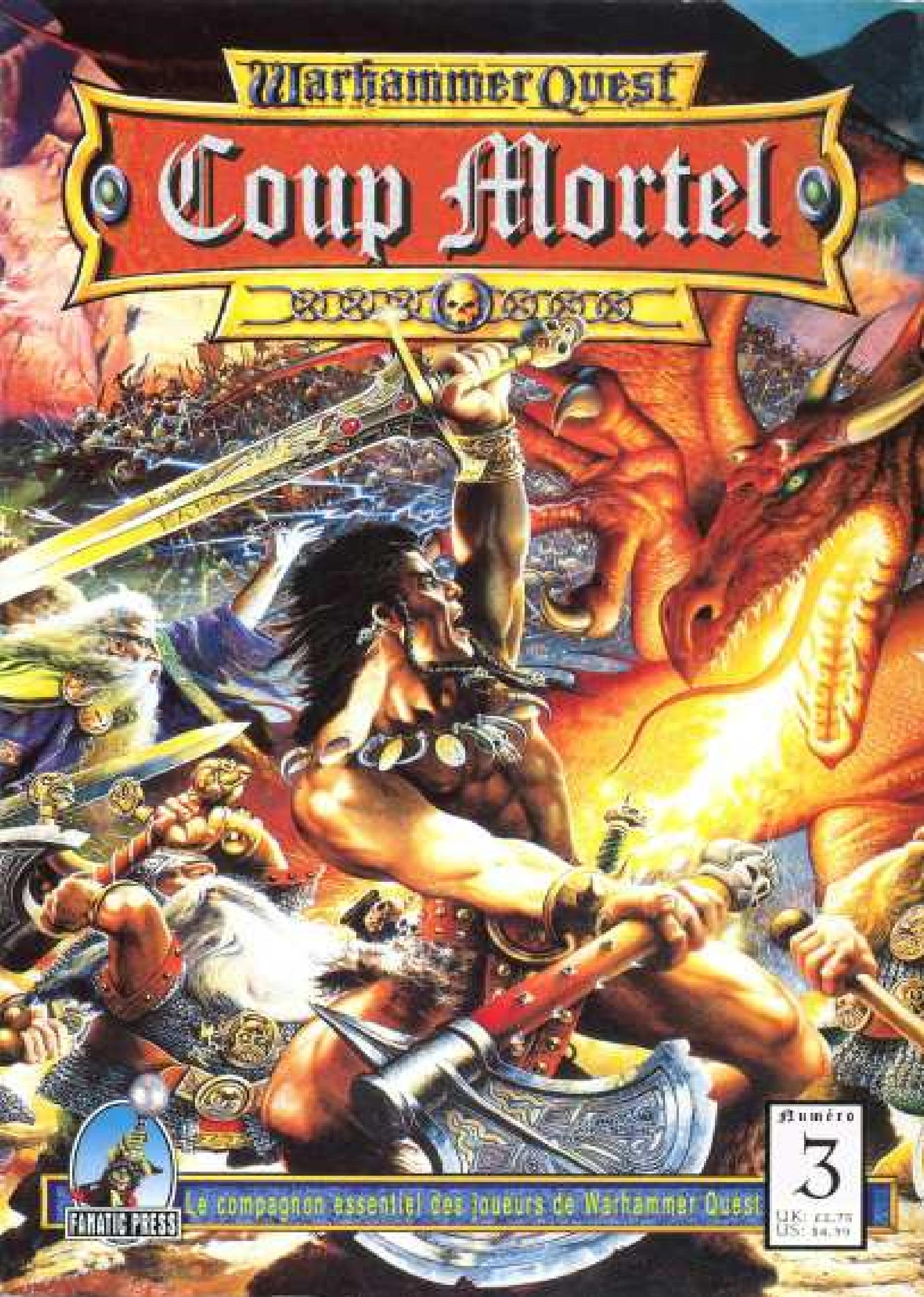


Warhammer Quest

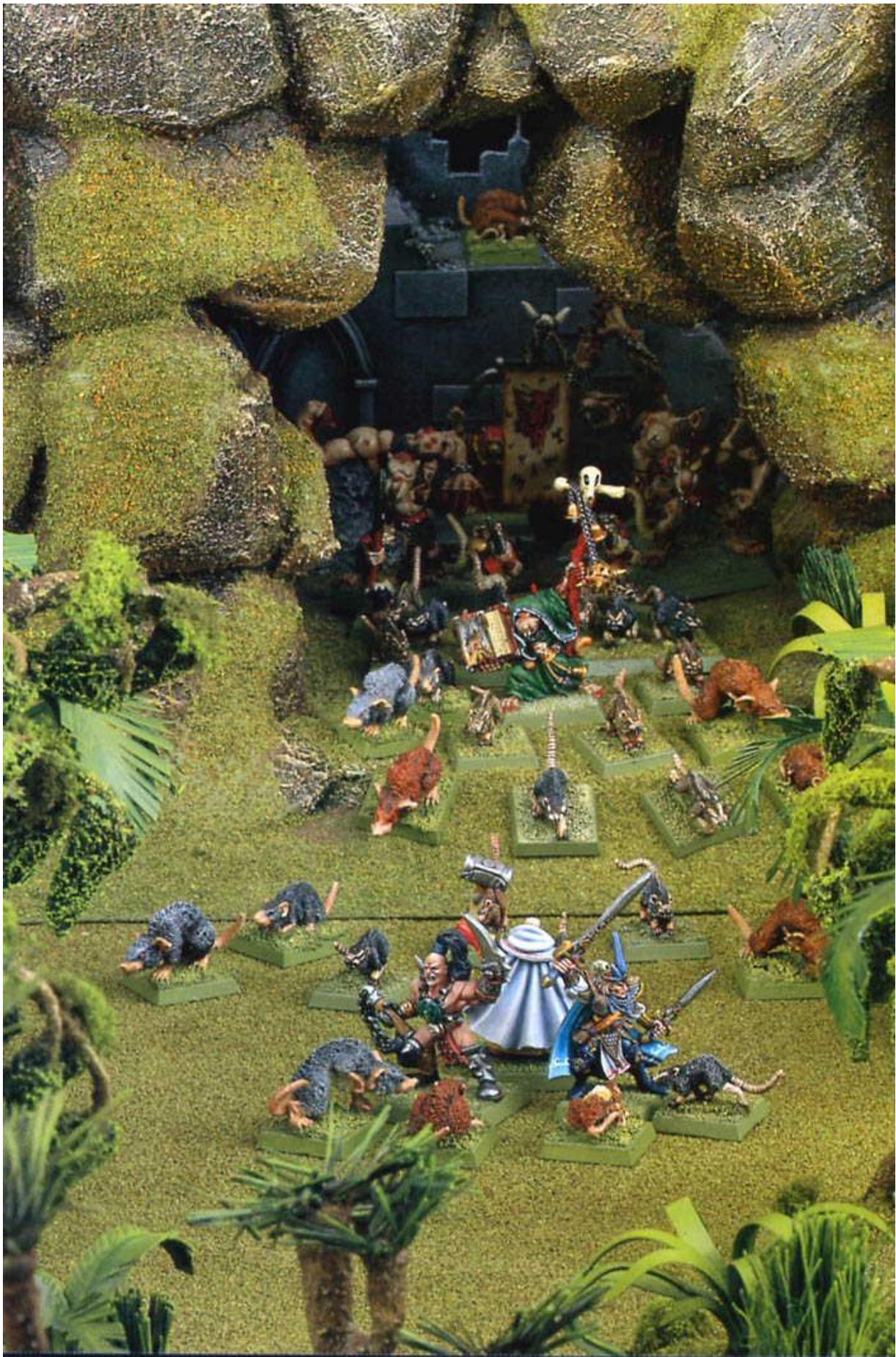
Coup Mortel

EXTRA QUESTS



Le compagnon essentiel des joueurs de Warhammer Quest

Numéro
3
UK: £4.99
US: \$4.99



Un groupe de chasseurs de trésors en Lustrie trouve une désagréable surprise devant un temple des Skavens du clan Pestilien

DESSIN DE
COUVERTURE
Geoff Taylor
EDITORIAL
Warwick Kinrade
PRODUCTION
Warwick Kinrade
Darius Hinks &
Steve Hambrook

TRADUCTION
Fanrax le
Nécromancien

Philip von Mismen pour le
Seigneur Aenarion



MENTIONS LÉGALES (COPYRIGHT ET MARQUES DÉPOSÉES)

Les articles publiés dans Deathblow sont la propriété de Games Workshop Ltd 1999. Tous les dessins et toutes les images contenus dans les produits Games Workshop, qu'ils soient produits par notre maison d'édition ou en tant que travail de commande sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd 1999. Tous droits réservés.

Les marques suivantes sont la propriété exclusive de Games Workshop:

Blood Bowl, Citadel, the citadel castle, Eavy Metal, Epic, Games Workshop, the Games Workshop logo, Slottabase, Talisman, Warhammer et Warhammer Quest, Black Library, the Black Library logo, Bloodletter, Bloodthirster, Cold One, Daemonette, Deathblow, Flamer, Flesh Hound, Gobbo, Great Unclean One, Journal, Keeper of Secrets, Kislev, Khorne, Kroxigor, Lichemaster, Lord of Change, Marauder, Necromunda, Nurgle, Nurgling, Old World, Plaguebearer, Salamander, Saurus, Skaven, Skink, Slanesh, Slann, Snotling, Stegadon, Squig, Terradon, Troll Slayer, Tzeentch, White Dwarf.

Ces marques sont enregistrées au Royaume Uni sous le n° 2017484.

NOUVELLES RÈGLES

Nuits d'Arabie – Une nouvelle contrée exotique à explorer par Paul Gibbon	2
Hors des ténèbres - Sortez des donjon obscur par Mark Brendan	7
Les bons, les mauvais et les pourris - Une aventure courte avec des elfes noirs et des morts – vivants par James Kinman	14
La vie dans les auberges – Événements citadins par Gav Thorpe	19
Questions & Réponses – Quelques règles clarifiées par Andy Jones	27

GALERIE DE CRAPULES

Seigneur Aenarion - Un elfe à l'âme torturée	29
---	----

LES MOTS DU VIEUX SAGE

Bienvenue au troisième opus du soutien continu de Fanatic Press à Warhammer Quest, pour les joueurs isolés de Warhammer Quest c'est le seul endroit pour trouver de nouveaux personnages, nouvelles aventures, nouvelles règles et nouvelles idées pour rendre vos parties plus amusantes.

Cette numéro de Deathblow le voit tomber dans la ligne de tous les autres magazines Fanatic Press. C'est maintenant 48 pages, avec la réduction correspondante du prix. Toutefois les changements de format ne sont pas complets encore, par la suite tous les magazines Fanatic Press, y compris le Citadel Journal, seront au format standard et, avec de la chance, d'une parution régulière.

Les bonnes nouvelles ne finissent pas là. Il y a plus de quêtes en préparation. Nous travaillons à une nouvelle aventure complète avec de nouvelles pièces, qui sera publiée par Fanatic Press dans un avenir proche, aussi, gardez un oeil ouvert. Vous entendrez parler de toutes les nouveautés dans Deathblow d'abord.

Naturellement notre devise de "Par des joueurs pour les joueurs" est toujours vrai. Deathblow est toujours votre magazine, ainsi si vous avez des idées, des règles maisons ou les lettres pour Warhammer Quest envoyez-les à l'adresse habituelle.

Warwick Kinrade

Code Production : 60040799003

Note du traducteur: Cette version de Coup Mortel est sur vitaminée par rapport à l'original, car elle intègre la version définitive et complète du Seigneur Aenarion, qui a été remaniée par la suite par Peter Haresnape. J'ai par contre viré les nombreuses pubs GW FANRAX, Maître Nécromancien

Fanatic Press et la Black Library's soutiennent les anciens jeux de Game's Workshops. Bien que White Dwarf ne publie plus d'articles, nous savons que vous y jouez toujours ! Ainsi, en conjonction avec le Citadel Journal, Fanatic Press publiera irrégulièrement des magazines pour tous les anciens jeux. Comme le Citadel Journal, ils sont écrits par des joueurs pour des joueurs.

III

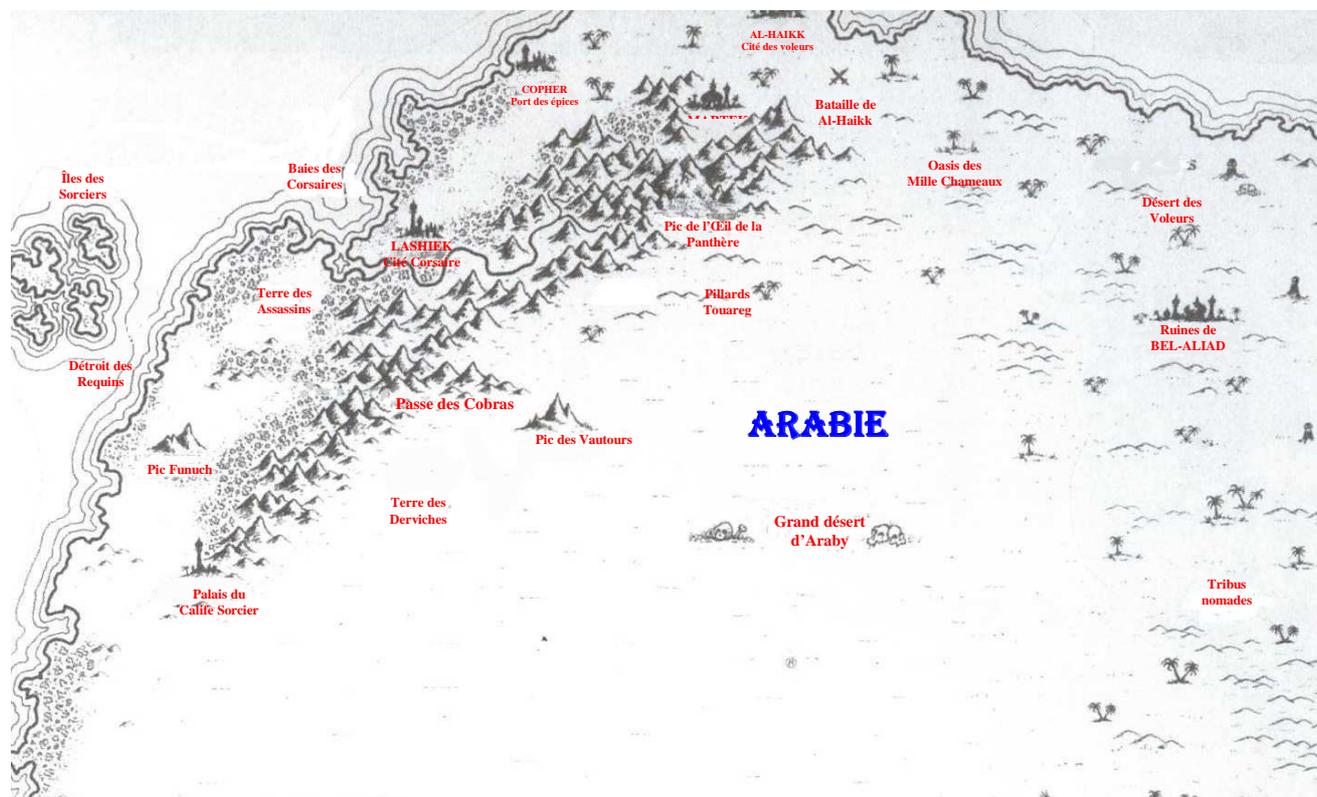
SOMMAIRE

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

. NUITS D'ARABIE .

Par Paul Gibbon. Parution originale Deadblow n°3



Généralement, l'Arabie est un pays civilisé. Les peuples qui vivent ici ont eu une grande culture et ont développé une production artistique très élaborée et abondante, alors que les peuples qui vivaient dans le vieux monde se battaient encore avec des pierres.

Bien que très affecté par les prédations des morts-vivants, l'Arabie est toujours une nation très dynamique, basée autour des grandes villes et ports côtiers ainsi que sur les tribus isolées et les caravanes qui sillonnent le désert. À l'intérieur du vaste continent des Terres du sud, tout n'est que ruines. Certaines sont des villes qui ont été détruites lors des croisades de l'empire et de Bretonnie, certaines sont de gigantesques nécropoles des temps

anciens, les autres sont des forteresses secrètes où des choses mauvaises demeurent, et encore d'autres sont les villes fières détruites par les prédations des morts-vivants, notamment Bel-Alaid, détruite par le Roi Liche Arkhan le Noir il y a des millénaires et le temple antique de Zahndri, longtemps renommé pour être la retraite d'un Nécromancien.

Dans les cités, tout est différent. Les palais voûtés et massifs ou demeures des sultans gorgés de richesses au delà des rêves les plus fous des nains (qui ont de jolis rêves fous au sujet de l'or.) dominent les rues étroites et tortueuses aux maisons d'adobe. Les marchés en plein air sont actifs, et presque tout peut être acheté par quelqu'un qui a un peu d'argent.

EN VILLE

Il y a seulement deux genres d'agglomérations en Arabie, des cités et des campements. Ni l'un ni l'autre de ces lieux n'ont de centre de formation, et, en outre, quelques endroits sont restreints. Le diagramme ci-dessous montre ce qui peut être trouvé et où. Aucun d'eux n'a des endroits spéciaux à certains guerriers, tels que la chapelle du Graal ou l'autel du tueur. Tous ont un bazar. Cela prend 1D3+4 semaines pour atteindre une cité et 1D4 semaines pour arriver à un campement

	Campement	Cité
Alchimiste	Non	Oui
Temple	Non	Oui
Archerie	Oui	Oui
Forge	Oui	Oui
Poudrerie	Non	Oui
Marchand d'animaux	Non	Oui
Port	Non	Oui
Quartier Nain	Non	Oui
Tripot	Non	Oui
Quartier Elfe	Non	Oui
Armurerie	Oui	Oui

CARAVANES

Que les guerriers soient dans une cité ou un campement, une caravane viendra tôt ou tard. Ces longs convois contiennent toutes sortes d'articles exotiques et utiles pour l'acheteur éclairé. Une caravane arrivera 1D6 jours après les guerriers soient arrivés dans n'importe quelle agglomération. Les guerriers peuvent s'y rendre, comme dans n'importe quel autre lieu. Ne pas lancer pour voir s'ils la trouvent, elle est impossible à manquer. La caravane reste seulement pour un jour, et une autre ne viendra pas avant 2D6 jours. Se rappeler que les guerriers devront rouler sur le tableau des événements catastrophiques s'ils restent trop longtemps. Lancer 2D6 pour la disponibilité.

Lampe Magique (NSE)

Une fois par aventure, l'utilisateur peut invoquer un génie qui guérira un guerrier de 2D6 blessures où attaquera n'importe quel monstre sur le plateau. Il attaque une fois, causant 4D6 blessures 4D6, non modifiées par l'armure.

Coût: 2000 Pièces d'or

Stock: 11+

Revente : 250 Pièces d'or

Torche (Tous)

Peut être allumé une fois. Illumine le plateau pendant 1D6+2 tours, comme la lanterne

Coût: 1500 Pièces d'or

Stock: 5+

Pas de revente

Poudre d'empreinte digitale (Tous)

Contient assez pour les 1D6 utilisations. Cette poudre peut être soufflée sur des murs pour détecter des empreintes digitales. Vous pouvez ajouter +1 à une recherche de passages secrets, mais un résultat de 1 déclenche un éboulement !

Coût: 200 Pièces d'or

Stock: 4+

Vente : 10 Pièces d'or si non utilisée

Tapis Magique (Tous)

Peut être utilisé pour faire un voyage complet. Lancer 1D6 après utilisation. Sur le résultat de 3+, le tapis ne peut pas être réutilisé, mais peut être vendu comme une belle couverture.

Coût: 800 Pièces d'or

Stock: 10+

Vente : 75 Pièces d'or, 20 si utilisé

Arbalète à répétition (Tous sauf Elfe & Ogre)

Force 4. Utilise des carreaux. Peut tirer deux fois à -1 pour toucher sur les deux carreaux.

Coût: 1000 Pièces d'or

Stock: 8+

Revente : 100 Pièces d'or

Cimeterre (Humains)

Cette longue lame incurvée cause 1D6 + force dommage, normalement. En outre, le cimeterre pare bien les coups, ainsi toutes les attaques contre vous sont à -1 pour toucher.

Coût: 500 Pièces d'or

Stock: 5+

Revente : 75 Pièces d'or

Bibelots (Tous)

Normal. S'ils sont disponibles, vous pouvez en acheter autant que vous voudrez.

