

Warhammer Quest™

Les Citadelles des Nains

Par Thomov Le Poussiéreux

Ces places-fortes sont réputées dans le monde entier pour leurs richesses et pour la compétence de leurs artisans. On n'y trouve pas de Quartier Elfe, d'Archerie, de Poudrerie, d'écurie ni de Guilde des Mages, mais vous trouverez à la place une Taverne Naine et la Guilde des Ingénieur. Les Maîtres de Guilde Nains ne sont plus considérés comme un Lieu Spécial et il n'est donc plus nécessaire de faire de jet de recherche pour s'y rendre. Vous ne pouvez toujours y faire graver qu'une seule Rune mais vous pouvez par contre y faire des achats plusieurs fois par séjour. De plus, le Marché Nain remplace le Bazar avec quelques objets supplémentaires disponibles et, en raison de la vocation très commerçante des Nains, tous les jets de Stock du Livre des Règles Avancées sont abaissés de 1 point.



Forge:

Armure en Gromril:

Nains seulement, Armure complète, +4 en Endurance, Sauvegarde Invulnérable 6+, indestructible (sort, événement, vomit de Troll,...). (10.000 pièces d'or, en stock sur 12).

Marché Nain:

Tabac à Pipe:

De quoi fumer pendant 1D6 tours si vous possédez une pipe. Votre Guerrier ne doit pas se trouver au contact d'un Monstre s'il désire fumer. Le tabac Nain est le meilleur du Vieux Monde; s'il fume, votre Guerrier parvient à faire abstraction de l'agitation qui règne autour de lui et gagne +1 sur ses jets pour toucher au tir pour ce tour. Les non-Nains doivent réussir un test d'Endurance (difficulté 6) pour ne pas tousser et pouvoir profiter de ce bonus. (100 pièces d'or, en stock sur 5)

Dammaz Kron:

Livre des Rancunes, indispensable pour y consigner les offenses faites à l'encontre de votre Nain et tenir le compte de celles qu'il a déjà vengées. (150 pièces d'or, en stock sur 6)

Cristal de Vie:

un Guerrier peut regagner 1D3 Points de Vie par tour s'il n'y a plus de Monstres sur le plateau; il ne peut rien faire d'autre pendant ce tour. (3000 pièces d'or, en stock sur 11).

Carreaux:

Assez pour tirer à l'aide d'une arbalète pendant toute une aventure. (30 pièces d'or, en stock sur 3)

Mule Naine:

Habitée aux travaux de mines et aux lourdes charges, cette bête est au moins aussi têtue que les Nains qui l'ont élevée; une fois qu'elle a compris qui était son maître il n'est plus question qu'elle en change! Peut transporter l'équipement d'un Guerrier, lui épargnant ainsi une semaine de voyage, ne peut être volée. (300 pièces d'or, en stock sur 6)

Attelage Nain:

Un attelage Nain peut être fixé à une Mule Naine et peut alors transporter jusqu'à 4 Guerriers et tout leur équipement, réduisant le temps de voyage du groupe d'une semaine. (300 pièces d'or, en stock sur 6)

Guilde des Ingénieurs:

Une fois par séjour en ville et à condition de réussir son jet de recherche, chaque Guerrier Nain peut se rendre à la Guilde des Ingénieurs pour y acheter l'une des merveilles technologiques qui y sont développées et mises en vente.

Canon Drac de Feu:

Arme de tir de Force 5, un tir par tour, Ignore les Armures sur 5+, +1D3 Dom sans aucun modificateur. (3500 pièces d'or, en stock sur 10)

Liquide inflammable:

Assez pour utiliser un Canon Drac de Feu ou une paire de Pistolets Dracs de Feu pendant toute une aventure. (100 pièces d'or, en stock sur 4)

Paire de Pistolets Dracs de Feu:

Arme de tir de Force 5, deux tirs par tour à -1 pour toucher, Ignore les Armures sur 5+, +1 Dom sans aucun modificateur. Les deux tirs ne doivent pas nécessairement être dirigés sur la même cible. (4000 pièces d'or, en stock sur 10)

Torpille à Troll:

Nécessite un Canon Drac de Feu pour être lancée et un jet pour toucher réussi pour atteindre sa cible, une seule utilisation, Force 8, cause 6D6 Dom sans aucun modificateur. (800 pièces d'or, en stock sur 8)

1D6 Grenades à Cendrée:

Se lance sur une seule case choisie par le Guerrier (avec une portée égale à sa Force) sur laquelle elle explose, causant des Dommages importants sur la case ciblée (Force 6) et d'autres plus légers sur toutes les cases adjacentes (Force 3). Les Grenades à Cendrée causent 1D6 Dom + Force (selon les cases touchées) qui ne prennent pas en compte l'armure. (100 pièces d'or chaque, en stock sur 8).

1D6 Charges de Démolition:

Se lance sur une case choisie par le Guerrier (avec une portée égale à sa Force) sur laquelle elle explose, causant 1D6+4 Dom sans aucun modificateur. (75 pièces d'or chaque, en stock sur 7)

Arbalète Naine:

Arme de tir de Force 5, un tir par tour. Si la cible est tuée sur le coup, le carreau continue sa course et touchera toute figurine située derrière avec 1 point de Force en moins et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une figurine survive ou que le trait atteigne un mur. (1250 pièces d'or, en stock sur 7)

Arquebuse Naine:

Arme de tir de Force 5, un tir par tour, Ignore les Armures sur 5+. (1500 pièces d'or, en stock sur 9)

Pistolet Nain:

Arme de tir de Force 4, un tir par tour, Ignore les Armures sur 5+. Un Guerrier peut en utiliser deux en même temps s'il en achète un second lors d'une prochaine visite (1000 pièces d'or, en stock sur 8)

Poudre et Balles:

Assez pour tirer toute une aventure. (100 pièces d'or, en stock sur 4)

