



CHAMANE KISLEVITE

D'après l'article de Gav Thorpe « Camarade Njet ! » paru dans Deadblow n° 1

Parfois on ne peut pas arrêter Gavin Thorpe. Cette fois il a fallu prendre un gourdin pour l'arrêter, et après il a rampé au loin murmurant au sujet de vendeurs de hot dog pour Quest ou quelque chose d'approchant! Bien, ici nous sommes encore, forcé de publier cet excellent article et une rubrique 'Figga N 'Roolz Deal' pour vous procurer les figurines. On ne sait pas si vous le méritez de toute façon, vous n'êtes même pas reconnaissant...

PERSONNAGE DE CHAMANE KISLEVITE

Sur les frontières nordiques du vieux monde est la semi-nation de Kislev. C'est une terre de steppes balayée par les vents, de plaines stériles et de collines dénudées. La capitale (également appelé Kislev) est le siège de la cour du Tzar, seules les parties occidentales du pays sont relativement civilisées.

Les marches du nord de Kislev sont extrêmement froides et il y a seulement quelques villages dispersés çà et là. Les seuls habitants de ces contrées, simplement appelés le pays des Trolls, sont des bêtes et les monstres venues du sud des terres du chaos, qui débordent sur les parties nord de Kislev.

Il y a des parties de Kislev qui sont très inhospitalières et seulement accessibles pendant les périodes exceptionnellement chaudes de l'été. Les peuples qui vivent dans ces endroits sont nomades et leurs traditions et coutumes présentent peu de ressemblances avec celles du Kislev occidental.

Les nomades vivent en tribus dispersées de vingt à trente familles, et ils suivent les migrations des troupeaux d'élan et de rennes. Ces tribus dispersées s'appellent Horkois, et leur origine remonte à la période des tribus dispersées avant que Sigmar ne fonde l'empire.

Les Horkois ne sont aucunement étranger à la guerre contre les créatures mauvaises telles que les orques et les créatures du chaos. Leurs territoires s'étendent haut dans le pays des Trolls, qui est la partie la plus méridionale des conquêtes nordiques du chaos. Il y a la place forte des Skavens, du Puits de l'enfer, dans le nord, et beaucoup de Horkoi ont été capturés et pris comme esclaves par les Skavens du clan Moulder qui vivent là.

Pendant les guerres avec les comtes vampires de Sylvania, les légions des morts ont marché sur Kislev, et au moins trois armées ont été envoyées au nord par le tzar pour des attaques de débordement afin de soulager les armées de l'empire. Une partie des

Horkois a rencontré ces légions et les a combattues, et beaucoup de tribus se sont ajoutées aux rangs de l'armée damnée. Orques et gobelins disposent de diverses petites tanières sur toute l'étendue des montagnes du bord du monde, et les tribus plus grandes pillent de temps en temps le Horkoi le plus oriental pour les esclaves et le butin. Les Horkois ont certainement la meilleure raison de combattre les hordes qui s'en prennent à l'humanité.

Parfois les migrations des Horkois viennent à l'ouest et approche de Praag et de Kislev elle-même. Dans les régions plus centrales du pays des Trolls, les tribus aux intérêts semblables se sont réunies pour former des confédérations approximatives et variables. Il y a deux de ces confédérations qui sont assez grandes pour être d'importance pour le vieux monde, Ungols et Dolgans. Les Ungols se composent de cinquante ou soixante tribus et ont réellement des représentants à la cour de Kislev. Les Ungols croient qu'ils sont les descendants réels des fondateurs de Kislev au temps de Sigmar, et que le règne actuel du Tzar n'est qu'un intermède jusqu'à ce qu'ils reviennent à leur puissance passée. Les Ungols sont très guerrier et pillent constamment le territoire des tribus qui ne font pas partie de leur confédération.

Les Dolgans vivent dans les montagnes plus proches et sont légèrement moins nombreux que les Ungols. Ils préfèrent le commerce à la guerre, et possèdent un grand nombre de chevaux et de poneys. Le conseiller principal actuel du Tzar de Kislev est un Shaman d'une tribu de Dolgan, et son influence a apporté à beaucoup de privilèges à son peuple. Ceci naturellement ne plaît pas aux Ungols et il y a des différends constants entre les deux factions.

Chaque tribu a ses propres coutumes particulières, mais toutes les croyances religieuses, l'organisation tribale et les traditions viennent d'une base commune. C'est la croyance pour ces hommes qu'il y a des puissances et des déités qui commandent chaque

aspect de leurs vies. Voici les déités principales qu'ils vénèrent :

Hiskai : l'amoureux de la glace et du froid. C'est Hiskai qui apporte les tempêtes de neige d'hiver et gèle les fleuves. Hiskai est également associé à la mort, puisque le froid et le vent sont les ennemis les plus sauvages et les plus courants à qui les Horkois doivent faire face.

Urkov : le contrôleur du feu et de la chaleur. C'est le manteau d'Urkov qui apporte l'été et fond la glace. Urkov le plus souvent est lié avec la vie et la croissance, c'est un dieu solaire. Cependant, dans beaucoup de parties de Kislev, Urkov n'est pas forcément aimé, particulièrement dans les montagnes, car la chaleur rare du soleil fond les fleuves et la neige et apporte inondations et avalanches...

Vostich : est la déité des animaux, et les prières à Vostich sont faites pour porter bonheur lors des chasses, et pour s'assurer que les troupeaux ne s'écartent pas trop loin. Vostich est l'une des déités la plus largement adorées, toutes les tribus demandent sa bénédiction pour manger et avoir des peaux d'animaux pour construire leurs tentes et confectionner leurs vêtements.