Coût: 20 Pièces d'or chaque

Stock: 3+

Pas de revente

Chèche (Tous)

Maintient votre guerrier au frais dans le désert

Coût: 50 Pièces d'or

Stock: 4+

Revente : 5 Pièces d'or

Racine bizarre (Tous sauf nains)

Cette herbe du désert est notoirement connue pour ses effets bizarres sur les personnes qui la consomment. Elle est beaucoup appréciée par les shamans et les magiciens, mais il y a toujours quelqu'un d'assez débile pour essayer de la mâcher pour s'amuser.

Votre guerrier peut la mâcher à tout moment.

Lancer 1D6 pour voir ce qui se produit.

- 1 Vous devenez Bersek. Ajouter l'attaque tant que des monstres sont sur la même section.

- 2 Vous voyez les choses se mouvoir lentement. Vous pouvez faire deux actions ce tour au lieu d'une.
- 3 Vos réflexes sont considérablement intensifiés. Pour le reste de ce tour, vous pouvez esquiver n'importe quelle attaque dans un combat au corps à corps sur un 5+
- 4 Aucun effet
- 5 Réduire votre mouvement, initiative, compétence de combat et compétence de tir de 1 au prochain tour.
- 6 Vous avez une hallucination et vous dirigez toutes vos attaques sur la case à votre gauche (1-3) ou droite (4-6), indépendamment de ce qu'elle contient un monstre, un camarade, un mur ou le vide.

Coût: 50 Pièces d'or
 Stock: 7+
 Pas de revente

1D6 Rations de désert: (Tous sauf elfes)

Ce pain sec reconstitue 3 points de vie. Il ne se décompose jamais, même au bout de plusieurs années.

Coût: 100 Pièces d'or
 Stock: 5+
 Pas de revente

Chameau : (Tous)

Réduit le temps de voyage d'une semaine. Coûte 3 pièces d'or par jour pour sa nourriture.

Coût: 500 Pièces d'or
 Stock: 5+
 Revente : 50 Pièces d'or

Bière de racine: (Tous)

Fort, simple et souvent mortel, ce liquide clair est fait à partir d'une recette secrète contenant beaucoup d'ingrédients, en particulier de la poussière de tombeau, de la salive de chameau et des fleurs de cactus.

Vous pouvez en boire à tout moment, et vous pouvez ajouter 2D6 à n'importe quel jet de dommages après. Cependant, si vous lancez un double, alors le breuvage vous assomme. Coucher votre guerrier pour 1D6. Le magicien ne peut pas lancer de sort pour 1D6 tours après avoir bu.

Coût: 75 Pièces d'or
 Stock: -
 Pas de revente

Corde en poils de chameau: (Tous)

C'est une corde normale, mais vous pouvez relancer le jet de dé pour la rupture si vous le souhaitez. Vous devez accepter le deuxième résultat.

Coût: 100 Pièces d'or
 Stock: 4+
 Revente : 10 Pièces d'or

MARCHANDAGE

Pour tous les achats plus de plus de 100 pièces d'or, lancer 2D6 pour voir quel effet à votre marchandage.

- 2 - Le prix est fixé au delà de ce que vous pouvez vous permettre.
- 3 - Le prix est réduit de 1D6x10
- 4 - Le prix est augmenté de 1D6x10
- 5 - Le prix est la moitié du coût normal
- 6 - Le prix est doublé !

TAVERNES D'ARABIE

Lancer 2D6. Ajouter ou déduire tous les modificateurs normalement.

- 2 Complètement saoul, votre guerrier est attaqué en dehors de la taverne et perd 1D6x50 pièces d'or.
- 3 Votre guerrier est arrêté pour son comportement violent, et est jeté en cellule pendant 1D6 jours, et pendant ce temps il ne peut rien faire, mais il ne doit pas lancer pour des événements citadins ou payer des dépenses courantes.
- 4 Ayant trop bu de bière de racine, vous acceptez de voler quelque chose au palais du Sultan pour un pari. Lancer 1 D12. S'il est inférieur ou égal au niveau de votre guerrier, alors il réussit et gagne 1D6x100 pièces d'or. Si non, il est attrapé et condamné à être brûlé vif, décapité, flagellé, et écartelé, après quoi il est libre de partir. Cela coûte aux autres guerriers 2D6x50 pièces d'or pour le sauver.
- 5 Votre guerrier identifie une vieille connaissance du vieux monde et insiste pour boire ses boissons pour un montant de 1D6x10 pièces d'or. Il vous dit qu'un morceau de trésor est caché près d'ici. Quand vous finissez le prochain donjon, prendre 1D3 cartes du trésor. Vous pouvez choisir un objet légendaire et le garder pour vous.
- 6 Le singe de compagnie du tavernier mange 1D3 de vos rations.
- 7 Une bagarre éclate. Lorsqu'elle est terminée, votre guerrier prend 1D6x50 pièces d'or des perdants.



- 8 Le tavernier indique à votre guerrier un petit magasin, hors des sentiers battus où il peut trouver beaucoup d'objets. Choisir un magasin (pas la caravane). Pour toutes vos visites dans ce lieu, vous pouvez lancer 1D6 supplémentaire pour déterminer les stocks. Ceci ne peut pas être un endroit spécial.
- 9 La bière monte à la tête de votre guerrier. Il se réveille le lendemain matin dans une ruelle avec seulement un chameau incontinent pour compagnie.
- 10 Un corsaire ivre vous montre comment faire tourner votre épée autour de vous, tellement vite que rien ne peut vous toucher. Vous pouvez employer cette compétence une fois par donjon au lieu d'une attaque normale. Tous les monstres adjacents subissent 1D6+1 blessures et sont éloignés d'une case de la votre, si cela est possible.
- 11 Un pirate balafré montre l'art du cri de bataille terrifiant. Vous pouvez l'employer sur un monstre que vous combattez au corps à corps, une fois par aventure. Le monstre est ainsi destabilisé, il est à -1 pour vous toucher au prochain tour. Ceci n'agira pas sur les monstres provoquant la terreur.
- 12 Un homme mystérieux, encapuchonné aborde votre guerrier, lui offre à boire et lui demande de trouver un artefact pour lui. Il peut être trouvé dans la salle objectif du prochain donjon, en plus de n'importe quel trésor, une fois que vous lui emmenez, il vous récompense avec de 1D6 x 50 pièces d'or.



TABLEAU D'ÉVÉNEMENT DE DÉSERT

11-12 Bandits

Une bande des nomades arrêtent les guerriers et leur demande 1D6x100 pièces d'or chacun. Les guerriers peuvent choisir de payer, ou de combattre. S'ils combattent, lancer 1D6 et ajouter les niveaux des guerriers. Lancer 4D6 pour les bandits. Si les guerriers ont un total plus élevé, alors ils peuvent continuer. S'ils perdent, ils sont assommés, et perdent 1D6x100 pièces d'or chacun, et toutes leur montures.



13-14 Tempête de sable

Une grosse tempête de sable se lève, bloquant les guerriers pendant une semaine.

15-16 Oasis

Les guerriers atteignent une oasis. Chacun d'eux prend assez de fruit et de noix avec lui pour 1D3 rations.

21-25 Coup de soleil

Le soleil est encore plus mauvais que d'habitude. Chaque guerrier doit lancer 1D6 (les guerriers avec une chèche peuvent lancer 2D6) et ajouter leur endurance. Si le total est 7 ou moins, le guerrier a -1 en force pour la prochaine aventure.

26 Ermite

Les guerriers rencontrent un vieil ermite fou et émacié. Il leur indique le chemin le plus rapide vers une ville. Si les guerriers suivent son conseil, lancer 1D6. Sur 1 à 4, ils se perdent, ajouter 1D3 semaines au voyage. Sur un résultat de 5 ou 6, après une semaine de voyage, les guerriers arrivent en vue d'une ville.

31-32 Mirage

Voyant une vision d'une étendue d'eau fraîche, un guerrier choisi aléatoirement plonge dedans, cognant sa tête très durement sur le sol pierreux. Il a -1 en initiative pour la prochaine aventure.

33-34 Empreintes de pas

Les guerriers trouvent une traînée d'empreintes de pas et les suivent. Déduire les 1 D9 semaines du voyage, avec un minimum d'une semaine restante.

35-36 Lions du désert

Une bande de lions galeux et à moitié affamés attaquent les guerriers. Chacun d'eux lance pour toucher et pour tuer un ennemi ayant 3 en compétence de combat, 4 en endurance et 4 points de vie. Les guerriers avec plus d'une attaque peuvent attaquer un autre lion lorsqu'ils tuent le premier.

Puis lancer 1D6. Si le résultat est plus haut que le nombre de lions tués, les guerriers ont mis en fuite les lions. Chacun d'eux a subi 1D6 blessures non modifiées qui peuvent être guéries avec des bandages, etc..., avant la prochaine aventure.

41-43 Semaine tranquille**44-46 Sables mouvants**

Un guerrier choisi aléatoirement tombe dans des sables mouvants, et commence à s'enfoncer. Si les guerriers ont une corde, ils peuvent le tirer, mais s'ils n'en ont pas, ils le tirent, mais il perd un trésor, qui s'enfonce sans laisser de trace. Défaussez une carte trésor choisie au hasard.

51 Tombe

Les guerriers trouvent un tombeau primitif. A l'intérieur il y a une arme magique. Lancer sur le tableau des trésors de donjon du livre de règles avancées section armes et armure pour voir ce qu'il en est, en relançant tous les résultats d'armure. Si un guerrier choisit de la prendre, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, rien ne se produit. Sur un résultat de 3 à 4, l'objet n'est pas magique, c'est seulement un exemplaire normal de cette sorte d'arme (épée, hache, marteau, etc...) Sur un résultat de 5 ou 6, le guerrier le prend, mais il y a une malédiction, et il se retrouve avec 0 point de chance pendant son séjour à la ville ou il se rend et pour la prochain aventure.

52-53 Caverne

Les guerriers trouvent l'entrée d'une caverne. Ils peuvent l'explorer, dans ce cas commence une aventure normale, après quoi ils peuvent reprendre leur voyage.

54 -56 Caravane

Les guerriers rencontrent une caravane. Ils peuvent voyager avec pour 1D6x10 pièces d'or chacun. Le voyage prend 1D6 semaines de plus, mais la caravane est en ville dès leur arrivée.

61-62 Perdu

Ajouter 1D3 semaines au temps de voyage.

63-66 Semaine tranquille



. HORS DES TENEBRES .

Par Mark Brendan.

Cet article prépare à l'idée de se risquer au dehors des vieux labyrinthes confinés sombres et pleins de courants d'air, et permet à vos aventuriers de changer de scène. Si la notion d'amener votre bande en promenade autour par exemple d'un château, ou de la tour d'un magicien, ou de répondre peut-être à l'appel des bois, alors lisez la suite et découvrez comment quitter vos donjons...

AU COMMENCEMENT...

Au début de leurs carrières, la plupart des aventuriers sont enthousiastes, les jeunes guerriers sont très motivés pour gagner un peu de butin avec rien de plus que la force de leurs armes ou la puissance de leurs sorts.

Leur ambition est de faire fortune en accumulant les trésors fantastiques tirés des griffes des hordes vile et maléfiques qui hantent les souterrains.

Quoi de plus simple ? Gagnez un tas d'argent, et débarrasser le monde du mal par la même occasion.

Tous les nouveaux joueurs optent inévitablement pour la méthode éprouvée d'explorer et de piller les donjons antiques et les ruines qui depuis longtemps ont été envahies par les nombreux habitants maléfiques des ténèbres.

Comme débutant, c'est brillant. Il y a tout : excitation, danger, la cervelle en ébullition et des gains insolents. En devenant un

champion de votre race, la richesse coulait à flot, merci beaucoup.

Vos capacités, combinées avec les surprenantes puissances des armes antiques et des artefacts récupérés des coffres des ennemis vaincus, ont assuré votre survie jusqu'à présent face à des ennemis de plus en plus forts et terrifiants. Malgré cela vous cherchez pourtant de plus grands défis et de plus grandes richesses pour remplir toujours plus vos coffres.

Maintenant ils vous appellent un héros, et vous commencez à vous demander, "Qu'est-ce que tout cela, hein?". Tu as toutes ces richesses et tu peux obtenir plus quand tu le veux en prenant part à une expédition souterraine pour baffer quelques orques aux environs. Mais les bijoux perdent de leur éclat et les actes de violence gratuite sur les monstres malchanceux ne vous font plus grimper l'adrénaline.

L'intérieur des galeries à bord de l'Arche Noire était puant et humide. Plus de deux mille âmes humaines, naines et elfiques ont travaillé dessus à des tâches pénibles et subalternes, dénudées jusqu'à la taille, transpirant et étouffant, confinés dans les cales exigus et insalubres.

Ils ont été dispersés sur trois niveaux, faisant la cuisine, nettoyant les cales et d'autres travaux essentiels au fonctionnement du sinistre navire de pierre gardé à flot par la volonté d'un puissant mage des ténèbres.

Il n'y avait pas un seul esclave à bord, qui peinait dans ces lieux, qui ne réalisait l'importance de ce qu'ils faisaient. Ils étaient partie prenante d'une flotte de guerre elfes noirs, mené par le Prince infiniment cruel Mordrin Kain, voguant vers Erengard avec l'intention de piller le port de la grande ville.

De là, les elfes noirs auraient une tête de pont permanente au nord du vieux monde, et pourraient lancer des raids jusqu'au sud de l'empire lui-même. Bien qu'ils aient pleuré sur le destin de leurs compatriotes et abhorrent les tâches qu'ils ont accomplies, ils ont toujours courbé l'échine.

Drachnas, le garde chiourme veillait à cela. Maniant le fouet avec brutalité, frappant au hasard les dos courbés sur les avirons dessinant sur les malheureux un patchwork sanglants.

Attendant son heure en préparant une évasion, plutôt que mourir dans l'ignominie comme un esclave servile, Uff un colosse du nord observait Drachnas avec une fureur froide car de nouveau il labourait les épaules d'Ernst, un magicien et un compagnon d'aventure d'autrefois. Ernst semblait gris et maladif et Uff a su que le mage ne pourrait pas tenir beaucoup plus longtemps dans ces horribles conditions. Le pire était qu'Ernst avait en lui la puissance de se guérir, mais il en était empêché par la gemme noire qui brûlait dans sa poitrine, enfoncé là par leurs ravisseurs elfes noirs.

Craignant sa magie, qui avait fait échouer plusieurs de leur embuscade avant qu'ils aient été capturés, les corsaires lui ont enfoncé l'éclat brûlant d'obsidienne dans les chairs pour enchaîner ses pouvoirs comme ils lui avaient enchaîné les membres.

Uff savait que jamais ils ne sortiraient de ce trou d'enfer vivant, alors il devrait passer à l'action bientôt. Derrière lui, quelque part, partageant leur sort malheureux, étaient Corwen un elfe sylvain, et Dwimril Silverlode le nain indomptable, "Est-il vraiment indomptable?" Depuis leur capture, il avait échafaudé plusieurs plans et avec obstination, à la seule force de ses doigts il avait ébranlé les crochets qui maintenaient ses chaînes au plancher. Il pensait qu'ils étaient suffisamment assez lâches maintenant pour que par une brusque traction il puisse les arracher facilement.

Simulant l'épuisement, il s'est effondré sur le plancher "Travaille esclave!", a beuglé Drachnas, d'un ton malveillant avec l'accent sifflant de la langue des elfes noirs.

Drachnas se précipitant en bas de la cale a lancé un méchant coup de fouet en travers du dos d'Uff. C'était juste l'encouragement que l'homme du Nord avait besoin.

Avec un hurlement de fureur, il a arraché les chaînes de la plate-forme, les a enroulées autour de la gorge de son tourmenteur et tiré d'un coup sec.

Les muscles massifs du barbare étaient suffisants pour casser le cou du garde chiourme comme une brindille sèche et Drachnas s'est effondré au sol comme un paquet de linge sale.

Ensuite, dans la confusion la plus totale, Uff a libéré les esclaves, y compris ses compagnons.

Profitant de la bataille entre les esclaves et leurs ravisseurs, l'équipe des quatre s'est frayée un chemin vers les niveaux supérieurs. Là, malgré le risque, ils ont pu récupérer leur équipement et prendre le commandement du bateau en profitant de la confusion...

Bien, tout ce que vous avez besoin est un thème, et très probablement une approche

différente pour faire ce que vous faites le mieux, c'est à dire massacrer des monstres. Permettez moi de m'expliquer...



Sur une passerelle abrupte au dessus de la voûte de la forêt d'Athel Loren, les elfes sylvains tentent de chasser les explorateurs.

LE GRAND AIR

Vous pouvez représenter des zones de désert simplement par la fabrication d'une carte du secteur qui doit être couvert dans l'aventure, donnant aux joueurs un espace pratiquement sans limites pour voyager dans n'importe quelle direction. Cependant, vous devez vous assurer que leur itinéraire les amène dans les secteurs ou ils doivent passer afin d'accomplir leur mission. Ces endroits auront des cartes montrant leur disposition en détail, et indiquerons les rencontres spécifiques qui peuvent avoir lieu.



Les plans peuvent facilement être réalisés en employant du papier quadrillé avec le terrain dessiné dessus. Vous pouvez même rendre ceci tridimensionnel en utilisant le terrain de Warhammer ou, si vous êtes artistiquement doué, en faisant vos propres terrains spéciaux de Warhammer Quest. Une bonne chose à investir pour cette sorte de jeu est une feuille A1 de papier quadrillé à la bonne taille et stratifiée. C'est une dépense, mais un bon investissement à la fin car vous pouvez marquer les positions des objets en employant un marqueur sec, puis l'effacer, c'est prêt pour la prochaine aventure.



Une mêlée sanglante éclate à bord d'une arche noire des elfes noirs pendant qu'une partie des aventuriers captifs essayent de se révolter.

ALTERNATIVE À L'INTÉRIEUR

Naturellement vous pouvez, décider de ne pas utiliser exclusivement tous les plans de salle plutôt classés contenus dans la boîte de base de Warhammer Quest et vous n'êtes pas obligé de renoncer à générer aléatoirement les pièces de donjon. Ce que vous avez besoin est un bon thème d'aventure, qui n'a pas besoin nécessairement d'avoir lieu dans un donjon.



Ceux qui possèdent des armées de Warhammer sont avantagés quand il s'agit de bâtir des scénarios liés. Avoir une armée de Warhammer signifie que vous avez une grande diversité de figurines à votre disposition et que vous pouvez baser vos aventures autour de la race particulière que vous collectionnez. D'un point de vue formel, c'est plus facile de jouer des aventures avec des donjons aléatoires, qui contiennent la gamme complète des affreux concentrés dans le même petit espace, et permet également au bon développement des pièces du donjon.

Imaginer, les machinations d'un prince elfe noir qui veut dominer le monde. S'il s'avère justement que c'est votre armée, alors vous avez les moyens de réaliser les aventures qui s'enchaînent pendant la quête des guerriers pour contrecarrer son effroyable dessein. Elle pourrait être jouée dehors en différentes parties dans des endroits également différents, Par exemple, au commencement, les aventuriers sont capturés et asservis sur une des arche noire infâme de la flotte des elfes noirs et se mutinent pour prendre les commandes du vaisseau.

Pour le prochain scénario nous pourrions déplacer l'action dans une ville sur la côte envahie par les elfes noirs, où les aventuriers doivent aider le peuple à se libérer. Après nous infiltrons un château que le cruel prince a pris, et qui se prépare à être assiégé à son tour à la suite des actions courageuses de la bande de guerriers sabotant ses efforts de guerre dans les scénarios précédents. Nous pourrions jouer le scénario final traitant l'inévitable confrontation à son apogée entre la bande de guerriers et leur ennemi qui essaye de s'échapper par le labyrinthe de tunnels sous le château (retour aux règles de base, je sais, mais pensez comme cela sera plus passionnant après ces changements).

