche au-delà des rêves les plus fous et le talent des nains dans les arts de la forge et de la métallurgie était légendaire au quatre coins du monde.

Terriblement attachés à leurs trésors et imbus d'eux-mêmes, les nains croyaient leurs forteresses inexpugnables... ils avaient tort !

Attirées par les richesses des nains, d'innombrables légions d'orques et de gobelins déferlèrent depuis les Terres Sombres et mirent à mal les défenses naines une à une. En même temps, les vils skavens attaquaient les cités depuis le cœur même de la terre. Malgré leur résistance acharnée, les nains perdirent de nombreuses cités et leur empire se fragmenta.

A leur grand dam, les orques et autres créatures du mal qui avaient pris les cités ne purent trouver tous les trésors qu'ils convoitaient : la plupart de ces richesses dorment toujours, cachées au fin fond des cavernes et des galeries. Au fil du temps, les antiques palais des nains furent occupés par toutes sortes de monstres, depuis les chauve-souris caquetantes et les minotaures furieux jusqu'aux seigneurs morts vivants et aux sorciers du Chaos. Les cités, autrefois

magnifiques, sont devenues des cavernes sombres et humides où rôde la peur et où la mort guette ses proies à chaque détour. Descendre dans ces domaines crépusculaires est une invitation au désastre, à un destin terrible aux mains d'ennemis invisibles. Il ne manque cependant jamais de braves ou peut-être de fous, pour tenter leur chance dans les ténèbres, risquant tout dans leur recherche de la fortune et de la gloire.

"Tu n'es pas blessé ?" cria Barion en scrutant le trou noir à ses pieds.

"Juste ma fierté !" grommela, tout en massant son front douloureux, le nain au fond du puits.

"Désolé, Skerri, je n'ai pas réussi à le détecter." La voix du sorcier semblait se perdre dans les ombres.

"Moins fort, bonhomme !" rugit le nain. "Ça va, je voulais juste... euh... explorer un peu ce tunnel pour voir s'il n'y avait pas de... euh... passage secret." L'excuse semblait minable à Skerri Barberouge alors même qu'il prononçait ces mots, mais pas question d'admettre devant cette bande de pieds-tendres qu'il était en difficulté. "Je crois qu'il pourrait bien y avoir une chambre au trésor dissimulée par ici" grogna-t-il en faisant semblant, juste pour la galerie, de sonder les ténèbres.

"Bouge pas Skerri !" La voix avide de Ranalf le Barbare résonna dans le noir, suivie de peu par une averse de cailloux et de gravats.

"Attention, gros tas, qu'est ce que tu fabriques ?"

L'air s'échappa brusquement de ses poumons alors qu'un barbare musclé, un elfe longiligne et un sorcier malingre lui dégringolaient dessus dans un vacarme d'enfer.

Incrédule, Skerri balaya du regard ses compagnons qui se remettaient sur pied au fond du puits.

"Nom de Grungni ! Qu'est ce que vous... ?"

"Je crois que j'ai le bras cassé" se plaignit Géladon.

"N'importe quoi !" s'exclama Ranalf d'un ton enjoué.

"Barion a amorti ta chute, c'est juste une petite entorse de rien du tout."

"Mais, mais..." commença Skerri, en réalisant qu'ils étaient dans de beaux draps.

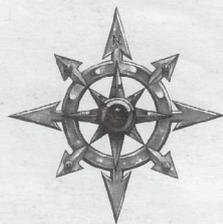
Une lueur perça les ténèbres comme Ranalf allumait la lanterne, illuminant la scène et ne laissant aucun doute sur le fait qu'ils étaient tous les quatre coincés dans un espace minuscule au fond d'un puits.

"Alors on y va ? Il est où ce passage secret ?" La voix du barbare tremblait d'excitation à l'idée d'un gros trésor et d'une belle bagarre.

"Euh... est-ce que par hasard quelqu'un aurait pensé à prendre la corde ?"



MONDE DE WARHAMMER



LE VIEUX MONDE

