

Warhammer Quest™



• ELFE RANGER •

**GAMES
WORKSHOP®**

**CITADEL®
MINIATURES**

Warhammer QuestTM

En 1995, les joueurs n'ont pas attendu longtemps avant que Games Workshop ne vienne décliner la gamme Warhammer Quest. En mai, un mois après la mise en rayon de la belle boîte de base, paraissait le tout premier des Warrior Packs, le Pit Fighter. Les nouveaux Guerriers se sont ensuite succédés au rythme d'un par mois, de juin à novembre (Warrior Priest, Imperial Noble, Elf Ranger, Dwarf Trollslayer, Chaos Warrior, Wardancer). Puis sont arrivés les deux derniers en 96 (Witch Hunter) et 97 (Bretonnian Knight). Deux autres ont été distribués seulement par correspondance et sous forme papier : le Halfling Thief et le Kislevite Shaman). Les Warrior Packs proposaient une alternative à l'équipe des quatre Guerriers de la boîte de base. Ils renouvelaient de jeu, réinventaient les rôles, diversifiaient les tactiques, intensifiaient l'immersion dans le Vieux Monde... En un mot, ils enrichissaient l'expérience Warhammer Quest. Chaque Warrior Pack se présentait sous la même forme. Une boîte noire, format A5, dans laquelle on trouvait : un livret de règles en trois chapitres - jeu de base / règles avancées / jeu de rôles, une Fiche Guerrier, des Cartes Équipement, un Pion Guerrier... et une figurine exclusive ! Bien sûr, ces petites boîtes sont aujourd'hui rarissimes... à moins d'y mettre un prix qui vous engage plus à les laisser sous cellophane qu'à jouer avec ! Les Warrior Packs n'ont jamais eu droit à leur version française officielle. Games Workshop France s'est arrêté à la boîte de base. Voici donc la traduction des Packs Guerrier, toujours avec la même intention : Assurer à Warhammer Quest une belle pérennité auprès de tous les joueurs et dans le plus grand respect de l'édition originale.

Bon jeu les amis !

Longue vie à Warhammer Quest !

SIR HILLMILLER - 2026

PACKS GUERRIER



Le matériel original est la propriété de
GAMES WORKSHOP mais n'est plus édité.

CITADEL[®]
MINIATURES

Warhammer Quest™



• ELFE RANGER •

**GAMES
WORKSHOP®**

**CITADEL®
MINIATURES**

• L'ELFE RANGER •

Les légendes chantent comment les Elfes embarquèrent vers l'ouest, pour Ulthuan. Elles pleurent l'aversion des Elfes Noirs à l'égard de leurs frères. Elles clament aussi que cette guerre ancestrale avec les Nains ne prendrait jamais fin. Les raisons sont profondes, le fait est qu'ils partirent sans se retourner. Les Elfes quittèrent le Vieux Monde, laissant derrière eux de rares communautés isolées.

Sur le continent, les majestueuses cités elfiques d'Athel Maraya et de Tor Alessi avaient été saccagées par les Nains, comme beaucoup d'autres villes de moindre importance. Pourtant, nombreux parmi les Elfes considéraient le Vieux Monde comme leur patrie d'adoption.

Ceux-là virent dans ce retrait une manière d'abandon. Caledor, le Roi Phénix, refusa son soutien à ceux qui souhaitaient rester. Mais ces Elfes étaient fiers et malgré tout, ils refusèrent d'abandonner leurs terres.

En fait, la plupart n'avait nulle part où aller en Ulthuan. Beaucoup étaient natifs de Tiranoc et leurs domaines avaient sombré sous les flots au temps de la Déchirure, la guerre fratricide avec les Elfes Noirs. C'étaient ces Maisons elfiques, émérites navigateurs, qui avaient fait voile vers l'ouest, vers ces terres qu'un jour on nommerait Vieux Monde. À Ulthuan, là où ils avaient tout perdu, l'avenir s'était éteint.

Caledor n'eut que faire de ceux qui refusèrent de le suivre. Il eut tôt fait de les laisser à leur sort. Après tout, si tel était leur souhait... C'est ainsi que ces Elfes s'émancipèrent de l'autorité du Roi Phénix et de la loi des Seigneurs d'Ulthuan.

Parmi ceux-ci, les plus connus sont les Elfes Sylvains de Loren. Depuis ces événements, leurs traditions ont grandement divergé des us et coutumes des Hauts Elfes. Ils se sont établis dans la grande Forêt de Loren, en Bretagne. Là, ils ont bâti le plus puissant des royaumes elfiques du Vieux Monde. Ils y vivent en paix, loin de leurs cousins d'au-delà des mers, et

s'aventurent rarement hors de leur forêt.

Des ruines antiques de Tor Alessi, émergea l'Anguille, une somptueuse cité bretonienne édifiée par Elfes et Humains, main dans la main. En échange de leurs efforts et de leur savoir, les Elfes se virent octroyer leur propre quartier dans la ville. Il arriva la même chose dans de nombreuses cités du Vieux Monde, si bien qu'on a coutume de dire que les belles villes doivent toujours une part de leur splendeur aux façons des Elfes.

Les Maisons elfiques conclurent des accords et scellèrent des pactes avec les royaumes humains. Elles leurs promirent assistance en temps de guerre et les initièrent à leurs arts, leur histoire dont ils n'avaient jamais entendu parler. En retour, les Elfes reçurent leurs propres terres chez les Hommes, où ils purent vivre comme bon leur semblait. C'est ainsi qu'aujourd'hui encore, les familles en leur temps exilées de Tiranoc sont présentes dans les quartiers elfiques des grandes cités des Hommes.

Jamais les Elfes du Vieux Monde ne renoncèrent à leur héritage et leurs traditions ancestrales. Celles d'avant la Déchirure sont encore bien présentes dans leurs communautés. De bien des façons, ils sont plus proches des Hauts Elfes d'antan que des résidents actuels d'Ulthuan. Les enfants de Tiranoc bénéficiaient d'une espérance de vie considérable. Nulle doute que le sang des tout premiers Elfes coule encore dans leurs veines tandis qu'à Ulthuan, leurs secrets sont maintenant perdus.

Ces Elfes aiment à se surnommer les Dépossédés, les héritiers perdus de Tiranoc. Ils chantent qu'un jour, leur patrie leur reviendra de droit et qu'ils seront chez eux, à Ulthuan, comme partout dans le Vieux Monde.

Les Elfes du Vieux Monde sont des combattants aguerris. Ils parcourent le monde en quête de réponses à leurs tourments, noient leur rancœur dans le sang des Orques et des malfaisantes créatures qui firent d'eux des apatrides.

Pétris d'amertume sont les Elfes. Hautains, fiers et grands seigneurs, ce sont des êtres méfiants, réputés pour exceller tant dans les arts de la magie que dans ceux du combat.