REVENIR DES ROYAUMES PERDUS

Voici un autre cas. En utilisant les règles précédemment éditées pour les aventures dans les royaumes perdus, vous pourriez décider que votre bande d'aventuriers décide de se joindre à une expédition en partance pour la lointaine Lustrie. Vous avez entendu des rumeurs de temples antiques contenant des richesses fabuleuses à l'intérieur des terres torrides de ce continent mystérieux. Cependant, au lieu de trouver votre Eldorado, vous vous retrouvez à la place en plein milieu du territoire du clan Pestiliens. Sur votre première aventure contre les disciples fétides de la peste, vous découvrez une parcelle de terrain atteinte d'une maladie si efficace que si elle atteignait jamais les rivages du vieux monde, l'épidémie balaierait toute l'humanité de la surface de la planète. Heureusement, vous découvrez des textes qui indiquent l'endroit où ce vil projet est élaboré. Ceci nécessite un autre voyage, au plus profond de la jungle afin de détruire la source où cette menace affreuse est concoctée. Pour la confrontation finale avec les Skavens, faire découvrir aux aventuriers le siège de la puissance des Skavens dans le secteur et éradiquer cette branche dangereuse du clan Pestiliens une fois pour toutes. Il y a une richesse d'informations, d'histoires et d'idées à trouver dans les livres d'armée de Warhammer, il suffit de les

adapter pour vos parties de Warhammer Quest. Et pour ajouter la touche finale, vous devrez naturellement choisir soigneusement vos cartes événement pour qu'elles conviennent au scénario que vous jouez. Évidemment la rencontre "d'un prospecteur nain mort criblé de flèches orques..." n'est pas très crédible quand vous pillez le temple du clan Pestiliens en Lustrie. Au lieu de cela, vous deviez avoir quelque chose comme, "blotti dans un recoin, vous voyez la forme effondrée d'un esclave humain..." Il est infecté par les viles maladies que les moines de peste lui ont inoculées. Sa dernière action avant d'être terrassé par la fièvre est de déposer une clef enveloppée de tissu sale dans la main de l'elfe, en haletant, "La herse..." comme cela vous devriez pouvoir obtenir des événements qui retiennent l'attention avec le soin du détail qui fait du jeu ce qu'il devrait être. Tant au niveau de l'atmosphère que de la crédibilité. En outre c'est très important, vous devrez considérer en fonction des plates-formes l'ajustement des trésors dans votre jeu. Le plus souvent, le jeu de Warhammer Quest ressemble à une course pour rassembler autant de trésors spectaculaires que possible. C'est toujours une bonne motivation pour les guerriers, mais cela ne devrait pas être une fin en soit. Trop souvent nous voyons un nain de niveau 2 parcourir les donjons, frappant des gobelins et des chauves-souris avec le marteau de Sigmar. C'est inapproprié au thème du jeu, le maître de jeu si vous en avez un, devrait sélectionner les trésors disponibles qui conviennent au niveau et à l'intrigue du scénario. Ceux qui possèdent les "bonnes" armes pour Warhammer n'ont pas à se sentir gauche dehors du tout. Avec un peu de travail supplémentaire, les aventuriers peuvent se trouver comme émissaires de l'empereur à la cour d'une puissance alliée. Une position qui pourrait être aussi dangereuse que s'ils étaient coincés dans le tunnel d'entrée d'un nid de Troll. Par exemple, combien de délégués humains qui ont vus le cœur d'Athel Loren sont encore en vie pour le raconter. Ou même combien de personnes exactement ont survécus à une

querelle fratricide au sein des forces de la lumière. Par exemple, un groupe de mercenaires très qualifié pourrait se louer au plus haut offrant pour voler des secrets d'état, effectuer des assassinats, saboter l'effort de guerre, vous les appelez, c'est possible. Dans les complexes intrigues de cours du monde de Warhammer, la politique peut être jusqu'au moindre détail aussi sanglante que la guerre. La seule limite à ce que vous pouvez faire est votre propre imagination. Les plans de pièce de donjon

peuvent devenir des postes de passages de frontière, la tour d'un Nécromant, un égout infesté de Skavens sous un village, un réseau souterrain creusé entre les racines sous le domaine des elfes sylvains, ou toute autre chose qui peut se concevoir dans l'obscurité et la splendeur du monde de Warhammer. Maintenant vous avez les moyens à votre disposition pour sortir et faire tâter à votre ennemi préféré le goût du bon vieil acier froid.



Les chasseurs de trésor en Lustrie trouvent une surprise désagréable devant le temple du clan Pestiliens à Yersema

Le voyage a été, l'un dans l'autre, étrange et périlleux.

Ils se trouvaient dans un petit port de mer du Wasteland, festoyant après une incursion dans un système antique de catacombes dans les collines près de Marienburg. Il était là quand ils avaient été capturés, et depuis lors ils avaient supporté beaucoup de souffrances aux mains de leurs cruels ennemis, et une belle revanche aussi.

Ernst avait récupéré sa magie et sa santé, mais c'était une expérience qu'il n'oublierait jamais.

Ils avaient payé un médecin à Erengard pour enlever la pierre, qui le minait à petit feu, l'opération avait presque tué Ernst. Ils étaient considérés comme des héros, et leur titre dans la présente partie du monde était bien "Les libérateurs d'Erengard".

Uff était franchement embarrassé par une telle adulation, Ernst ne semblait pas s'en préoccuper de trop, Dwimril était trop stoïque pour s'en émouvoir cependant, l'elfe sylvain Corwen appréciait franchement les festivités. Depuis leur révolte à bord de l'arche noire, un conte maintenant étant chanté par les bardes parmi les gens du pays, ils avaient réussi en tout sauf ruiner complètement les plans de Mordrin Kain. Gagnant rapidement la barre du bateau et récupérant leur équipement les aventuriers avaient vaillamment combattu les corsaires elfes noirs. Partout sur le bateau ce n'était que confusion, les esclaves se déchaînaient, empêchant les elfes noirs d'utiliser toutes leurs forces contre les aventuriers. Pendant la bataille Dwimril a vaincu le capitaine elfe noir d'une seule main. Une créature malfaisante avec un bandeau sur l'oeil appelé capitaine Shendec, il avait frappé furieusement Dwimril avec sa puissante épée, mais dans sa fureur il avait raté son attaque et son petit adversaire avait facilement fait un pas sous sa garde pour enfoncer sa grande hache jusqu'au manche dans la poitrine de l'infortuné elfe noir.

Tandis qu'Uff protégeait Ernst affaibli, Corwen avait retrouvé sa haine naturelle des elfes noirs pour l'utiliser à bon escient. Avec un mélange de sarcasmes et de geste de défis, il avait attiré un grand nombre de corsaires sur le pont. Grim pant rapidement en haut du mat, il avait fait tomber la grande voile sur ses poursuivants. Les corsaires étaient en pleine confusion, bloqués et suffoquant sous le poids du tissu. Corwen a pu tout à loisirs lâcher ses flèches brûlantes, l'une après l'autre sur ses ennemis emprisonnés.

Les mouettes se sont régalées royalement.

Par la suite, la bataille a été gagnée, et les aventuriers ont prit le commandement du bateau.

Rattrapant le reste de la flotte, ils sont arrivés à Erengard à temps pour être témoin d'une féroce bataille navale déjà en cours contre un petit détachement de la flotte de Kislev.

Mais cela a bientôt changé se déplaçant à l'aide des Kislevites, les nouveaux arrivés ont éperonnés, l'endommageant gravement, la plus proche des trois arches noires, la paralysant pour l'abordage. Pendant qu'elle ballottait en titubant sur l'eau, la flotte de Kislev l'a éperonné aussi, achevant le navire en détresse.

Le vent avait tourné, le navire amiral elfe noir a prudemment battu en retraite.

Peu après les rumeurs ont commencé à raconter que les survivants elfes noirs avaient investis un petit village quelques milles plus bas sur la côte, et terrorisaient les gens du pays.

Bientôt la bande se dirigeait vers le sud pour livrer les bandits à la justice, mais après une bataille sanglante dans les rues et les maisons, le prince s'était enfui une fois de plus. Mais aux dernières nouvelles. Il était acculé, dans un vieux manoir dans les collines...

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

. LES BONS, LES MAUVAIS ET LES POURRIS .

Scénario de James KINMAN



Skeligogs ! Une falaise infranchissable (Ne dirait-on pas Jason et les argonautes ?)

J'ai été un passionné des mondes de Games Workshop pendant plus longtemps que vous pouvez compter sur trois doigts avant qu'ils soient mangés par les asticots, et un maître de jeux encore plus. Chaque fois j'ai été fasciné par les morts-vivants puissants et ainsi j'ai décidé d'écrire quelque chose à leur sujet, après avoir jonglé avec quelques idées dans ma tête et en les discutant avec les potes j'ai finalement accouché de ceci, une aventure pour Warhammer Quest.

NOTES POUR LE MAITRE DE JEU

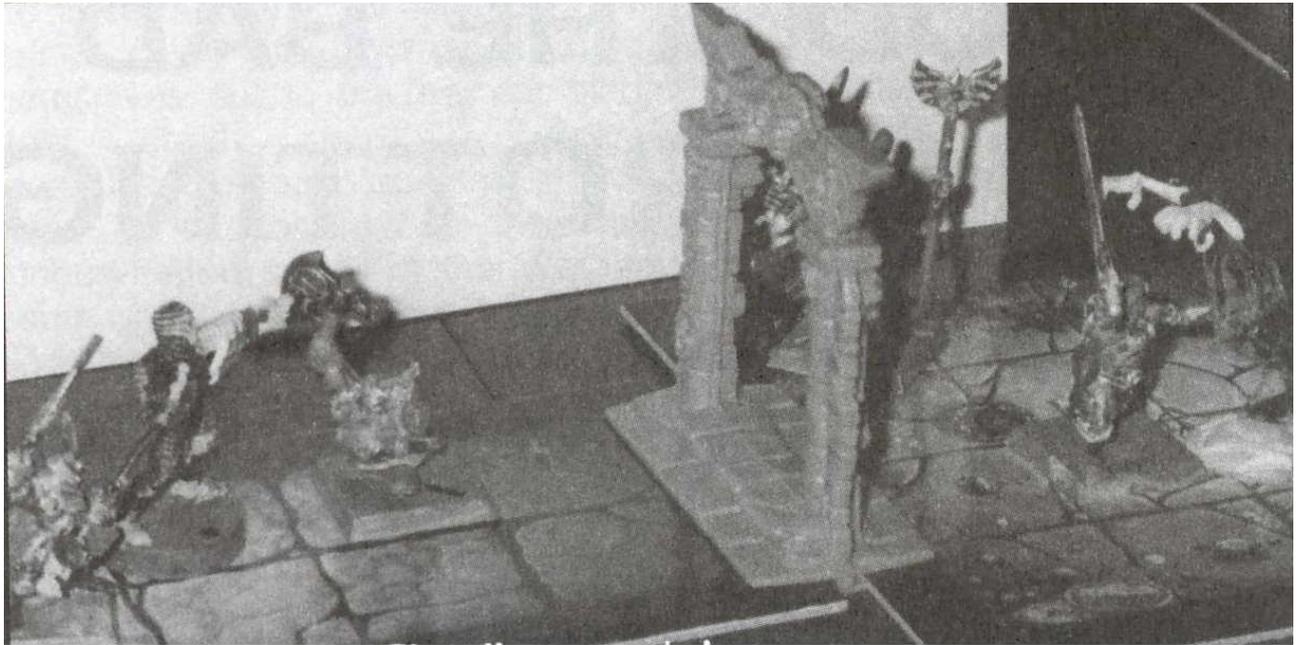
C'est une aventure assez courte du niveau 5. Les guerriers courageux ont été capturés par les elfes noirs, et sont sur le point d'être sacrifiés à l'endroit même où un grand sorcier il y a des ères a été tué. Ce que les elfes noirs et les aventuriers ne savent pas, c'est que dessous le repaire des elfes noirs, se trouve la tanière souterraine du Nécromancien Zalasta, qui a déjà invoqué ce sorcier à sortir de sa tombe pour poursuivre ses propres desseins.

Une fois que les Elfes Noirs ont accompli leur tentative d'invoquer le sorcier en sacrifiant les aventuriers, le

plan de Zalasta et de prendre le commandement des Elfes Noirs. Avec ses nouveaux alliés Zafasta projette alors de commencer une grande série de massacre à travers les principautés frontalières, dans le but d'enlever l'âme de toutes les victimes pour former une grande horde de morts-vivants.

Tous les guerriers commencent sans équipement. Les événements inattendus se produisent normalement pour le niveau 5, sauf indication contraire.

Il n'y a pas d'événement imprévu dans les pièces 1,2 et 5.



Attaqué par des goules agressives !

Pièce 1. Cellule.

Lentement les brumes de votre esprit se lèvent et vous pouvez voir une petite salle, humide et sombre avec une pile de chiffons dans un coin. Menant au cachot, un couloir avec tout votre équipement empilé contre un mur.

La porte secrète : S'ils enlèvent les chiffons les joueurs trouveront une petite niche, s'ils glissent leurs mains ils trouveront un petit levier, s'ils tirent le levier la porte secrète s'ouvrira sur la pièce 5.

Pièce 2. Couloir.

La porte mène à un couloir brillamment illuminé dans lequel se trouve en pile l'équipement des guerriers.

Équipement : Les guerriers peuvent récupérer leur équipement, mais, lancer 1D6 pour chaque pièce d'équipement, sur un 1 l'objet a attiré l'attention d'un garde qui l'a volé. L'enlever de votre liste d'équipement.

La porte secrète : Une exploration complète découvrira un petit trou de serrure dans un mur. Si les guerriers ont la clef argentée de la pièce 4 ils pourront ouvrir la porte secrète.

Pièce 3. Couloir

La porte ouvre sur un couloir bien gardé. Rangés le long des murs sont 10 guerriers elfes noirs armés avec des arbalètes, menés par un assassin.

Pièce 4. Chambre de l'idole

Pendant que la porte s'ouvre les guerriers sont frappés par la puissante puanteur de la Malepierre brûlante. À l'extrémité de la chambre il y a une énorme idole de Khaine a coté de laquelle les elfes noirs se pressent. Il y a 1D6 guerriers elfes noirs , 1D3 assassins, 1D3 -2 un et un champion sorcier elfes noirs.

Les elfes noirs effectuent un rituel, même pendant que les guerriers les taillent en pièces.

Si le sorcier elfe noir est toujours debout au quatrieme tour, il a réussi a invoquer le sorcier mort, il apparait

sur n'importe quelle case libre à côté de lui, il a la stature d'une momie roi des tombes.

Une fois que tous les elfes noirs sont morts, ils trouveront une carte de pièce de trésor objectif chacun et une petite clef argentée.

Pièce 5. Cellule hors d'usage.

Cette pièce est complètement noire, et le rayon de lumière de la porte pénètre des centaines d'années d'obscurité faisant déguerpir une multitude de petites créatures loin d'un corps tassé dans un coin.

Le corps : Il agrippe un coffret, si un guerrier touche le corps, il revient à la vie, agissant comme gardien de tombeau. Le coffret est verrouillé et a besoin d'une clef d'or pour être ouvert. Si quelqu'un essaye de le fracturer, il dégage un gaz qui a le même effet qu'un sort de sommeil et le contenu disparaît.

Pièce 6. Couloir

C'est un couloir sombre et usagé. Les événements imprévus se produisent normalement.

Pièce 7. Couloir

C'est un couloir sombre et usagé. Les événements imprévus se produisent normalement.

Pièce 8. Couloir

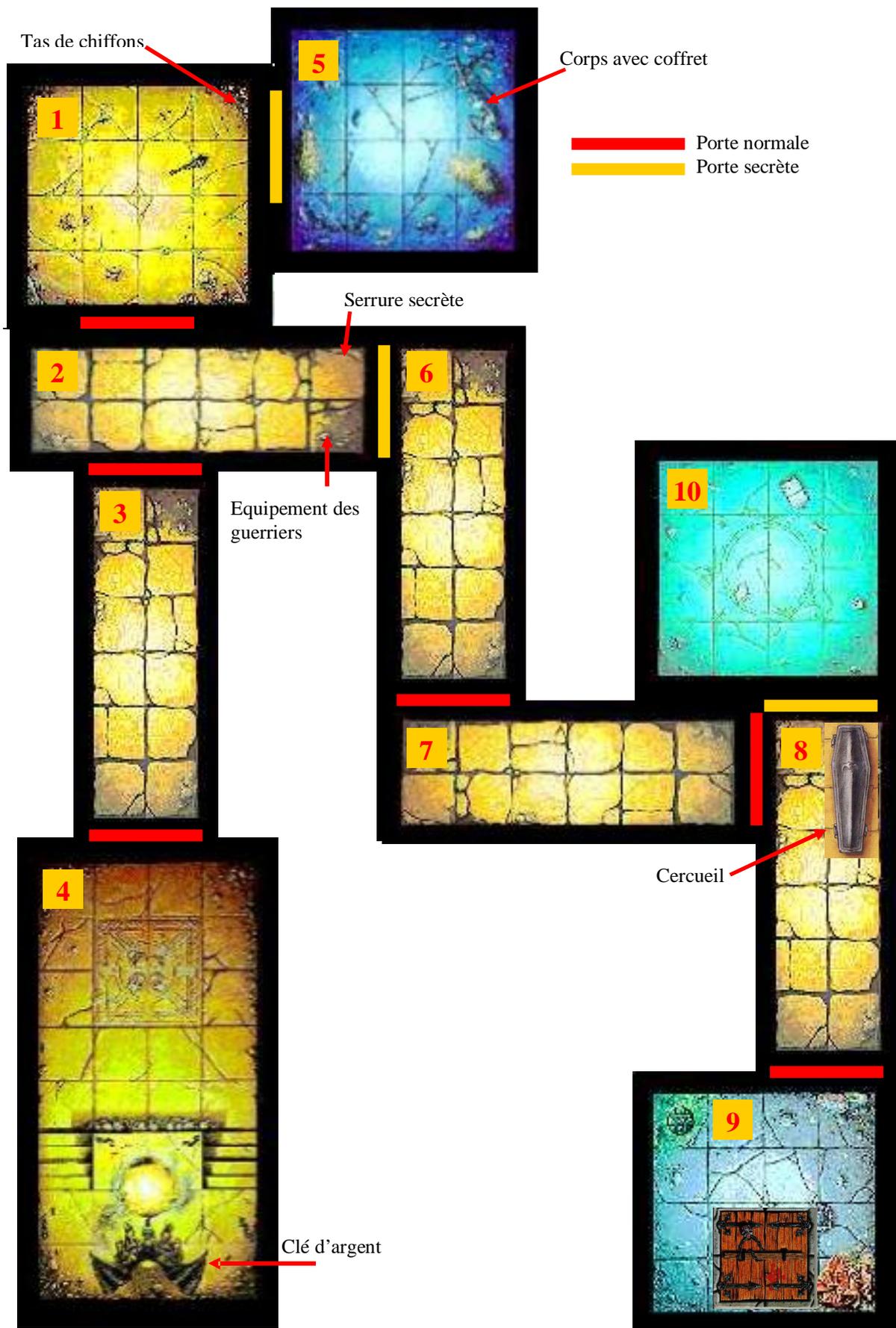
Ce couloir contient un cercueil à une extrémité.

Le Cercueil : Si les guerriers ouvrent le cercueil, un seigneur revenant se lève et attaque les guerriers. S'ils le tuent ils trouvent un levier secret. S'ils tirent le levier le fond du cercueil bascule et de l'eau commence à couler dans le couloir. Pour échapper à la montée de l'eau les guerriers doivent passer par le fond de cercueil qui mène à la pièce 10.

Pièce 9. Le puits

À l'extrémité de cette pièce il y a une trappe, qui déverse de nombreuses goules qui se précipitent sur les guerriers.