Le dernier des quatre Khai principaux, comme ce déité s'appellent, est Kordusk. Kordusk est le Khai de la terre, c'est lui, Kordusk qui a construit les montagnes et a découpé les fleuves. Kordusk est également responsable des plantes et de l'eau, et c'est lui qui mène les chamanes aux points de gué pour traverser les fleuves, et indique à la tribu ou les quelques animaux domestiques qu'ils possèdent, trouverons leur pitance.

Les tribus Horkoises sont organisées sur deux plans. Le côté physique de la vie est mené par un chef de guerre qui s'occupe du fonctionnement quotidien de la tribu. C'est ce chef qui les mène à la guerre, dirige les chasseurs et décide quand il est temps pour la tribu de partir. Le côté spirituel de la vie est dirigé par un chamane. Le chamane consulte le Khai sur les sujets d'importance. Le chamane offre des prières au Khai approprié quand la tribu chasse, ou doit surmonter un obstacle tel qu'un fleuve, ou que les chasseurs sortent pour remplir les magasins d'hiver. Un chamane est habituellement consacré à un seul Khai, bien qu'il puisse prier n'importe lequel des autres Khais. Il développe un rapport très étroit avec une déité particulière.

La puissance que les chamanes utilisent est une forme très primitive de magie de la Lumière, qui est la couleur la plus longue et la plus difficile de la magie à maîtriser. Comment les chamanes ont-ils pu la maîtriser à l'origine ? Utiliser la magie de la Lumière est une question qui déroutait constamment les magiciens des universités de magie. Les croyances religieuses sont la raison la plus susceptible, puisque le rituel et la persévérance stricte sont les manières les plus profitables de commander les forces de la magie de la Lumière. Les cérémonies antiques dédiées aux

diverses déités ont probablement formé la méthode pour extraire la magie de la Lumière, quelques-uns, particulièrement adaptés aux vents de la magie parviennent réellement à employer les énergies qui ont été libérées. Les méthodes, d'abord empirique, avec des erreurs suivies probablement de rituels corrects (ceux qui ont libéré un bon nombre de pouvoirs de la magie de la Lumière aux chamanes) étaient adoptés tandis que les méthodes les moins efficaces étaient remplacées par de nouvelles pratiques. Pour les Horkois c'était simplement une question de trouver les bonnes prières et les sacrifices adéquats qui signifiait que le Khai a répondu à leurs demandes. En d'autres termes la magie de la Lumière a été libérée et certaines influences de l'esprit des chamanes l'ont façonné en sorts pour que les fleuves s'écoulent plus lentement, que les troupeaux de cerfs se dirigent vers la tribu et ainsi de suite.

Les chamanes sont sacro-saint et aucun Horkoi n'essayerait jamais de leur nuire, ils pensent qu'ils sont les messagers du Khai et pas totalement de ce monde. Cependant, les tribus du Horkoi se combattent et il arrive parfois que la tribu d'un chamane soit détruite. Si cela se produit le chamane recherchera une tribu qui n'a aucun chamane actuel, ou a un chamane moins expérimenté qu'il évincera. Beaucoup de jeunes chamanes sont envoyés dans le monde pour se frotter aux éléments. Parfois l'aspirant errant rencontrera des voyageurs du vieux monde et visitera l'empire et même au-delà.

Ces chamanes s'impliquent souvent avec des aventuriers en raison de leurs puissances et de leurs étranges talents. Le chamane est heureux d'accompagner ces personnages car il n'a aucune connaissance des lois et des coutumes étranges du vieux monde. Les autres aventuriers apprennent rapidement à ne pas tirer profit du chamane car ils sont astucieux et savent voir la sagesse au-delà de l'âge. Souvent le chamane semble très excentrique aux personnes du vieux monde, il peut être très émotif et caractériel, boudant quand ses conseils ne sont pas observés et devenant fou de rage si quelqu'un insulte son style de vie ou sa patrie. C'est en partie un aspect de leur éducation barbare, et en partie parce qu'ils agissent en tant que récepteur constants pour la magie de la lumière, qui se répand dans leurs corps et joue sur leurs esprits. Un chamane apparaît comme un personnage exotique, habillé dans des peaux de cerfs, portant son totem personnel, orné de talismans. Les chamanes ne se font pas facilement à l'idée de se baigner (l'action de se déshabiller dans leur pays d'origine étant une invitation à la pneumonie et à la gelure) et ils portent sur leur corps des sachets d'herbes odorantes. C'est tous ces détails qui font qu'il leur est difficile de passer inaperçu dans la foule, que les magasins ferment soudainement lorsqu'ils veulent entrer et qu'ils sont parfois en butte avec l'humour caustique des habitants du vieux monde.

COMMENCER A JOUER LE CHAMANE KISLEVITE

Vous pouvez jouer une aventure niveau 1 avec le chamane Kislévite au lieu de choisir un des guerriers du jeu fournis dans la boîte de Warhammer Quest. Utiliser les règles normales pour créer un nouveau guerrier, comme écrit dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Armes

Le chamane Kislévite commence l'aventure avec une épée et la carte d'équipement de son Totem personnel.

Le chamane Kislévite peut employer son Mana pour accorder des bénédictions comme détaillé dans ces règles et le livre de règles avancées de Warhammer Quest. Il commence par un stock inné de 1D6 Mana.

Le profil du chamane dépend de quel animal il a choisi comme esprit-familier.