Leur vœu le plus cher est de reprendre possession des trésors de leur peuple. À Ulthuan, on les accueillerait en héros ; ils seraient acclamés et récompensés. Ils rêvent

à des terres qui seraient leurs, un nouveau royaume ! Parmi ces trésors, il y a le plus grand, jadis volé par les Nains, la couronne du Roi Phénix. Peut-être ces pouilleux avec leurs barbes de boucs accepteraient-ils de l'échanger ? Et s'ils refusent d'entendre raison, c'est par les armes qu'elle sera reprise !

• INTRODUCTION •

Cette boîte contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer à Warhammer Quest avec un nouveau Guerrier : une Fiche Guerrier, un Pion Guerrier, une Carte Équipement, un livret de règles, des cartes spéciales, la figurine Citadel de l'Elfe Ranger.

Ce livret est divisé en trois chapitres : Le premier sert pour les parties classiques ; il explique comment jouer l'Elfe Ranger à Warhammer Quest. Le deuxième sert aux parties avancées avec des règles de progression du personnage, une Table de Niveaux, des sorts, des compétences, des règles spéciales. Le troisième vous donne quelques ficelles pour jouer l'Elfe Ranger dans vos parties Jeu de Rôle.

RÈGLES POUR WARHAMMER QUEST

Vous allez pouvoir échanger un des quatre Guerriers traditionnels de la boîte de base avec l'Elfe Ranger. Les règles qui suivent vous expliquent comment jouer votre nouveau Guerrier. Commencez par remettre le matériel du Guerrier que vous remplacez pour utiliser celui de l'Elfe Ranger.

Pensez bien à confier la lanterne à l'un des membres du groupe si le Barbare ne participe pas à l'aventure.

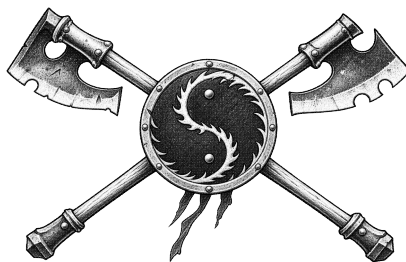
POUR LES COMPAGNIES NOMBREUSES

Il est parfaitement possible de constituer un groupe avec plus de quatre Guerriers. Assurez-vous tout de même qu'il y ait assez de Monstres pour tout le monde dans votre partie ! Les tables et les cartes de Warhammer Quest sont calibrées pour quatre aventuriers. Si vous entrez dans le donjon à quinze, vous risquez de mourir d'ennui ! En règle générale, si vous jouez à cinq ou six, augmentez l'effectif des Monstres dans les mêmes proportions.

Par exemple, avec six joueurs, vous augmentez votre groupe de 50%. À chaque rencontre avec des Monstres, placez-en moitié plus (+50%). Avec une carte qui annonce « 1D6 Orques », lancez le dé comme d'habitude et modifiez son résultat en conséquence. 4 sur le dé pour ce groupe d'Orques devient un 6, et ainsi de suite.

• L'ELFE RANGER •

L'Elfe Ranger de Warhammer Quest est un Dépossédé, fils d'une noble Maison elfique de L'Anguille. Il s'est mis en quête des trésors perdus qui reposent sous les Montagnes du Bord du Monde. Il acceptera de côtoyer ces vauriens d'aventuriers le temps nécessaire pour mener à bien sa quête. Il est même disposé à faire un effort avec les Nains parce qu'après tout, on a parfois besoin d'un mal pour un bien.



RANGER... MAIS CHEVALIER OU MAGE ?

Lorsqu'un Dépossédé répond à l'appel de l'aventure, il rêve de gloire, de fortune et de vengeance ; mais sa voie elle, est encore incertaine. Ses émotions le placent face à une alternative. Emboîtera-t-il les pas chevaleresques d'Aenarion, de Caledor, de Tyrion ou bien ceux des grands mages que furent Teclis et Bel-Korhadris. Quoi qu'il en soit, chez les Elfes, les mages savent se battre et les combattants sont toujours réceptifs à la magie.

Commencez donc par choisir la voie de votre Elfe Ranger : Chevalier ou Mage. Qu'il soit l'un ou l'autre, son profil de Guerrier reste le même.

Points de Vie	1D6+7
Mouvement	4
Combat	4
Tir	5+
Force	3
Endurance	3
Initiative	5
Attaques	1
Blocage	3+



ÉQUIPEMENT

Le Elfe Ranger commence la partie avec une Couronne de Guerre de Tiranoc.

La Couronne de Guerre lui permet de geler le temps et de s'octroyer une Phase des Guerriers supplémentaire. Il peut donc jouer deux fois dans le même tour, une fois par aventure.

ARMES

L'Elfe Ranger est équipé d'une épée qui inflige 1D6 + Force (3) lorsqu'elle touche.

Armure

L'Elfe Ranger porte une armure d'écailles qui lui confère +1 en Endurance.

Appliquez les règles suivantes en fonction de la voie qu'il a choisie...

• LA VOIE DU MAGE •

Un Ranger Mage débute la partie avec trois sorts. Chaque sort porte un nom, une description, appartient à un type (Attaque - Défense - Soins) et possède ses règles de jeu. Rappelez-vous : Les sorts d'Attaque sont lancés seulement pendant la Phase des Guerriers, à la différence des autres sorts (Soins par exemple) qui eux peuvent intervenir n'importe quand.

LES SORTS DU RANGER

Aura de Vitalité

Soins

Une aura dorée enveloppe le Ranger. La lumière se diffuse et finit par baigner toute la zone.

Chaque Guerrier présent sur la section de donjon regagne 1 Point de Vie.

Onde de Choc

Attaque

Le Ranger fait appel à la magie qui jadis, submergea les terres glacées de Naggaroth. Il invoque une onde de choc qui se répand dans tout le donjon.

Le Ranger choisit un Monstre (présent sur cette section) et lance un dé. Sur 3+, le sort inflige 1D6+1 Blessures (avec réduction d'Endurance et d'armure).

Quand l'onde de choc a touché, elle poursuit sa route sur un deuxième Monstre choisi par le Ranger. Lancez un dé ; sur 3+, ce Monstre est touché et blessé lui aussi. Continuez avec les autres Monstres, un par un.

Un Monstre peut être ciblé seulement une fois par tour. Dès que l'onde de choc rate une fois sa cible, elle se disperse et le sort prend fin.

Épée d'Aenarion

Attaque

Le Ranger grimace de douleur. Une lame de sang se matérialise dans sa main. La mort va frapper !

Choisissez un Monstre au contact du Ranger. Il est touché pour 1D6 Blessure(s) sans réduction d'Endurance ou d'armure.