Repaire de Zalasta

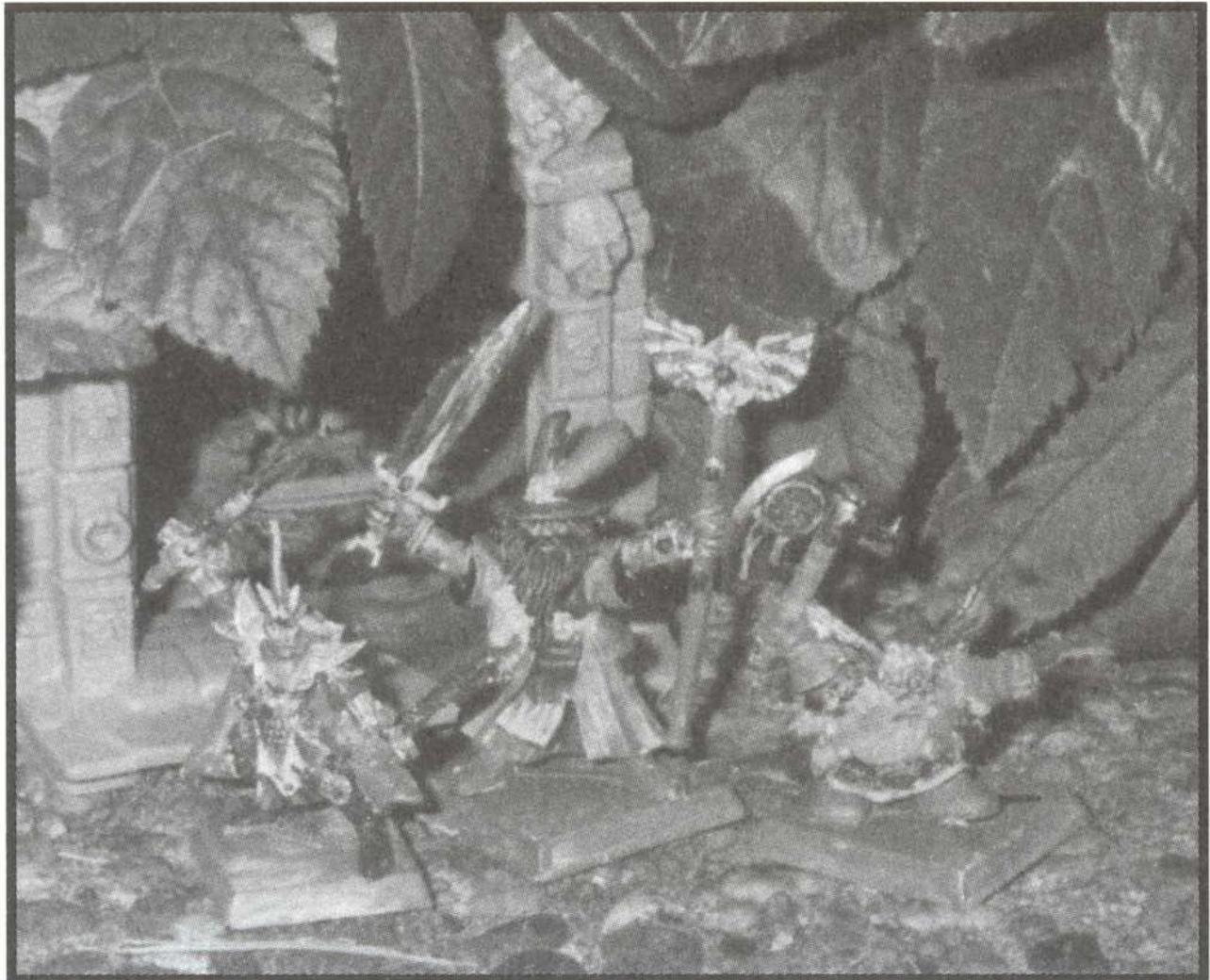


Dans cette pièce il y a 12 goules, 6 squelettes, et 6 zombis. Après avoir tué ces derniers et exploré la salle en plus du trésor normal ils trouveront une clef d'or qui ouvre le coffret dans la pièce 5. Le coffret contient une fiole d'eau bénite qui détruira n'importe quelle créature mort-vivante ou Nécromancien sur un résultat de 2+. L'eau peut seulement être employée une fois.

Pièce 10. Le repaire de Zalasta

Au centre de cette pièce il y a un cercle magique dans lequel Zalasta (un champion Nécromancien) se repose entouré par 4 revenants.

Une fois que Zalasta est mort une porte s'ouvrira dans un des murs qui conduira vers la lumière du soleil. Le donjon commence à s'écrouler. Les guerriers peuvent prendre chacun un trésor de pièce objectif pendant qu'ils se sauvent.



Les survivants émergent des buissons !

Le verdict des aventuriers

J'ai pensé c'est bon, ce n'est pas très difficile. Il y a eut un ou deux moments où j'ai pensé que mon personnage de magicien a eu chaud, la pièce du puits avec toutes les goules et les squelettes m'a presque achevé. Malgré ça je l'ai apprécié considérablement car cette aventure m'a permis d'obtenir suffisamment d'or pour passer au 6ème niveau.

Richard Harris alias Lozar Lightshard.

Aargh ! Ce mauvais Nécromancien! Mon personnage était le roi avant que Zalasta commence à jeter son "Drain Mental" et son "Vent de mort" sur nous. Une

épée de feu de l'enfer, l'oeil de lynx, la force brute, la dextérité et beaucoup d'autres qualifications et armes que j'avis obtenu et tout pour quoi ? Une pile des cendres. En dépit de ceci j'apprécie toujours l'aventure et ma mort héroïque en combattant le sinistre Zalasta sera chanté par les skaldes pendant de nombreuses années. Mon personnage n'est pourtant pas totalement désespéré cependant. Lozar a un sort de reincarnation qui peut me faire revenir.

Je dis que j'ai beaucoup aimé l'aventure et elle m'a enseigné le respect pour la force des morts-vivants.
Alex Elwick – alias Chien Barbare (RIP)





. LA VIE DANS LES AUBERGES .

Par Gav Thorpe

Ainsi, ce type à l'humour inoxydable du département développement de Games Workshop pensait qu'il n'y avait pas assez de bagarres d'ivrognes dans les tavernes et les auberges des villes de Warhammer Quest lors des rencontres des aventuriers avec de louches vauriens. Bref, après une expérience à notre Bugman's Bar, cela nous a dûment inspiré ce qui suit...

QUE FAIRE A ALTDORF QUAND ON EST IVRE...

Une des choses que j'aime le mieux dans Warhammer Quest est l'action qui continue, même quand vous ne combattez pas au fond d'un donjon. Si vous employez les règles du jeu de rôle réservées aux voyages, aux séjours en ville et pour gravir les niveaux, votre personnage commence à gagner une histoire et une profondeur unique. Tout en visitant une ville, l'autre semaine (Je veux dire, quand mon gladiateur a visité...) J'ai pensé que ce serait une bonne idée de développer les règles sur les auberges dans la section « en ville ». Je suis très chanceux, car je vois mes idées publiées dans White Dwarf et le Citadel Journal. Si vous envoyez vos idées, peut-être les verrez vous publiées aussi ? Quoi qu'il en soit assez de baratin, parlons des auberges...

AUBERGES

Il y a beaucoup de différents types d'établissement de débit de boisson dans le vieux monde, des tavernes bruyantes des quais de Marienbourg aux caves à vin raffinées de Couronne en Bretonnie. Ils ont bien sûr beaucoup de point en commun mais leur ambiance peut changer du tout au tout de manière extravagante. On peut s'intéresser aux discussions bizantines aux Trois Plumes de Nuln, mais au Couteau Cassé d'Altdorf un

désaccord se solde habituellement par une bagarre générale jusqu'à ce que le guet arrive sur place pour calmer tout le monde. Les règles qui suivent devraient permettre de saisir toute cette variété d'atmosphères. Chaque type d'auberge a une valeur de sophistication détaillée sur le tableau ci-dessous. Il est employé pour varier les situations.

Quand vous souhaitez décrire une auberge (ce que vous pouvez faire une fois par ville), utilisez le tableau des auberges ci-dessous. Lancer un certain nombre de D6 égal à la valeur de sophistication de l'auberge. Naturellement, si vous obtenez un résultat particulièrement bon ou mauvais, notez que l'aspect extérieur peut avoir été trompeur... Les guerriers qui ont un jet de dé modifié (tel que l'elfe ou le magicien) n'appliquent pas ces modificateurs.

Vous ne pouvez pas lancer plus de 2 dés quand vous êtes dans un village.

Règle spéciale : Les nains, les barbares, les gladiateurs, les ogres, les danseurs de guerre et les Tueurs de Troll peuvent choisir un niveau maximum de sophistication de 3 ; c'est juste qu'ils ne peuvent pas entrer dans un endroit aussi chic !

Valeur de sophistication	Type d'auberge
1	Rustique et mal famée, baston chaque nuit.
2	Assez minable, mais il y a des soirées tranquilles.
3	Personnel digne de confiance, prix raisonnables, mais pas très excitant.
4	Très civilisée, code vestimentaire et videurs. Rencontre avec les aristocrates et les dignitaires du régime.

TABLEAU D'AUBERGE

1 Quand votre guerrier entre dans l'auberge, il reçoit un coup de bouteille sur la tête et il se réveille le nez dans le caniveau, soulagé de 3D6 x 10 pièces d'or!

2 Tandis que votre guerrier contemple les divers poisons disponibles au-dessus du bar, il est approché par un Halfling au regard fuyant. « Vous voulez essayer quelque chose de spécial, Monsieur? » demande t-il, ouvrant son gilet pour montrer une variété de petits flacons remplis de liquides étrangement colorés.

Si vous voulez essayer une de ces boissons exotiques, payez 1D6 x25 pièces d'or et lancez 1D6 sur le tableau suivant, si vous préférez ne pas prendre de risque, rien ne se produit.

1D6	Effet
1	<i>Urgh !</i> Pendant que votre guerrier engloutit le flacon de liquide, son équilibre lui fait défaut, et il s'effondre lamentablement. Il se réveille avec une énorme gueule de bois qui dure pendant des semaines. Le guerrier voit son endurance réduite de 1 pour la durée de la prochaine aventure.
2	<i>Pfah !</i> Le liquide jaune salé est répugnant fait soulever l'estomac de votre guerrier. Votre guerrier peut ne faire rien pour les 1D6 jours suivants tandis qu'il récupère (aucun événement citadins, mais il doit payer ses dépenses courantes).
3	<i>Hmm pas eu.</i> Le liquide a un effet stupéfiant modéré mais ne provoque autrement aucun mal durable.

4	<i>C'est bon.</i> Votre guerrier engloutit le petit flacon, et la boisson lui donne le sentiment d'être soutenu et plein de confiance. Plein du courage que lui donne le liquide, votre guerrier peut négocier dans tous les magasins et obtenir moitié prix pour ce qu'il achète dans cette ville.
5	<i>Je suis grand !</i> La tête de votre guerrier tourne et des lumières clignotent devant ses yeux. Il sent son corps flotter et il est tout à fait détendu. Quand il se réveille, votre guerrier se sent plus vigoureux et robuste. Il peut ajouter +1 à son endurance pour la prochaine aventure
6	<i>Je sais tout !</i> Dans un moment de lucidité dans son ivresse, votre guerrier s'interroge sur la signification de la vie. Malheureusement quand il déssoule il ne se souvient de rien, mais il a toujours une impression durable. Votre guerrier peut relancer un jet de dé une fois par aventure. Cette capacité est permanente.

3 Votre guerrier entre, commande une boisson et s'assied. Il y a une discussion animée à la table à côté de lui, et avant qu'il réagisse, votre guerrier est entouré par une mêlée tourbillonnante ! (Voir les règles pour les bagarres de l'auberge à la fin de cet article.)

4 Quand votre guerrier commande une troisième tournée, il est abordé par un domestique plein de tics qui invite votre guerrier à le suivre derrière un rideau dans l'arrière salle. Quand il entre, votre guerrier voit une petite salle remplie de personnes jouant un jeu de carte particulier et pariant sur les résultats.

Votre guerrier peut participer au jeu s'il le souhaite (voir les règles du tripot dans le livre de règles avancées, mais noter que la mise maximale dans cette partie illégale est de 500 pièces d'or plutôt que 200).

5 Votre guerrier étudie soigneusement le contenu des bouteilles alignées derrière le bar, quand il est soudainement pris de nausée. Il chancelle dans la rue tenant sa tête, quand une diligence emballée le heurte et le projette au loin dans la boue. Votre guerrier doit passer les 2D6 jours suivants à l'hôpital, pendant lesquels il ne peut rien faire. Alternativement, il peut engager un médecin privé pour 1D6x50 pièces d'or, qui ramène sa période de rétablissement à 1D6 jours. Décider ce que vous choisissez avant de lancer tous les dés.

6 Votre guerrier bouscule un tueur nain en se dirigeant vers les latrines. Le tueur crache par terre et bientôt tout le monde est impliqué dans la bagarre (voir les règles pour les bagarres dans les auberges).

7 Lancer sur le tableau normal des événements de taverne, avec tous les modificateurs appropriés pour votre type de guerrier.

8 Votre guerrier fait un repas pantagruélique et dépense 1D6x20 pièces d'or. Il a englouti une telle quantité de nourriture qu'il doit aller se coucher. A par ça, c'est une nuit plaisante et tranquille.

9 Votre guerrier tombe dans une réunion des Guerriers Consacrés de l'Empire des Territoires Absolus. Avant qu'il puisse s'échapper il est soumis à une longue conférence de trois heures, sans nourriture et boisson. Alors qu'il commence à s'évanouir, votre guerrier sent des mains le saisir et qu'on le monte à l'étage. Quand il se réveille il constate qu'il a rejoint le culte. Chaque fois que votre guerrier entre dans une nouvelle agglomération, lancer un dé. Sur un résultat de 1 le guerrier est approché par un membre du culte et doit donner 10% de son or à la cause (arrondir au dessus).

10 Lancer sur le tableau normal des événements de taverne, avec tous les modificateurs appropriés pour votre type de guerrier.

11 Votre guerrier a prit un solide repas arrosé plus solidement encore et se sent détendu et en pleine forme. Ajouter + 1 aux points de vie de votre guerrier, de manière permanente

12 Il y a un fracas dans la salle, et votre guerrier évite de justesse une bouteille qui volait vers sa tête. Voir les règles des bagarres d'auberge à la fin de cet article.

13 Votre guerrier est intrigué par une antique gravure accrochée au-dessus du bar. Il peut l'acheter pour 1D6x50 pièces d'or. La prochaine fois que votre groupe voyage entre deux aventures, votre guerrier peut employer la carte. Lancer un dé. Sur un résultat de 1 elle est si ancienne, qu'elle ajoute 1D6 semaines à votre temps de voyage. Sur un résultat de 2 où plus elle est encore utile et divise en deux le temps nécessaire à votre déplacement (arrondir au dessus).

14 Votre guerrier surprend la conversation d'un noble derrière lui qui tient à son compagnon des propos diffamatoires envers sa race. Cependant, les quatre robustes gardes du corps du noble empêchent que l'affaire se règle immédiatement d'un bon coups de poing et le noble défie votre guerrier en duel, voir le résultat du duel sur le tableau d'événements citadins du livre de règles avancées (numéro 35).

15 Alors que vous dînez dans un établissement raffiné, vous faites la connaissance d'un vieux noble qui souhaite vous transmettre un héritage, car lui aussi, était dans sa jeunesse, un aventurier. Si vous souhaitez visiter la maison du vieux noble, vous devez attendre 1D6 jours (vous pouvez avoir d'autres activités pendant ce temps). Quand vous arrivez, vous êtes amené à la cave où le vétéran vous présente ce qu'il considère être un très bel artefact. Lancer les dés:

1D6	Résultat
1	L'artefact est une arme plutôt mal faite qui tombe en morceaux dès que vous quittez la pièce.
2-5	Lancer une fois sur le tableau de trésor des pièces de donjon.
6	Lancer une fois sur le tableau de trésor des pièces objectifs.

16 Votre guerrier commet quelques faux pas inconcevables en parlant à un membre de la guilde de Marchands. Vous devez lancer un dé de moins que la normale pour déterminer si un article est disponible dans cette agglomération.

- 4 La bourse de votre guerrier est bientôt vide, à la suite d'achats exagérés de boissons extravagantes, dans une tentative de séduction de la fille du maire. Déduire 1D6x100 pièces d'or de votre feuille de guerrier et lancer un dé (les guerriers elfes peuvent ajouter +2 au jet de dé). (Les nains, les ogres et les guerriers du chaos ont un modificateur négatif moyen ; vous imaginez un nain amoureux. Eurgh !) Sur un résultat de quatre ou plus, la séduction est réussie et vous ne devez pas payer vos dépenses courantes le reste de votre séjour dans cette ville...

18 Après les débauches de la soirée, vous êtes persuadé par la duchesse Isabeau d'Amor de Bretonnie de vous retirer avec elle pour le reste de la nuit. Lancez 1D6

1D6	Résultat
1	Malheureusement, le duc est arrivé pendant les festivités de la soirée et ses serviteurs chassent votre guerrier de la ville. Vous ne pouvez pas retourner en ville pendant que les chiens de chasse du duc vous poursuivent par les champs et les bois environnants !
2-3	Vous vous cognez dans un des domestiques du duc et vous devez rester au lit pour les 1D6 jours suivants. Vous ne pouvez aller dans aucun magasin ou autres endroits mais vous devez lancer pour les événements inattendus et payer vos dépenses courantes.
4-5	Le déroulement de la soirée est interrompu par l'arrivée soudaine du duc et de ses hommes. Lancez 1D6 et ajoutez l'initiative de votre guerrier. Sur un résultat de 6 ou moins il est maintenu solidement et copieusement battu; déduire un point du total des points de vie de votre guerrier. Sur 7 et plus vous parvenez à éviter la capture et dans la confusion qui suit, vous faites main basse sur quelques possessions du duc qui passent dans les poches de votre guerrier (ajouter 1D6x50 à votre total d'or).

6	La nuit passe dans le bonheur et quand votre guerrier se réveille le matin un cadeau lui est offert par la duchesse. Elle embrasse doucement sa joue et glisse un rouleau de parchemin dans le creux de la main de votre guerrier, il proclame que le guerrier est un ambassadeur du duc. Ce parchemin peut être présenté dans n'importe quelle ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le subterfuge a été découvert par le duc et les fonctionnaires locaux le confisque et jettent votre guerrier hors de la ville. Sur 2 ou plus il permet à votre guerrier d'ajouter + 1 tous ses jets de dés pour les stocks dans cette ville, car tout le monde fait des efforts supplémentaires pour trouver tout ce dont il a besoin.
---	--

19 Vous faites quelques rencontres utiles dans la guilde des marchands de la ville, qui vous fournissent des lettres d'introduction pour plusieurs autres guildes du vieux monde. Vous pouvez les produire dans n'importe quelle ville que vous visitez. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 la ville est tenue par une guilde rivale et tous les commerçants doubleront le prix normal de tout ce que vous achetez. Sur un résultat de 2 ou plus il vous est accordé un escompte de 25% sur tous vos achats dans cette ville (fractions arrondies au dessus).

20 Le buffet extraordinairement cher, vide votre bourse rapidement, déduisez 3D6x10 pièces d'or de votre total. Cependant, vous pouvez partir furtivement en cachant de la nourriture dans vos poches, pour une valeur de 1D6 rations.

21 L'auberge fait partie de la vaste chaîne des restaurants Bretonniens dirigés par Pierre Victoire. Elle est très chère, mais la chance de rencontrer les chefs de la communauté est très grande. Pour chaque dîner que vous prenez (avec un maximum de 6), vous devez payer 1D6x50 pièces d'or chaque et lancer sur le tableau suivant. Vous devez payer tous les dîners en une seule fois d'avance.

1D6	Résultat
1	Dans un moment de maladresse, votre guerrier laisse tomber ses couverts, renversant la nourriture sur les genoux de son voisin. Le coût du nettoyage s'élèvera à 1D6x50 pièces d'or et votre guerrier part immédiatement, rouge d'embarras (tous les dîners payés d'avance sont gaspillés).
2	Votre guerrier passe une soirée splendide, buvant beaucoup et savourant les délicatesses les plus exquis que le vieux monde puisse offrir. Rien de particulier ne se produit.
3	Votre guerrier est assez chanceux pour parler au commandant du guet, qui est complètement enchantée par l'histoire des exploits de votre guerrier. Il est tellement emballé par les aventures de votre guerrier qu'il commande sa biographie, payant votre guerrier de 1D6x50 pièces d'or par niveau de combat, pour que ses serveurs couchent sur le parchemin de la vie exaltante de votre guerrier. Vous devez également proposer un titre approprié, tel que « - Guide pour une endurance de dragon par Keanu Reaver » ou « un jour dans le donjon par Magnus l'Ardent ».
4	Le président de la guilde des commerçants accepte en titubant de financer votre prochaine expédition. Après que les événements du lendemain aient été résolus, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, il a tout oublié à ce sujet; sur un résultat de 2 vos guerriers peuvent acheter tout dans cette ville à moitié prix (fractions arrondies au dessus).
5	Il y a plusieurs jeunes dames attirées par votre richesse et puissance évidentes, qui se pâment hypnotisé par vos contes héroïques. Vous dansez avec une créature particulièrement enchantresse, tourbillonnant dans la nuit dans un mélange hypnotisant de boisson et d'amour. Vous trouvez un petit bibelot dans votre poche pendant que vous allez vous couchez, un rappel de cette merveilleuse soirée. Votre guerrier peut employer le bibelot une fois par aventure pour s'inspirer pour les prochains 1D6 tours, il est immunisé à la peur et à la terreur et peut doubler ses attaques.

6	Un noble local important, offre sa protection à votre groupe de guerriers. Dans la prochaine aventure votre guerrier gagne le double la valeur en or normale pour la mise à mort de monstres en frais supplémentaires, jusqu'à un maximum 250 pièces d'or.
---	--

22 En dépit des efforts du videur ogre, un dîner entre des magiciens plutôt agressifs finie dans la violence pure, parmi les chaises qui volent et les bouteilles cassées (voir les règles de bagarres de bar à la fin de cet article).