Totem personnel: Le Totem personnel d'un chamane est couvert d'images de sa déité particulière et l'aide à communiquer avec son Khai. La puissance du Totem peut être appelée une fois par donjon et permet au chamane d'ajouter 2D6 Mana à son total pour ce tour seulement.

ESPRITS FAMILIERS

Chaque chamane choisi un animal de totem, ou Esprit-familier. L'Esprit familier est un guide dans les royaumes du Khai, et aide le chamane pour communiquer avec sa déité. Là nous avons à choisir entre deux esprit-familiers, et chacun a ses propres forces et faiblesses.

Le corbeau est généralement associé à la mort, mais est comparativement petit et faible. Il est agile et a la capacité de voler, mais ne peut pas subir beaucoup de dommages. Si vous choisissez le corbeau comme totem vous pouvez additionner + 1 à votre mouvement et + 1 à votre initiative, mais devez déduire -2 de votre total de points de vie.

Le loup est maigre et rapide, et est connu pour sa grande résistance sur de longues chasses. Cependant, il est éternellement conduit par sa faim et a besoins constamment de s'alimenter pour se soutenir. Si vous choisissez le loup comme totem, votre guerrier peut additionner +1 à sa compétence de combat et + 2 points de vie. A chaque tour ou il n'y a aucun monstre sur le plateau, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 vous perdez un point de vie, qui peut être récupéré normalement.

Vous devrez choisir votre animal de totem soigneusement car il affectera votre guerrier durant toute sa vie.

BÉNÉDICTIONS

Quelques bénédictions ont un effet variable selon lequel des deux animaux de totem le chamane a choisi. Les effets particuliers sont détaillés dans la description de la bénédiction.

Les bénédictions sont employées exactement de la même manière qu'un magicien lance des sorts. Au lieu du pouvoir elles exigent d'employer le Mana. Pendant le jeu, toutes choses qui se rapportent aux sorts, leurs effets et leurs lancements, affecteront les bénédictions exactement de la même manière. Quelques bénédictions sont identifiées par un symbole qui indique qu'elles sont offensive (o). Ceci signifie qu'elles peuvent seulement être employées comme l'attaque d'un magicien lanceur de sorts (pendant sa propre partie de la phase des guerriers.)

MANA

Le Mana est la puissance nécessaire à un chamane pour recevoir et accorder des bénédictions. La quantité de Mana qu'un chamane possède dépend de son niveau et du nombre de guerriers qui sont avec lui. Un chamane a un certain nombre de Mana qu'il a accumulé pendant la méditation et la prière, et ceci est traité exactement comme le stock de pouvoir inné d'un magicien, il est dépensé et puis regagné entre les donjons. Plutôt que d'utiliser les dés de pouvoir pour déterminer combien de Mana il gagne à chaque tour, consulter le diagramme suivant. Il obtient une quantité de Mana déterminée sur le tableau ci-dessous.

Un guerrier qui est à 0 point de vie, contribue pour la moitié de la normale (arrondir les totaux à l'unité supérieure, ainsi un guerrier à zéro point de vie est immobile et vaut un demi point de Mana).

Évidemment un guerrier qui commence la phase de pouvoir à 0 point de vie est mort et ne contribue en rien, mais le Mana du chamane n'est pas figé une fois que la phase de pouvoir est finie. Si un guerrier est réduit à 0 point de vie le chamane perdra la quantité correspondante de son Mana (c.-à-d. moitié de la quantité qu'un guerrier vaut). S'il a un Mana insuffisant il doit utiliser son Mana inné ou subir 1D6 blessures par point en excès perdu.

Mana du Chamane			
Niveau	Mana de Base	Par guerrier	Mana inné
1	2	1	1D6
2	2	1	2D6
3	3	2	2D6
4	3	2	3D6
5	4	2	4D6
6	4	2	5D6
7	5	3	5D6
8	5	3	6D6
9	6	3	7D6
10	6	3	8D6

LE CHAMANE KISLEVITE EN VILLE

Les chamanes Kislévites ne sont pas du tout préparés au rythme trépidant de la vie dans les cités du vieux monde où ils arrivent d'abord. Alors qu'ils deviennent plus expérimentés, ils perdent leur naïveté et découvrent comment éviter les situations

gênantes plus facilement Un chamane du niveau de base doit lancer deux fois sur le tableau des événements citadins, pour représenter le fait qu'il ne peut pas éviter les ennuis jusqu'à ce qu'il s'adapte aux coutumes des habitants des villes.

Chaque fois que le chamane tombe sur une journée tranquille dans les événement citadins, lancer 1D6, ajouter son niveau et rechercher le résultat sur le tableau suivant.

2D6+ Résultat niveau

- 2 -3** Le chamane se ridiculise dans ses tentatives de maintenir sa fierté pour se sortir des ennuis. Après avoir maudit un commerçant du marché et envoyé plusieurs membres de la garde au tapis, il est finalement jeté hors de la ville.
- 4** Le chamane est impliqué dans une querelle avec un commerçant et est arrêté par les autorités. Il doit payer 1D6x50 pièces d'or d'amende et passer les 1D6 jours suivants en prison, et pendant ce temps il ne peut visiter aucun endroits et n'a pas besoin de lancer pour d'autres événements citadins ou de payer pour ses dépenses courantes.
- 5 -10** C'est vraiment une journée tranquille.
- 11 - 12** Les gens du pays essayent de se payer la tête du chamane, mais ils regrettent bientôt leurs quolibets quand le chamane appelle la puissance sur lui et fait un geste vers le meneur. L'homme s'effondre sur le sol, se tordant dans les tourments de l'agonie. Tous les articles que vous achèterez dans les magasins sont dorénavant majorés de 10% (quelque chose qui coûte 50 pièces d'or en vaut maintenant 55, par exemple), mais vous ne devez plus lancer sur ce tableau tant que vous êtes dans cette ville.
- 13 - 14** Un gamin essaye de voler la bourse d'une femme tout près, mais pendant qu'il s'enfuit en courant dans la rue vous tendez la main dans sa direction, tout en lançant une incantation puissante. Le gamin s'étale par terre et la bourse retourne à sa propriétaire légitime. Elle vous récompense en vous donnant 1D6 x 50 pièces d'or, et couvre toutes vos dépenses courantes tant que vous resterez dans cette ville.
- 15** La nuit, un feu éclate dans un entrepôt et commence à s'étendre. La populace ne sait que faire jusqu'à ce que vous arriviez sur les lieux. Entonnant une supplication à Hiskai, un vent froid commence à