LES ELFES RANGERS ET LA MAGIE

Bien que pratiquants chevronnés de la magie, les Elfes Rangers sont beaucoup moins versés dans les arts arcaniques que les Sorciers. Eux, lui ont consacré leur vie.

Un Ranger Mage peut lancer un seul sort par tour.

LA PHASE DE POUVOIR

Lorsqu'il lance un sort, le Ranger Mage fait appel aux vents de magie de la même façon que le Sorcier humain. Le dé lancé pendant la Phase de Pouvoir (celui qui donne le Pouvoir du Sorcier et déclenche les Événements Imprévus), sert aussi à déterminer avec quelle difficulté le Ranger lance son sort.

Résultat du dé (Phase de Pouvoir)	Difficulté pour lancer un sort
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+
6	2+

Avec un 4 sur le dé pendant la Phase de Pouvoir, le Ranger Mage lance son sort sur un résultat de 3+ pour ce tour.

SORTS DE SOIN ET OR

Le Ranger Mage gagne 5 Pièces d'Or pour chaque Point de Vie soigné auprès d'un compagnon.

• LA VOIE DU CHEVALIER •

Le Ranger Chevalier débute la partie avec la compétence *Lames de la Mort*, un arc et une épée.

C'est un arc de Force 3 qui tire une fois par tour. Voir le Livre de Règles de Warhammer Quest pour l'usage des armes à distance.

COMPÉTENCE - LAMES DE LA MORT

Le Ranger Chevalier a bénéficié d'un solide enseignement dans les arts de la guerre. Il sait tirer profit de la moindre faiblesse de son adversaire, briser sa garde et infliger des blessures fatales avec sa lame elfique.

Cette compétence prend effet quand le Ranger réussit à « toucher » son adversaire (touche réussie sur le dé). Déterminez les Blessures comme d'habitude (Coup Mortel...)

Une fois la première Attaque réussie (même si aucune Blessure n'a été infligée du fait de l'Endurance, de l'armure...), le Ranger bénéficie d'une deuxième Attaque. Jouez cette attaque de façon habituelle.

Aucun coup supplémentaire n'est accordé pour ce tour si le Ranger rate sa première Attaque.

• LES ELFES RANGERS & LES TRÉSORS •

LES CHEVALIERS

Un Ranger Chevalier peut s'équiper de toutes les armes et armures magiques, excepté celles conçues pour ou par les Nains.

LES MAGES

Un Ranger Mage porte seulement son armure d'origine. Aucune autre armure n'est autorisée pour lui. Il a accès aux trésors réservés aux Sorciers.

TRÉSORS LIÉS AUX SORTS

Certains trésors facilitent le lancement des sorts (ajout sur le dé) ou procurent une réserve de Pouvoir Magique. Le Ranger Mage n'est pas un lanceur de sort traditionnel. Avec lui, ces objets n'ont pas les mêmes effets. Considérons que tout objet qui stocke du Pouvoir ajoute en fait +1 au résultat du dé lorsque le Mage lance son sort.



Par exemple, avec le Joyau Funeste, le Ranger Mage lance son sort sur 3+ une fois par aventure (sans tenir compte de la difficulté déterminée pendant la Phase de Pouvoir). Avec l'Orbe de Toute Puissance, il gagne +1 sur son dé lorsque qu'il tente de lancer son sort.

• RÈGLES AVANCÉES •

Avec les Règles Avancées, vous allez pouvoir conserver votre Elfe Ranger d'une partie à l'autre. Votre personnage va s'aguerrir au fil des aventures et devenir de plus en plus fort.

Ce chapitre vous explique comment faire progresser votre Elfe Ranger jusqu'au Niveau 10. Vous trouverez des règles spéciales pour les séjours en ville, pour

l'entraînement, de nouveaux sorts et des nouvelles compétences.

Pour l'instant, votre Elfe Ranger débute au Niveau 1 comme Novice. Contentez-vous de suivre les règles du premier chapitre.



• RESTRICTIONS POUR LES TRÉSORS, L'ÉQUIPEMENT, LES ARMES ET & ARMURES •

Les restrictions en question dépendent de la spécialité de votre Elfe Ranger : Ranger Mage ou Chevalier.

Armes et Armures

En règle générale, toutes les armes, armures et trésors accessibles à l'Elfe de la boîte de base le sont aussi à l'Elfe Ranger. Il peut se servir de n'importe quelle lame, n'importe quel arc ou arme de jet, tant qu'il ne s'agit pas d'une arme à poudre.

Trésors des Chevaliers

Le Chevalier peut s'équiper de n'importe quelle arme et armure magiques, excepté celles conçues pour ou par les Nains.



Trésors des Mages

La seule armure que le Mage tolère est celle qu'il porte au départ, son armure d'écailles. Il n'en achète aucune autre, n'en accepte aucune comme trésor. Le Ranger Mage peut s'équiper des trésors réservés à l'Elfe et au Sorcier. Concernant les Trésors du Sorcier, il doit respecter certaines limites.

Trésors liés aux sorts

Certains trésors facilitent le lancement des sorts (ajout sur le dé) ou procurent une réserve de Pouvoir Magique. Le Ranger Mage n'est pas un lanceur de sort traditionnel. Avec lui, ces objets n'ont pas les mêmes effets. Considérons que tout objet qui stocke du Pouvoir ajoute en fait +1 au résultat du dé lorsque le Mage lance son sort.

Par exemple, avec un Joyau Énergétique (*Règles Avancées*, Trésors des Salles Donjon, Objets Magiques, Objet 12 page 69), déterminez le montant de la réserve de Pouvoir Magique comme d'habitude. Le Ranger dépense ces points pour lancer son sort plus facilement : 1 Point donne +1 sur le dé. Il engage les points un par un.

Quelques objets sont exclusifs au Sorcier. L'Elfe Ranger ne peut en aucun cas se servir des artefacts suivants :

Le Livre des Arcanes Magiques

La Tablette d'Adain

La Broche de Pouvoir

Le Calice de Sorcellerie

• LES ELFES RANGERS ET LA MAGIE •

Avec les Règles Avancées, le nombre de sorts que l'Elfe Ranger peut lancer par tour dépend de son titre et de sa voie. Il débute l'aventure en tant que Novice. Sa Table de Niveaux spécifie qu'il devient Champion au Niveau 2 et ainsi de suite.

Avec les règles de base, le Ranger Mage est le seul à maîtriser les sorts. Avec les Règles Avancées, le Ranger Chevalier a lui aussi accès à la magie. Le gain de sorts et de compétences est expliqué plus loin dans le livret. Voici déjà deux Tables qui vous donnent le nombre de sorts que le Ranger peut lancer dans un tour en fonction de son titre et de sa voie.

