



GÉNÉRATION DES PERSONNAGES DE PREMIER NIVEAU

V02

Par Peter Haresnape, traduction de Fanrax le Nécromancien. Parution sur le net en trois parties de février à juin 2005 dans "Bigger Tables! Better Choices! More Rules!"

Les guerriers du jeu original, les sets de guerrier supplémentaires, ceux paru dans des articles, et ceux faits par les fans ont tous un profil de départ fixe.

Deux guerriers du même type seraient identiques, à par seulement quelques différences potentielles en termes d'équipement ou de sort.

Afin de permettre un plus large éventail de guerriers, qui peuvent être conçus par différents joueurs, j'ai rédigé quelques règles.

PARTIE UNE ; RACE ET CLASSE

CHOIX DE LA RACE

Il y a de nombreuses races dans le monde de Warhammer, il y a beaucoup de choix. En concevant un personnage, vous devez d'abord choisir à quelle race il appartient. Il y a le choix entre les humains, les nains, les elfes, les halflings ou les ogres.

Humain

Les humains se sont répandus, à travers le vieux monde et au-delà. Ils comptent beaucoup de royaumes puissants, principalement la coalition des états connus sous le nom d'empire. Les impériaux sont les plus avancés en de nombreux domaines par rapport aux autres royaumes humains, et sont au premier rang du combat contre le chaos.





Nain

Les nains ont par le passé régné sur un royaume puissant qui s'est étendu loin le long des montagnes du Bord du monde, défendu par des grandes places fortes érigées dans les montagnes autour des mines et des ateliers souterrains. Cependant, les guerres ruineuses contre les elfes, les gobelins, les skavens et les ravages du chaos leurs ont fait perdre forteresse après forteresse, dans un lent déclin. Les nains sont de bons artisans et sont fiers de leur histoire.

Elfe

Les elfes sont également une race sur le déclin. Des marins autrefois puissants, naviguant à partir de leur île-continent d'Ulthuan, maintenant insulaires et décadent, plus intéressé par leur propre plaisir que par le monde extérieur. Cependant, il y en a toujours quelques uns qui sont motivés par l'aventure et les explorations. En outre, il y a les elfes sylvains, une race plus simple qui est plus près de la nature. C'est une race aux passions féroces, et ce sont d'excellents combattants contre les maux du monde.



Halfling

Les Halflings sont des êtres petits et curieux qui ont une attirance naturelle vers l'exploration et le vol. Bien que pas très courageux en tant que tels, ils ont une certaine résistance au mal, peut-être en raison de la simplicité de leur façon de penser. Les Halflings sont de bons archers et éclaireurs, mais ont une tradition martiale limitée. Presque tout les Halflings vivent dans une région de l'empire appelé Moot.

Ogre

Les ogres sont originaires de l'est de l'empire, après les montagnes du Bord du monde. Ce sont des créatures fortes et stupides, mais qui ont une certaine forme de ruse. Les ogres combattent pour vivre, et leurs vies tournent autour de la nourriture. Les ogres sont des créatures limitées, mais peuvent être des alliés puissants.



Le joueur doit décider qu'elle race il souhaite choisir. Il déterminera celle qui est la plus facile pour atteindre les plus hauts niveaux, quelles sorte de personnage il développera, et quelle figurine il utilisera.

CHOIX D'UNE CLASSE

Une fois que le joueur a choisi la race de son personnage, il devra choisir quel profil il aura. Il y a quatre classes spécifiques.

Lettré

Le guerrier lettré est un combattant bien formé, et souvent sage. Généralement, les guerriers lettrés ont accès aux puissances mystérieuses ou à la faveur divine. Cependant, ils ne seront pas les tueurs les plus efficaces.

Filou

Il est très utile d'avoir des guerriers filous. Bien que ce ne soit pas les plus puissants des combattants, ils ont des qualifications pour fracturer les serrures, persuader, tendre des pièges ou plonger un couteau empoisonné dans l'œil d'un monstre. Le terme « filou » couvre beaucoup de type de filou, tous avec une utilisation spécifique.

Guerrier

Les guerriers sont les plus francs des combattants. Ils entrent dans le donjon pour combattre et gagner de l'argent, pour massacrer le mal et pour se faire du bien. Ou vice versa. Les guerriers peuvent être des Paladins saints ou des mercenaires, mais ils sont motivés par le combat avant tout autre chose.



Forestier

Les forestiers sont les plus polyvalents des combattants. Ils sont vraiment un point médian entre le lettré, le filou et le guerrier, possédant un mélange des qualifications de chacun. Les forestiers peuvent même développer des pouvoirs magiques, ou devenir des assassins mortels.

NOTE:

Les ogres ne peuvent pas devenir filou ou lettrés. Ils ne sont pas assez malins.



RÉGLAGE DES CARACTERISTIQUES

Une fois que la classe et la race déterminées, il est temps de décider des caractéristiques de bases exactes. Aussi bien que déterminer ce que le personnage pourra accomplir dans les donjons, les caractéristiques influent également sur les qualifications et les spécialités disponibles.

Pour les personnages souhaitant combattre en priorité, la plupart de leurs points seront assignées ici. Ceux désirant obtenir des pouvoirs magiques doivent seulement dépenser une partie de leurs points, réservant le reste pour des qualifications.

Mouvement (M)

Le mouvement est généralement de 4. Ceci reflète simplement le nombre de case ou un personnage peut se déplacer chaque tour. Seuls les elfes et les ogres ont un mouvement de 5.

Compétence de combat (CC)

La compétence de combat est la capacité qu'un personnage a d'utiliser des armes. Plus elle est haute, plus il lui est facile de toucher les autres, et plus il est difficile pour les autres de frapper le personnage. La CC affecte également des qualifications comme la parade.

Compétence de tir (CT)

La compétence de tir représente à quel point il est facile pour un personnage de toucher un ennemi avec une arme de jet comme un arc ou une simple pierre jetée. La CT est généralement exprimé comme une valeur en points, par exemple 4+, signifiant qu'il faut obtenir au moins un 4 sur un 1D6. Cependant, pendant la création de personnage, la CT est une valeur comme une autre.



Force (F)

La force est explicite. Elle peut aussi être utilisée dans de nombreux tests physiques, la plupart des armes ajoutent la force du personnage aux dommages.

Endurance(E)

L'attribut d'endurance est important pour déterminer combien de blessures un personnage peut encaisser. Contre la plupart des attaques, l'endurance du personnage est déduite des dommages subits. Elle affecte également des qualifications comme ignore le coup.

Initiative (I)

L'initiative mesure la rapidité physique du personnage. Des initiatives plus élevées donnent des réactions rapides et affectent les qualifications comme l'esquive. L'initiative détermine également à quel point il est facile pour un personnage de rompre un combat, d'une manière semblable à la compétence tir.

Attaques (A)

La plupart des personnages ont une attaque simple. Cependant, les elfes et les ogres peuvent gagner une attaque supplémentaire, s'ils le souhaitent. Il y a quelques qualifications qui peuvent augmenter le nombre d'attaques autre que le niveau du personnage.



Volonté (V)

La statistique de volonté montre la force de la personnalité du personnage et la résistance de son esprit. Une volonté forte permet de tenir fermement sa position en dépit du danger ou de la distraction. La volonté peut affecter des qualifications comme résistance à la magie, et affecte la psychologie.

Intelligence (Intel)

L'intelligence représente ce que le personnage sait. C'est la connaissance réelle et la rationalité de l'esprit qui peut résoudre des énigmes. L'intelligence est plus importante pour les guerriers lettrés, mais est assez inutile pour la plupart des personnages.

A chaque personnage est donné un certain nombre de points avec lesquels il peut améliorer son profil de base.

Le coût pour augmenter un statut est indiqué ci-dessous, basé sur la race. Dans certains cas, le statut de départ est plus haut, cela dépend de la race. Ceci est indiqué sur le tableau par un coût de '0'. Il y a d'autres modificateurs que la race. Les guerriers lettrés gagnent +1 en intelligence.

Les filous perdent -1 en volonté mais gagnent +1 en initiative. Les forestiers gagnent +1 à leur CT et à leur initiative. Les personnages gagnent +1 à un statut déterminé selon leur race.

Les humains et les ogres obtiennent +1 en CC. Les elfes, les nains et les halflings gagnent +1 en force. Toutes ces bonifications sont appliquées APRÈS QUE les points aient été dépensés pour déterminer les niveaux de statistiques, pas avant.

Le tableau suivant peut être utilisé pour déterminer les statistiques de votre nouveau personnage

		+1					+2					+3				
	Base	H	E	N	O	HI	H	E	N	O	HI	H	E	N	O	HI
M	4	-	4	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CC	2	3	1	3	2	3	5	3	5	4	6	-	6	8	7	-
CT	6+	3	1	2	3	0	6	3	5	6	0	-	6	-	-	3
F	2	3	3	3	0	3	5	5	5	3	-	-	-	8	6	-
E	2	3	4	0	0	4	6	7	3	3	-	-	-	-	7	-
Init*	2	3	0	4	4	0	7	0	8	8	4	10	4	-	-	7
A	1	-	6	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
V	2	2	2	0	3	3	3	4	2	-	6	4	6	4	-	-
Intel	3	2	2	2	5	2	4	3	3	-	4	6	5	5	-	6

* Un elfe peut avoir +4 en initiative pour un coût total de 6.

Le nombre de points alloués dépend de la race choisie. Les ogres ont 25 points, les halflings 15, et tous les autres 20. Ceci est équilibré par d'autres règles qui s'appliquent dans les phases postérieures. Une fois que vous avez assigné autant de points aux caractéristiques que vous voulez, vous pouvez épuiser tous les autres points sur des exploits, des points faibles, et plus tard des qualifications. Si vous n'avez plus aucun point, vous pouvez en gagner en prenant des points faibles disponibles dans la deuxième partie.



EXEMPLE

Un guerrier humain avec 20 points à dépenser.

Stat	Base	Nouveau	Ajustement	Coût	Bonifications
M	4	4	Non	0	0
CC	2	4	+1	3	+1
CT	6+	5+	+1	3	0
F	2	3	+1	3	0
E	2	3	+1	3	0
Ini	2	3	+1	3	0
A	1	1	Non	0	0
V	2	2	Non	0	0
Int	3	3	Non	0	0
Points	20			15	

Le personnage pourrait éventuellement choisir de dépenser 4 points de plus pour augmenter son initiative de +1 encore, à 4. S'il voulait augmenter sa force à 4, ceci coûterait encore 2 points. A ce stade, il aurait encore 5 points disponibles pour acheter des qualifications.