fouetter vos cheveux. Vous étendez vos bras vers le bâtiment. Le vent grimpe en rafale et hurle au-dessus des flammes, les éteignant. Sous les acclamations, la foule vous offre des récompenses et des cadeaux. Tous les objets que vous achèterez dans cette ville sont maintenant à moitié prix, et de plus vous ne payez rien pour vos dépenses courantes tant que vous resterez dans cette ville..

- 16** Pendant un petit orage, une barrière est détruite et un troupeau de bétail commencent à se précipiter en ville. Pendant que les gens se sauvent des bêtes destructives, vous marchez lentement dans la rue, droit devant le troupeau en maraude. Quelqu'un vous traite de fou mais vous l'ignorez et offrez une prière à Vostich. Avec un sentiment soudain de force vous levez vos bras au-dessus de votre tête et entamez un monologue tonitruant en direction des cieux. Le bétail ralentit puis s'arrête, venant vous renifler et marchant autour de vous apaisé. La foule s'approche avec précaution, des mercis et des éloges fusent autour de vous. Ajouter 1D6 Mana de manière permanente, à votre Mana inné.

Le chamane Kislévite peut visiter les endroits suivants dans les agglomérations : La taverne (modificateur -1 à son jet de dés), le tripot, le forgeron, l'archerie, le marchand d'animaux, le bazar et l'alchimiste.

SOLITUDE

Au lieu de visiter le temple, un chamane peut se reposer en dehors du village et communiquer avec ses déités. Ceci prend 1D6 jours, et pendant ce temps il n'y a aucun besoin de lancer pour des événements citadins ou de payer des dépenses de nourriture. Lancer 2D6 sur le tableau suivant.

2D6 Résultat

- 2-4** Vos prières sont sans réponse
- 5** Vous gagnez un petit avantage d'expérience, vous avez + 1 point supplémentaire de Mana inné pour le prochain donjon seulement.
- 6-8** Vous êtes élevé par la solitude, vous avez + 2 points supplémentaires de Mana inné qui peuvent être employés dans le prochain donjon seulement.
- 9** Votre âme est renforcé et les liens entre vous et votre déité sont renforcées. Pendant le prochain donjon, vous avez +1D6 supplémentaire Mana inné (lancer immédiatement).

- 10 Votre déité vous accorde un cadeau spécial, vous avez 1D6 Mana inné immédiatement.
- 11 Votre déité vous accorde une partie minuscule de sa puissance. Pendant le prochain donjon, vous pouvez appeler une bénédiction sans dépenser un seul point de Mana.
- 12 Votre déité entre directement dans votre corps et élargit votre esprit. Vous devez passer 1D6 jours suivants à récupérer, mais vous gagnez immédiatement plus de bénédictions comme si vous aviez avancé d'un niveau et 1D6 Mana inné.

ENTRAÎNEMENT DES CHAMANES

Un chamane n'a pas besoin de visiter un centre d'entraînement pour s'exercer, mais cela lui prend toujours une semaine pour méditer, et il arrivera donc en ville une semaine plus tard que le reste des guerriers.

Quand il monte un niveau, le chamane peut gagner du Mana inné supplémentaire, et il recevra également un choix plus large de bénédictions. Pour voir quelles bénédictions il obtient lancer 2D6 et ajouter son niveau. C'est le nombre de points de Mana total pour les nouvelles bénédictions que le chamane a acquis. Il peut les répartir comme il le souhaite. Par exemple, un chamane de niveau 4 a un résultat de 4 sur 2D6 soit un total de 8 Mana. Il pourrait acquérir une bénédiction simple de Mana 7 ou 2 bénédictions de Mana 4 ou n'importe quelle autre combinaison jusqu'à 8. Comme la bénédiction la plus faible coûte au moins 4 Mana il est possible qu'il vous reste des points en excédents. Ceux-ci sont perdus et ne peuvent pas être reportés au prochain passage de niveau.

Le profil avancé du chamane montre seulement quelles modifications vous faites à votre profil quand vous avancez de niveau, les caractéristiques elles-mêmes seront différentes selon l'animal de Totem que vous avez choisi.



MANA 4

Ces bénédictions exigent de 4 points de Mana pour être invoquées.

1 Ame liée (0)

Le chamane lie son âme avec l'esprit d'un monstre, de sorte que les deux deviennent magiquement liés. Choisir un monstre sur la même section. Chaque fois que le chamane lance ses dés de dommages, sur un résultat de 6, le monstre cible subit également 1D6 blessures, sans aucunes déductions.

2 Robe de feu

Le chamane invite Urkov à protéger son serviteur et un rideau de petites flammes éclate autour de lui.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). La robe de feu additionne +2 à l'endurance de la cible, elle est efficace contre les attaques qui évitent normalement l'endurance et l'armure.