RANGER CHEVALIER

Cette Table donne le nombre de sorts qu'un Ranger qui suit la voie du combat peut lancer par tour. Les sorts d'Attaque sont lancés pendant la Phase des Guerriers ; les autres à n'importe quel moment.

Titre	Nombre de sorts par tour (tentatives)
Novice	aucun
Champion	1
Héros	2
Seigneur	3

RANGER MAGE

Cette Table donne le nombre de sorts qu'un Ranger qui suit la voie de la magie peut lancer par tour. Les sorts d'Attaque sont lancés pendant la Phase des Guerriers ; les autres à n'importe quel moment.

Titre	Nombre de sorts par tour (tentatives)
Novice	1
Champion	2
Héros	3
Seigneur	4

Attention : Une tentative ratée compte comme un sort dans le total autorisé par tour. Le Ranger peut essayer de lancer le même sort autant de fois qu'il le souhaite (en tenant compte de ses limites). Un sort

lancé avec succès ne peut plus l'être avant le tour suivant.



LA PHASE DE POUVOIR

Lorsqu'il lance un sort, le Ranger Mage fait appel aux vents de magie de la même façon que le Sorcier humain. Le dé lancé pendant la Phase de Pouvoir (celui qui donne le Pouvoir du Sorcier et déclenche les Événements Imprévus), sert aussi à déterminer avec quelle difficulté le Ranger lance son ou ses sorts.

Résultat du dé (Phase de Pouvoir)	Difficulté pour lancer un sort
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+
6	2+

Avec un 4 sur le dé pendant la Phase de Pouvoir, le Ranger Mage lance son sort sur un résultat de 3+ pour ce tour.

Par exemple, le Sorcier obtient 4 sur son dé pendant la Phase de Pouvoir. Un Ranger Mage avec le Titre de Héros peut tenter de lancer trois sorts au cours de ce tour et chaque tentative requière un 3+ sur son dé.

• SORTS & COMPÉTENCES DE L'ELFE RANGER •

Les compétences et les sorts de l'Elfe Ranger sortent de l'ordinaire par rapport à celles et ceux des autres Guerriers. En progressant dans les Niveaux, il devient de plus en plus performant. Prenons le sort *Tempête de Lames* comme exemple. Ses effets gagnent en intensité avec l'expérience du Ranger.

Ce gain d'efficacité dépend en général du titre du personnage (pas de son Niveau). Il prend la forme d'un ajout sur le dé pour lancer son sort ou valider sa compétence.

Exemple de Sort - Tempête de Lames

Une nuée de lames tourbillonne autour du Ranger. Ses ennemis sont écorchés vif !

Tous les Monstres au contact du Ranger risquent d'être touchés. Lancez 1D6 pour chacun. La Table indique le résultat requis sur le dé :

Titre	Résultat sur le dé
Novice	6
Champion	5
Héros	4
Seigneur	3

Un Monstre touché subit 1 Blessure par Niveau du lanceur, sans réduction d'Endurance ou d'armure.

À mesure que votre Ranger progresse, prenez note de ses nouveaux sorts et nouvelles compétences, mais actualisez aussi les effets de ceux qu'il maîtrise déjà.

COMPÉTENCE DU CHEVALIER

Le Ranger débute sa carrière de Chevalier avec la compétence *Lames de la Mort*, comme spécifié sur sa Fiche Guerrier et page 5 de ce livret. Quand vous jouez avec les Règles Avancées, votre Ranger a beau avoir plusieurs Attaques sur son profil avancé, il obtient la seconde Attaque de cette compétence seulement si la PREMIÈRE touche.

• LES RANGERS EN VILLE •

Pendant ses séjours en ville, l'Elfe Ranger peut visiter tous les sites ordinaires (comme les diverses échoppes) et tous ces endroits :

L'Alchimiste, le Tripot, le Temple, la Taverne (avec -2 sur le dé de la Table des Événements), le Quartier Elfique, la Guilde des Sorciers.

Réservée pour lui, l'Elfe Ranger peut aussi se rendre à la Maison Noble Elfique.

Bien entendu, tous les jets de dé pour trouver un site particulier suivent les règles habituelles.

LA GUILDE DES SORCIERS

Un Elfe Ranger doit connaître au moins un sort pour entre chez les Sorciers.

Ici, l'Elfe se comporte de façon la plus suffisante. Il refuse de payer pour entrer. Il qualifie l'endroit de « misérable taudis », traite les Sorciers humains qui l'accueillent de « misérables gueux » et exige qu'on lui présente sur l'instant le « Haut Seigneur » de cette maison. Autant dire que ses façons sont modérément appréciées, surtout dans les grandes villes avec une guilde de renom. Il a de fortes chances d'être mis dehors comme un malpropre.

Lancez 1D6 sur la Table pour déterminer comment se passe la visite cette fois-ci :

- 1 Les Sorciers n'en reviennent pas du culot de ce type ! Ils le dénoncent sur le champ au Prévôt. Lancez un dé sur la Table du Prévôt pour connaître la suite...
- 2-3 Les sorciers ne sont nullement impressionnés par les mauvaises manières du Ranger. Ils lui claquent la porte au nez. S'il souhaite se présenter à nouveau, il lui en coûtera 1D6 x 100 Pièces d'Or.
- 4 Les Sorciers refusent l'entrée à ce malotru. Sa prochaine visite lui coûtera 1D6 x 50 Pièces d'Or.
- 5-6 Le Ranger réussit à rentrer sans payer. L'accueil est froid comme la glace mais il arrive quand même à faire ses emplettes.

TABLE DU PRÉVÔT

- 1 Le Ranger s'est montré si déplaisant avec tout le monde et son attitude avec le Prévôt est tellement agressive qu'il est mis à la porte de la ville. Il peut attendre ses compagnons à la sortie mais il doit régler ses dépenses journalières comme d'habitude.
- 2 Le Prévôt déclare le Ranger « simple d'esprit ». Le sergent lui confisque ses armes et le met en prison pour 2D6 jours. Pendant qu'il croupit dans sa cellule, il n'a rien à régler comme dépenses journalières et ne teste pas les Événements Citadins.
- 3 Le Prévôt intervient avant l'incident en public. Il écarte le Ranger des habitants qui le couvrent d'insultes. Il le met en cellule pour 1D6 jours. Le Ranger n'a rien à régler comme dépenses journalières pendant tout ce temps et ne teste pas les Événements Citadins.
- 4-5 Le Prévôt estime qu'il n'a pas de temps à perdre avec de pareilles sottises. Il n'empêche que justice doit être rendue. Il charge donc les Sorciers de décider de la peine. Le Ranger est changé en crapaud pour le reste de la journée, histoire de lui donner une bonne leçon. Bien sûr, la journée est perdue.
- 6 Le Ranger reçoit un rappel à la loi accompagné d'une amende de 1D6 x 10 Pièces d'Or. Il peut retenter sa chance à la guilde le lendemain, s'il le souhaite.