PARTIE DEUX: QUALIFICATIONS ET MAGIES

EXPLOITS ET POINTS FAIBLES



Afin de personnaliser votre personnage et le spécialiser dans son rôle, vous pouvez choisir un certain nombre d'options qui entrent dans deux catégories: Exploits et points faibles.

Les exploits sont ces choses sur lesquelles un individu est particulièrement bon; en raison de son talent normal, de sa formation spéciale ou juste de l'accident de sa naissance. Les exploits exigent la dépense de quelques points. Si vous n'avez plus aucun point, alors vous pouvez prendre un ou plusieurs points faibles. Les points faibles représentent les choses qu'un individu a du mal ou ne peut pas exécuter. La prise d'un point faible rapporte un ou plusieurs points, qui peuvent être employés pour prendre des exploits ou des qualifications, mais pas des caractéristiques. Noter que vous pouvez prendre un maximum de quatre points faibles et exploits. C'est-à-dire, que vous pouvez avoir autant des uns que des autres ou que des uns ou des autres, comme vous voulez, à condition que le nombre combiné de points faibles et d'exploits soit quatre ou moins. Plus entraînerait un déséquilibre sérieux. Les points faibles et les exploits qui sont donnés en tant qu'élément de carrière ne sont pas comptés.

EXPLOITS

Nom	Description	Coût	A	H	C	R
Réseau familial	Membre d'une famille marchande ou très populaire. +1 à tous les jets de détermination des stocks.	1	O	O	O	O
Ambidextre	Peut combattre avec deux armes simples, lui donner +1 attaque avec une pénalité de -1 en CC. Pénalité annulée par la compétence « arme de duel ».	3	N	O	O	O
Musicien	Peut choisir des qualifications musicales	2	O	O	N	O
Chanceux	Votre personnage gagne + 1D6 point de chance pour la prochaine aventure.	4	O	O	O	O
Bravoure	Un brin de courage. +1 à F/E/V/I, pour tous les tests. Après un échec a un test, aucune bonification pour le reste du donjon.	2	O	O	O	O
Courageux	+1 en F/E/V/I à tous les tests.	3	N	N	O	O
Fidèle	1D6 points de foi utilisable pour venger un autre utilisateur de points de foi ou magicien.	4	O	N	N	O
Chef naturel	Peut choisir d'être le chef à tout moment, prenant votre tour avant n'importe qui.	1	N	N	O	O
Inspirer	Votre seule présence augmente la confiance que les personnages ont en eux à condition que vous réussissiez vos test basés sur votre F/E/V/I, chaque personnage sur la même section obtient +1 a son propre test.	3	O	O	O	O
Athlétique	Une bonification de +1 sur diverse actions acrobatiques. Double son mouvement pour un tour une fois par aventure.	1	O	O	O	O
Sagesse de rue	Bonifications dans les villes, peut relancer un événement citadin	2	O	O	O	O
Bon voyage	Gagne une semaine en voyageant vers la civilisation	2	O	O	O	O
Coureur des bois	Gagne une semaine en voyageant par la forêt	2	O	O	O	O
Instruit	+1 pour identifier des objets, des textes, des créatures, parler une langue, etc..	1	O	O	O	O
Forte volonté	+2 en volonté, peut être utilisé dans la bataille de volontés.	4	O	O	O	O
Vue mystérieuse	Capacité de lancer un sort	3	O	O	O	O
Incrédulité dans la magie	Résistance de +6 à la magie, ne peut pas être un jeteur de sorts.	4	N	O	O	N
Sens affutés	Déjoue les embuscades sur 6+	2	N	O	N	O
Sang noble	Peut visiter les établissements nobles. +1 au jet pour déterminer les stocks chez les commerçants.	2	O	O	O	O
Sang royal	Vous avez l'oreille des princes et des électeurs en tant que membre d'une famille royale, et vous ne pouvez jamais être jetée hors d'une ville.	3	O	O	O	O
Charismatique	Relancer un événement citadin par visite. Les gens sont bienveillants avec vous.	1	O	O	O	O

Maître des pièges	Peut détecter et désarmer un piège sur un jet de 6, ou 5+ si une recherche est déclaré.	2	O	O	O	O
Robuste	Contre le poison (non magique) ou la maladie, il est immunisé sur 6+.	2	N	N	O	O
Expert	Contre un certain type de monstre, vous avez +1 attaque1 par tour.	3	O	O	O	O
Vision des cavernes	Peut voir avec peu de lumière. Le personnage peut se trouver jusqu'à deux pièces de la lanterne avant d'être perdu dans l'obscurité	3	N	O	N	O
Attribution de trésor	Quand un autre personnage reçoit le trésor que vous pouvez utiliser, vous pouvez le forcer à vous l'échanger contre un article que vous ne pouvez pas utiliser, sur un test de volonté de 7.	2	O	O	O	O
Maître du déguisement	Vous pouvez efficacement vous déguiser, vous permettant de vous fondre dans la plupart des foules. Le MJ décide ce qui est possible.	2	N	O	N	O
Grand buveur	Le personnage peut prendre sa boisson ! +1 à tous les jets de dés dans les tavernes, etc....	1	N	O	O	O

POINTS FAIBLES

Nom	Description	Gain	A	R	F	R
Phobie (race de monstre)	Contre un certain type de monstre, vous êtes a -1 sur tous vos jets de F/E/V/I peur et terreur. Si aucun test n'est applicable, vous avez peur sur un résultat de 1 sur 1D6 non modifié.	3	O	O	O	O
Phobie (Obscurité)	Vous devez rester sur la même section OU à moins des 3 cases d'une source lumineuse, ou faire un test de volonté. Sur 7 vous pouvez vous déplacer comme d'habitude. Sur 2-6 vous manquez le tour. Sur un 1 vous devez lancer sur le tableau d'évasion.	2	O	N	O	N
Phobie (Le feu)	Vous devez faire un test de volonté pour essayer d'accomplir les actions liées au feu, par exemple 6 pour un mouvement à côté du porteur de la lanterne ou d'un feu, 7 pour allumer une flamme, 8 pour attaquer une momie enflammée, etc.... Si vous échouez de façon catastrophique vous manquez le tour, autrement vous devez essayer une autre activité.	1	O	O	O	N
Phobie (Magie)	Si un sort est lancé sur vous (même curatif) vous souffrez de la peur sur un résultat de 5+ pour les 2D6 prochains tours. Vous pouvez encore utiliser les objets et les avantages de la magie divine sans pénalité. Vous ne pouvez pas, cependant, lancer de sorts.	3	N	O	O	N
Phobie (Foules)	Chaque jour dans une agglomération, vous devez faire un test de volonté pour sortir de votre logement. 6 pour un village, 7 pour une ville, 8 pour une cité	1	O	N	N	O

Phobie (Elfe/Nain)	Vous ne pouvez pas être dans la même bande qu'un elfe ou un nain. Si votre volonté est plus haute que 4, vous pouvez, mais vous ne pouvez pas vous déplacer à côté du personnage offensant sauf sur un test de volonté de 7. Vous refuserez de visiter ses lieux spéciaux. Vous aurez automatiquement la peur des monstres de cette race.	2	O	N	O	N
Phobie (Ogre)	Vous ne pouvez pas être dans la même bande qu'un ogre. Si votre volonté est plus haute que 5, vous pouvez, mais vous ne pouvez pas vous déplacer à côté du personnage offensant sauf sur un test de volonté de 7. Vous refuserez toute diplomatie ou analogues. Vous aurez automatiquement la peur des ogres.	3	O	O	O	O
Lâche	-1 sur tous vos tests de F/E/V/I peur et terreur.	2	O	O	N	N
Aucune arme de jet	N'utilise jamais une arme de jet.	3	O	N	O	N
Aucune armure	Ne peut porter aucune armure d'aucune sorte. Peut porter des tatouages, des runes, des talismans magiques etc....	5	O	O	N	O
Aucunes armes à lames	Ne peut utiliser aucune arme comportant une lame ou une pointe y compris les flèches.	3	O	O	O	O
Restrictions raciales	Utilise uniquement les armes, armure ou équipement de sa race, ne doit visiter que ses lieux spéciaux. Elfes et nains seulement.	3	O	O	O	O
Tatillon	Doit dépenser au moins 10 pièces d'or par jour en dépenses courantes en ville	2	O	O	O	O
Chef peu probable	Ne commandera jamais la bande	1	O	O	O	N
Jourdaud	Fait du bruit, déclenche les alarmes, ou sent mauvais. +1 à tout les jets de dés pour les embuscades.	1	O	N	O	N
Pauvreté	Ne peut jamais avoir plus de 4000 pièces d'or +500 par niveau. Le surplus est jeté (!)	3	O	N	O	O
Conduite suicidaire	Ne quittera jamais le donjon avant la fin de l'aventure; le personnage n'évitera jamais un combat. Peut se débloquent normalement pour affronter un monstre plus important...	4	N	N	O	N
Restriction d'armure	Peut utiliser seulement les bonifications d'armure de: +1/+2/+3/.	3/2/1	O	O	O	O
Arme unique	Commence avec une arme spécifique, ne peut jamais en employer une autre.	5	O	O	O	O
Égoïste	Ne donne jamais de rations ou de bandages a ses camarades s'il ne réussi pas un test de volonté de 7.	3	O	O	O	O
Glouton	Lorsqu'il mange ou donne de la nourriture a ses compagnons, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 le personnage mange une autre ration, qu'il en ait besoin ou pas. S'il doit donner son dernier morceau, il le mange à la place.	3	O	O	O	O
Alcoolique	Dans une agglomération, doit faire un test de volonté pour éviter la taverne. Ne partira pas de la ville sans des provisions d'alcool.	3	N	O	O	O