3 Flamme de nettoyage

Un léger halo bleuté enveloppe le corps d'un guerrier blessé comme le chamane exécute les rites de cette bénédiction. Le guerrier grimace de douleur pendant que son corps semble être consumé par le feu, mais les flammes meurent vite et les blessures du guerrier sont guéries.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 ou 2 rien se produit, sur un résultat de 3 ou plus le guerrier guéri de ses blessures.

4 Main Brûlante

Le chamane hurle son défi aux monstres, et serre son poing de colère. L'éclat pourpre des flammes illumine son poignet et gonfle les muscles de son bras.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane ((y compris le chamane lui-même). La cible gagne +2 en force pour un tour entier.

5 Blizzard (0)

Le chamane fait des gestes vers un monstre, et l'air autour de lui commence à tourbillonner chargés de particules gelées, l'aveuglant partiellement
Un monstre sur la même section que le chamane perd une attaque dans la phase des monstres..

6 Epée de glace

L'air commence à geler sur la lame du chamane, faisant miroiter l'éclat pâle de la mort.
La bénédiction est lancée sur une arme sur la même section que le chamane (y compris les armes du chamane). Toutes les attaques avec cette arme causent +1 blessure supplémentaire et l'arme est considérée comme magique pour ce tour.

7 Communion d'Hiskai

Le chamane ferme ses yeux pendant un moment et invoque dans de son esprit la puissance d' Hiskai. En réponse Hiskai envoie un mur scintillant de force qui entoure le guerrier choisi.
Choisir un guerrier (y compris le chamane) et lancer 1D6. Le résultat est le nombre d'attaques pour lesquelles le mur de force est en place. Tous les monstres qui attaquent le guerrier tandis que la bénédiction est activée sont à -1 pour le frapper. Après que le nombre d'attaques du D6 auront été menées sur la cible, les monstres peuvent attaquer le guerrier normalement.

8 Lame de vent

Le chamane lance à haute voix un mot de puissance et passe son bras d'épée dans le nuage qui apparaît au-dessus de sa tête. Quand il le retire, il serre une épée qui semble faite entièrement de fumée bleuâtre.
Le chamane gagne +1 attaque avec la lame du vent, qui cause des dommages normaux et compte comme magique.

9 Marque Flamboyante

Le chamane tire une petite brindille de son sac et la brandit. Il chante sa prière à Urkov et l'extrémité du bâton s'enflamme, le transformant en torche.
Ce charme crée une torche qui dure 1D6 tours. La torche peut être donnée à n'importe quel guerrier et peut circuler librement. La torche est traitée exactement comme la lanterne.

10 Feu Intérieur

Le chamane appelle la puissance d'Urkov pour renforcer sa résolution et d'augmenter la vitalité de son corps.
Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Les gains de la cible sont +1 en force et +2 en mouvement pour un tour entier

MANA 5

Ces bénédictions exigent de 5 points de Mana pour être invoquées.

1 Appel d'Hiskai (0)

Le chamane ouvre son esprit à sa déité et Hiskai l'emploie comme canal pour crier sa haine.
Lancer 2D6 pour chaque monstre sur la même section que le chamane. Si vous obtenez un 11, le monstre est pétrifié de peur et perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstre. Sur un résultat de 12, le monstre tourne les talons et se sauve, enlevez-le du plateau mais n'attribuez pas l'or à n'importe qui. Cette bénédiction peut seulement être appelée sur le tour ou les monstres sont placés.

2 Frisson de sang (0)

Le chamane pointe un doigt osseux vers un monstre et son sang commence à geler dans ses veines.
Un monstre sur la même section que le chamane subit 1D6+2 blessures sans déductions (endurance, armure, ignorent la douleur, etc.).

3 Vol de tessons de glace (0)

L'air autour des doigts tendus par le chamane commence à tourbillonner. Avec une chiquenaude de son poignet il envoie des glaçons magiques faucher l'ennemi.

Choisir un monstre à moins de 8 cases. Le monstre subit 1D6 blessures, plus une blessure additionnelle pour chaque point supplémentaire de Mana que vous souhaitez dépenser. Ces dommages ignorent jusqu'à 1 point d'armure. En outre le monstre perd une attaque dans la prochaine phase des monstres.

4 Voleur d'âme (0)

Une main spirituelle sort du chamane et s'attaque à l'âme de son ennemi, essayant de l'extraire de son corps.

Choisir un monstre sur le plateau. Lancer 1D6 pour chaque niveau du chamane, chaque résultat de 6 obtenu cause 1D6 blessures au monstre. Les dommages de cette bénédiction ignorent l'armure mais les monstres peuvent employer l'esquive, ignorer le coup ou ignorer la douleur pour réduire le nombre de blessures causées.

5 Pilier d'Urkov

En chantant les mots de l'incantation, la terre aux pieds du chamane commence à trembler violemment. Une seconde plus tard le chamane est soulevée de la terre par une colonne de feu hurlante.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Le guerrier est élevé du sol et peut seulement être attaqué par des armes de jets et des sorts. Il ne peut pas se déplacer et ne peut pas faire d'attaque au corps à corps. Cette bénédiction peut être employée pour s'élever hors des puits, et dans des circonstances semblables.

6 Orage de roche (0)

La puissance brute fait danser des étincelles sur la peau du chamane. Il jette ses mains en avant vers l'ennemi et des secousses fissurent le toit du cachot. Des blocs de roche s'abattent sur les monstres.