Une fois dans les murs de la Guilde, l'Elfe Ranger peut s'acheter un bâton de Sorcier s'il est magicien. Il pourra le recharger lors d'une prochaine visite. Le Ranger peut jouer les Consultations, qu'il soit Mage ou Chevalier. Il ne peut pas changer ses sorts ou acheter des potions. Pour lui, ces breuvages préparés par des humains ont un goût infecte et sont tout juste bons pour ces paysans d'Elfes Sylvaïns.

• LE QUARTIER ELFIQUE •

Ici, le Ranger ne porte aucun intérêt aux plantes qui servent à préparer les potions. Il laisse ces vulgarités aux Elfes Sylvaïns. Il achète tout de même du pain de voyage mais par pur mépris, il tient à en payer trois fois le prix. Il a accès à tout ce qu'il veut en matière d'armure... comme d'habitude.

LA MAISON NOBLE ELFIQUE

Les Dépossédés de Tiranoc font perdurer leurs traditions, même s'ils n'ont plus ni royaume, ni armée. Il faut encore compter avec eux dans les communautés elfiques du Vieux Monde. Ils conservent des Maisons Nobles, implantées dans les Quartiers Elfiques des grandes villes impériales et bretoniennes. Ils y vivent entre eux, sans chercher à fréquenter qui que ce soit

Tous les Elfes sont les bienvenus dans ces belles demeures. Ils peuvent venir y passer du temps parmi leurs frères, prendre des nouvelles du monde et se remémorer leurs vieilles histoires, toujours celles de la trahison des Hauts Elfes et de la chute de Tiranoc. Les Elfes Rangers voyagent beaucoup et partout. Leurs Maisons Nobles forment un réseau particulièrement bien informé quant aux événements qui façonnent le Monde de Warhammer. D'Ulthuan aux sables d'Arabie, des montagnes de Norsca aux Principautés Frontalières et plus loin encore, ils savent tout.

Les Rangers portent un grand intérêt à tout ce qu'ils peuvent apprendre sur ces contrées lointaines. Les citadins et leur vie étriquée leur inspirent le dédain et l'ennui. Ils font d'ailleurs peu de distinction entre les Nains, les Elfes ou les Hommes. Pour ces individus, ne comptent que leur satisfaction et leurs intérêts personnels

TROUVER UNE MAISON NOBLE

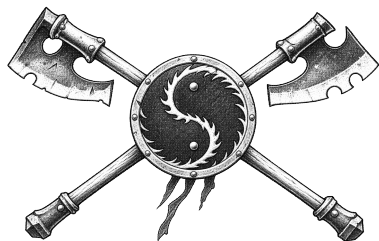
On trouve les Maisons Nobles seulement dans les villes et toujours dans le Quartier Elfique (s'il y en a un). Le joueur doit totaliser 7+ sur trois dés pour trouver l'endroit...

C'est là que l'Elfe Ranger vient s'entraîner lorsqu'il gagne un Niveau. Son profil évolue, ses sorts et ses compétences aussi. Il doit régler le coût en Or comme d'habitude.

Il est possible d'acheter des denrées rares ici. Les Elfes Rangers sont connus pour

leur légèreté et leur préciosité. Ils adorent les bijoux, les étoffes, apprécient les bons vins, les épices. Il est toujours difficile d'emporter ces raffinements en voyage mais, lorsqu'ils sont au bout du monde, penser aux bienfaits de la civilisation les reconforte.

Dans une Maison Noble, on trouve souvent des objets d'art ou culturels uniques en leur genre. Les Dépossédés aiment par-dessus tout monnayer ce genre de raretés.



Dès qu'un Elfe Ranger met un pied dans une Maison Noble, il doit déployer de gros efforts pour résister à la tentation d'acheter une de ces curiosités exotiques. Lancez 1D6 : Sur 2+, rien de bien intéressant n'attire son intérêt. Sur 1, il est frappé par la beauté d'un objet et ne peut résister. S'il en a les moyens, il doit l'acheter à tout prix. Cet achat passe AVANT l'entraînement !

D6	Objet	Prix
1	De la soie d'Ulthuan <i>Quelle splendeur !</i>	2000
2	Des bijoux des Îles du Dragon <i>Ils scintillent comme des cristaux de neige !</i>	1500
3	Des épices d'Arabie <i>Ces senteurs sont divines !</i>	1000
4	De grands crus de Bretagne <i>Une année d'exception !</i>	750
5	Des mets exotiques de Tillée <i>Un régal pour le palais !</i>	500
6	Un vase ancien de Lustrie. <i>Pour compléter ma collection !</i>	300

NOUVELLES ET RUMEURS

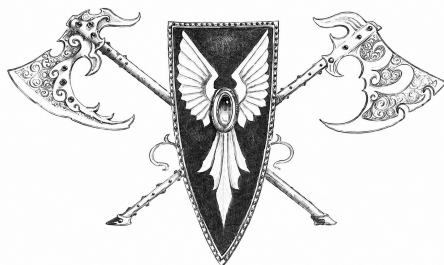
Pendant son séjour à la Maison Noble, le Ranger entend parler des nouvelles récentes du monde. Des informations bien particulières à propos de certains Monstres par exemple,

l'existence de bases ou des rumeurs de trésors cachés, mais aussi les échos en provenance d'Ulthuan ou de Loren. Lancez un dé sur la Table pour savoir s'il apprend quelque chose de vraiment utile :

TABLE DES NOUVELLES

D6 Nouvelles

- 1 Rien d'intéressant.
- 2 Le Ranger devise avec un ami qu'il n'a pas vu depuis des lustres. À son prochain entraînement, celui-ci apportera son aide (+1 sur le dé qui détermine l'entraîneur).
- 3 Le Ranger met la main sur la carte d'un donjon. Il devient le Leader de la prochaine aventure (s'il le souhaite).
- 4 Mise en garde contre un type de Monstre dans le prochain donjon. Pendant l'aventure, le Ranger peut déclarer à n'importe quelle rencontre qu'il s'agit du Monstre en question. Il double ses Attaques pendant le premier tour du combat.
- 5 L'Elfe entend parler d'une forte somme en or présente à la fin du prochain donjon auquel il prend part. Il y en a pour 5D6 x 1000 Pièces d'Or. À lui de partager l'information... ou non !
- 6 L'Elfe apprend l'existence d'un objet enterré dans les montagnes. Lors du prochain donjon, il peut s'octroyer un trésor en plus de tous ceux qu'il a déjà trouvés (même si le partage n'est pas équitable).