Peu sophistiqué	Vraiment trop rustre pour fréquenter les agglomérations, complètement naïf c'est un cas désespéré.	2	O	N	O	O
Esprit faible	Ne peut pas contribuer à résoudre des problèmes, ne peut pas facilement communiquer ou comprendre.	4	N	N	O	N
Malade	-1 point de vie dès le début, est seulement admis en ville moyennant un dessous de table de 1D6x10 pièces d'or	3	O	O	O	O
Marque de naissance	Vous portez une marque du chaos ou du moins c'est ce que les chasseurs de sorcière diraient. Proscrit.	2	O	O	O	O
Malchanceux	Lancer 1D6 avant l'aventure. Quand le dé de pouvoir est identique, tous vos jets de dés sont à -1.	3	O	O	O	O
Faible volonté	-2 en volonté	4	O	O	O	O
Faible	-1 sur les jets de dés intellectuels, incapables d'identifier un objet.	1	N	O	O	O
Lent	Joue toujours le dernier, sans tenir compte de l'initiative.	2	O	O	O	O
Maladroit	N'importe quelle tâche physique sensible telle que la construction, la chirurgie ou analogues est à -1.	1	O	N	O	N
Faible de constitution	Les poisons non magiques et les maladies ont un effet double, sur le personnage.	2	O	O	O	O
Bigot	Ne peut pas être en compagnie de personnages d'autres races, ne visite pas leurs lieux spéciaux, etc..	3	O	O	O	O
Paranoïaque	Lancez 1D6 sur chaque embuscade réussie, sur 4+ le personnage combat normalement pendant la phase des guerriers, sur 2 ou 3 il saute sa phase de combat pris par la panique, sur un 1 il manque 1D3 tours à cause de la catatonie.	3	O	O	O	O
Curieux	Vous devez toujours l'explorer une fois la phase passée; vous devez toujours essayer les choses qui vous sont présentées.	2	O	O	O	O
Peur de la magie	Si un sort est lancé sur vous (même curatif) vous souffrez de la peur sur un résultat de 5+ pour les 2D6 prochains tours.	2	N	O	O	N
Radin	Vous ne prêtez jamais d'or ; vous vendez plutôt que donner un trésor, même aux guerriers de votre bande, et vous ne donnez jamais d'or par charité.	2	O	O	O	O
Inflexible	Vous ne pouvez pas dévier de votre plan. Vous devez finir votre tâche (rechercher la salle, tuer le minotaure) avant de partir. Vous ne pouvez pas vous débloquenter pour fuir.	1	O	O	O	O
Fort	Le personnage fait trop de bruit, il attire probablement des monstres. Lancer un autre dé pour les événements. S'il est identique aux autres dés, un événement imprévu est causé. Si les deux sont un 1, il y a deux événements.	3	O	N	O	N
Austère	Ne peut pas fréquenter la taverne, le tripot, etc..	1	O	O	O	O

Absence	L'absence signifie que chaque jour dans une agglomération, vous lancez 1D6. Sur un 1, vous avez oublié où vous allez et vous avez gaspillé la journée.	2	O	O	O	O
Poids plume	Le personnage ne supporte pas l'alcool. -1 à tous ses jets de taverne, etc....	1	O	O	O	O
Victime de la mode	Vous êtes obligé d'acheter la dernière mode chaque fois que vous allez en ville !	2	O	O	O	O

QUALIFICATIONS

Si, après que les exploits et les points faibles ont été pris en considération, vous avez toujours des points, vous pouvez acheter des qualifications. Les qualifications sont semblables aux exploits, sauf qu'elles coûtent plus de points et généralement n'ont pas une application de jeu de rôle. Beaucoup de qualifications se développent et s'améliorent pendant que le personnage avance en niveaux. Il y a deux types de compétence. Chaque compétence exige un certain nombre de points, et beaucoup exigent que des conditions spécifiques soient remplies pour être disponibles.

QUALIFICATIONS DE COMPÉTENCE

Ce sont les qualifications traditionnelles qui donnent des bonifications et des capacités, dans les donjons et les agglomérations.

Nom et description de la compétence	Limitations	Coût
<p>Berserk Le personnage lance 1D6 au début de chaque tour de combat. Sur un 6 il devient enragé (attaque +1), et peut seulement attaquer en corps à corps. Sur un 1, cependant, il se conduit d'une manière extravagante, causant des dommages non modifié, à chaque personnage adjacent, et ne peut rien faire d'autre pour ce tour. Le personnage peut additionner +1 a son jet de bersek pour chaque monstre tué jusqu'ici dans le combat. Une fois réalisé, le personnage reste enragé pour le reste du combat.</p>	Non	4
<p>Esquive S'il est touché par n'importe quelle attaque ou arme de jet, le personnage lance 1D6. Sur un résultat de 6, l'attaque est esquivée, et le personnage ne subit aucun dommage. Sur n'importe quel autre résultat, l'esquive échoue, et l'attaque est résolue comme d'habitude. Un personnage ne peut pas esquiver s'il est entoilé ou bloqué.</p>	Minimum Initiative de 5	3
<p>Guerrier aguerri Le personnage utilise son arme à la vitesse de l'éclair, et si la première attaque d'un tour touche, il gagne une autre attaque. Celle-ci est en plus de tous les coups mortels de la première attaque.</p>	Minimum Initiative de 5	5
<p>Commerçant Le personnage gagne +2 en lançant pour les stocks des articles, et peut essayer de gagner un escompte une fois par jour. Lancer 1D6 et ajouter votre volonté ou intelligence, celle qui est la plus élevée. Selon le résultat, vous obtenez un escompte de : 4-6 = 5% ; 7-8 = 10% ; 9 = 15% ; 10 = 20% ; 11+ = 25%</p>	Intelligence et volonté combinée de 7 ou plus.	5

<p>Coup létal Sur un résultat naturel de 6 pour toucher, vous lancez un dé supplémentaire de dommage.</p>	Minimum CC de 4	5
<p>Coup Puissant Le personnage peut choisir d'augmenter la force d'une attaque en abandonnant d'autres chances d'attaquer. Pour chaque attaque abandonnée, vous lancez 1D6 supplémentaire des dommages si l'attaque touche. Vous devez déclarer cette compétence avant le jet pour toucher. Seules des attaques réelles dans le profil du personnage peuvent être abandonnées, ou celles accordées par une compétence, pas celles qui sont données par les armes etc.... Cette compétence peut être employée une fois par tour.</p>	Minimum Force de 4	5
<p>Réaction instinctive Quand les monstres sont placés, le personnage peut faire une attaque simple, avant et en plus de ses attaques normales dans la phase des personnages. L'attaque est une réaction instinctive, et n'est pas sujette à la psychologie ou à la règle des coups mortels.</p>	Minimum Initiative de 4	4
<p>Mur de bouclier Le personnage peut parer un coup avec son bouclier, annulant tous dommages, une fois par aventure. Naturellement cette compétence exige qu'un bouclier soit utilisé.</p>	Non	3
<p>L'œil du chasseur En utilisant un arc, le personnage tire automatiquement autant de fois qu'il a d'attaque, même si l'arc a normalement une restriction. Ceci n'a aucun effet sur les arbalètes ou les armes à feu.</p>	Minimum Force de 4	4
<p>Endurance Le personnage peut résister à un coup qui l'aurait autrement tué, et de ce fait ignore tous les dommages. Ceci peut être fait une fois par aventure.</p>	Minimum Endurance de 4	4
<p>Chant de mort. Dès que votre personnage est à 0 Points de Vie ou moins, il entame un sinistre chant : son chant de mort. Plutôt que de tomber inconscient, votre personnage reste debout et continue le combat. Redonnez-lui 1 Point de Vie. Chaque fois que votre personnage est touché alors qu'il chante son chant funéraire, lancez 1D6. De 1 à 4, le coup a un effet normal, amenant votre personnage en dessous de 0 Points de Vie et le plongeant dans l'inconscience, Sur un résultat de 5 ou 6, il ignore l'effet du coup et reste à 1 Point de Vie. Votre personnage continue son chant de mort et reste à 1 Point de Vie jusqu'à ce qu'il soit soigné normalement.</p>	Nain seulement avec une volonté minimale de 5	6
<p>Personnage de tunnel Cette compétence donne +1 aux jets pour toucher de votre personnage lorsqu'il combat dans des couloirs, des jonctions, des escaliers et autres endroits étroits similaires,</p>	Non	5
<p>Parade Cette compétence permet à votre personnage de parer un coup. Lorsque votre personnage est attaqué, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 5, il doit subir normalement le coup. Sur un résultat de 6, il détourne le coup, qui ne cause aucun dommage.</p>	Minimum CC de 5	3

<p>Hypnose Cette compétence peut seulement être employée que s'il n'y a aucun monstre dans la même section. Votre personnage entre en transes un tour, pendant lequel il ne peut faire rien d'autre. À la fin du tour votre personnage regagne 1D6 points de vie.</p>	Minimum volonté de 3	5
<p>Saut Cette compétence permet à votre personnage de sauter une case dans n'importe quelle direction au cours de son mouvement, atterrissant une case plus loin. Tout obstacle dans la case par dessus laquelle vous sautez est ignoré, mais cette case compte quand même comme une case de mouvement. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.</p>	Minimum Initiative de 6	3
<p>Tir puissant En utilisant un arc, le personnage peut échanger des attaques multiples contre un seul tir, plus fort et plus soigneusement ajusté, qui fait 1D6 dommages supplémentaires pour chaque attaque abandonnée. Ceci peut être employé une fois par tour.</p>	Non	5
<p>Duelliste Cette compétence permet à un personnage d'utiliser efficacement deux armes à une main simultanément. Ceci donne +1 attaque au débutant et au champion, +2 au héros et +3 au seigneur. Sans cette compétence, vous gagnez seulement les attaques prévues aux niveaux. Le personnage choisit quelles attaques sont faites et avec quelle arme, si leurs effets sont différents. Le personnage est à -1 en CC en utilisant deux armes, à moins qu'il ait la compétence d'ambidextrie, qui annule ceci.</p>	Minimum CC de 4	4
<p>Force brutale Le personnage peut essayer de gagner une meilleure position tactique en poussant un monstre à l'écart. Au début du tour, vous pouvez lancer 1D6 et ajouter votre force. Si le résultat est inférieur ou égal à la force du monstre, alors il est trop grand, et ne peut pas être poussé. S'il est au dessus, cependant, le monstre est repoussé d'une case dans une des trois cases derrière lui (au choix du personnage), si elle est inoccupée. Après avoir poussé, le personnage peut se déplacer et attaquer comme d'habitude.</p>	Minimum Force de 4	4
<p>Coup tordu Avec cette compétence, sur un 6 normal pour toucher, le personnage a frappé un coup tordu. Ce coup ignore jusqu'à 2 points d'armure, et ne peut pas être nié au moyen de compétences telles qu'ignorer le coup ou ignorer la douleur.</p>	CC ou initiative minimum de 4	5
<p>Courageux Le personnage est partiellement immunisé à la peur et à la terreur, peut-être par sa longue expérience, la protection divine, la confiance extrême ou la stupidité. Le personnage ignore la peur, le test de terreur est fait normalement.</p>	Minimum Volonté de 4	6