23 Votre guerrier se joint à une beuverie gigantesque à la guilde des étudiants et finit bientôt par participer à leur traditionnel concours du « qui vole le mieux », votre guerrier doit, dans la brume de l'alcool, chaparder l'objet le plus impressionnant auquel il puisse penser. Ce n'est pas sans risque cependant car le guet tend à surveiller ces activités. Lancer 1D6.

1D6	Résultat
1	Votre guerrier est attrapé par le guet en essayant d'enlever un banc du parc de la maison de retraite des chevaliers de l'empereur Gustav, ils le mettent en cellule à caver avec les ivrognes pour le reste de la soirée et puis le jettent hors de la ville à l'aube.
2-3	Votre guerrier se réveille pour trouver le casque d'un officier de la Reiksguard posé sur son coffre, toutefois cette tentative originale est de loin surpassée par une statue de Karl Franz montée sur son cheval Griffes de Mort !
4-5	Votre guerrier emploie sa vaste expérience et sa compétence pour obtenir un calice de dévotion du temple local de Sigmar; les étudiants sont dûment intimidés par ceci et il gagne le concours. Déterminer aléatoirement un objet dans chaque type de magasin, (l'armurier, le bazar, et ainsi de suite) et les ajouter à la liste d'équipement de votre guerrier.

6	Dans un mélange renversant d'audace et d'imbécillité, votre guerrier parvient à pénétrer par effraction dans les écuries du maire et à voler son cheval le plus précieux. Il gagne le concours (voir ci-dessus) et ajoute également un cheval à sa liste d'équipement. Cependant, quand vos guerriers quittent la ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le cheval est identifié et tous les guerriers sont jetés en prison pendant 2D6 jours (le cheval est rendu à son propriétaire).
---	--

24 Après avoir fait rire les conteurs les plus habiles, battu au bras de fer le capitaine de la garde et séduit l'épouse du maire, tout le monde a entendu parler de votre guerrier et est attiré par son vaste charisme ou est jaloux de ses exploits. Avant d'entrer dans un magasin ou un lieu spécial en ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le propriétaire ferme mystérieusement tôt, claquant les volets au visage de votre guerrier. Sur un résultat de 4 ou plus le propriétaire est seulement heureux d'avoir la visite de votre guerrier, appelant ses amis et sa famille pour le rencontrer. Toutes les dépenses encourues que ce soit des services ou de l'équipement, sont divisées en deux dans cet endroit.

BAGARRES DE BAR

Même dans l'établissement le plus sophistiqué, les différents peuvent dégénérer et les conflits se résoudre par la violence physique. Le tableau d'auberge ci-dessus inclut plusieurs résultats qui finissent avec une bagarre de bar. Vous devrez user d'un certain bon sens dans ces situations, et il y a suffisamment de cas pour utiliser des règles additionnelles de votre cru. Si vous jouez votre campagne avec un maître de jeux, c'est une occasion idéale pour utiliser plusieurs des éléments du jeu de rôle de Warhammer Quest, tels que le saut de tables, les armes improvisées, qui causent généralement des blessures non mortelles. Noter que vous pouvez utiliser ces règles dans d'autres circonstances où le combat non armé est désiré, comme neutraliser un ennemi pour l'interroger plus tard et ainsi de suite.

Quand un guerrier descend au bar, il prend rarement son équipement entier, après tout il est dehors pour passer la nuit à s'amuser pas pour faire la guerre !

Les guerriers peuvent porter leur armure, mais ne peuvent pas porter n'importe quel autre équipement. Les participants à une bagarre de bar ne peuvent pas utiliser une arme autre que les armes improvisées prévues plus loin. S'ils devaient tuer quelqu'un, ils seraient enfermés sûrement sous clef pendant très longtemps, voire même exécutés!

COMMENCER UN COMBAT

Quand la bagarre de bar commence, vous aurez besoin d'un plan de pièce approprié, ou plusieurs si vous le désirez pour combattre dessus, j'ai créé mes propres pièces, ce qui est de loin la solution la plus satisfaisante. J'ai même réalisé des pions pour les tables et les chaises !

Si vous n'avez pas envi de faire vos pièces, vous pouvez employer une salle objectif comme salle de bar principale avec peut-être une paire des pièces de donjon pour représenter l'arrière salle et d'autres secteurs. Vous pouvez même employer les plans de plancher publiés dans White Dwarf anglais n° 223 pour la bagarre du Bar de l'orque. (Ci joint à la fin de l'article) Lancer 2D6 pour voir combien d'autres personnages se battent dans le bar. Disperser ces derniers sur le plancher d'une façon aléatoire. J'aime réellement composer une petite scène quand je joue cette partie. « Bien, ces trois ici parlait près de la cheminée, ce type est au bar commandant une boisson et le barman sautant avec son gourdin par-dessus le comptoir... »

DEROULEMENT DU COMBAT

Le combat est résolu en utilisant l'ordre normal des tours, avec le guerrier se déplaçant et combattant, puis tout les autres combattant dans la phase des monstres. Plutôt que tous attaquent le guerrier, les autres combattants s'attaqueront également entre-eux! C'est la que les choses deviennent compliquées et il est préférable d'avoir un maître de jeux. Si vous n'en avez pas voici une bonne méthode pour résoudre ceci. Tout habitué attaqué par le guerrier l'attaquera à son tour dans la phase suivante des monstres (se déplaçant et essayant de se débloquent au besoin). Une fois que cela est résolu, désigner un autre combattant, il attaquera le personnage le plus proche, le personnage attaqué attaquera à la phase suivante. Désigner un autre personnage, et ainsi de suite. Les guerriers peuvent employer toutes les compétences appropriées qu'ils peuvent avoir.

LES COMBATTANTS

Vous trouverez ci-dessous un profil standard que vous pouvez employer pour les autres combattants. Si vous voulez ajouter un peu de variété, vous pouvez inclure d'autres races en employant le profil du niveau de combat 7 de cette race. Par exemple, si un elfe est présent, vous pouvez utiliser le profil de la carte du guerrier elfe. Ou vous pouvez vouloir un garde du guet de la ville en congé, parmi les combattants, qui pourraient avoir un point de

plus en force et vous pouvez ajouter 1D3 à ses points de vie.

Il y a un bon nombre d'autres choses que vous pouvez faire, particulièrement si votre guerrier est d'un niveau assez élevé (héros ou seigneur) qui rendront les choses un peu plus excitantes. Par exemple, vous pourrez sélectionner une compétence appropriée des guerriers et la donner à un combattant professionnel local qui l'emploiera au lieu d'attaquer normalement sur un résultat de 4 + sur 1D6.

	Mouvement	Combat	Tir	Force	Endurance	Pts de vie	Initiative	Attaque
Clients du bar	4	3	3	3	3	3	3	1

Déblocage 5+

SORTS

Les guerriers avec des capacités d'utilisation de la magie ne peuvent pas l'utiliser dans une bagarre de bar, elle est trop insignifiante pour gaspiller toute cette énergie! Vous pouvez modifier les règles qui lient la phase de pouvoir à l'apparition du guet, l'arrivée d'autres combattants ou d'un autre guerrier !

FIN DU COMBAT

Les bagarres de bar se terminent de trois manières : quand il n'y a plus personne à combattre ; quand le guerrier est réduit à zéro point de vie et quand le guet arrive. Les deux premières s'expliquent d'elles mêmes, alors que la règle suivante s'applique dans le troisième cas. À la fin de chaque tour lancer 2D6 et déduire le niveau de sophistication de l'établissement. Si le total est moindre que le nombre de tours déjà joués, le guet arrive pour rétablir l'ordre et mettre fin à la bagarre.

LES CONSÉQUENCES DE LA VIOLENCE

Les guerriers réduits à zéro point de vie ne sont pas morts mais simplement sans connaissance. Dès que le combat sera terminé ils seront remis sur pied par les services médicaux du pays. Toutes les blessures qui ont été subies doivent être regagnées de la manière normale, en utilisant des bandages, des potions et ainsi de suite (mettez à jour votre liste d'équipement et ajouter les points de vie à votre total). Un guerrier gagne 50 pièces d'or pour chaque client qu'il réduit à zéro points de vie, en lui faisant discrètement les poches tandis que tout le monde est occupé. Si le guet arrivait pour arrêter le combat, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 le guerrier est emprisonné pour les 1D6 jours suivants où il peut ne rien faire mais ne doit pas payer ses dépenses courantes. Sur un résultat de 4 ou plus, les autorités reconnaissent les tentatives du guerrier de rétablir l'ordre et le récompenser avec 2D6x10 pièces d'or.

Arme	Saisir (1D6)	Effet
Bouteille	2+	Ajoute +2 aux dommages, peut être employée au corps à corps ou être jetée jusqu'à trois cases de distance. Une seule utilisation
Chaise	3+	Ajoute +3 aux dommages, mais est détruite si le total des dommages égale 7 ou plus
Table	4+	Seulement les guerriers avec une force de 4 ou plus peuvent employer une table. Ajoute + 4 aux dommages.
Soupe/ boisson chaude	4+	Jeter au visage, réduit leurs attaques de 1 pour 1D6 tours, une seule utilisation.
Plat, chope de bière	5+	Arme de jet seulement, ajoute +2 aux dommages, portée 8 cases. une seule utilisation.

Si votre guerrier combat complètement désarmé, il peut ne pas ajouter sa force à tous les jets de dommages qu'il fait. Cependant, il peut mettre la main sur une arme improvisée. Au début du tour votre guerrier peut renoncer à toutes ses attaques afin d'essayer de trouver une arme improvisée. Choisir une arme de la liste ci-dessus et lancer les dés. Si vous obtenez le nombre indiqué ou plus, votre guerrier l'a trouvé, les armes ont leurs règles détaillées dans le tableau . Je suis sûr que vous pouvez en proposer beaucoup d'autres...

ET LE REPAS...

Il y a bon nombre d'autres idées que vous pouvez développer pour les bagarres de bar, et les auberges en général, vous pourrez faire aller tous vos guerriers à l'auberge en même temps, et ainsi faire bloc si les ennuis éclatent. Vous pourrez proposer que les guerriers provoquent délibérément une bagarre pour se donner une

chance de voler de la nourriture, déchirez des nappes pour les transformer en bandages ou piller peut-être l'endroit pour voler les chandeliers et ainsi de suite. C'est juste le commencement, le repas est pour vous, ainsi que les boissons chaleureuses, n'oubliez pas de rire fort et de ne pas renverser votre pinte...

Si vous voulez faire des bagarres de bar réaliste pour Quest, reportez vous aux pages de vente par correspondance pour un guide complet de civils innocents, d'ivrognes, de brutes et de tout autre figurines utiles dont vous aurez l'utilisation quand le ton monte et les que les chaises commencent à voler ! Vous pouvez utiliser aussi les plans de plancher publiés dans White Dwarf anglais n° 223 pour la bagarre du Bar de l'orque escarmouche Warhammer Battle.



Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Questions & Réponses

Q Le nain lance-t-il un dé supplémentaire de dommages pour n'importe quelle hache ou seulement pour la sienne ?

R Avec la grande hache seulement.

Q Quand il utilise sa grande hache, le nain lance deux dés de dommages et s'ils sont des doubles (sauf double un) il les ajoute ensemble plutôt que de prendre le meilleur des deux. S'il obtient double un il s'entrave dans sa barbe. Comment ces résultats sont-ils déterminés quand il monte de niveau et que ses dés de dommages augmentent ?

R Le nain continue à lancer des dés de dommages (un ou plusieurs) et un dé supplémentaire pour la hache. De tous ces dés il retire le plus faible résultat à moins qu'il y ait deux un dans ce cas il s'entrave et c'est fini ou à moins qu'il y a un double, dans ce cas il ajoute tous les dés pour les dommages.

Par exemple un nain lance les dés suivants :

4 4 3 1 = Un double. Il additionne tous les dés. Les dommages totaux sont 12 + force.

Q Le livre de règle déclare qu'un guerrier peut ne pas utiliser d'arme de jet s'il est bloqué. Un elfe ne pouvant pas être bloqué, cela signifie-t-il qu'il peut toujours tirer ?

R Non. En fait il aurait dû être écrit sur la fiche qu'un elfe, peut toujours s'il le veut, se dégager d'un blocage. Si vous revoyez la page 25 du livre de règles, vous lirez : « Une figurine ne peut tirer que si elle n'est pas adjacente, et donc bloquée par un ennemi ». Un elfe qui choisit de demeurer adjacent ne peut donc pas tirer.



Q Le magicien doit-il utiliser son bâton comme arme pour bénéficier de +1 en endurance ?

R Oui, le bonus n'est accordé que parce que le bâton peut être manié comme arme défensive et parer les coups.

Q Le magicien doit-il utiliser son bâton comme arme pour bénéficier de la relance de son dé dans la phase de pouvoir ?

R Non. Il lui suffit de le porter. Il peut également l'utiliser pour augmenter sa capacité à lancer des sorts sans devoir pour autant le manier comme une arme.

Q Quand les guerriers perdent de l'équipement, peuvent-ils perdre les objets qui figurent sur leurs cartes de base lors des événements, des hasards de voyage ou citadins? Par exemple la grande hache des nains, l'anneau de jade des prêtres guerrier etc...

R Non.

Q Les guerriers peuvent-ils se passer des armes et des armures dans le combat de la même manière qu'ils peuvent passer des breuvages magiques ?

R Non.

Q Un jeteur de sort peut-il jeter un sort et attaquer dans le même tour ?

R Oui.

Q Que signifie exactement « sur le plateau »?

R Le sort peut avoir un effet n'importe où dans le donjon exploré jusqu'ici, et sur n'importe quelle section découverte du donjon.

Q Si un guerrier est emprisonné par une toile d'araignée, est-ce qu'un autre guerrier peut essayer de le libérer ?

R Non. Seulement le guerrier emprisonné peut se libérer.

Q Est-ce que dans le combat ou en étant bloqué, un guerrier peut employer des bandages, des rations, ou autres objets curatifs magiques ou non pour se guérir ?

R Oui, dans le combat ou pas, bloqué ou non, un guerrier peut employer les articles curatifs magiques ou non magiques n'importe quand, dans n'importe quel endroit et n'importe où. L'exception étant si le guerrier est à zéro point de vie. Voir le livre de Règles avancées p. 12.

Q Si un guerrier est dans un puits, peut-il attaquer ou être attaqué par les monstres adjacents ? S'il emploie une corde pour sortir du puits, est-ce que la figurine doit être placée sur une case adjacente ou la figurine doit être sur le même case que le puits, puisque dans l'esprit le guerrier est "hors du puits"?

R Non, ni l'un ni l'autre il ne peut pas attaquer ou être attaqué par les monstres adjacents. Le guerrier doit être placé sur une case adjacente vide.

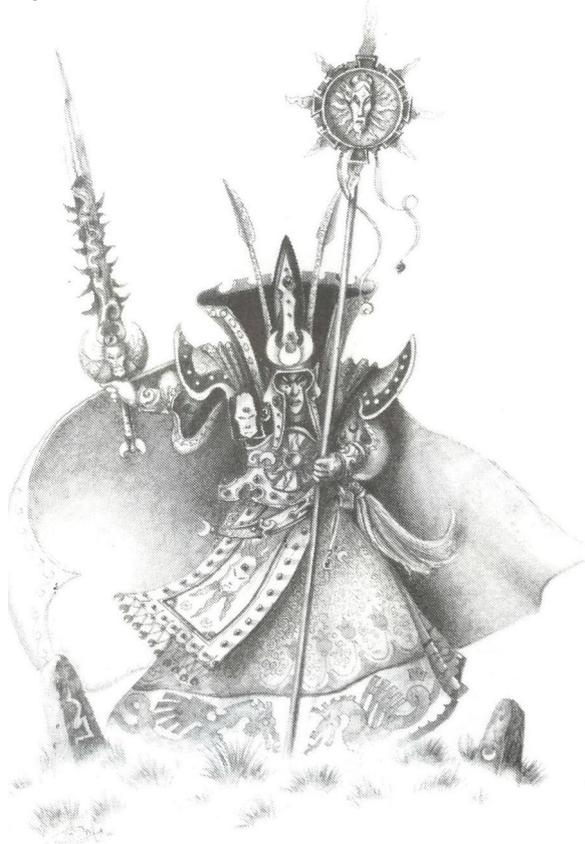
Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

. SEIGNEUR D'AENARION .

Par Gav Thorpe Traduit par Philip von Mishment, Répurgateur de l'Empire

En des siècles éloignés, quatre millénaires et demi avant la création de l'empire, les elfes ont été engagés dans une guerre constante avec les puissances du chaos. Pendant ce temps, le premier Roi Phoenix, Aenarion a marché à travers les feux de purification dans le temple d'Asuryan et a fondé la Haute Civilisation Elfe comme on l'entend aujourd'hui.



Pendant son règne, l'épouse d'Aenarion a été assassinée et il crut que ses enfants avaient également périés. Frappé par la peine, il s'est rendu au Temple de Khaine, Dieu du meurtre, et a retiré l'épée de Khaine de l'autel de pierre du Temple. Son

ami et conseiller Caledor, qui a préparé le vortex qui dessine les vents de la magie sur Ulthuan, a prophétisé qu'Aenarion serait éternellement souillé en hébergeant l'arme d'un dieu si maléfique. Aenarion s'est peu inquiété pour sa vie ou son âme et a utilisé l'épée dans la bataille, massacrant beaucoup de démons et d'autres vils domestiques du chaos.

Aenarion a continué et le reste de son histoire est écrit dans le livre des jours Elfes, jusqu'au jour où il est revenu mortellement blessé au Temple de Khaine et a ramené pour toujours l'épée dans l'autel. Caledor ne s'était pas trompé dans sa prophétie, toucher la lame de Khaine affecterait les vies des parents et des descendants d'Aenarion pour toujours. L'épée de Khaine est à la fois sainte et maudite, étant la relique d'un dieu malfaisant. La puissance de l'épée a touché l'âme d'Aenarion, et tout ce qui se rapporte à son sang.

L'histoire s'étend maintenant au vieux monde d'aujourd'hui. Il y a les Hauts Elfes qui errent toujours sur les terres du vieux monde luttant contre les maux antiques auxquels ils se sont toujours opposés. Bon nombre d'entre eux sont des exilés d'Ulthuan et ils suivent de nouveau les traces de leurs familles au royaume de Tiranoc, qui étaient cachés pendant l'effondrement du royaume d'Ulthuan et les grandes batailles avec les elfes noirs.



De ces gens, qui se surnomment les Dépossédés, il y en a peu qui se considéreraient comme étant dignes d'être des seigneurs malgré leur sang noble. Cependant, les exilés doivent allégeance et fidélité à quelques individus choisis, les seigneurs d'Aenarion dont la lignée remonte au premier roi Phœnix lui-même.

À la différence des seigneurs humains et nains, les seigneurs d'Aenarion ne réclament ni un territoire, ni un titre particulier. Ils n'ont pas besoin de discuter leur rang avec l'un ou l'autre et leur statut dans la hiérarchie des elfes est démontré par leur comportement et leur apparence. Ils sont les elfes du vieux monde les plus justes et sont d'une telle noblesse de sang qu'il y a une aura palpable de leur grandeur qui les entoure. Les seigneurs d'Aenarion sont divisés dans leur but. Un certain nombre souhaite réclamer aux nains ce qui fut à eux, recherchant les trésors antiques Elfes qui ont été donnés aux nains en échange de leur sécurité, perdus ou volés. Ils espèrent utiliser ces trésors retrouvés pour donner un nouveau départ à la vie sur Ulthuan. D'autres sont plus militants et souhaitent, pour retourner à Ulthuan, qu'un d'entre eux prenne une place légitime en tant que roi Phœnix. Les Hauts elfes d'Ulthuan se méfient des seigneurs d'Aenarion, et les traitent avec le plus grand respect, bien qu'ils ne soient jamais heureux si un des seigneurs décide de quitter le vieux monde pour visiter Ulthuan.

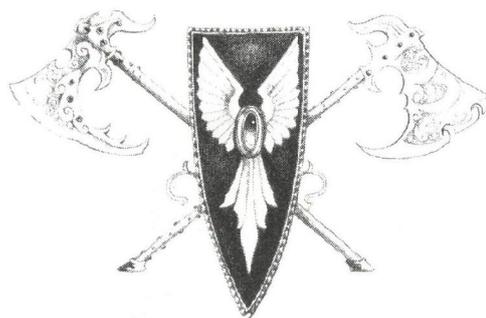
Les sentiments à Ulthuan sont partagés, certains croient que la période d'Aenarion est terminée et ils souhaitent l'ascendant d'autres maisons. D'autres se sentent dépossédés, après avoir perdu beaucoup eux-mêmes au cours des millénaires. Ce que ni les uns ni les autres ne souhaitent, c'est une autre guerre civile, des seigneurs d'Aenarion contre les elfes d'Ulthuan pour reconquérir leur trône. Ce serait un massacre, et signifierait la fin de la race des elfes en ce monde.