Sélectionner n'importe quel monstre sur la même section que le chamane. Ce monstre subit 1D6 blessures sans déductions pour l'armure ou l'endurance. Pour chaque point supplémentaire de Mana au-delà de 5 que le chamane dépense, il inflige une blessure supplémentaire. S'il cause plus de 10 blessures au monstre (après les déductions) il perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.

7 Bouclier Ardent

Le chamane jette quelques herbes sacrées sur la terre et prie Urkov. Quand il serre son poing, un bouclier rougeoyant apparaît sur son bras.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). N'importe quelle arme de jet ou attaque au corps à corps contre ce guerrier ne causera que la moitié des blessures subies (après déductions) sur un résultat de 4 ou plus sur 1D6. Dure un tour entier.

MANA 6

Ces bénédictions exigent de 6 points de Mana pour être invoquées.

1 Mur de glace

Le chamane étend ses bras au loin et chante les trois vers de sa prière. Il fait des gestes vers deux points séparés, entre lesquels un mur de glace se forme.

Ce charme affecte quatre cases adjacentes. Tous les monstres derrière le mur pourront seulement frapper les guerriers que sur un résultat de 6 dans la prochaine phase des monstres, que ce soit à en corps à corps ou par arme de jet.

2 Fureur du damné

Le chamane ouvre son esprit aux esprits de ceux qui ont été injustement massacrés ou tués avant leur temps désigné. La haine et la colère passent dans le chamane et le possèdent complètement. Choisir un guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Pour les 1D6 prochaines phases des guerriers, ce guerrier est sujet à la frénésie (4+) et suit toutes les règles pour la frénésie du livre de règles de Warhammer Quest.

3 Langue de fantôme

Le chamane s'arrête et parle avec les âmes des morts, dont la présence dans l'air permettent de l'avertir des futurs dangers, aidant les guerriers à éviter les risques.

Cette bénédiction est employée quand une carte d'événement vient juste d'être prise du paquet. Elle permet aux guerriers de placer la carte d'événement plus loin dans le paquet et de prendre la prochaine à la place. Vous pouvez regarder la carte d'événement avant de décider d'employer cette bénédiction.

4 Orbe brûlante (0)

La voix du chamane monte dans un beuglement pendant qu'il jette ses bras derrière lui. Dans un cri final il rabat ses mains et une boule de feu éclate au bouts de ses doigts.

Sélectionner n'importe quel secteur de 2x2 cases sur la même section que le chamane. N'importe quel monstre (ou guerrier) dans les cases affectées subit 1D6 + le niveau du chamane, blessures sans déductions pour l'armure.

5 Transformation

Le chamane se laisse tomber à genoux et baisse la tête face à la terre. Les sanglots étouffés de l'agonie accompagnent la déformation de son corps.

Animal de totem corbeau. Le chamane peut maintenant voler. Il n'est pas sujet au blocage, il peut survoler les cases occupées mais doit finir son mouvement dans une case libre de tout obstacle. Lorsqu'il vole il gagne +1 case en mouvement.

Animal de totem loup. Le chamane gagne +1 en initiative et +1 attaque. Il doit attaquer au moins une fois par tour ou subir 1D6 blessures, sans aucune déduction.

Un chamane transformé ne peut employer aucune arme ou objets magiques, mais peut invoquer d'autres bénédictions sauf indication contraire. Le chamane peut maintenir sa transformation en dépensant 3 points de Mana au début de chaque phase des guerriers suivants.

6 Cœur Rougeoyant

Les prières du chamane sont entendues et un sentiment du courage et de résolution descend sur les guerriers rassemblés.

Cette bénédiction affecte chaque guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Ils deviennent immunisés à la crainte et à la terreur pour un tour entier.

7 Mur du feu

Le feu jaillit des yeux du chamane, balayant la salle partout où il pose son regard.

Cette bénédiction affecte 4 cases adjacentes alignées quelconques sur le plateau. Pour le prochain tour entiers, les monstres et les guerriers (chamane y compris) ne peuvent pas tracer une ligne de vue à travers, ou se déplacer par ces cases, les traiter comme un mur plein (impossible de passer sur une diagonale bloquée, par exemple). Même les monstres qui volent ne peuvent pas se déplacer au-dessus des flammes magiques.

MANA 7

Ces bénédictions exigent de 7 points de Mana pour être invoquées.

1 Anneau de courage

Urkov entend les mots du chamane et forme une barrière protectrice entre lui et les monstres voisins. Des traces rouges brûlante apparaissent sur la terre autour des pieds du chamane.

Choisir un guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Ce guerrier est immunisé contre n'importe quel type de dommages mortels jusqu'au début de la prochaine phase des guerriers.

2 Chasseur d'âmes (0)

Le chamane appelle son esprit-familier pour qu'il se manifeste sous sa forme animale ; il apparaît nimbé d'une aura bleue scintillante autour de lui.

Animal de Totem - Corbeau. Le familier peut immédiatement attaquer n'importe quel monstre sur le plateau. Il a 1D6+2 attaques un avec une compétence d'arme de 6, une force de 4 et cause 2D6 dommages. Ses attaques sont des attaques magique.

Animal de Totem - Loup. Le loup bondit immédiatement en avant sur un monstre présent sur le plateau. Le monstre souffre 1D6 blessures immédiatement, sans aucune déduction (endurance, armure, ignorer la douleur, etc.). Si vous lancez 1, 2 ou 3 le loup se sauve au loin. Si vous lancez 4, 5 ou 6 il re-attaque sa victime. Continuer jusqu'à ce que le monstre soit mort ou que l'Esprit loup se sauve au loin.