<p>Sens aiguisés Si un personnage a cette compétence, il y a une chance qu'il entendra de légers bruits, verra des ombres révélatrices et sentira des odeurs, ce qui lui permettra de déjouer une embuscade, avertissant les autres personnages. Lancer 1D6 chaque fois que les personnages sont pris en embuscade. Sur un 6, l'embuscade échoue, et les monstres n'obtiennent pas leur attaque supplémentaire.</p>	<p>Minimum Initiative de 5</p>	<p>4</p>
<p>Attaque à main nue Votre personnage peut attaquer son adversaire à main nue plutôt qu'attaquer avec une arme. Cette attaque remplace toutes les attaques normales de votre personnage. Lancer pour toucher. Si vous réussissez votre personnage a saisi le monstre et lui inflige (1D6 x son niveau) sans modification pour l'armure. Une attaque à main nue ne peut pas être esquivée.</p>	<p>Minimum Force 4</p>	<p>5</p>
<p>Recharge rapide Cette compétence s'applique aux armes à feu, qui exigent habituellement un tour pour être chargées. Si un personnage avec cette compétence a une arme à feu déchargée au début du tour, il peut essayer de la charger et de faire feu ce tour. Lancer 1D6. Sur 3 à 6 il réussit et peut faire feu comme d'habitude. Sur 1 ou 2, il échoue, le personnage perd le tour, mais il parvient à charger l'arme pour le prochain tour.</p>	<p>Minimum Initiative 5</p>	<p>5</p>
<p>Coupe gorge Le personnage peut choisir d'abandonner toutes ses attaques contre une seule attaque de coupe gorge contre une créature humanoïde, pas plus grandes qu'un orque, mais pas des morts-vivants ou créatures démoniaques. Lancer pour toucher normalement, mais a -1. Si l'attaque touche, lancer 1D6 et ajouter la force de votre arme. Si le résultat est supérieur à l'endurance du monstre, il est tué immédiatement. S'il est égal ou inférieur, le monstre se dégage et attaque normalement. Cette compétence peut seulement être utilisée avec une arme à lames courte. Les poignards sont idéaux pour ce travail, et annulent la pénalité de -1 pour toucher, mais tendent à avoir une faible force. Cette attaque ne peut pas causer un coup mortel.</p>	<p>Filou seulement</p>	<p>5</p>
<p>Coup en traître Si le personnage attaque un ennemi qui ne l'attaque pas, parce qu'il attaque un autre personnage, ignorant sa présence, ou qui est frappé d'incapacité, alors il peut choisir de faire une attaque en traître. Si le jet pour toucher est réussi, vous ignorez toutes les armures et l'endurance, comme toutes les qualifications d'esquive ou de parade. Ensuite, si possible le monstre vise dorénavant votre personnage.</p>	<p>Filou seulement</p>	<p>5</p>
<p>Faire le mort Peut choisir de feindre d'être mort au début du tour. Vous pouvez seulement boire des breuvages magiques dans cet état. Les monstres attaqueront d'autres personnages, à moins qu'ils ne puissent pas les atteindre. Si vous êtes assez malheureux pour être attaqué, vous êtes touché automatiquement.</p>	<p>Non</p>	<p>3</p>
<p>Redistribution de trésor Quand un autre personnage reçoit un trésor que vous pouvez utiliser, vous pouvez forcer le personnage à vous l'échanger contre un objet que vous ne pouvez pas employer, sur un test de volonté de 7.</p>	<p>Non</p>	<p>3</p>

<p>Ignorer un coup Le personnage peut lancer 1D6 pour essayer d'annuler une attaque ou une source de dommages (piège etc.). Sur un résultat de 6 il ne subit aucun dommage. Le personnage peut essayer ceci une fois par tour pour chaque attaque dirigée sur lui.</p>	Minimum endurance et volonté de 4	6
<p>Retord Le personnage peut faire des remarques grossières pour déstabiliser et distraire un monstre bloqué par lui. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6 il est distrait, et manque son tour. Une fois par tour.</p>	Minimum Intelligence 5	6
<p>Soins d'urgence Le personnage peut essayer de guérir un compagnon en utilisant des techniques médicales de base brutales. Ceci prend un tour entier et peut être fait que quand il n'y a aucun monstre sur le plateau. Lancer 1D6 et ajouter l'endurance. Sur un résultat de 7+, il regagne 1D6 points de vie. S'il échoue, le patient est sans connaissance pendant 1D6 tour. Si le personnage essaye de se guérir, lui-même, il doit avoir une endurance minimale de 5.</p>	Forestier seulement	5
<p>Herboriste Une fois par tour le personnage peut essayer d'employer les herbes recueillies pour se guérir ou guérir un autre personnage. Lancer 1D6. Sur un 1, le personnage réagit mal et subit 1D6 blessures supplémentaires. Sur 2 ou 3 il n'y a aucun effet, sur 4 ou 5 il récupère 1D6 points de vie, sur un 6 2D6 points de vie</p>	Minimum Intelligence de 4	5
<p>Chasseur de trésor Le personnage peut lancer 1D6 chaque fois qu'un trésor sous forme d'objet est attribué à n'importe quel joueur, une fois pour chaque objet. Sur un résultat de 6, tirer une autre carte trésor de pièce de donjon.</p>	Minimum Intelligence ou Initiative de 4	5



QUALIFICATIONS DE CARRIÈRE DE SPÉCIALISTE

Ces qualifications sont plus que de simples capacités additionnelles. Elles viennent habituellement avec plusieurs exploits et points faibles, et souvent elles permettent l'accès à de nouvelles qualifications. Si votre personnage a choisi une carrière de spécialiste, alors elle déterminera la suite de ses aventures.

Comme les qualifications, la plupart des carrières ont des conditions spécifiques d'entrée, qui pourraient être une race, une classe, une caractéristique ou un exploit. Si un personnage choisit une carrière, alors il peut dépenser ses points restants sur jusqu'à deux exploits ou faiblesses, ou en qualifications, tirées de la liste de compétence au-dessus et de toutes les qualifications de spécialiste basées sur la carrière.

Nom et description des spécialités	Limitations	Coût
<p>Magicien de couleur Choisit parmi les Arcanes: feu, métal, bêtes, lumière, cieux, ombre, vie ou mort. Vous gagner le livre approprié, le livre de magie commune et le livre de magie mineure. Choisir trois couleurs et deux sorts de base pour chaque aventure. Doit avoir l'exploit «Vue mystérieuse ». Ne doit avoir aucune armure. A chaque tour, vous gagnez un pouvoir égal aux dés de pouvoir. 1D6 de pouvoir est stockée à chaque niveau. Vous pouvez accéder à la liste d'équipement de la guilde des magiciens.</p>	Pas de nain, de guerrier ou de filou. Minimum Intelligence de 4	12
<p>Haut Mage A accès à la haute magie, à la magie des Arcanes, la magie mineure et la magie commune. A accès à n'importe quelle haute magie avec les sorts approprié au niveau. Peut choisir 2 sorts des listes des Arcanes, le 1er niveau seulement. Doit avoir l'exploit «Vue mystérieuse ».Point faible « restriction d'armure ». Chaque tour, vous pouvez lancer un certain nombre de sorts selon le niveau. Pour jeter un sort, lancer 1D6 et ajouter le total des dés de pouvoir. Vous pouvez accéder à la liste d'équipement de la guilde des magiciens.</p>	Elfe seulement, Pas un guerrier ou un Filou. Minimum Intelligence de 4	10
<p>Magicien de la nature (Magiciens, druides, chamanes et sorciers) Ces individus peuvent utiliser la magie de la nature, mineure et commune. Ils peuvent choisir un sort de chaque sur les listes de magie mineure et commune et deux sorts de la magie de la nature. Les magiciens de la nature commencent le jeu filou, et doivent se déguiser pour entrer dans une agglomération.</p>	Pas de nain, guerrier ou filou. Minimum Intelligence ou Volonté de 4	8
<p>Prêtre de Sigmar Porte le livre saint (Deus Sigmar, le livre inachevé, etc.). A les exploits « Fidèle », « Attribution de trésor » et « Instruits », et les points faibles « Arme unique: marteau de guerre » et « Restriction d'armure +1 ». Pour jeter des sorts divins ils lancent 1D6 et ajoutent le dé de pouvoir. Ils ont accès aux objets de la liste sainte.</p>	Humain lettré seulement	11
<p>Prêtresse de Shallya Porte le Livre Saint de Shallyan. Points faibles : « Aucune armure » et « Arme unique Bâton / Masse ». Elles ont les exploits « Fidèles » et « Instruits ». Les prêtresses lancent des sorts divins en lançant 1D6 et en ajoutant le dé de pouvoir. Elles reçoivent la compétence « Bénédiction de Shallya » gratuitement et ont accès aux objets de la liste sainte.</p>	Humain lettré seulement	11
<p>Danseur de guerre Les danseurs de guerre reçoivent l'exploit « Athlétique » et la faiblesse « Aucune armure ». On peut considérer qu'ils peuvent avoirs l'exploit « Ambidextre » et la compétence « Duelliste », mais ils fonctionnent différemment. Les danseurs de guerre ont accès aux qualifications des danseurs de guerre et aux listes d'équipement. Ils reçoivent la compétence « Danse de la mort » gratuitement.</p>	Guerrier elfe seulement. Doit prendre une restriction d'armure	8

<p>Chevalier Ces guerriers sont sujets à des règles d'honneur qui déterminent leur place dans la société. Ils ont l'exploit « Courageux », et les points faibles « Aucune arme de jet », et « Austère ». Ils ont accès à un ensemble spécial d'équipement de base.</p>	Guerrier seulement	6
<p>Tueur. Les tueurs sont des individus qui ont juré de mourir en guerrier contre un grand ennemi. Ils ont les exploits « Courageux » et « Grand buveur », et les faiblesses « Aucune arme de jet », « Aucune armure » et « Conduite suicidaire ». Ils ont accès à la liste de compétence du tueur et à la liste d'équipement du tueur. Ils reçoivent la compétence "tueur", et une autre de la liste du Tueur de troll, gratuitement</p>	Guerrier nain seulement	8
<p>Barde Les bardes ont accès à la liste de chansons magiques. Il y a deux niveaux de chansons. Ils ont les exploits « Vue mystérieuse », « Sagesse des rues », « Musicien » et « Instruits ». Commencer par un instrument au choix du personnage.</p>	Filou seulement, pas de nain.	7



MAGIE

Les qualifications magiques permettent au personnage d'accéder à des puissances magiques, que ce soit par les vents de la magie, le contact avec des puissances surnaturelles ou l'influence de Dieu. Seuls les personnages qui ont pris une carrière employant la magie peuvent utiliser la magie (à quelques exceptions). Chaque carrière fonctionne d'une manière différente.