Comme descendants d'Aenarion, ils sont également connus sous le nom de Thiakhaine, signifiant « Maudits de Khaine ». Certains d'entre eux sont possédés par une partie de l'esprit de Khaine, esprit libéré quand Aenarion a utilisé l'épée de Khaine. Ils sont connus par les autres races du monde comme chevaliers Revenants. Un Revenant est quelqu'un qui revient d'une longue absence, et est habituellement appliqué aux spectres, aux fantômes et aux créatures magiques qui se sont sorties de la tombe. Aux nains et aux humains, les seigneurs d'Aenarion ont un effet mystique, ils se déplacent avec une grâce inégalée, disparaissent dans les montagnes ou les déserts pendant des années et puis retournent soudainement dans la bataille comme d'impressionnant guerriers. Les seigneurs d'Aenarion sont les gardiens secrets du vieux monde. Ils recherchent partout des choses mauvaises et des manifestations chaotiques. Partout

où ils trouvent l'ennemi, ils se battent, la fureur de Khaine les envahit et ils abattent leur juste vengeance sur les pillards du monde.

Les seigneurs d'Aenarion méprisent le mal et les créatures chaotiques et saisissent chaque occasion pour les chasser. Les seigneurs d'Aenarion voyagent parfois loin à l'étranger à Albion, dans les Terres du Sud, en Arabie ou même à Cathay. Personne ne peut barrer la route des seigneurs d'Aenarion, et toutes les créatures maléfiques se sauvent de leur chemin ou meurent. Plusieurs des seigneurs d'Aenarion font même des incursions profondes à Naggaroth. Ils pénètrent dans les camps et massacrent les elfes noirs dans leur sommeil. Ils apparaissent dans certains lieux dès que les elfes noirs reviennent de piller Ulthuan et envoient leur armée se battre, puis voyagent avec un petit groupe composé de seulement quelques disciples. Ils sont le fléau des elfes noirs et leur haine pour eux est sans comparaison avec n'importe quelle autre animosité dans le monde.

Les seigneurs d'Aenarion ne portent pas facilement la malédiction de Khaine, et ils sont constamment conduits à l'action et à la guerre, il n'y a pas de temps pour eux pour faire la paix ou d'apprécier les choses plus fines de la vie comme le confort et la famille. Ils apparaissent en tant que statues vivantes froides et dures qui peuvent seulement sentir la vie et voir le monde dans une brume rouge. Ils n'enlèvent jamais leur armure, excepté parfois en privée. Une fois qu'ils tirent leurs armes, ils ne peuvent pas les rengainer jusqu'à ce que le sang ait coulé. Dans beaucoup de provinces pauvres et reculées de l'Empire, il y a des villages avec des temples consacrés aux seigneurs d'Aenarion, car les gens simples voient l'incarnation de Khaine passer comme un coup de foudre, dans une course mortelle et sans fin.



Aux seigneurs d'Aenarion, la vie semble fade et sans couleur excepté quand ils sont dans la bataille. Ils ne peuvent pas passer par un marché et apprécier les odeurs et le goût, ou les mélodies espiègles de la musique qui dérive dans l'air pendant un festival.

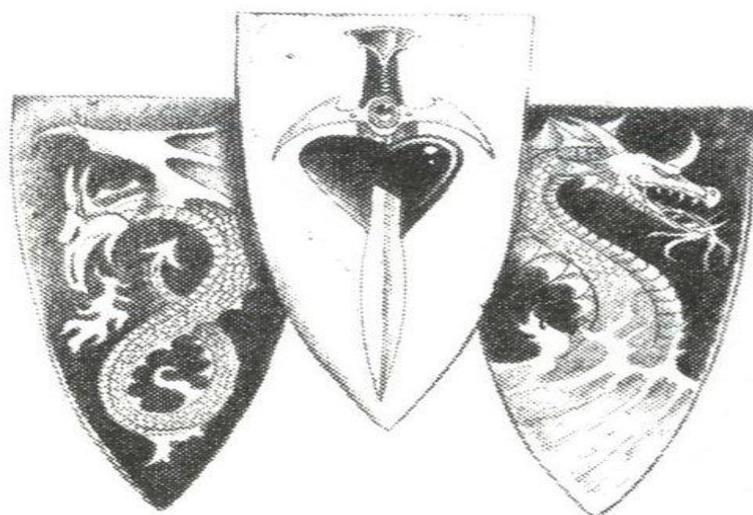
Ils mangent pour subsister et n'apprécient pas la nourriture, ils boivent pour éteindre seulement leur soif, et ils se marient seulement pour avoir un héritier. Ils ne peuvent pas aimer, ils peuvent seulement détester. Ils ne peuvent pas défendre, ils peuvent seulement attaquer. Ils ne peuvent pas reculer, ils doivent toujours aller de l'avant.

Le plus mauvais aspect de la malédiction de Khaine est la conscience de soi-même qu'elle laisse au seigneur d'Aenarion. La malédiction de Khaine se développe de plus en plus fortement, particulièrement chez les elfes Dépossédés, car le seigneur d'Aenarion vieillit. Dans les moments de lucidité, il peut se rappeler lorsqu'il riait, et appréciait la vie. Il se rappelle la chaleur du soleil sur son visage et l'odeur du printemps. Certaines quêtes des seigneurs d'Aenarion pour mettre fin à la malédiction, fouillant dans les donjons oubliés et profonds des Nains se déroulent encore. Ils recherchent un certain objet qui annulera la malédiction ou un temple perdu qui soulagera le fardeau de leur âme. Ce groupe de seigneurs d'Aenarion reviendra constamment au Temple d'Asuryan dans les quartiers Elfes du vieux monde, priant pour la libération de la moitié la plus noire de leur esprit. D'autres cherchent juste la mort, comme le culte des tueurs de nains. Ils partent au loin dans les contrées désolées du Chaos et ne reviendront jamais ou ils entreront furtivement dans Naggaroth pour laisser éclater leur haine dans le temple souillé par le sang de Khaine.

D'autres, plus profondément affectés par la malédiction, embrassent entièrement le style de vie que le destin leur a donné, et les réjouissances succèdent à la gloire de la bataille. Ils visitent les

quelques Temples de Khaine qui sont dans le vieux monde, endroits qui sont détestés et évités par tout le commun des mortels. Les Hauts elfes de Khaine n'ont pas un dieu plaisant. Ils doivent combattre le mal du monde entier et ils ont donc besoin d'une attache spirituelle pour guider leurs vies de guerriers. Les seigneurs d'Aenarion gardent les temples et prient pour effectuer de plus grandes prouesses dans la bataille. Ils méditent dans le Temple et permettent à l'essence de Khaine d'inonder leur esprit et leur corps. Quand ils ont fini, ils accumulent la puissance faisant rage en eux, prêt à lâcher pendant la prochaine bataille. Les seigneurs d'Aenarion entièrement soumis à la haine sont parmi les combattants les plus impressionnants au monde, mais leur manque de contrôle les rend presque aussi dangereux pour leurs alliés que pour leur ennemi.

Adoré par certains, dédaigné par beaucoup, craint par la plupart, les seigneurs d'Aenarion font toujours sensation quand ils arrivent en ville. Leur armure est polie et scintille, leur haute taille dépasse de la tête et des épaules le plus haut des humains. Leur arrogance et leurs mots durs irritent beaucoup de personnes, et ils ne s'excusent jamais s'ils sont brutaux avec des personnes moins éduquées qu'eux. Même les quelques Hauts elfes qui vivent dans les villes et les cités ne font pas complètement confiance aux seigneurs d'Aenarion ; ils ne savent rien au sujet de leurs desseins et c'est tout juste s'ils ne les considèrent pas comme des ennemis.



COMMENCER COMME UN SEIGNEUR D'AENARION

N'importe quel joueur peut commencer la partie en tant que Seigneur d'Aenarion plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau personnage s'appliquent à moins que le contraire soit indiqué ailleurs dans ce livre de règles.

Le profil du Seigneur d'Aenarion est le suivant:

Points de vie	1D6+5
Mouvement	5
Capacité de combat	4
Tir	5+
Force	3 (4)
Endurance	3 (5)
Initiative	4
Attaques	2
Déblocage	6+
Volonté	2

ARMES

Le seigneur d'Aenarion porte une grande épée, qui ajoute +1 à sa force en combattant, mais elle ne peut pas être employé avec un bouclier.

ARMURE

Armure Phoenix, elle donne +2 en endurance

EQUIPEMENT

Le seigneur d'Aenarion a le talisman de Khaine. Le talisman de Khaine est une amulette qui a la forme d'une main utilisant une épée. La puissance du talisman dure un tour et peut être utilisée une fois par aventure.

Pendant ce tour, le seigneur d'Aenarion gagne +2 attaques. S'il tue un monstre, il doit prendre la place que celui-ci occupait et continuer ses attaques. N'importe quel coup mortel devra être établi de la case dont il s'est déplacé.

REGLES SPECIALES

TRANSE DE BATAILLE

La malédiction de Khaine transforme le seigneur d'Aenarion en guerrier impressionnant, le rendant plus rapide et plus fort que la normale. Cependant, dans une telle frénésie le seigneur d'Aenarion a du mal à discerner l'ami de l'ennemi, il doit faire un gros effort pour sortir de sa transe de bataille. Pour représenter ceci, au début de chaque phase des monstres, tirez un pion spécial transe de bataille et

placer-le, côté rouge sur le dessus, à côté de la carte du seigneur d'Aenarion. Il y a huit pions, donnant respectivement: +1 en capacité de combat, +1 en force, +1 en endurance, +1 en initiative, +1 attaque, +1 point de vie, et +1 en mouvement, ainsi que le pion crâne. Tant que le pion de transe de bataille est sur la face rouge, il gagne le bénéfice mentionné sur le pion. Après plusieurs tours, vous accumulerez plusieurs pions, chacun s'appliquant. Si le seigneur d'Aenarion tire le pion de crâne, il doit immédiatement faire une attaque contre chaque monstre et guerrier lui étant adjacent, en utilisant toutes les règles normales, et ne peut rien faire d'autre pour le reste de ce tour. Après la résolution des attaques du seigneur d'Aenarion après avoir tiré le crâne, remettre tous les pions dans la tasse. Ceci continue jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Quand tous les monstres sont tués, retournez tous les pions de Transe de bataille qui sont déjà à côté de la carte du guerrier du seigneur d'Aenarion de sorte qu'ils soient côté bleu. Le seigneur d'Aenarion souffre de ces pénalités tant qu'elles sont dans le jeu. Il peut retirer un pion de son choix à chaque phase de pouvoir. Si les monstres apparaissent tandis que le seigneur d'Aenarion a toujours des pions côté bleu dans le jeu, il ne peut tirer aucun nouveau pion jusqu'à ce qu'il commence un tour sans aucun pion bleu à côté de sa carte de guerrier.

Exemple

Le seigneur d'Aenarion a tiré les pions +1 en endurance et +1 point de vie, et tire son pion pour le troisième tour, attrapant le pion crâne. Il résout ses attaques sur les guerriers et les monstres adjacents et au début de son prochain tour, il remet tous ses pions de Transe de bataille dans la tasse. Plus tard dans le même combat, le seigneur d'Aenarion a tiré les pions +1 en endurance, +1 attaque et +1 en force dans le jeu. Le tour où tous les monstres sont finalement tués, le seigneur d'Aenarion retourne ses pions de transe de bataille sur leur côté bleu dans la phase suivante de pouvoir, montrant qu'il est à -1 en endurance, -1 en force et -1 attaque. Il peut défausser un de ces derniers dans chaque phase suivante de pouvoir, et ne peut pas tirer un nouveau pion (face rouge) jusqu'à ce que tous les pions bleus soient défaussés.

REGLES AVANCEES

POINTS DE SANG

Pour représenter le penchant mental d'un seigneur d'Aenarion, il a un certain nombre de points de sang. Ceux-ci montrent avec quelle force la malédiction de Khaine l'affecte. Ceci est habituellement décrit pour suivre un des deux chemins. Si la malédiction de Khaine est forte, et que vous avez un nombre positif de points de sang, vous suivrez le chemin de Khaine. Si vous vous êtes battu avec succès contre la malédiction de Khaine, vous êtes sur le chemin d'Asuryan. Quand il embrasse la malédiction, le nombre de points de sang augmente, lorsqu'il essaye de trouver la paix avec Asuryan, les points de sang diminuent. S'il accumule suffisamment de points de sang, il embrasse complètement le chemin de Khaine et perd toute sa confiance en lui et sa propre volonté. S'il obtient un nombre de points de sang négatifs suffisants, il parvient à apaiser la malédiction de Khaine pour se reposer et pouvoir mener une vie normale.

LE CHEMIN DE KHAINE

Les façons les plus communes pour gagner des points de sang est de massacrer des adversaires et de prier au temple de Khaine. Dans le donjon, vous devrez effectuer un décompte séparé de l'or amassé en massacrant les monstres. Chaque fois que vous gagnez en or la valeur de votre niveau de bataille X 1000, vous gagnez +1 point de sang. Ceci peut être cumulé d'un donjon à l'autre

En outre, lancer 1D6 si le seigneur d'Aenarion blesse un guerrier ou un monstre quand le pion de crâne est tiré. Sur un résultat de 1, il reçoit +1 point de sang, car l'esprit de Khaine est fort chez lui.

LE CHEMIN D'ASURRYAN

Les façons les plus communes pour perdre des points de sang sont de prier au Temple d'Asuryan et de méditer. Chaque fois que vous avez une journée tranquille en ville, lancez 1D6 et ajoutez votre volonté. Sur un résultat de 7 ou plus vous pouvez

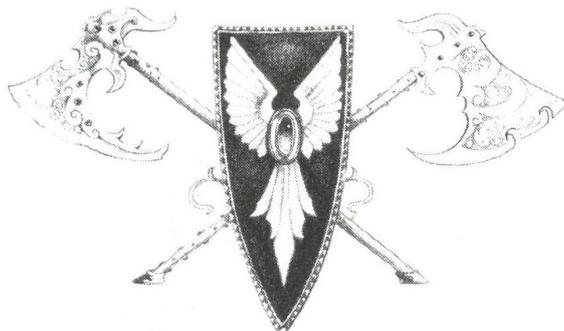
déduire -1 de vos points de sang. Chaque fois que vous avez une semaine tranquille tout en voyageant vers un donjon vous perdez un point de sang sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un 1D6. Ceci représente la solitude et la paix non interrompues par le seigneur d'Aenarion pour combattre la malédiction de Khaine.

SEIGNEURS D'AENARION ET EVENEMENTS

Le seigneur d'Aenarion ne supportera pas que quiconque le gêne dans sa mission. Dans toute confrontation événementielle (tel que des bandits ou un duel), lancez 1D6 avant de résoudre l'événement. Sur un résultat de 6, le seigneur d'Aenarion est envahi par l'esprit de Khaine et massacre les attaquants. Traitez l'événement comme si vous aviez réalisé un 6 ou l'aviez résolu avec autant de succès que possible. Les seigneurs d'Aenarion sont totalement inconscients de la situation des autres, et ne doivent jamais donner d'argent ou des objets aux mendiants, aux paysans ou à quiconque.

SEIGNEURS D'AENARION ET EQUIPEMENT

Les seigneurs d'Aenarion n'utiliseront jamais n'importe quelle arme trouvée, mais ils peuvent utiliser n'importe quelle arme de main que le barbare et l'elfe peuvent utiliser. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'épée, et ne subissent aucun modificateur négatif pour toucher quand ils les utilisent à deux mains (c.-à-d. ne peut pas porter un bouclier.) Quant à l'armure, son armure Phœnix le protège parfaitement, et peut être remplacée par une armure elfique pour 1D6x200 pièces d'or.



EN VILLE

Toutes les fois que le seigneur d'Aenarion entre dans une ville ou un village, lancez 2D6 sur le tableau suivant pour voir quelle réaction il adopte vis à vis des habitants.

Tableau de réaction (lancer 2D6)

2	Quand le seigneur progresse jusqu'aux portes de la ville, il les trouve closes devant lui. Il ne lui est pas permis d'entrer dans la ville, et les autres guerriers sont également interdits. Ils ne peuvent pas visiter la ville et doivent commencer immédiatement la prochaine aventure.
3	Le seigneur d'Aenarion n'éprouve que du dégoût pour l'humanité devant la répugnante position qu'à pris la ville à son encontre. Il peut seulement passer un jour dans la ville et il doit essayer de visiter le quartier Elfe le jour où il est là. Il n'a pas besoin de lancer les dés pour aucun événement citadin, car son humeur menaçante maintient tout le monde à distance.
4	Les citadins se rassemblent dans les rues et lancent des injures quand le seigneur d'Aenarion lance avec arrogance des regards furieux aux masures qui l'entourent. Il ricane quand une délégation d'hommes vient à sa rencontre. Ils lui demandent de partir mais il argumente qu'il a besoin d'approvisionnement et que son argent est aussi bon qu'un autre. Le conseil se radoucit légèrement ; le seigneur d'Aenarion peut seulement passer 1D6 jours dans la ville avant qu'il soit forcé de partir.
5	Les gens du pays sont soupçonneux et ne veulent rien faire avec vous. Il n'y a aucun besoin de lancer les dés pour les événements citadins, mais lancez 1D6 quand vous souhaitez entrer dans un endroit autre que le quartier Elfe. Sur un résultat de 1, il est fermé et vous êtes contraints de partir. Vous pouvez seulement essayer de visiter un endroit une fois par séjour dans la ville.
6-8	Le peuple vous prend pour un quelconque Haut Elfe, et ceci vous offense. Toutefois vous retenez votre langue et concluez vos affaires normalement.
9-10	Vous êtes salués comme le grand et noble héros que vous êtes, et les citadins font une fête en votre honneur. Aucun endroit ou magasin ne sera ouvert pour les 1D6 jours suivants, mais pendant ce temps vous apprenez beaucoup de votre prochaine destination; rumeurs locales, bavardages et informations diverses. Vous gagnez +1 point de chance pour le prochain donjon.
11-12	Les citadins vous offrent de faire librement vos courses dans la ville ce qui vous honorera vis à vis du conseil régnant. L'aristocratie du secteur est pénible et grossière, mais leurs contacts avec les commerçants locaux sont très utiles. Tous les articles que vous achèterez dans cette ville, vous ou les autres guerriers, vous coûteront 10% de moins que leur prix normal.

Quand il est dans la ville, le seigneur d'Aenarion peut visiter les endroits suivants : forge, écurie, armurerie, bazar.



LE QUARTIER ELFE

Le seigneur d'Aenarion peut visiter le quartier Elfe de la ville. Comme d'habitude, lancez 1D6 pour voir s'il y en a un, et si oui, relancez 1D6 en y ajoutant votre nombre de points de sang Recherchez le résultat sur le tableau suivant.