3 Promenade d'Esprit

Le chamane fait des gestes vers le destinataire de la bénédiction et son corps s'estompe partiellement dans le royaume des esprits.

Cette bénédiction peut être employée sur un guerrier (y compris le chamane lui-même). La prochaine attaque contre ce guerrier n'aura aucun effet.

4 Le Cadeau D'Hiskai

Le chamane se jette à genoux et implore Hiskai pour qu'il renvoie l'âme d'un de ses compagnons mort.

Cette bénédiction affecte un guerrier qui est mort pendant l'aventure. Il est ressuscité et est placé sur la même section que le chamane. Il aura perdu tous les trésors ou or qu'il avait gagné dans ce donjon, mais retrouve tous ses points de vie.

Cette bénédiction peut être employée plusieurs tours après que le guerrier soit mort.

5 Os défraîchis (0)

Le chamane invoque Hiskai et une partie de sa force passe dans ses mains. Il se tourne alors vers ses ennemis et frappe avec ses poings. Quand le souffle de la puissance d'Hiskai balaie la terre, il brûle leur squelette, les détruisant de l'intérieur.

Le chamane peut frapper immédiatement un monstre adjacent. S'il le touche, alors l'endurance du monstre est réduite de 1D6 pour le prochain tour entier. Si le résultat du dé est supérieur à son endurance, chaque point excessif fait perdre à la cible 1D6 blessures à la place. Ces blessures ne sont pas réduites par l'endurance, l'armure ou l'ignorance à la douleur. Esquive ou ignorer un coup ne peuvent pas être employées.

MANA 8

Ces bénédictions exigent de 8 points de Mana pour être invoquées.

1 Appel du Tombeau (0)

Hiskai écoute les prières du chamane et lance sa terrible colère sur un adversaire du chamane.

Sélectionner un monstre sur le plateau et lancer un nombre de D6 égal au niveau du chamane. Pour chaque dé dont le résultat est 3, 4, 5 ou 6, le monstre souffre autant de blessures, sans aucun modificateur (endurance, armure, ignore la douleur, etc.).

MANA 9

Ces bénédictions exigent de 9 points de Mana pour être invoquées.

1 Démon de la Terre

Le chamane trace un symbole étrange sur le plancher et répand quelques herbes autour de lui. Il crie un mot de puissance et les dalles de pierre du plancher commencent à se fendre, le sol s'éventre et un moment plus tard un énorme serviteur de Kordusk se tient devant lui, prêt à obéir.

Cette bénédiction permet au chamane d'appeler un démon de la terre, qui occupera la même case que lui. Il est traité comme n'importe quel autre guerrier et reste jusqu'à la fin de la phase des guerriers. Il a le profil suivant :

Mouvement: Se déplace comme le chamane

Combat 5

Tir -

Force 5

Endurance 5

Attaques 1D6

Domages 2D6.

Ses attaques comptent comme magique.

2 Démon de Glace

La salle se refroidit brusquement et le chamane est entouré par des particules tourbillonnantes de glace, qui adhèrent à son corps, formant un exosquelette autour de lui.

Le chamane gagne +2 attaques, +2 en force et +1 en endurance jusqu'à la fin de la phase des guerriers

3 Appel des plantes

Les mots du chamane résonnent profondément dans la roche entourant le donjon, apportant la force et la chaleur aux racines et aux graines qui dorment là depuis des siècles. Soudainement les murs de la pièce éclatent sous la pression des racines qui s'entrelacent.

Pour chaque monstre dans la même pièce que le chamane lancer 1D6 et ajouter sa force. Sur un résultat de 7 ou moins il est enlacé et perd la moitié de ses attaques (arrondissez les fractions vers le bas) dans les prochaines phases des monstres. Sur un résultat de 1, le monstre est attrapé et perd toutes ses attaques.

MANA 10

Ces bénédictions exigent de 10 points de Mana pour être invoquées.

1 Le manteau de Kordusk

Le chamane croise ses bras sur sa poitrine et tombe à genoux. Dans l'obscurité une brume rouge monte de la terre et l'enveloppe. Quand la fumée disparaît il n'y a plus aucun signe du chamane.

Le chamane peut se déplacer sur n'importe quelle case qui est dans la ligne de vue d'un des autres guerriers. S'il apparaît en dehors de la zone éclairée par la lanterne, il sera perdu dans l'obscurité comme d'habitude.

2 Vent des tombes (0)

Des petits grains de poussière commencent à tourbillonner autour du chamane, et l'air est rempli de la puanteur de la chair en décomposition, le vent horrible augmente jusqu'à ce qu'il remplisse la salle entière.

Tous les monstres et guerriers sur la même section que le chamane (excepté le chamane lui-même) subissent immédiatement 2D6 blessures sans aucune déduction.

MANA 11

Ces bénédictions exigent de 11 points de Mana pour être invoquées.

1 Appel de la vermine (0)

Le chamane siffle une série de notes stridentes et de l'obscurité autour de lui éclate le bruit de millions de créatures sautillantes. Soudainement une foule de rats, de blattes, de coléoptères, d'araignées et d'autres animaux apparaissent dans la lumière de la lanterne, et se précipitent sur les ennemis du chamane.

L'essaim de vermine fait 8D6 dommages sans modificateurs pour l'armure. Les dés de dommages peuvent être distribués entre tous les monstres sur la même section que le chamane. Par exemple un monstre pourrait prendre 5 dés de dommages et un autre monstre prend les 3 dés restants. Les monstres ne peuvent pas esquiver cette attaque.