LE SEIGNEUR DE LA MAISON NOBLE

Dès qu'un Ranger passe le seuil d'une Maison Noble, il est accueilli en frère à bras ouverts. Les Dépossédés sont peu nombreux ; l'arrivée de l'un d'eux est l'occasion de grandes réjouissances.

Chaque Maison Noble compte au moins un Ranger résident permanent qui s'occupe en personne des visiteurs. Il est souvent très âgé et considéré par ses pairs comme le Seigneur de la demeure. Il doit son rang à sa naissance, aux exploits qu'il a accomplis par le passé ou plus simplement, à son charisme. Les Seigneurs s'absentent rarement de la Maison Noble. Leur rôle se cantonne à rassembler les informations qui transitent par leur domaine.

Ces Elfes qui régissent les Maisons Nobles n'ont pas d'âge. Ils comptent parmi les individus les plus sages au monde. Les Rangers peuvent apprendre énormément à leur contact.

La première chose que fait un Ranger Elfe après une longue absence est venir saluer le Seigneur des lieux. S'exonérer de cette visite serait considéré comme un exemple d'incorrection et ne sera jamais toléré plus d'une fois. La nouvelle d'un comportement aussi discourtois fera le tour du Monde de Warhammer plus vite que sur le Net. Les portes de toutes les Maisons Nobles lui seront fermées sans condition.

C'est la coutume d'offrir un tribut au Seigneur d'une Maison Noble, pour la protection qu'il offre en ces lieux. En échange d'un peu d'or ou de trésors, le Seigneur accordera au Ranger une journée entière en sa compagnie. Tous deux parleront du monde et lui, dispensera son savoir et sa très grande sagesse. Les Rangers sortent de ce long entretien fatigués mais instruits, forts d'enseignements qui leur seront utiles pour leur prochaine aventure.

À Warhammer Quest, les bénéfices d'une telle entrevue sont déterminés par les Tables suivantes ; une pour le Mage, une pour le Chevalier. Il en coûte au Ranger 1D6 x 100 Pièces d'Or. En échange de cette somme, il reçoit l'instruction du Seigneur sous forme de conseils, d'avertissements...

Une fois réglée sa contribution, le Ranger lance 1D6. Le résultat donne le nombre de dés autorisé sur sa table.

TABLE DU MAGE DANS LA MAISON NOBLE

- 1 *La conversation tourne autour de la magie et le Ranger apprend...*

Une fois lors de la prochaine aventure, le Ranger bénéficiera d'une tentative supplémentaire pour lancer un sort.

- 2 *Le Seigneur de cette Maison Noble est lui-même un puissant mage. Il donne un cours au Ranger sur les vents de magie.*

Une fois lors de la prochaine aventure, le Ranger ajoutera +1 au dé de Pouvoir.

- 3 *Cette discussion sur les rapports entre magie et réalité physique est passionnante. Le Seigneur démontre comment les forces surnaturelles peuvent dévier les coups.*

Le Ranger gagnera +1 en Endurance pendant un tour lors de sa prochaine aventure.

- 4 *Le Seigneur en dit plus au Ranger à propos de sa Couronne de Guerre.*

Lors de sa prochaine aventure, le Ranger pourra faire usage de sa couronne deux fois.

- 5 *Le Seigneur fait don au Ranger d'une petite gemme, source dit-il, d'un grand pouvoir magique.*

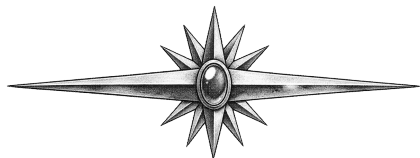
Une fois lors de la prochaine aventure, le Ranger pourra lancer un sort automatiquement, quel que soit le résultat du dé de Pouvoir.

- 6 *Le vieux maître de la Maison Noble accroche une petite broche au revers de la cape du Ranger. Celle-ci est imprégnée d'énergie ; c'est un très beau cadeau.*

Une fois lors de la prochaine aventure, le Ranger pourra accroître les effets de son sort d'1D6.

TABLE DU CHEVALIER DANS LA MAISON NOBLE (Lancez 1D6)

- 1 *Le Seigneur de cette Maison est un grand Guerrier. Il est très vieux mais prend plaisir à faire quelques passes d'arme avec le Ranger pour montrer sa maîtrise.*
- Une fois lors de la prochaine aventure, le Ranger bénéficiera d'une Attaque supplémentaire...
- 2 *D'après le Seigneur de cette maison, un aventurier ne peut pas compter seulement sur ses compétences ou sur ses sorts. Il doit être attentif à tout ce qui l'entoure, aux signes : « Tends l'oreille aux pierres du donjon. Elles aussi ont leur mot à dire... » Le Ranger décide d'être plus ouvert désormais.*
- Le Ranger gagne +1 Pion Chance pour la prochaine aventure.
- 3 *Ce Seigneur sait tout sur tout ; il a des yeux et des oreilles partout. Ils vérifie si personne ne l'espionne et chuchote à l'oreille du Ranger.*
- Le Ranger gagne un dé supplémentaire sur la Table des Nouvelles.
- 4 *Le Seigneur révèle qu'on lui a confié la garde d'un artefact magique ancestral. Cette antiquité accorderait un grand pouvoir aux membres de la lignée de Tiranoc.*
- Lors de sa prochaine aventure, le Ranger pourra faire usage de sa Couronne de Guerre deux fois.
- 5 *Le Seigneur fait une démonstration d'escrime. Le Ranger doit améliorer la fluidité de son geste pour gagner en précision, mais aussi en élégance lorsqu'il combat.*
- Pendant un tour lors de sa prochaine aventure, le Ranger gagnera +1 sur ses jets pour Toucher.
- 6 *Après une interminable passe d'arme, le Ranger se retrouve une fois encore à terre, à la merci du Seigneur. Le vieil Elfe sourit de toutes ses dents et ses yeux montrent l'éclat de celui qui va prendre une vie : « Si tu étais un Orque ou un Homme-Bête », crache-t-il en perdant sa contenance, « je te tuerais comme ÇA ! » Rapide comme l'éclair, il abat son épée sur une armoire en chêne et en fait du petit bois. Le Ranger n'a jamais vu cela. Quelle force !*
- Une fois lors de sa prochaine aventure, le Ranger gagnera +2 en Force pour déterminer les Blessures d'un coup qui « touche ».



• L'ENTRAÎNEMENT •

L'entraînement que subit l'Elfe Ranger est nettement moins académique que celui des autres Guerriers. Dans une Maison Noble, on ne trouve pas de terrain d'entraînement, ni d'instructeurs à proprement parler. Cela dit, une chose est sûre : Il y aura toujours un autre Ranger de passage qui lui aussi cherchera à s'entraîner. Tous deux vont passer du temps ensemble et chacun va affiner sa maîtrise du combat.