Magicien de Couleur

Un magicien de couleur obtient un certain nombre de points de pouvoir chaque tour égal aux dés de pouvoir. Pour jeter un sort il lance 1D6 au premier niveau et doit avoir autant de pouvoir qu'en exige le sort. Il peut utiliser des points de pouvoir stockés pour atteindre le niveau exigé, mais doit toujours dépenser au moins 1 point de pouvoir pour chaque sort.

Haut Mage

Un elfe haut Mage ne stocke pas des points de pouvoir. Au lieu de cela, quand il souhaite lancer un sort il lance 1D6 et l'ajoute aux dés de pouvoir et fait son test de sort. S'il obtient plus que le niveau de difficulté, le sort est jeté.

Magicien de la nature

Ceux qui emploient la magie de la nature rassemblent des points de pouvoir égaux aux dés de pouvoir et à leur niveau chaque tour pendant qu'ils moissonnent les vents de la magie. Ils emploient ce pouvoir pour jeter des sorts, dépensant le niveau de difficulté de chaque sort en points de pouvoir.



Prêtre

Les ecclésiastiques ont accès aux prières qui sont généralement comptées comme magie, sauf qu'ils ne sont pas sujets à la résistance magique ou capacités comparables. Elles sont jetées en lançant 1D6 et en ajoutant les dés de pouvoir. S'il obtient plus que le niveau de difficulté, la prière est exaucée.

Barde

Les bardes également ne lancent pas de sorts en tant que tels, mais comme les rituels des prêtres, ils peuvent créer un effet magique, car certaines mélodies captent les vents de la magie d'une manière mystérieuse. La plupart des bardes ont un instrument spécial avec lequel ils jouent leur musique et chantent leurs sorts. Un barde capte les vents de la magie en lançant 1D6 et en l'ajoutant aux dés de pouvoir. S'il obtient plus que le niveau de difficulté, le chant produit son effet. Un barde peut employer une chanson à la fois, et ne peut combattre ou effectuer aucune autre action à part se déplacer.

Exemple

Guerrier humain avec 5 points à dépenser

Prendre les exploits « Ambidextres » (-3 points) et « Chanceux » (-4 points)

Prendre les points faibles « Esprit faible » (+4 points) et « Restriction d'armure » +2 (+2 points)

Prendre la compétence de combat « Duelliste » (-4 points)

Ou un elfe lettré avec 10 points

Prendre l'exploit « Vue mystérieuse » (-3 points)

Prendre le point faible « Restriction d'armure +1 » (+3 points)

Prendre la compétence de carrière haut Mage (-10 points)



ANNEXE A LA LISTE DE MONSTRES

Certains des exploits et des faiblesses exigent de choisir « un certain type de monstre ». C'est cette catégorie de monstre qui est choisi dans la liste suivante :

Peaux vertes	Orques, Gobelins, Hobgobelins, Snotlings
Skavens	Tout les Skavens
Hommes bête	Tous les hommes bête ; Minotaures et centaures
Démons	Tout ce qui est 'Démons 'ou Grand Démons '
Mort-vivants	Squelettes, Zombis, Dames blanches, Goules
Trolls	Tous les Trolls
Jeteur de sorts	Tout utilisateurs de magie consacrée ; Les prêtres, les Chamanes, les Nécromanciens, les sorciers, les prophètes gris etc., ou un monstre avec plus de 2 sorts.
Personnages du Chaos	Tous les Personnage du Chaos
Elfes noirs	Tous les elfes noirs.
Nains du Chaos	Tous les nains du Chaos
Grands monstres	Toute créature avec la qualification « grand monstre » ou une endurance de 6+.
Vampires	Tous les vampires.
Géants	Tous les géants
Assassins	N'importe quelle créature avec la compétence « assassin ».

Il est possible qu'une créature soit dans plusieurs catégories. Un prophète gris Skaven est un jeteur de sorts et un Skaven.

ANNEXE B LIVRES DE MAGIE

Un utilisateur de la magie est considéré comme ayant accès à un certain nombre de livres de magie. Noter que ce ne sont pas nécessairement des livres, ou des livres magiques. Les prêtres lisent leurs livres saints, plutôt que le parchemin de sort en tant que tel. D'autres, comme le barde, n'écrivent pas de la musique, ils utilisent la longue pratique de l'instrument qu'ils ont choisi. Cependant, pour la commodité des références, chaque groupe de sort a été regroupé sous le nom d'un livre de magie.

Dans certains cas, le personnage aura accès à tous les sorts d'un livre particulier. Dans ce cas, il peut jeter n'importe lequel de ces sorts.

Par exemple, le livre de la magie mineure, auquel le magicien de couleur a accès.

Il peut utiliser n'importe lequel de ces derniers sorts à un moment quelconque (à moins qu'il soit sans connaissance etc.).



Cependant, il a également accès au livre de la magie commune, qui contient une magie plus puissante. Avant que l'aventure commence, il doit choisir deux sorts dans ce livre.

Il pourra utiliser ces derniers sorts pendant l'aventure.

S'il constate qu'il en a besoin d'autres, il doit quitter le donjon et passer un certain temps dans une transe méditative, afin de re-sélectionner d'autres sorts. Ainsi, il est essentiel qu'un mage considère son choix de sorts soigneusement.

LISTE DES LIVRES DE MAGIE

Nom	Qui peut y accéder ?	Détails
Arcane du feu	Tous les magiciens intelligents, Haut Mages	Excellente magie de combat
Arcane du métal	Tous les magiciens d'Or, Haut mages	
Arcane des bêtes	Tous les magiciens Ambres, Haut mages	
Arcane de la lumière	Tous les magiciens de la lumière, Haut mages	Magie curative
Arcane des cieux	Tous les magiciens Célestes, Haut mages	Magie de divination
Arcane de l'ombre	Tous les magiciens D'Ombre, Haut mages	Magie de subterfuge
Arcane de la vie	Tous les magiciens de Jade, Haut mages	
Arcane de la mort	Tous les magiciens d'Améthyste, Haut mages	Principalement magie de combat
Haute magie	Haut mages	Magie ritualiste et puissante qui se sert de tous les vents de magie
Magie commune	Tous les magiciens de couleur, Haut mages, Magiciens de la nature	En outre connu en tant que petite magie, sorts génériques.
Magie mineure	Tous les magiciens de couleur, Haut mages, Magiciens de la nature	Magie des règles avancées, généralement niveau de pouvoir assez bas.
Magie de la nature	Magiciens de la nature	Un mélange de magies, généralement plus faible que celles d'autres universités, mais non limité à un vent.

Collège de la Lumière	Magiciens intelligents de niveau élevé	En outre connu comme Pyromancy
Collège d'Or	Magiciens d'or de niveau élevé	En outre connu comme alchimie
Collège d'Ambre	Magiciens d'ambre de niveau élevé	
Collège Flamboyant	Magiciens de lumière de niveau élevé	
Collège Céleste	Magiciens célestes de niveau élevé	En outre connu en tant que la magie azurée ou Astromancy
Collège Gris	Magiciens d'ombre de niveau élevé	
Collège de Jade	Magiciens de jade de niveau élevé	
Collège d'Améthyste	Magiciens d'Améthyste de niveau élevé	
Deus Sigmar	Prêtres de Sigmar	Ou le livre inachevé, ou les Actes de Sigmar
Livre Saint de Shallyan	Prêtresses de Shallya	Beaucoup de sorts curatifs.
Chansons magiques	Bardes	

Noter que dans des livres, il peut y avoir d'autres divisions. Les huit collèges ont deux livres chacun, ces tomes sont encore divisés en niveaux haut et niveau bas selon les capacités. Les arcanes de la lumière, par exemple, ont deux niveaux. Un magicien au premier niveau de magie de la lumière a accès au niveau inférieur de ces derniers.

Quand il progresse, il devient assez puissant pour essayer le reste du livre. Plus tard dans sa carrière, s'il survit, on lui accordera le livre magique de la Lumière, qui contient également deux niveaux de sorts, ceux-ci sont plus avancés et spécialisés.

Les Haut Mages elfes ont accès au premier livre, ils ne peuvent pas utiliser ceux du second.

PARTIE TROIS : ÉQUIPEMENT ET FINALISATION DU PERSONNAGE

EQUIPEMENT

Une fois qu'un personnage a ses caractéristiques générales et choisi ses qualifications, il est temps de se diriger vers les magasins et de faire quelques achats. Chaque personnage reçoit une première allocation de 200 pièces d'or. Les achats sont possibles sur un certain nombre de tableaux. Certains sont à la disposition de tous les personnages, d'autres sont soumis à certaines restrictions.