-9 ou moins	Comme la subtile magie des elfes empreigne votre corps, vous sentez une grande ombre s'échapper de votre esprit. Comme pour une expérience, vous essayez de trouver la colère dans votre cœur, mais il n'y en a pas pour le moment, bien que vous sachiez qu'elle reviendra bientôt. Vous gagnez immédiatement un point de formation, comme si vous aviez monté un niveau. Lancez dès maintenant sur le tableau de formation.
-8	Vous sentez une lumière sur vos pieds et votre vision du monde s'éclaircie pendant un moment. Vous pouvez déduire -2 des jets de dés si vous priez dans le Temple d'Asuryan pendant cette visite.
-7	Votre rage est calmée pendant un moment et la paix intérieure que vous recherchez vous est donnée pour un court moment. Si vous priez au Temple d'Asuryan pendant cette visite, vous pouvez déduire -1 aux jets de dés.
-6	Les elfes autour de vous vous identifient pour ce que vous êtes, et ils voient que vous essayez de briser la malédiction de Khaine, aussi ils viennent vers vous et essayent de vous aider. Lancez 1D6. Sur un résultat de 2 ou plus, vous pouvez déduire -1 des jets de dés si vous priez au temple d'Asuryan. Sur un résultat de 1, la présence d'autres elfes irrite votre côté maléfique, et vous vous précipitez sur eux. Vous êtes immédiatement interdits du quartier Elfe. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, ils parviennent également à vous jeter hors de la ville, vous et les autres guerriers.
-5	Comme vous vous retrouvez au milieu des elfes, vous vous apitoyez sur vous-même. Lancez 1D6 et ajoutez votre volonté, si vous obtenez 6 ou moins, vous vous sauvez du quartier Elfe, incapable de contenir votre soudaine tristesse. Sur un résultat de dé de 1 avant tout modificateur, vous vous échappez carrément de la ville. Sur n'importe quel autre résultat, votre esprit de fer reprend le dessus et surmonte la tristesse et vous pouvez continuer normalement, bien que vous deviez ajouter +1 à vos points de sang.
-4	Tandis que vous marchez dans le quartier elfe, les activités et les vies insignifiantes des autres elfes vous dérangent. Vous devez lancer 1D6 et ajouter votre volonté, sur un résultat de 6 ou moins, additionnez +1 à vos points de sang.
-3	Les autres elfes vous voient hésiter avant d'entrer, alors ils vous guident à l'intérieur. La première chose que vous devez faire dans le quartier Elfe est la visite du Temple d'Asuryan.
-2	Pendant que vous arpentez lentement le secteur, vos yeux balayent les bâtiments et le peuple se moque d'un grand Haut Elfe, vous sentez la colère monter au plus profond de votre cœur. Vous vous approchez de l'elfe le plus proche et le saisissez par les épaules puis exigez de voir le seigneur du quartier Elfe. Lancez 1D6, sur un résultat de 1, vous êtes chassés du quartier Elfe sans ménagement, additionner +1 à vos points de sang. Sur un résultat de 2 ou plus, le chef vous voit et sa voix apaisante vous apaise. Lancez 1D6 et ajoutez votre volonté. Sur un résultat de 7 ou plus, le seigneur d'Aenarion garde son calme et quitte le quartier Elfe. Sur un résultat de 6 ou moins, il entre dans une frénésie incontrôlable, retournant les étalages, attaquant les passants innocents et lançant des blasphèmes à ceux qui se trouvent autour de lui. Vous tempêtez et partez immédiatement dehors et vous vous dirigez vers la prochaine aventure, exigeant que les autres guerriers vous accompagnent.
-1 to 1	Les elfes vous identifient mais n'essayent pas de vous aider ou de vous gêner de quelque façon que ce soit.
2	Les elfes sont nerveux autour d'un seigneur d'Aenarion et hésitent quand vous demandez quelque chose. Si vous voulez acheter n'importe quoi ici, vous devez additionner +1 à sa valeur de stock, quitte probablement à ce que l'article ne soit plus disponible.
3	Vous êtes salués fraîchement par le chef des elfes du secteur et il vous dit que vous ne pouvez entrer que si vous vous rendez d'abord au Temple d'Asuryan. Vous devez passer votre premier jour dans le quartier Elfe à rendre visite au Temple d'Asuryan.
4	Les elfes sont méfiants sur vos intentions dans leur ville et vous escortent partout. Vous devez passer votre premier jour à rendre visite au Temple d'Asuryan, et vous ne pouvez même pas essayer de trouver un Temple de Khaine dans cette ville.
5	Les elfes sont hostiles envers vous, mais aucun d'eux n'osent vous empêcher de passer. Vous ne pourrez pas acheter quoi que ce soit dans ce quartier Elfe mais vous pourrez faire toute autre chose normalement.

6	Vous êtes abordé par une délégation de chefs Elfes, qui vous avertissent de rester loin de leurs maisons. Vous riez froidement et les ignorez. Additionner immédiatement +1 à vos points de sang. Vous devez essayer de trouver un Temple de Khaine pendant votre premier jour dans le quartier Elfe.
7-10	Vous ignorez les elfes qui habitent dans cette ville et vaquer à vos occupations. Vous devez lancer 1D6 chaque jour que vous passez dans ce quartier Elfe. Sur un résultat de 1, l'esprit de Khaine monte à l'intérieur de vous et vous percevez les autres elfes comme des êtres désemparés et indignes. Vous devez additionner +1 à vos points de sang.
11+	Les petits elfes de cet endroit commencent à devenir épuisants, et vous leur ordonnez de s'éloigner de vous. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 vous devez ajouter +1D6 à vos points de sang. Sur un résultat de 2 ou plus vous devez additionner +1 à vos points de sang.

Vous pouvez passer plusieurs jours dans le quartier Elfe. Chaque jour, vous pouvez rendre visite au quartier Elfe lui-même (comme écrit dans le livre de règles de Warhammer Quest), au Temple d'Asuryan ou au Temple de Khaine, bien que vous puissiez seulement visiter chaque endroit une fois par ville.

LE TEMPLE D'ASURYAN

N'importe quel elfe est libre d'entrer dans le Temple d'Asuryan. Le seigneur d'Aenarion doit choisir de méditer dans le Temple extérieur ou entrer dans le sanctuaire intérieur. Noter s'il pénètre dans le sanctuaire intérieur. Il y a un Temple d'Asuryan dans chaque quartier Elfe.

TEMPLE EXTERIEUR

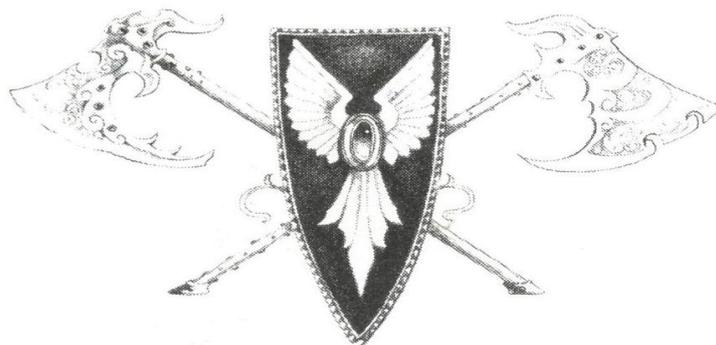
Ici, le seigneur d'Aenarion se joint à d'autres elfes dans la dévotion. Lancez 1D6 pour voir quel effet cela a sur lui.

1	Le prêtre le rejette, et les portes d'Asuryan lui sont fermées. Vous gagnez +1 point de sang. S'il ne l'a pas déjà fait, il doit rendre visite au Temple de Khaine le jour suivant, à moins que les elfes l'en empêchent.
2	Les autres elfes le distraient, et il sent son âme attirée par Khaine. Faites un test de volonté, lancez 1D6 et additionnez votre volonté. Sur un résultat de 7 ou plus, le seigneur s'en va immédiatement, sinon il est possédé, gagnant +1 points de sang puis expulsé du quartier Elfe.
3	La méditation parvient à stabiliser votre agitation, mais il n'y a pas de réelle cessation de la violence dans votre âme tourmentée.
4	Vous trouvez un endroit silencieux et vous vous remémorez le bien que vous avez essayé de faire au cours de ces derniers mois, et du temps que vous avez passé sous la domination de Khaine. Lancez 1D6 et faites un test de volonté. Additionnez votre volonté au résultat. Sur 7 et +vous perdez un point de sang, sinon vous voyez simplement plus clair en vous même.
5	La haine et la colère s'envolent, et vous retrouvez la paix au plus profond de vous. Lancez 1D6 et faites un test de volonté. Additionnez votre volonté au résultat. Sur un résultat de 2 à 6 vous perdez un point du sang. Sur un résultat de 7 et + vous perdez 1D3 points du sang.
6	Le seigneur d'Aenarion sent la colère sortir de lui, il perd immédiatement un point de sang. Un des prêtres l'emmène dans le sanctuaire intérieur, lancez sur le tableau suivant, aucune donation n'est nécessaire!

TEMPLE INTERIEUR

Si vous visitez le sanctuaire intérieur, vous devez d'abord faire une donation de 2D6 x 20 pièces d'or. Lancez 1D6 et ajoutez vos points de sang au résultat du dé. Recherchez votre résultat sur le tableau suivant.

-20 or moins	Asuryan vous aide à vaincre la malédiction de Khaine une fois pour toutes, bien que vous deviez passer les 1D6 jours suivants à récupérer. Vous n'êtes plus affectés par la transe de bataille, sauf si vous choisissez de l'être. Vous n'avez également plus aucune règle spéciale pour les événements, et vous les traitez maintenant comme un guerrier normal. Vous pouvez choisir d'ignorer toute augmentation ultérieure de vos points de sang. La puissance de Khaine est toujours en vous, et vous continuez exactement comme avant, sauf que maintenant vous commandez la puissance, au lieu de la subir. Vous ne devez plus lancer les dés pour voir quel accueil vous est réservé quand vous entrez dans un quartier Elfe. Une nouvelle vie débute juste et le vrai combat contre le mal peut commencer. Félicitations !
-19 à -18	Asuryan vous libère de votre fardeau pour un court moment. Pendant la prochaine aventure vous ne devrez pas retourner vos pions de Transe de bataille du côté bleu après un combat si vous obtenez un 3 ou plus sur 1D6. En outre, déduisez -1 de vos points de sang.
-17 à -16	Une lumière blanche brûle dans vos yeux et des voix reposantes retentissent dans votre esprit. Vous pouvez guérir 1 blessure pour chaque tour où vous ne faites rien dans le prochain donjon.
-15 à -14	Le doux contact d'une main vous fait vous retourner. Vous ne voyez personne mais la petite porte d'une antichambre s'est ouverte derrière vous. À l'intérieur vous trouvez un trésor de pièce de trésor objectif déterminé aléatoirement. Relancez 1D6 pour obtenir un autre objet si vous tombez sur un trésor que vous ne pourriez pas avoir normalement.
-13 à -12	L'image d'un objet est placée dans votre esprit. Vous pensez que c'est le cadeau exigé par Asuryan pour soulager votre fardeau, vous décidez de le récupérer et de l'apporter au temple. Déterminez aléatoirement quel est ce trésor de pièce de donjon (relancez tout résultat qui indique de l'or). Si vous parvenez à trouver cet objet et à l'amener à un temple d'Asuryan, vous pouvez immédiatement déduire -1D6 points de sang.
-11 à -9	Asuryan voit les efforts que vous faites, et vous accorde de vous soulager légèrement de votre fardeau. Lancez 1D6, ceci est le nombre de fois où vous pouvez remplacer un pion de Transe de bataille dans la prochaine aventure. Placer le pion dans le pot et tirez de nouveau, vous devez accepter le deuxième pion.
-8 à -6	Asuryan vous bénit, rendant votre corps plus fort. Pour un tour dans la prochaine aventure vous pouvez additionner +1 à votre force.
-5 à -2	Asuryan vous accorde le courage de continuer votre recherche. Pendant la prochaine aventure, vous êtes immunisés à la peur et la terreur pour la durée d'un seul combat.
-1 à 2	Asuryan ne vous pense pas digne de sa présence.
3	Votre présence dans le temple offense Asuryan et il vous frappe sur sa terre sainte. Pour la prochaine aventure vous êtes à -1D6 points de vie dès le début.
4-6	Vous irritez Asuryan, et votre corps est frappé de douleur pendant que vous franchissez le seuil du temple. Pendant la prochaine aventure vous avez -1 en force.
7 ou plus	Les murs du temple tremblent, des morceaux de maçonnerie tombent du plafond et une grande tempête de colère secoue le temple. Vous perdez 1D3 points de vie de manière permanente et êtes immédiatement jetés hors de la ville.



LE TEMPLE DE KHAINE

Le Temple de Khaine exige un sacrifice avant que vous entriez. Lancez 1D6, sur un résultat de 1, vous perdez 1 point de vie de manière permanente. Relancez 1D6 et ajoutez vos points de sang au résultat du dé. Recherchez le résultat sur le tableau suivant. Il y a un temple de Khaine sur un résultat d'au moins 9, et il sera seulement trouvé s'il y a un quartier Elfe.

0 ou moins	Khaine rit de vos faibles tentatives pour combattre votre destin, et vous vous sentez comme si votre corps était enveloppé par des flammes. Lancez 1D6 et ajoutez votre endurance, si vous obtenez 7 ou moins, vous perdez 1 point de vie de manière permanente.
1-6	Khaine n'est pas impressionné par vos faibles supplications et il vous ignore.
7-9	Khaine daigne vous accorder un avantage, vous gagnez +1 point de vie de manière permanente.
10-11	L'emprise de Khaine sur votre âme est renforcée par la rencontre, vous gagnez +1 point de sang et devez encore lancer les dés immédiatement sur cette table.
12-14	Votre âme devient de plus en plus corrompue par Khaine et votre esprit est maintenant presque constamment rempli de pensées de bataille. Vous gagnez +1 point de sang et +1 en capacité de combat de manière permanente.
15-17	L'esprit de Khaine inonde votre corps et enveloppe votre esprit. Vous êtes maintenant sujet à la frénésie (6+). Consulter le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails. Ceci dure la durée de la prochaine aventure.
18-19	Vous êtes vraiment l'un des enfants de Khaine et il dévore votre âme et vole votre sang-froid. Déduire -1 de votre volonté. Le rayonnement de votre soumission émane de vos yeux et avertit tous les autres de votre destin. Quand vous entrez dans un quartier Elfe, il y a un modificateur de +1D6 additionnel au jet de dé. La perte de volonté est permanente, mais si vos points de sang sont à zéro ou à moins, vous ne devez pas ajouter +1D6 en entrant dans le quartier Elfe.
20 ou plus	Vous n'êtes plus qu'un instrument de la volonté de Khaine. Vous gagnez immédiatement un point de formation, lancez comme si vous aviez gravi un niveau (voir le paragraphe formation.) Vous ne pouvez plus entrer dans aucune ville. Vous ne devez plus vous entraîner, mais gagner un niveau dès que vous aurez l'or approprié (à la fin de l'aventure.) Votre âme a été prise par Khaine. Vous ne pouvez agir normalement que si seulement vos points de sang chutent à zéro ou moins. À tous les tours ou il n'y a aucun monstre dans la section, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le seigneur d'Aenarion est possédé par une envie de meurtre et doit attaquer un autre guerrier, tirez un pion pour définir lequel. Il fera de son mieux pour tuer le guerrier, en utilisant tous ses talents et des objets magiques si besoin. Relancez les dés au prochain tour.



LES SEIGNEURS D'AENARION ET L'ENTRAÎNEMENT

Les seigneurs d'Aenarion doivent aller au temple d'Asuryan ou au temple de Khaine. Le seigneur d'Aenarion doit faire une donation au temple (en d'autres termes l'argent que cela coûte pour monter d'un niveau) et doit passer une semaine à méditer, apprendre la pratique des armes et à prier. Vous devez passer un jour et faire un jet de dé sur la tableau du temple approprié (voir la section en ville) avant que vous puissiez vous présenter au temple pour vous exercer.

Chaque fois que vous montez en niveau, vous gagnerez des améliorations à votre profil ou des qualifications. Certaines de ces dernières sont fixes, et peuvent être trouvées dans le Tableau de niveau de bataille. D'autres viennent du Tableau de profil ci-dessous. Quand vous montez en niveau, vous gagnez un lancer de dé sur le Tableau de profil, et un certain nombre de lancers de dés sur le Tableau de formation; ce nombre dépend du niveau de bataille pour lequel vous vous formez. Quand vous vous entraînez, surveillez votre nombre de points de sang. Si vous vous exercez dans un temple d'Asuryan, lancez 2D6 et déduisez ceci de vos points de sang. Si vous vous exercez dans un temple de Khaine vous devrez ajouter +2D6 au nombre de points de sang que vous avez. Rechercher le total final sur le tableau ci-dessous. Vous devez faire un jet de dés pour chaque point de formation que vous gagnez pour aller jusqu'à ce niveau.

Niveau	Nombre de points de formation
2	3
3	4
4	3
5	5
6	3
7	4
8	4
9	3
10	4

2D6	Tableau de Profil
2	+1D6 points de vie (relancez un dé normalement)
3	+1 en chance
4	+1 Attaque
5	+1 en Initiative
6	+1 en force ou +1 en capacité de combat
7	+1D6 points de vie (relancez un dé normalement)
8	+1 en capacité de combat ou +1 en force
9	+1 Attaque
10	+1 en Initiative
11	+1 en chance
12	+1D6 points de vie (relancez un dé normalement)

Un guerrier ne peut pas gagner deux fois une caractéristique en une session d'entraînement. Si elle est tirée une deuxième fois, relancez. Pour les résultats 6 et 8, le premier résultat est appliqué, et le second est appliqué si ce résultat est retiré à nouveau.

Point de sang
modifié

TABLEAU DE FORMATION

-15 ou moins	Compétence - Détermination de fer Votre guerrier est imprégné d'une détermination et d'un courage qui le tire presque de toutes les difficultés ou obstacles. Chaque fois que votre guerrier fera un test de volonté, il n'échouera que sur un jet de 1. En outre, il peut ajouter +1 à tous les tests de peur et de terreur qu'il fait.
-14	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
-13	Compétence - Rayonnement d'Asuryan Votre guerrier est entouré par une aura palpable. Dans le combat, cette aura vous protège des charmes et des sortilèges maléfiques. Votre guerrier peut ignorer les effets du sort d'un monstre sur un jet de 5 ou plus sur 1D6. En outre, les objets magiques du monstre n'auront aucun effet spécial sur vous si vous pouvez tirer un 6 sur 1D6 quand vous seriez normalement affecté. Ceci ne vous permet pas d'ignorer des points d'armure, mais vous pourrez ignorer les effets de l'armure de venin, par exemple.
-12	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
-11	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
-10	Compétence - Alerte d'Asuryan Par des réactions foudroyante ou par des avertissements mystiques d'Asuryan, le seigneur d'Aenarion semble toujours avoir un coup en avance par rapport à l'ennemi. Quand il est pris en embuscade, sur un résultat de 6 sur 1D6 le seigneur d'Aenarion est averti, les monstres ne réussissent pas leur attaque d'embuscade.
-9	Compétence – Mur d'acier L'épée du seigneur d'Aenarion s'agite, créant une barrière de brouillard presque impénétrable devant lui. Dans un couloir ou devant une porte, les monstres ne peuvent pas passer, même s'ils ont les compétences jamais bloqué ou vol.
-8	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
-7	Compétence – Coup instinctif Comme la compétence du Barbare.
-6	Compétence – Parade Comme la compétence de l'Elfe.
-5	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
-4	Compétence – Manteau d'Asuryan Quand le seigneur d'Aenarion se déplace et combat, l'air autour de lui semble se distordre, et des minuscules étoiles tourbillonnent autour de lui. N'importe quel monstre attaquant le seigneur d'Aenarion subit -1 sur son jet pour toucher.
-3	Compétence – Coup béni Le seigneur d'Aenarion invoque Asuryan pour le débarrasser d'un ennemi coriace. Il frappe le monstre de toutes ses forces et canalise la puissance d'Asuryan à travers lui. Une fois par aventure votre guerrier gagne un modificateur à sa force égale à son niveau de bataille (un seigneur d'Aenarion de niveau de bataille 3 gagne +3 en force, par exemple) cela dure un tour entier.
-2	Compétence – Maître des lames Le seigneur d'Aenarion est habile avec tous les types de lame, et sa vitesse et sa précision sont inégalées. Une fois par tour le seigneur d'Aenarion peut rejouer un jet de dé manqué pour recommencer l'attaque.
-1	Compétence – Épuration Le seigneur d'Aenarion est autorisé par Asuryan à lutter contre le chaos. Quand il se bat contre les démons ou le plus grand démon, le seigneur d'Aenarion gagne +1 pour toucher et +1 en force.

0	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
1	Compétence – Maître enragé Le seigneur d'Aenarion peut sentir la colère monter et il canalise une partie de l'émotion négative de ses adversaires pour améliorer ses propres capacités. Pendant qu'ils deviennent plus excités et irrités, le seigneur d'Aenarion en profite. Toutes les fois qu'un monstre attaque votre guerrier avec frénésie, le seigneur d'Aenarion est également sujet à la frénésie du même niveau. Si le seigneur d'Aenarion est déjà sujet à la frénésie due à la prière au temple de Khaine, il gagne +1 par rapport à la valeur du monstre.
2	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
3	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
4	Compétence – Haine de Khaine Le seigneur d'Aenarion méprise chaque créature qui s'oppose à lui. Au début de chaque combat, lancez 1D6. Sur un résultat de 4 ou plus (3 ou plus contre les elfes noirs), le seigneur d'Aenarion déteste tous les monstres pour la durée du combat. Voir la section de psychologie dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails sur la haine.
5	Compétence – Ignore le coup Le seigneur d'Aenarion peut essayer d'ignorer un certain nombre de coups par tour égal à son nombre d'attaques. Il peut essayer d'ignorer chaque coup une fois. La valeur dépend de son titre. Novice 6 Champion 5+ Héros 5+ Seigneur 4+
6	Compétence – Rafale de Khaine Le seigneur d'Aenarion rassemble sa colère et la dirige au travers de son arme. Elle déferle comme vague de force pure sur les monstres. Une fois par aventure le seigneur d'Aenarion peut faire une attaque d'envergure. L'attaque a une portée de 10 cases et frappe automatiquement. Le seigneur d'Aenarion peut employer cette compétence même s'il est bloqué. L'attaque a une force égale au nombre de points du sang du seigneur d'Aenarion +2D6.
7	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
8	Compétence – Vigueur Comme la compétence du Nain.
9	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
10	Compétence – Armure de Khaine Le seigneur d'Aenarion est entouré par une faible lueur rouge, et les blessures qui tueraient n'importe quel être humain semblent n'avoir aucun effet sur lui. Le seigneur d'Aenarion gagne la capacité de régénération 1. Voir le bestiaire dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails complets de la façon dont la régénération fonctionne.
11	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
12	Compétence – Résistance magique Khaine protège le seigneur d'Aenarion contre la magie, en utilisant sa puissance pour contrecarrer les tentatives des utilisateurs de la magie d'ensorceler son disciple. Le seigneur d'Aenarion gagne la capacité de résistance magique (6+). Vous devez lancer 1D6 pour voir s'il résiste à N'IMPORTE QUEL sort jeté contre lui, même s'il souhaite en être affecté. Ce lancer est réalisé avant n'importe quel autre lancer pour éviter un sort prépondérant (d'un objet, d'une compétence différente, etc.). Les détails complets de la résistance magique sont dans la section de bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest.
13	Compétence – Drain de vitalité Le seigneur d'Aenarion a appris comment utiliser la force s'échappant de la vie d'un ennemi qu'il vient juste de tuer. Quand le seigneur d'Aenarion tue un monstre, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, il peut guérir 1D3 blessures.