L'entraînement à deux aiguisé les sens des Rangers. Chacun profite de l'expertise de l'autre et tous deux en sortent meilleurs. Les Elfes Rangers reconnaissent combien ces Maisons Nobles sont indispensables et c'est de bonne grâce qu'ils versent leur dû en or. La fermeture ou l'abandon d'une Maison Noble cause toujours un grand émoi parmi les Dépossédés. Avec elle, c'est une part de leur héritage qui meurt aussi.

RÈGLES POUR L'ENTRAÎNEMENT

L'Elfe Ranger peut suivre l'entraînement qui lui permet de gagner un Niveau s'il est en mesure de régler son coût en or.

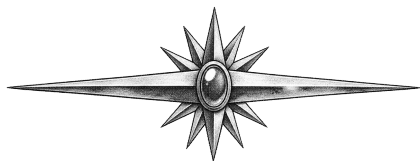
Les caractéristiques de son profil augmentent, comme mentionné sur la Table de Niveaux. Le Ranger gagne aussi une nouvelle compétence ou un nouveau sort à chaque Niveau.

TABLES DES COMPÉTENCES ET DES SORTS

Vous trouverez à la fin de cette section une Table de Compétences et de Sorts accessibles au Ranger avec son nouveau Niveau. Il y a une seule Table ; le Mage et le Chevalier utilisent la même. Celle-ci est étalonnée de -8 à 22. Cette Table est calibrée pour favoriser le Mage avec les sorts et le Chevalier avec les compétences. Les compétences sont cependant accessibles au Mage et les sorts, au Chevalier.

Le Ranger qui s'entraîne lance une fois les dés sur la Table des Compétences et des Sorts. Le Chevalier lance 2D6 + son nouveau Niveau. Le Mage lance 2D6 - son nouveau Niveau. Le résultat reporté dans la Table attribue une compétence ou un sort.

Par exemple, un Ranger Mage s'entraîne pour passer au Niveau 5. Il lance 2D6 et retire 5 du résultat : Il obtient 1 et 2 sur ses dés, donc 3 en tout. $3 - 5$ (son Niveau) = - 2. Avec - 2, le sort *Tempête de Vengeance* rejoint les pages de son grimoire.



Un Ranger qui gagne une compétence ou un sort qu'il maîtrise déjà peut relancer les dés. S'il obtient encore le même résultat, il rejoue une fois, mais c'est tout. Si le hasard s'obstine, il ne gagne rien de plus cette fois.

ENTRAÎNEURS

Trouver un adversaire à sa mesure n'est pas toujours aisé. Il arrive que le Ranger endosse le rôle de mentor à l'égard d'un novice qui a bien peu à lui apprendre en échange. En fait, toutes les rencontres ont

du bon ; on apprend toujours de l'autre, même un peu. Lancez un dé sur cette Table pour déterminer qui le Ranger côtoie pendant son séjour : Quelqu'un de plus, ou de moins expérimenté que lui ?

- 1 Le Ranger rencontre quelqu'un de moins expérimenté que lui.
- 2-4 Tous deux se valent en matière d'expérience.
- 5-6 Le Ranger rencontre quelqu'un de bien plus expérimenté que lui.

S'entraîner avec quelqu'un de moins expérimenté :

Le Ranger paye son dû et ajuste son profil. Au lieu d'ajouter son Niveau à son tirage sur la Table des Compétences et des Sorts, le Chevalier déduit 1D6 du résultat. Le Mage lui, ajoute 1D6.

S'entraîner avec quelqu'un d'équivalent :

Le Ranger s'entraîne comme d'habitude. Il paye son dû, lance les dés sur la Table des Compétences et des Sorts en modifiant le résultat avec son nouveau Niveau.

S'entraîner avec quelqu'un de plus expérimenté :

Le Ranger s'entraîne comme d'habitude. Il paye son dû, lance les dés sur la Table des Compétences et des Sorts en modifiant le résultat avec son nouveau Niveau.

S'il le souhaite, un Ranger Chevalier peut lancer un nouveau D6 et bonifier son score final en restant dans la marge de ce dé. S'il obtient 4, il peut ajouter +1, +2, +3 ou +4 au résultat, avant de consulter la Table des Compétences et des Sorts.

Le Ranger Mage procède de la même façon mais lui, réduit son score avec la marge de son D6. Sur un 3, il peut minorer son résultat de -1, -2, -3.

CHANGER DE VOIE

Un Chevalier dont les sorts deviendraient plus nombreux que ses compétences (et inversement) change de voie. Les règles sur les armures, les armes, le lancement des sorts, l'accès aux trésors... sont affectées. Désormais, vous vous entraînez dans le cadre de votre nouvelle voie.

• TABLE DES COMPÉTENCES ET DES SORTS •

- 8 SORT Attaque

Tempête de Lames

Une nuée de lames tourbillonne autour du Ranger. Ses ennemis sont écorchés vif !

Tous les Monstres au contact du Ranger risquent d'être touchés. Lancez 1D6 pour chacun. La Table indique le résultat requis sur le dé :

Titre	Résultat sur le dé
Novice	6
Champion	5
Héros	4
Seigneur	3

Un Monstre touché subit 1 Blessure par Niveau du lanceur, sans réduction d'aucune sorte.

- 7 SORT Attaque

Aura de Vitalité

Une aura dorée enveloppe le Ranger. La lumière se diffuse et finit par baigner toute la zone.

Chaque Guerrier présent sur la section de donjon regagne 1 Point de Vie par Niveau du lanceur.

- 6 SORT Défense

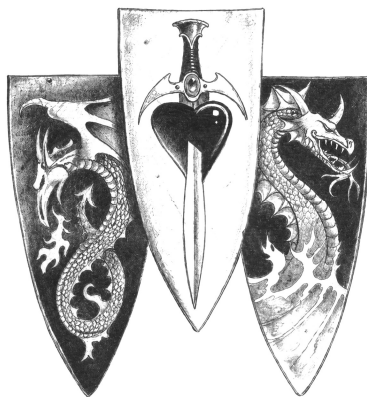
Bouclier de Tor Alesi

Le Ranger génère un bouclier magique autour des Guerriers. Les voilà protégés par un cocon d'énergie quasi impénétrable.

La surface couverte dépend du Niveau du lanceur :

Un **Novice** ou un **Champion** protège une zone d'une case. Il peut se prendre lui-même pour cible, ou un autre Guerrier présent sur sa section de donjon. Un **Héros** ou un **Seigneur** protège une zone de quatre cases.

La Table suivante vous donne le résultat nécessaire pour toucher un Guerrier protégé par le bouclier. Quand le Ranger définit la zone d'effet de son bouclier, il doit faire attention à ne pas inclure les Monstres. Ils seraient protégés eux aussi !