Les tableaux sont les suivant :

Armes blanches - Tous les Personnages
 Armes contondantes - Tous les Personnages
 Armes de perforation - Tous les Personnages
 Armes de jets - Tous les Personnages
 Armures - Tous les Personnages
 Armes à poudre noire - Personnages humains et nains
 Objets magiques - Personnages jeteurs de sorts
 Objets saints - Prêtres ou guerriers de temple
 Objets elfique - Tous les elfes
 Objets nains - Tous les Nains
 Drogues et herbes - Tous les personnages
 Équipement général - Tous les personnages
 Équipement de gladiateur - Gladiateurs seulement



Tableau des armes blanches

Les dommages pour les armes blanches sont égaux à la force du personnage l'utilisant, plus les dés de dommages appropriés. Certaines ont un autre modificateur à la force. Beaucoup d'armes blanches causent des coups mortels. Ceci signifie que si un personnage tue un monstre avec un total de points d'endurance et d'armure plus bas que sa force, il peut faire une autre attaque immédiate sur une cible adjacente.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Épée	50	-	Coup mortel. Peut être employé pour parer
Épée courte	35	-1 Force	Coup mortel. Peut être employé pour parer
Épée longue	100	+1 Force	Coup mortel. Peut être employé pour parer
Hache	35	-	Coup mortel
Sabre	100		-1 pour toucher. Coup mortel. Peut être employé pour parer
Épée large	125	+3 Force	-1 pour toucher. Coup mortel.
Grande épée	175	+4 Force	-1 pour toucher. -1 en Initiative. Arme à deux mains.
Hache de bataille	125	+2 Force	Arme à deux mains. Coup mortel.
Grande Hache	125	+1D6, annuler le dé de dommage le plus bas.	Arme à deux mains. Coup mortel.
Hache à lancer	50	-	Tenue à la main ou lancée

TABLEAU DES ARMES CONTONDANTES

Les dommages pour les armes contondantes sont égaux à la force du personnage l'utilisant, plus les dés de dommages appropriés. Sur certaines, sur un résultat donné pour toucher, des dommages supplémentaires peuvent être causés.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Masse	60	+1D6 (6)	-1 pour toucher
Gourdin	20	Aucuns dommages supplémentaires	
Bâton	30	Aucuns dommages supplémentaires	Arme à deux mains. -1 pour être touché, -1 pour toucher. Peut être employé pour parer
Marteau de guerre	100	+1D6 (6)	
Grand Marteau	150	+1D6	Arme à deux mains. -1 pour toucher.
Fléau	60	+2 Force	-2 pour toucher
Marteau à lancer	60	+1D6 (6) si lancé.	Tenu à la main ou lancé

TABLEAU DES ARMES DE PERFORATION

Les armes de perforation ont habituellement une force qui est identique indépendamment de la force du personnage qui l'utilise. Ces points sont ajoutés aux dés de dommages comme d'habitude. Les armes de perforation peuvent ignorer l'armure si le résultat pour toucher est assez élevé.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Dague	10	Force 1	Peut être jeté ou tenu
Poignard	30	Force 2	Perce l'armure sur un 6 pour toucher
Lance	50	Force 4	+1 Initiative dans le premier tour du combat, attaque en rangs
Hallebarde	60	Force 5	-2 Initiative, Arme à deux mains, attaque en rangs
Javeline	50	Force du lanceur	Lancé seulement, perce l'armure sur un 6 pour toucher
Rapière	100	Force 1.	Attaque soutenue jusqu'à ce qu'elle rate. Peut être employé pour parer

TABLEAU DES ARMES DE JETS

A moins qu'indiqué, il n'y a aucune portée spécifique pour chacune de ces armes, au delà des limitations du livre de règles avancées.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Arc	40	Force 3	Un projectile par tour
Arc long	75	Force 4	Un projectile par tour
Arc court	40	Force 1	Un projectile par attaque
Flèches (24)	10	Force de l'arc	
Arbalète	250	Force 5	Un projectile par tour

Arbalète de poing	375	Force 3	Trois projectiles par tour. Un tour pour recharger
Carreaux (24)	10	Force de l'arbalète	
Flèches incendiaires (6)	25 chaque	Force de l'arc. 1D6 dommages de feu par tour (non modifié).	Enflamme la cible sur 4+. Brûle jusqu'à ce qu'un 1 ou 2 soit obtenu sur 1D6.

ARMURE

Un personnage peut avoir qu'une seule armure, un bouclier, et un casque. Ces objets ajoutent à l'endurance pour protéger contre n'importe quelle attaque par arme de jet ou au corps à corps. Les noms des armures sont génériques. L'armure légère pourrait être un plastron, ou en cuir clouté. L'armure moyenne pourrait être une cotte de maille. L'armure lourde est habituellement une armure de plate complète

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Armure légère	75	Sauvegarde 6+	
Armure moyenne	250	Sauvegarde 5+	-1 en mouvement si la force du personnage ne dépasse pas 3
Armure lourde	1000	Sauvegarde 4+	-1 Mouvement
Bouclier	75	+1 point d'endurance	
Grand Bouclier	135	+1 point d'endurance, +2 sur les armes de jet	-1 Mouvement, -1 pour toucher
Casque	50	+1 point d'endurance	

ARMES À POUVRE NOIRE

Peu de personnages utilisent une de ces armes chères, souvent parce qu'elles ont besoin d'une source de poudre noire et de projectile pour les utiliser. La plupart des armes à poudre noire ont une portée limitée.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Pistolet	400	Force 6	Portée 6. 1 tour pour recharger.
Paire de pistolets (2)	750	Force 6	Portée 6. 1 tour pour recharger.
Mousquet	500	Force 8. Si un projectile tue un monstre il frappe le monstre derrière avec une force de -1.	-2 pour toucher. 1 tour pour recharger.
Pistolet à répétition	900	Force 6. Continuer à lancer pour toucher jusqu'à ce que vous manquiez.	Portée 6. 1D3 tours pour recharger.
Tromblon	750	Force 4 sur 2x2 cases non modifié par l'armure. +1 pour toucher. 1D3 tours à recharger. Exige 6 charges de poudre et 6 balles.	Sur un résultat de 1 pour toucher, il a des ratés et touche avec une force de 4 le tireur et les personnages adjacents, sans modificateur pour l'armure.
Fusil de chasse	2500	Force 8, ignore l'armure et « Ignore la douleur ».	-1 pour toucher. 1 tour pour recharger.

Poudre et projectile de pistolet	25	Permet 24 tirs	
Poudre noire supérieure	25	+1 en force pour toutes les armes à poudre. 6 coups	
Balles supérieures	25	Ignore 1 point d'armure. 6 coups.	
Balles en argent	25	Ignore 1 point d'armure magique. 1 coup.	Chaque blessure causée après déductions contre des morts-vivants ou des monstres éthérés comptent pour 1D3 points de vie.

OBJETS MAGIQUES

Les parchemins contiennent des sorts qui peuvent être employés qu'une fois, après quoi le parchemin est détruit. Les amulettes sont des objets qui peuvent être utilisés pour lancer des sorts. Généralement elles peuvent être employées une fois par aventure. Certaines peuvent seulement être employés une seule fois, d'autres se rechargent, et d'autres ont un certain nombre de charges qui doivent être rechargées quand elles sont épuisées.

Nom	Coût	Domages	Restrictions ou capacités
Parchemin main de mort	50	Cause 3D6 blessures non modifiées sur un monstre	
Parchemin de résurrection	50	Ramène un personnage mort à la vie, sur la même section que l'utilisateur, a son total de points de vie. Peut être utilisé même si le personnage est mort depuis plusieurs heures.	Le personnage ressuscité perd tout l'or, trésor ou expérience acquis dans ce donjon.
Parchemin bannissement de la magie	50	Annule complètement toute la magie sur la section. Aucun sort ne peut être lancé, et ceux en jeu sont dissipés. Dure 1 tour.	Les objets magiques fonctionnent toujours normalement.
Parchemin de sort	50 chaque	Chaque parchemin contient un sort aléatoire du premier niveau d'une des listes de collège de magie.	Vous pouvez choisir la couleur du sort.
Bâton de magicien	80	Attaques normales avec le bâton. Arme magique.	Chaque bâton a une chance sur deux d'être acheté.
Arme magique	+30	L'arme compte comme magique.	
Amulette	50 chaque	Lancer une fois sur le Tableau des amulettes pour chaque amulette que vous achetez.	
Pierre de pouvoir	40	Une pierre de pouvoir contient 1D6 points de pouvoir qui peuvent être utilisés pour lancer des sorts.	Peut être rechargé à la guilde des magiciens.

Pierre de transe	30	Restauration de 1 point de vie à chaque tour que le personnage ne fait rien.	
Potions	35 chaque	Lancer une fois sur le tableau des breuvages magiques pour chaque breuvage magique que vous achetez	

OBJETS SAINTS

Ces reliques et objets sacrés sont à la disposition des hommes et des femmes saints dans les chambres fortes de leur temple. Dans tous les cas l'acheteur a un objet en rapport direct avec le dieu ou la déesse qu'il adore.

Les adorateurs d'Ulric pourraient utiliser des marteaux de guerre ou haches bénis, alors que les serviteurs de Taal pourraient porter une lance bénie. Le livre sacré d'un serviteur de Sigmar pourrait être le Deus Sigmar ou le livre inachevé.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Symbole saint	150	Choisi par dieu. Un serviteur de ce dieu l'utilisant obtient +1 en chance.	Les vampires repèrent n'importe quel personnage avec un symbole saint quand ils choisissent qui attaquer.
Livre sacré	100	Permet l'utilisation des bénédictions de son dieu	Gratuit pour un prêtre
Eau bénite	60	CT pour toucher, portée égale au double de la force. Cause 1D6 blessures sans déduction à la créature touchée et 1D3 non modifié aux créatures adjacentes. Ne peut pas être régénéré.	Affecte seulement des morts-vivants, démon ou monstres du chaos.
Encens consacré	40	Se répand dans la pièce et guérit 2D6 blessures à chaque personnage	
Larmes de Shallya	55	Immunité contre le poison pour l'aventure entière.	
Artefact curatif	70	A la fin de chaque tour, lancez 3D6. Si deux dés sont identiques, il guérit un nombre de blessures égales au total du double obtenu. Les points de vie sont partagés entre le porteur et tous les personnages adjacents, s'il reste des points de vie sur un dé isolé, ils iront au personnage le plus épuisé. Les personnages devraient être nommés avant que les dés ne soient lancés.	Sur un double ou un triple 1, chaque personnage a porté de l'artefact subit 2 blessures non modifiées.

Relique	35	Le porteur peut passer un test de psychologie automatiquement.	Une fois par aventure
Arme bénie	+30	Arme magique	Une arme bénie doit être appropriée à son dieu.