14	<p>Compétence – Main de Khaine La main du seigneur d'Aenarion est constamment recouverte d'un film de sang et son bras possède une force mystique. Lancez 1D6 au début de chaque tour. Recherchez le résultat sur le tableau suivant. Si les points sont égaux à ou plus grand que mentionné sur le tableau alors votre guerrier gagne une attaque supplémentaire, qui est à +2 de sa force normale.</p> <table> <tr> <td>Novice</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Champion</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>Héros</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>Seigneur</td> <td>4+</td> </tr> </table>	Novice	6	Champion	5+	Héros	5+	Seigneur	4+
Novice	6								
Champion	5+								
Héros	5+								
Seigneur	4+								
15	<p>Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil</p>								
16	<p>Compétence – Coup destructeur L'entraînement du seigneur d'Aenarion permet à ses attaques d'être lancées précisément au défaut de l'armure de son adversaire. Le seigneur d'Aenarion peut ignorer jusqu'à 2 points d'armure quand il attaque un monstre en combat au corps à corps.</p>								
17	<p>Compétence – Assaut soutenu Une fois par aventure, le seigneur d'Aenarion peut faire autant d'attaques qu'il veut, aussi longtemps qu'il continue à toucher (même s'il ne cause aucun dommage). Il peut seulement utiliser cette compétence avec une épée. Aucune de ces attaques ne peut causer un coup mortel.</p>								
18 et plus	<p>Compétence – Feu de Khaine Le seigneur d'Aenarion rassemble toute sa colère, sa haine et sa force intérieure et les libère dans une série dévastatrice de coups qui l'épuisent physiquement. Une fois par aventure le seigneur d'Aenarion peut utiliser cette compétence. Il gagne +1D6 attaques pour 5 tours (lancez un dé au début de chaque tour). Pour ces 5 tours, il est immunisé à la peur et à la terreur puis additionne +3 à sa force. Dès que les cinq tours sont terminés, il perd -1 en endurance et -1 en force pour le reste de l'aventure.</p>								

LE SEIGNEUR D'AENARION EN JEU DE ROLE

Il peut sembler au premier abord qu'il y ait peu de profondeur dans le seigneur d'Aenarion, il est simplement une machine à tuer bien huilée. Cependant, un seigneur d'Aenarion a des traits de caractère plus complexes pendant ses moments de lucidité. L'aspect le plus évident de la personnalité d'un seigneur d'Aenarion est son arrogance et son mépris total des autres créatures. Le plus important est la haine totale du chaos que porte le seigneur d'Aenarion, héritée d'Aenarion son ancêtre. Sa lignée et ses traditions sont ainsi gravés dans la pierre si bien que le seigneur d'Aenarion ne tolère aucun écart ni aucun fléchissement de ses principes et valeurs.

Quand il n'est pas au combat, le seigneur d'Aenarion voit le monde seulement avec des ombres pâles et grises (métaphoriquement parlant) et ceci n'offre que peu d'intérêts pour lui. Il ne peut être excité que par un état de transe.

En période de bataille, d'autre part, le seigneur d'Aenarion se sent plus vivant et peut être en accord avec tout autre être vivant dans le monde. La montée subite d'adrénaline dans son corps le transforme en combattant fantastique, qui ne connaît ni la pitié ni la compassion.

Tout ceci dépendra également si le seigneur d'Aenarion est proche du chemin de Khaine ou de

celui d'Asuryan. Plus il s'approche de Khaine, plus les atrocités qu'il peut exécuter sont affreuses quand il perd le contrôle de lui-même. Plus l'influence d'Asuryan est grande, plus le seigneur d'Aenarion peut se contrôler, et pendant les périodes plus paisibles, il peut se pencher sur sa fâcheuse situation et ressentir du chagrin pour ceux qu'il a taillé en pièces quand que la transe de bataille l'a pris. Cependant, il n'a aucun regret pour les Orques, les elfes noirs, les disciples du chaos ou ceux qui se sont délibérément opposés à lui - Seulement ceux qui étaient (à ses yeux du moins) des spectateurs innocents obtiennent sa pitié.

L'éducation du seigneur d'Aenarion est étroitement liée à son héritage et beaucoup ont vécu des vies parfaitement ordinaires avant d'être frappés par la malédiction de Khaine. Cette expérience leur donne une grande connaissance au sujet des trésors antiques (particulièrement les objets façonnés et perdus d'Ulthuan) et une compréhension profonde des langues éteintes depuis longtemps.

Le seigneur d'Aenarion qui récupère de sa transe de bataille est susceptible de se retirer et d'être ignorant du monde. Quand il est dans cet état, il est très vulnérable aux pièges, aux embuscades et aux autres surprises. Les pions de transe de bataille représentent ceci, mais des modificateurs négatifs devraient être appliqués aux tests appropriés.

Le seigneur d'Aenarion excelle au combat, aux compétences relatives au combat et aux tests. Non

seulement il est en parfaite condition physique, sa grande résistance et sa puissante détermination lui donnent de grandes réserves qui lui permettent de continuer quand d'autres se retireraient et abandonneraient. Surtout, le seigneur d'Aenarion est une âme torturée, et une myriade de facteurs influencent son comportement, la plupart d'entre eux au-delà de la compréhension des guerriers qui l'accompagnent.

TABLEAU DES NIVEAUX DE COMBAT

Niveau	Or	Titre	Mouv.	Tir	Dom	PV	Endurance	Volonté	Blocage	dès
1	0	Novice	5	5+	1D6	1D6+5	3	2	6+	-
2	2000	Champion	5	5+	1D6		3	2	6+	3
3	4000	Champion	5	5+	1D6		3	2	6+	4
4	8000	Champion	5	5+	2D6	+1D3	3	2	6+	3
5	12000	Héros	6	5+	2D6		3	2	6+	5
6	18000	Héros	6	5+	2D6		4	2	6+	3
7	24000	Héros	6	5+	2D6	+1D3	4	2	6+	4
8	32000	Héros	6	4+	3D6		4	3	6+	4
9	45000	Seigneur	6	4+	3D6		4	3	6+	3
10	50000	Seigneur	6	4+	3D6	+1D3	4	3	6+	4

Noter que tous les autres changements de profil sont traités par l'intermédiaire du Tableau d'entraînement.

NOTES

Il y a eu plusieurs changements cruciaux faits à ce guerrier, qui peuvent être trouvés par comparaison avec la version originale. Je voudrais mentionner les plus saillants.

J'ai écrit des règles pour l'utilisation d'équipement et d'armure du seigneur d'Aenarion, manquant dans l'article original. Il peut employer un éventail d'armes, mais fait mieux avec les épées à deux mains.

L'issue de l'entraînement était toujours un peu incertaine, mais maintenant une nouvelle gamme de merveilleux tableaux a été ajoutée qui doivent assurer plus de compétence, d'équilibre intermédiaire et de gains de profil. Maintenant il gagne automatiquement au moins un profil, et il y a des gains fixes pour les dés de dommages,

l'endurance, etc.... J'ai abaissé son mouvement à 5 pour les quatre premiers niveaux de combat, qui est plus une décision individuelle que le reste de cette intervention. Je sentais que ces changements étaient quelque peu nécessaires, pour s'assurer seulement qu'un seigneur d'Aenarion ne suivant pas le chemin de Khaine aurait encore plus d'un dé de dommage à des niveaux plus élevés !

Un autre changement est dans le temple d'Asuryan. Le temple externe permettra à un guerrier commençant (points de sang égal à zéro) de se présenter au temple sans devoir faire face immédiatement au châtiment divin. Ce sera pour une autre fois.

Peter Haresnape
5 Avril 2004

Caladrien a presque totalement tranché le cou du dragon avec son épée massive à lame noire. Il a reculé pendant que le sang pourpre et fétide du monstre jaillissait à travers la salle durant quelques secondes. Il s'est laissé tomber à genoux, son armure émaillée sonnait creux pendant qu'il touchait le plancher.

Tournant son regard fixe il a vu les humains et le Halfling le regarder fixement, moitié horrifiés et moitié joyeux. Essuyant le sang du dragon massacré, le grand seigneur d'Aenarion a rengainé sa grande épée et la posée à ses pieds. La transpiration s'est écoulée goutte à goutte en bas de son front et lui a piqué les yeux, il a enlevé son casque et laissé l'air circuler dans ses cheveux en sueur.

Quand les autres ont réagi, il a réalisé que c'était la première fois qu'il avait enlevé un morceau de son armure depuis qu'il les avait rencontrés il y a trois mois et demi. Les trois semaines de méditation solitaire à l'autel d'Asuryan avaient soulagé son fardeau, et il a souri faiblement, se rappelant la paix ressentie dans le Temple. Ses longs cheveux d'or, ramenés en arrière atteignaient le milieu de son dos, coiffés en queue de cheval compliquée et exotique. Ses yeux gris de braise ont percé la faible lumière de la lanterne et il a aperçu le reflet de l'or dans un coin. Il s'est de nouveau retourné vers les autres, encore sous le coup de la surprise, à la façon dont il avait sauté sur le dragon sans une pensée de peur, et s'émerveillant quand il était parvenu à le massacrer sans leur aide.

Caladrien n'a pas ressenti de colère à leur poltronnerie apparente, un autre signe que l'emprise de Khaine sur son âme se détachait. Ils avaient seulement exploré trois tanières avant qu'ils l'aient rencontré sur le fleuve Talabec. Ils avaient été attaqués par des Trolls, qu'il avait pisté pendant trois semaines depuis qu'il avait trouvé le village que les Trolls avaient détruit. Ils avaient eu de bons réflexes, ils s'étaient disposés en cercle, avec leurs dos tournés vers le feu. Leurs capacités n'étaient pas utilisées à plein, comme une grosse épée qui a un bord abîmé. Caladrien avait appelé la puissance de son talisman de Khaine et massacré les cinq Trolls en l'espace de quelques battements de cœur.

Depuis lors il avait été le mentor du chevalier humain, l'instructeur du barbare et du courageux petit Halfling. Il leur a enseigné comment entretenir leurs armes et comment ligaturer leurs blessures. Il leur avait montré des stratégies et la tactique de base, et les avait amenés à la tanière du dragon pour les tester. Le dragon était vieux et faible, mais les autres ne pouvaient pas encore le savoir et ils avaient été sérieusement effrayés. Si Caladrien avait pu penser par lui-même, quand il aurait été confronté à la bête il était sûr qu'il aurait eu peur aussi.

Le chevalier, Guntar Leitzen, a fait un pas vers le corps du dragon et l'a poussé avec son pied, comme s'il n'avait pas cru en ses propres sens.

"Vous tuez une bête si puissante avec une seule main, alors que moi, un chevalier de l'ordre du Graal, reste désemparé. Tout ce que vous m'avez enseigné a été oublié en un instant du fait de la peur et de me sentir livré à moi-même."

"Ne vous-en voulez pas trop, chevalier. La fois prochaine vous ne serez pas aussi effrayé, après tout vous savez maintenant qu'un dragon peut être facilement massacré par quelqu'un qui a un cœur pur et un bras fort." La voix chantante et douce de Caladrien a semblé en contraste total avec son cri rauque de bataille. Replaçant son casque, le seigneur d'Aenarion a marché sur le dragon, où Ned Neddley, le Halfling "expert en matière de recherche de trésor" examinait l'or, les bijoux, les armes et l'armure se trouvant là. Repérant quelque chose dans la pile, Caladrien s'est penché et a saisi une garde d'épée plate dépassant du sommet du trésor. Il a présenté l'épée, avec son fourreau en cuir plat à Ferulf, le Norscan. Regardant avec scepticisme l'arme délabrée, le barbare a saisi la poignée et a tiré librement la lame. Il s'est reculé et a cligné des yeux, car une rune incrustée dans la lame polie brillait d'un éclat argenté dans l'obscurité de la pièce. Caladrien a rassemblé les autres autour de lui.

"C'est une lame de givre, qui peut geler un ennemi à mort en un simple coup. Vous l'auriez jeté en tant que simple épée, mais vous pouvez voir la signature d'un grand armurier." Il attire leur attention sur un petit symbole inscrit sur le pommeau. Il représente un minuscule éclair entouré de gouttelettes.

"En son temps, vous apprendrez comment identifier ces indices, et comment déterminer les propriétés des objets façonnés que vous trouverez dans vos aventures." Soudain, un gémissement sourd a retenti, venant de l'obscurité à l'extrémité opposée du grand hall ovale, où la lumière de la lanterne n'atteignait pas. Deux pointes d'épingle de feu vert ont percé l'obscurité, et un énorme souffle de stentor a commencé à retentir autour des intrus. Mu par un instinct inconnu les guerriers se sont jetés à terre, juste avant qu'un jet de flamme verte ne traverse la pièce.

Sautant sur ses pieds, Ferulf a couru vers la nouvelle menace en balançant la lame de givre dans un large arc autour de sa tête. Dans la lumière de la lanterne se tenait maintenant un autre dragon, à moitié aussi grand que celui qui gisait derrière le groupe. Caladrien a ressenti la montée subite de l'adrénaline et la présence de Khaine qui remplissaient son âme. Juste avant la brume de sang filtrée par sa vision, il est parvenu à expliquer son erreur.

"Firenafax doit avoir pondu un oeuf depuis que je suis venu ici. C'est son fils ! Je ne réalisais pas que j'étais parti pendant plusieurs siècles! Il a alors couru après le barbare et s'est tenu près de lui pendant qu'ils se défendaient des dents et des griffes du dragon. Ned Neddley a rampé vers le bord du hall, ainsi il échappait au regard fixe du dragon. Brandir son épée courte semblait pathétique, il a rampé jusqu'à l'énorme monstre. Fonçant dedans, il a planté l'arme entre les massives écailles, et un hurlement de surprise a secoué la salle, faisant tomber une multitude de petites stalactites du toit incurvé. Poussant son bouclier devant lui, le chevalier de l'ordre du Graal l'a enfoncé dans les yeux et la bouche ouverte du monstre, et puis s'est lancé de côté au moment où un autre jet de feu mortel montait de la gorge du dragon, fondant l'amas de trésors en un bloc informe.

Ned a été projeté à travers la salle quand la grande et massive queue du dragon a balayé le sol et il s'est fracassé contre un coffre. Le crissement de la griffe sur le métal a fait écho sur le haut plafond et les murs éloignés pendant qu'une patte fouettait l'armure de Caladrien, le jetant à genoux. Le barbare était presque déchiqueté par une griffe, quand il a balancé sa *Lame de givre*, qui a frappé sourdement les énormes écailles du dragon.

Caladrien était de nouveau sur ses pieds, sa massive épée à deux mains taillant la gorge blindée du dragon avec une férocité implacable. A la première goutte de sang coulant du dragon, le seigneur d'Aenarion a augmenté l'intensité de ses attaques. Il a sauté sur le grand dos du dragon pour un autre coup, son coup sauvage a résonné contre le bouclier de Guntar, bosselant le cœur fleuri le décorant. Comme une tornade, Caladrien frappait le dragon au dos, chaque coup mordant profondément la peau épaisse, des fontaines de sang pourpre éclaboussant le plancher.

Ferulf a eu son occasion, et a poussé sa lame magique dans une entaille dans la patte du monstre, ouverte par les coups sauvages de Caladrien. Hurlant de douleur et de colère, l'enfant de Firenafax a ouvert ses ailes avec un bruit de tonnerre, expédiant les guerriers au sol, à moitié assommés. L'air glacé a commencé à faire son effet, et le dragon a commencé à geler à partir de la blessure de la *Lame de givre*. La glace s'est formée sur sa peau écailleuse, et des fissures sont apparues comme si elles essayaient de fracturer son corps gelé. Avec un hurlement d'angoisse, les yeux du dragon ont gelé et il s'est effondré à terre, des parties de son corps complètement glacées se brisant sous l'impact.

Comme les aventuriers se remettaient lentement sur leurs pieds, haletant et suant de peur et d'épuisement, Caladrien les regardait, se balançant légèrement comme pour récupérer de sa transe de bataille; le tressaillement de ses yeux trahissant la fatigue du récent combat. Quand il a parlé, sa voix était légèrement rauque et ses mots partiellement bredouillés.

"Je pense qu'il est temps que nous commençons à relever quelques vrais défis...".



SEIGNEUR D'AENARION



Points de vie : 1D6+5
 Mouvement : 5
 Combat : 4
 Tir : 5+
 Force : 3(4)
 Endurance : 3(5)
 Initiative : 4
 Attaques : 2

Équipement :

Le seigneur d'Aenarion possède la carte d'équipement du talisman de Khaine.

Arme :

Le seigneur d'Aenarion porte une grande épée, qui lui donne +1 en force quand il combat, mais qui ne peut pas être utilisée avec un bouclier.

Armure:

Armure Phoenix, qui lui donne +2 en endurance.

Blocage :

Le seigneur d'Aenarion s'échappe d'un blocage sur un jet de 6+.

Règles spéciales :

Voir au dos de cette carte .

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

REGLES SPECIALES

au début de chaque phase des monstres, tirez un pion spécial transe de bataille et placer-le, côté rouge sur le dessus, à côté de la carte du seigneur d'Aenarion.

Tant que le pion de transe de bataille est sur la face rouge, il gagne le bénéfice mentionné sur le pion.

Après plusieurs tours, vous accumulerez plusieurs pions, chacun s'appliquant.

Si le seigneur d'Aenarion tire le pion de crâne, il doit immédiatement faire une attaque contre chaque monstre et guerrier lui étant adjacent, en utilisant toutes les règles normales, et ne peut rien faire d'autre pour le reste de ce tour.

Après la résolution des attaques du seigneur d'Aenarion après avoir

tiré le crâne, remettre tous les pions dans la tasse.

Ceci continue jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Quand tous les monstres sont tués, retournez tous les pions de Transe de bataille qui sont déjà à côté de la carte du guerrier du seigneur d'Aenarion de sorte qu'ils soient côté bleu.

Le seigneur d'Aenarion souffre de ces pénalités tant qu'elles sont dans le jeu.

Il peut retirer un pion de son choix à chaque phase de pouvoir.

Si les monstres apparaissent tandis que le seigneur d'Aenarion a toujours des pions côté bleu dans le jeu, il ne peut tirer aucun nouveau pion jusqu'à ce qu'il commence un tour sans aucun pion bleu à côté de sa carte de guerrier.

TALISMAN de KHAINE

La puissance du talisman dure un tour et peut être utilisée une fois par aventure. Pendant ce tour, le seigneur d'Aenarion gagne +2 attaques. S'il tue un monstre, il doit prendre la place que celui-ci occupait et continuer ses attaques. N'importe quel coup mortel devra être établi de la case dont il s'est déplacé.



Équipement de départ du seigneur d'Aenarion



PIONS TRANSE de BATAILLE

	+1 Mouv.	+1 Volonté	+1 Attaque	+1 Initiative	+1 Endurance	+1 Force	+1 Combat
	-1 Mouv.	-1 Volonté	-1 Attaque	-1 Initiative	-1 Endurance	-1 Force	-1 Combat



Sur un passage de caillebotis au dessus de la voûte de la forêt d'Athel Loren, les elfes sylvains tentent violemment de chasser les explorateurs de leur territoire.



Une mêlée sauvage éclate à bord de l'arche des ténèbres des elfes noirs