2 Vitesse d'Hiskai

Hiskai plie son manteau ténébreux au-dessus du donjon et le temps semble ralentir pour les guerriers. Les monstres qu'ils combattent semblent être lents et maladroits.

Cette bénédiction affecte tous les guerriers sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Chaque guerrier affecté gagne +1 en mouvement et +1D6 attaques (lancez séparément pour chaque guerrier) pour un tour entier.

3 Tunnel de Kordusk

Le chamane prie Kordusk pour les libérer des profondeurs atroces du donjon. Un hurlement éloigné commence à se réverbérer autour de la salle, et avec un éclat de lumière un couloir béant apparaît dans un mur, permettant aux guerriers de s'échapper.

Les guerriers peuvent laisser le donjon après 1D6 tours. Le tunnel apparaîtra dans la pièce dans laquelle cette bénédiction a été employée et restera seulement accessible pour 1 tour, après quoi il se fermera. Les guerriers doivent être dans la même salle que le tunnel pour partir

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUE DU CHAMANE KISLEVITE

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Dommages	Force	Endurance	Points de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Pouvoir	Déblocage
1		Novice	2	6	1D6	3	3	1D6+7	3	1	0	2	+5
2	2000	Champion	2	6	1D6	3	3	2D6+7	3	1	1	2	+5
3	4000	Champion	3	6	1D6	3	3	2D6+7	4	2	1	3	+5
4	8000	Champion	3	5+	1D6	3	4	2D6+7	4	2	2	3	+5
5	12000	Héros	3	5+	2D6	4	4	3D6+7	4	2	2	3	+5
6	18000	Héros	4	5+	2D6	4	4	3D6+7	5	2	3	4	+4
7	24000	Héros	4	5+	2D6	4	4	4D6+7	5	3	3	4	+4
8	32000	Héros	4	5+	2D6	4	4	4D6+7	5	3	3	4	+4
9	45000	Seigneur	4	4+	3D6	4	4	5D6+7	6	3	4	5	+4
10	50000	Seigneur	5	4+	3D6	4	4	5D6+7	6	3	4	5	+4

'Figga N' Roolz Deal'

WARHAMMER_QUEST

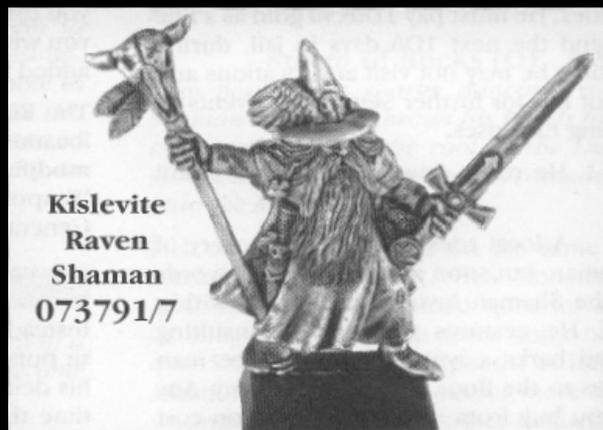
Lot de personnages Shamane Kisléviste

Prix £ 4,00 (En vente par correspondance seulement)

Ce lot de personnages spéciaux se compose de toutes les règles avancées, tables et niveaux de bataille pour inclure un Shamane Kislévite dans une campagne de Warhammer Quest et en plus, il comprend également au choix une des deux figures appropriées, une pour chaque Totem.

Ne pleurnichez pas simplement d'admiration ! Appelez les Trolls en ligne et demandez le lot de personnages Chamane Kislévite de Warhammer Quest du Citadel Journal numéro 26 : Ca ne pourrait être plus simple (même les Trolls le pourraient !).

Voir page 55 de la Mail Order Hot-line)



Warhammer Quest™



• KISLEVITE SHAMAN •

**GAMES
WORKSHOP**

**CITADEL
MINIATURES**

CHAMANE KISLEVITE

Points de vie: 1D6+5
 Mouvement: 5
 Capacité de Combat: 2
 Capacité de tir: 6+
 Force: 3
 Endurance: 3
 Initiative: 4
 Attaque: 1
 Déblocage: 5+



Animal totem: **Corbeau**

Equipement de base:

Bâton totem

Arme: Epée

Mana de base par tour:
2

Mana par guerrier
présent

sur la section: 1

Pas d'armure

Règle spéciale:

A chaque tour ou il n'y a aucun monstre dans le donjon, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, vous perdez 1 Point de vie qui peut être récupéré normalement.

Points de
Mana
Inné

Points de
Mana Courant

CC adverse

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pour toucher

3 4 4 4 5 5 6 6 6 6



Bâton Totem



Le totem personnel du chamane est couvert d'images de sa déité particulière et l'aide à communier avec son Khai.

La puissance du bâton totem peut être appelée une fois par donjon et permet au chamane d'ajouter 2D6 point de Mana à son total pour ce tour seulement.



CHAMANE KISLEVITE

Points de vie: 1D6+9
 Mouvement: 4
 Capacité de Combat: 3
 Capacité de tir: 6+
 Force: 3
 Endurance: 3
 Initiative: 3
 Attaque: 1
 Déblocage: 5+
 Points de pouvoir: 2



Animal totem: **Loup**

Equipement de base:

Bâton totem

Arme: Epée

Mana de base par tour: 2

Mana par guerrier présent sur la section: 1

Pas d'armure

Points de
 Mana
 Inné

Points de
 Mana Courant

Règle spéciale:

A chaque tour ou il n'y a aucun monstre dans le donjon, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, vous perdez 1 Point de vie qui peut être récupéré normalement.

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