OBJETS ELFIQUES

Les objets elfique devraient être divisés en deux catégories, les objets des Hauts elfes et ceux des elfes sylvains, mais ces parents ont suffisamment de respect les uns pour les autres, pour avoir beaucoup de qualifications en commun, on peut supposer qu'ils ont accès aux mêmes choses ou a des objets semblables.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Arc elfique	500	Dommages normaux	Un projectile par attaque
Épées jumelles d'Orion	Spécial	Dommages normaux	Cause des coups mortels, Danseur de guerre seulement. Peut être utilisées pour parer
Flèches de précisions (6)	10 chaque	Dommages normaux	+1 pour toucher
Arme d'Ithilmar	Double	Ignore les pénalités d'initiative et celles pour toucher jusqu'à -1 pour l'arme.	
Armure d'Ithilmar	Double	+1 en initiative pour le porteur, cette armure ne compte pas pour des pénalités.	Elfes, lourde, moyenne ou légère
Armure elfique	750	Sauvegarde 6+	Tous les dés de dommages de 1 ou 2 sont ignorés.
Casque elfique	250	+1 en endurance	Si le porteur a une initiative plus élevée que l'attaquant, il peut lancer 1D6. Sur 1 le coup est absorbé, mais le casque est détruit. De 2 à 4 aucun effet, sur 5-6 le coup ne rebondit annulant les dommages.
Bouclier elfique	175	Aucune bonification d'endurance	Ignorer la première attaque par tour, à moins que le jet pour toucher soit un 6 non modifiés.
Manteau elfique	25	Absorbe 1 blessure par coup.	Lancer 1D6 pour chaque absorption. Sur un 1 le manteau est déchiré et détruit.
Bottes elfiques	25	+1 en mouvement	Dure 1 aventure
Manteau elfe sylvain	150	Rend le porteur invisible pour un combat entier s'il n'attaque pas. Annule un hasard par voyage.	

Pain de voyage (6)	10 chaque	Guérit 1 blessure une fois mangé	Jeté à la fin de l'aventure sur un 1 sur 1D6.
Potion de soin	75	Guérit un personnage de toutes ses blessures	
Corde elfique	20	Casse sur un résultat de 1	
Potion de vigueur	50	Ce breuvage magique donne pour 1 tour +1 à une caractéristique. Force, Endurance, CC, Tir, Initiative ou Attaque.	Choisir la caractéristique une fois acheté
Ceinture d'Ariel	Spécial	Lancer 1D6 dans la phase de pouvoir : 1 Aucun effet 2-3 +1 en endurance 5 +2 en endurance 6 Ignore un coup	Danseur de guerre seulement
Couronne de guerre de Tiranoc	Spécial	Le porteur a une phase de personnage supplémentaire une fois par aventure.	Affecte seulement le porteur. Haut elfe seulement.

OBJETS NAINS

Les articles nains sont plus limités, mais contiennent probablement la meilleure armure du vieux monde (et également la plus chère !)

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Arme de Gromril	Double	Ignore 1 point d'armure et donne +1 en force.	Arme de la classe des haches, des marteaux ou des épées seulement.
Armure de Gromril	Double	Si la sauvegarde échoue, tenter un autre 6+. L'armure ne compte pas et ne cause pas de pénalités	Peut recevoir des runes
Armure runique	Triple	Comptes comme magique, -1 pour la toucher sauf par une arme magique	Peut recevoir des runes
Arme runique	Triple	L'arme est magique, et porte une rune commune.	Arme de la classe des haches, des marteaux ou des épées seulement.
Piolet	70	Dommages normaux. Sur un coup de 6, ignore l'armure.	Arme de perforation, compte comme hache pour les runes, etc....
Bombes incendiaire (3)	50 chaque	Cause 1D6dommages non modifiés dans un carré de 2x2 cases.	Aucun jet pour toucher n'ait nécessaire, mais chaque bombe compte pour une attaque.
Pain de pierre (6)	10 chaque	Reconstitue 1D6 points de vie une fois mangé.	Nain seulement
Tonnelet de bière naine	80	Lancer une fois sur le Tableau de brassage pour chaque tonnelet que vous achetez.	Voir tableau dans le personnage du brasseur nain

Casque de mineur	50	Source lumineuse. +1 en sauvegarde d'armure.	Eclaire la section courante du plateau.
Poudre aveuglante (3)	20 chaque	Une fois utilisé, chaque ennemi doit faire un test d'initiative (8). Il perd une attaque s'il échoue.	+2 à tous les jets de déblocage au tour ou elle est utilisée.

DROGUES ET HERBES

Ces emplâtres, remèdes et brassages sont considérés avec méfiance, souvent à raison ! Il y a quelques différences entre les genres d'équipement, indiqué comme suit.

Le venin de lame est appliqué sur une arme blanche et dure un donjon, sauf indication contraire. Le venin de lame n'a aucun effet sur les monstres éthérés ou morts-vivants.

Les drogues sont ingérées d'une façon quelconque, mais ont souvent un risque associé.

Certains provoquent une dépendance, qui signifie que sur un résultat de 2 ou 3 sur 2D6 après que chaque utilisation, le personnage est dépendant et doit avoir une autre dose avant chaque aventure, ou alors, il est à -1 sur tous ses jets de dés.

Les herbes sont achetées et transformées en breuvages magiques, onguents ou compresses, par le personnage ou l'herboriste. Ainsi, une fois que vous avez acheté l'herbe, vous décidez quel produit elle devient. Les breuvages magiques ont un effet unique qui dure habituellement un tour entier. Les onguents agissent un certain nombre de tours. Les compresses visent généralement des dommages spécifiques.

Nom	Coût	Dommages	Restrictions ou capacités
Lotus Noir	200	Venin de lame. Après avoir touché cause des dommages mortels à l'ennemi s'ils ne passent pas un test d'endurance de 7.	Dure un tour
Sombre Venin	200	Venin de lame - +1 en Force.	Dure une aventure
Veilbud	150	Venin de lame. Le monstre touché perd également 1D3 attaques pour les prochains 1D6 tours.	Sur une attaque qui cause au moins 1 blessure.
Erwurgwort	150	Venin de lame. Chaque blessure après modification cause la perte de 1D3 points de vie..	Pour une seule attaque.
Queue de renard	90	Venin de lame. L'attaque paralyse également le monstre pour 1 tour, lui donnant un mouvement et une CC de 1.	Dure pendant un tour, sur chaque attaque qui cause au moins 1 blessure.
Champignon Bonnet de fou	70	Drogue. Rend le personnage frénétique pour un combat	Après utilisation, lancer 1D6. Sur un 1 le personnage est immédiatement et de manière permanente stupide.

Nuance Cramoisie	170	Drogue - +1D3 en Initiative, +1 en mouvement, +1 en force pour un combat.	Provoque une dépendance
Mandrake	180	Drogue. Ignorer la douleur 2 pour un combat.	Provoque une dépendance. Les dépendants ont -1 en endurance de façon permanente
L'ascendant noir	80	Drogue. Donne +1D6 points de pouvoir stockés aux joueurs de sorts.	Réduit l'initiative de -1 pour le reste du donjon.
Gelbenwurz	180	Drogue. - +1D6+2 points pour améliorer les CC, Force, Endurance, Mouvement, Attaque, Initiative, Intelligence, Tir au choix du personnage pour 1 tour.	Provoque une dépendance. Après utilisation, le personnage souffre des pénalités égales aux bonifications pour 4D6 tours.
Herbes curatives (Arkasu, Feuerkraut, St Johan, etc...) (6)	15 chaque	Potion. Guérit 1D6 blessures. Onguent. Reconstitue 1D3 blessures +1D3 au début du prochain 1D3 tours Compresse : Reconstitue 2 points de vie.	Potion +1 au test de dépendance.
Herbes fortifiantes (3)	50 chaque	Potion : Restaure tous ses points de vie au personnage. Onguent et compresse : reconstitue tous les points de vie au niveau de début de l'aventure.	Potion +2 au test de dépendance.
Purgatives (3)	45 chaque	Potion. Elimine l'effet de tous les poisons ou maladies	Les effets des maladies magiques demeurent sur un résultat de 1 à 3 sur 1D6
Fenouil (3)	30 chaque	Potion. Elimine un poison de la circulation sanguine. Onguent- Protège le personnage contre le poison pour un combat	
Deliona	95	Potion. Ignorent la douleur 1 pour 1D6 tours. Onguent. Ignorent un coup 6+ pour 1 tour	
Œil de Melkin	80	Potion- +1 CC pour 1 tour	
Racine d'Hardath	80	Potion- +1 Endurance pour 1 tour	
Herbe de Galin	80	Potion- +1 Force pour 1 tour	

ÉQUIPEMENT GENERAL

Ces équipements sont clairement à la disposition de tous les personnages, bien que tous ne veuillent en profiter. Dans la mesure où les vêtements ne sont pas repris, vous devrez supposer que votre personnage a ses vêtements et accessoires sur lui. De même, on considère qu'un magicien qui a acheté un parchemin de sort a ce qu'il faut pour le forestier.

Nom	Coût	Dommmages	Restrictions ou capacités
Rossignols	50	Le rossignol permet d'ouvrir une serrure non magique. Lancez 1 D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 la serrure cède. Sur 2 ou 3, elle refuse de s'ouvrir mais le personnage peut essayer à nouveau au prochain tour.	Consommable. Le rossignol se casse si un 1 normal est lancé pendant la tentative.
Lanterne	50	Une pièce essentielle d'équipement pour explorer un donjon, Elle illumine la section courante et toutes celles adjacentes.	La première lanterne est gratuite.
Bougies (6)	10 chaque	La bougie éclaire la section de plateau ou elle se trouve	Consommable
Corde (3)	3 chaque	Une corde permet à des personnages de s'échapper des puits, de franchir des crevasses, etc....	Casse sur un résultat de 1-2 sur 1D6
Lot de rations (12)	4 chaque	Chaque lot de ration permet à un personnage d'éviter de chercher de la nourriture en voyage et lui fait gagner une semaine.	
Tonnelet de bière naine (6)	5 chaque	-1 CC, -1 en Initiative, +1 en force (Nain +2); +1 aux tests de psychologie; pour le prochain combat.	Boire de la bière naine perturbe les lancers de sorts.
Bandages (6)	15 chaque	+3 points de vie	Périmé sur un résultat de 1 à 3 sur 1D6 à la fin de l'aventure
Pointes pour les portes (6)	10 chaque	Scelle une porte fermée	Pour ouvrir une porte scellée, un test de force 9 doit être passé.
Carte	50	Les cartes sont rares, surtout les bonnes. Si un personnage utilise sa carte, lancer 1D6. Sur un 6, elle indique un raccourci. Sur un 1, elle les égare.	Consommable
Bâton de marche	25	Non considéré comme une arme, mais peut être employé comme telle, avec -1 en force.	

Ceste	25	Permet à un personnage désarmé d'ajouter sa force aux dés de dommages.	
Fourrures	40	Les fourrures maintiennent un personnage au chaud, et absorbent la première blessure de chaque tour	Lancer 1D6 quand il subit des blessures : sur un 1 les fourrures sont déchirées et ne peuvent plus absorber de blessures.
Robe	12	Les robes longues sont impressionnantes pour les simples paysans et son le costume favori des mystiques et des commerçants.	
Robes longues en soie de Cathayan	40	Ces vêtements sont très chers, et donnent l'impression d'être un riche propriétaire terrien.	
Boucle	5	Souvent décorée d'un symbole, une boucle est une bonne manière de montrer discrètement son allégeance.	
Bottes	8	De bonnes bottes sont essentielles !	
Gants	4	Empêche les ampoules, particulièrement quand on utilise des épées toute la journée.	
Chapeau à large bord	12	Un personnage avec un de ces chapeaux peut cacher son visage dans la foule.	+1 à tout les jets pour se cacher dans une ville
Vêtements furtifs	30	Ces vêtements sont habituellement d'une tonalité foncée, permettant au propriétaire de passer inaperçu.	+1 à tout les jets pour se cacher ou partir furtivement.
Déguisement	25	Ceci aide un personnage particulier à se cacher dans la foule.	Relancer n'importe quel jet de dés pour éviter d'attirer l'attention, d'être repéré etc.
Ceinture	3	Utile pour attacher des objets à et maintenir les pantalons.	
Manteau	10	Vous permet de tourbillonner mystérieusement, et aide probablement à la dissimulation.	Peut cacher 2 objets.
Carquois	12	Contient 60 flèches ou carreaux.	

Corne à poudre	12	Permet de garder la poudre sèche et la protège des risques d'incendie.	
Cassette à parchemin	12	Contient des rouleaux, de parchemin pour les sorts et les incantations. Pend généralement à une ceinture.	
Poche secrète	35	Permet de cacher 3 objets.	Si les vêtements sont perdus, la poche secrète l'est aussi

ARMES ET ARMURE DU GLADIATEUR

Ces objets sont disponibles pour les gladiateurs seulement, pour compléter les règles uniques de cette carrière.

Les armes d'un gladiateur sont remarquables principalement du fait qu'elles sont rarement utilisées en dehors des arènes. Il faut une grande compétence pour utiliser ces armes parfois bizarres, et encore une plus grande compétence pour les employer en dehors de l'arène, contre des adversaires armés avec des armes plus conventionnelles !

Le gladiateur, est le seul de tous les personnages, qui porte une armure modulaire. Il n'utilisera pas d'armure complète, préférant modifier des parties pour permettre plus de manœuvrabilité, ajoutant souvent des pointes, des lames ou des armes peu usuelles.

Le gladiateur a dix parties qu'il doit équiper:

Tête (T), Bras Gauche (BG), Bras Droit (BD), Jambes (J), Torse (T), Cou (C), Poing Gauche (PG), Poing Droit (PD), Ventre, (V), Pieds (P).

Chacune de ces parties peut avoir 1 pièce d'armure ou une arme.

Quand un coup touche un gladiateur, le dé pour toucher indique également où les dommages sont appliqués.

Dé pour toucher	Partie affectée
2	Tête (T)
3	Bras Gauche (BG)
4	Bras Droit (BD)
5	Jambes (J)
6	Torse (T)

Ces endroits ont besoin de la plus haute protection. Une pièce d'armure d'arène donne +1 en endurance sur la partie protégée. Noter que l'armure d'arène n'est pas une armure économique, mais sa conception est basée sur la protection, elle n'entraîne pas de pénalité de mouvement.

Un gladiateur doit décider entre se protéger à l'aide de l'armure sur des endroits vulnérables et s'armer avec des armes irrégulières, comme les pointes de genou, qui pourraient lui donner l'avantage en combat.

Les armes sont saisies dans les poings, ou bien attachées à une partie du corps. Les gladiateurs peuvent utiliser d'autres armes normalement. Des armes telles que des pointes de genou et de coude ou des lames de botte peuvent être utilisées une fois par combat.

Nom	Zone	Coût	Dommages et détails
Pointes d'arène	PD, PG	80	2 attaques. Peut être utilisées pour parer.
Fléau d'arène	PD, PG	80	+2 en force. Sur un résultat de 1 pour toucher, le porteur se frappe lui même !
Ceste	PD, PG	80	+1 en force, + 1 attaque (+3 attaques au total pour 2 Cestes)

Griffe de tigre	PD, PG	80	+1 attaque. +1D6 dommages contre un adversaire sans armure.
Pointes de genou	Jambes	35	+1 attaque à la force de 1, -1 à pour toucher, percent l'armure sur 6+
Pointes de coude	BD, BG	60	+1 attaque à la force de 1, -1 à pour toucher, percent l'armure sur 6+
Lames de botte	Pied	50	+1 attaque de force 2, -1 pour toucher, non modifiée par l'armure
Lame envenimée	-	+30	Seulement sur les pointes de genoux et de coudes ou les lames de botte. Pour une attaque, chaque blessure causée fait perdre 1D3 points de vie

ARMURE

La fonction la plus importante de l'armure est de protéger les secteurs vulnérables (Tête, bras, corps, jambes), mais elle peut avoir d'autres fonctions. Les différents personnages doivent décider s'ils souhaitent compléter leur protection par d'autres fonctions utiles.

Nom	Zone	Coût	Dommages et détails
Casque	Tête	40	+1 endurance
Masque	Tête	15	Les ennemis subissent la peur.
Casque avec masque	Tête	70	+1 endurance, Les ennemis subissent la peur.
Plaque de bras	BD, BG	40	+1 endurance
Plaque de jambes	Jambes	40	+1 endurance
Côte de maille	Corps	40	+1 endurance
Cuirasse	Corps	75	+2 endurance
Armure de plate	Corps	120	+3 endurance -1 Initiative
Cache col, gorgeret	Cou	70	+1 endurance pour le corps. La morsure des vampires est réduite de 1D6 dommages.
Collier à pointes	Cou	50	Si un ennemi fait un 1 normal pour toucher, il subit 1D6 non modifié de dommages. La morsure des vampires est réduite de 1D6 dommages.
Manteau	Corps	20	-1 pour être touché par des armes de jets.
Gantelet	PG, PD	40	+1 endurance a chaque bras
Bouclier	BG, BD	60	Permet la parade, ou additionne +1 en endurance.
Tongs cloutés	Pieds	40	+1 endurance aux jambes
Bottes renforcées	Pieds	35	Permettent une position ferme et régulière (relancer les jets en cas de chute).
Sandales d'arène	Pieds	35	Permettent la libre circulation (+1 aux jets de déblocage)

PARACHEVER VOTRE PERSONNAGE.

Vous avez choisi la race de votre personnage, la classe, les caractéristiques, les spécialités, les qualifications et probablement les sorts, et maintenant lui ou elle est pratiquement constitué. Que reste-t-il? Il y a quelques options secondaires qui doivent être résolues. La première est le jet de déblocage.

Au lieu d'un jet séparé, le jet de déblocage est maintenant essentiellement un test d'initiative. Plus l'initiative est haute, plus il peut esquiver les armes de son ennemi et s'échapper facilement. Il y a encore d'autres caractéristiques. La première est l'agressivité.

Réglage de l'agressivité

C'est essentiellement une nouvelle statistique qui est choisie par le joueur au début du jeu, et maintenue dans toute la carrière du personnage.

Le personnage le plus agressif, ira engager un ennemi au corps à corps, sans penser probablement à la tactique, à l'astuce comme le retrait et l'utilisation des armes de jet.

Il y a cinq niveaux d'agression

Niveau		Bonifications	Négatifs
1- Lâche	Le personnage essayera de rester en arrière, à moins qu'il y ait un risque d'embuscade, où il essayera de rester au milieu des personnages	+2 en déblocage	-2 aux tests de peur et de terreur.
2- Prudent	Ce personnage préfère se tenir en arrière et évaluer le danger avant de se lancer au combat.	+1 en déblocage	-1 aux tests de peur et de terreur.
3- Variable	Le personnage est disposé à s'adapter selon les circonstances	-	-
4- Négligent	Plutôt téméraire, ce personnage a une préférence pour le combat au corps à corps.	-1 en déblocage	+1 aux tests de peur et de terreur.
5- Cinglé	Jamais vu reculer, ce personnage est courageux, et effrayant !	-2 en déblocage	+2 aux tests de peur et de terreur.



POINTS DE VIE

Bien plus important que le déblocage, le nombre de points de vie. Ceux-ci sont déterminés par la race et la classe du personnage.

	Humain	Elfe	Nain	Halfling	Ogre
Lettré	1D6+6	1D6+7	1D6+7	1D6+5	
Filou	1D6+6	1D6+6	1D6+7	1D6+5	
Personnage	1D6+8	1D6+7	1D6+9	1D6+6	1D6+12
Forestier	1D6+7	1D6+7	1D6+8	1D6+6	1D6+12

Si vous obtenez un 1 en lançant pour déterminer les points de vie, vous pouvez relancer les dés une fois. Vous devez prendre en compte le deuxième résultat, même si c'est encore un 1. Quand le personnage progresse en niveaux, il gagnera d'autres jets de dés pour ajouter des points de vie. Ceux-ci, aussi, peuvent être relancés une fois si le premier résultat est un 1.

CONCLUSION

C'est le point final de mon système de création de personnage pour la version II de WHQ. Je suis heureux d'en être venu au bout, car j'y ai travaillé dessus pendant pas mal de temps, en y pensant depuis plusieurs années.

Je dois remercier principalement Techpriest, qui a commencé à travailler à une deuxième édition de Warhammer Quest il y a de nombreuses d'années, et à ses notes que j'ai utilisées comme base pour mon système.

Mes remerciements vont également aux gens qui par messages m'ont fournis de l'aide (utile), des critiques (plus utile) ou des encouragements (encore bien plus utile !) Merci en particulier à Bruno et Neil, qui ont donné des commentaires particuliers, et tous ceux que j'ai oublié. Selon mes pratiques habituelles, je travaille déjà sur la version 1.1 de ceci. Je veux rendre l'attribution de statut plus facile et plus logique, et lier ensemble, la race, la classe, les exploits, les qualifications et les carrières d'une manière plus évidente et plus progressive.

19 Juillet 2005

« Des plus grands tableaux ! Plus de choix ! Plus de règles ! »