Titre	Zone d'effet	Jet pour Toucher des Monstres
Novice	1 case	4+
Champion	1 case	5+
Héros	2x2 cases	5+
Seigneur	2x2 cases ou 1 case	5+ sur 6+

Durée : Jusqu'au prochain tour.

- 5 SORT Spécial

Souffle de Bel Shaanar

Une brise légère s'infiltre dans la salle. Les capes flottent au gré du vent et cet air marin galvanise les Guerriers.

Les Guerriers redoublent de vigueur pour attaquer leurs ennemis. Le sort confère des Attaques supplémentaires pendant ce tour. La Table indique combien de Guerriers sont affectés et combien d'Attaque(s) ils gagnent. C'est le Ranger qui choisit les Guerriers en question.

Titre	Nombre de Guerriers	Effet
Novice	1	+1 Attaque
Champion	2	+ 1 Attaque
Héros	2	+ 2 Attaques
Seigneur	2	+ 1D6 Attaque(s)

Durée : 1 tour

- 4 SORT**Soin****Vigueur de Bel-Korhadris**

Le Ranger exécute un rituel de guérison hérité de la tradition des Grands Mages de Saphery.

Les Guerriers sont requinqués ; leurs membres regagnent toute leur vigueur. Les effets du sort dépendent du Niveau du lanceur. Personne ne peut dépasser ses Points de Vie d'Origine. C'est le Ranger qui choisit quels Guerriers sont affectés.

Titre	Nombre de Guerriers	Effets
Novice	1	+1D3 PdV
Champion	1	+1D6 PdV
Héros	1	+1 PdV / Niveau
Seigneur	2	+1 PdV / Niveau

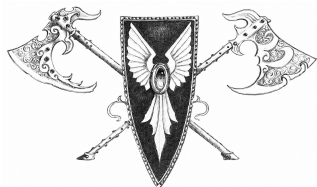
Durée : Immédiate

- 3 Compétence**Attaque****Maître d'Arme**

Toutes ces heures passées à méditer, s'entraîner, échanger... portent leurs fruits. Le Ranger est loin d'avoir perdu son temps à la Maison Noble. Sa maîtrise du combat tend maintenant à la perfection.

Le Ranger peut utiliser cette compétence une fois par tour. Il choisit un bénéfice pour ce tour parmi ceux-ci :

- +1 Attaque
- +1 à tous ses Jet pour Toucher
- +1 en Force sur le dé de Blessures



Le bénéfice n'est pas automatique. Le Ranger doit réussir son dé sur cette Table :

Titre	Résultat sur le dé
Novice	6+
Champion	5+
Héros	4+
Seigneur	3+

- 2 SORT**Attaque****Tempête Vengeresse**

Le Ranger puise des forces dans les vents de magie, puis une violente tempête balaie la zone. Les rafales fauchent les Monstres mais par miracle, épargnent les Guerriers.

Chaque Monstre présent sur la section de jeu doit tester son Endurance sur 1D6 (résultat inférieur ou égal). En cas d'échec, il est renversé à terre. C'est le joueur Ranger qui joue pour les Monstres. 6 sur le dé est toujours un succès, quelle que soit l'Endurance du Monstre.



Un Monstre à terre subit 1D6 Blessure(s) sans modification d'armure. Un Guerrier qui attaque un Monstre à terre gagne +2 sur son Jet pour Toucher.

Le Monstre passe un tour complet à se remettre sur pieds, sans rien faire d'autre que se relever.

- 1 SORT**Spécial****Lueurs de l'Aube**

Le Ranger chuchote les mots antiques de sa langue natale et soudain, un objet rayonne de lumière, tout comme la lanterne.

Le Ranger choisit un objet. Celui-ci gagne les propriétés de la lanterne. Son porteur peut maintenant explorer le donjon comme le Leader. La lumière magique n'est pas permanente. Sur un 1 pendant la Phase de Pouvoir, elle disparaît.

0 COMPÉTENCE**Esquive**

Le Ranger tente d'esquiver une attaque qui lui est destinée, au corps à corps ou à distance.

L'Elfe Ranger lance 1D6. Il esquive le coup sur 5+. Il peut essayer une fois par tour.

1 SORT Soin

Pouvoir de la Lumière

Plongé dans la noirceur du donjon, le Ranger puise des forces dans le pouvoir de la lumière.

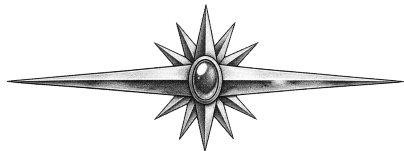
Le Ranger peut lancer ce sort une fois en tout et pour tout par aventure. Une fois son sort réussi, il regagne 1D6+2 Points de Vie pendant la Phase de Pouvoir de chaque tour. Ses Points de Vie Courants ne dépassent jamais ceux d'Origine.

S'il tombe à 0 Points de Vie, le sort le soigne une dernière fois de 1D6+2 Points de Vie, puis ses effets s'évanouissent pour cette partie.

2 COMPÉTENCE

Le Soigneur

Le Ranger est nanti du don de guérisseur. Dans la compagnie, c'est à lui qu'on s'adresse pour soigner les maladies et recoudre les plaies.



À la fin du tour, le Ranger peut prodiguer des soins à un Guerrier (lui compris) si aucun Monstre n'est présent. Lancez 1D6 : Sur 4, 5, 6, la cible regagne 1D6 Point(s) de Vie par Niveau. Sur 2 ou 3, les soins n'ont pas d'effet. Sur 1, le Ranger s'y prend mal et inflige 1D6 Blessure(s) au malheureux, sans réduction d'aucune sorte.

3 SORT Défense

Poussière de Khaine

Le Ranger tire une pincée de poussière d'une bourse en cuir et la jette dans les airs. Cette poussière dit-on, provient de la terre où reposent les fanatiques morts sous l'effroyable emprise de Khaine, le dieu elfique de la guerre. La poussière se répand sur toute la zone en épuisant Monstres et Guerriers.

Toute forme de combat ou de magie est terminée pour ce tour. Tandis qu'ils luttent contre les vents cinglants, le Mouvement

des Guerriers est réduit de moitié. Ils ne subissent aucun blocage.

Les effets du sort durent un tour entier.

4 SORT Attaque

Onde de Choc

C'est un sort du temps jadis qu'invoque le Ranger. Une onde de choc se répand dans tout le donjon.

Le Ranger choisit un Monstre (présent sur cette section) et lance un dé. Sur 3+, le sort inflige 1D6 Blessure(s) +1 par Niveau du lanceur (avec réduction d'Endurance et d'armure).

Quand l'onde de choc a touché (3+), elle poursuit sa route sur un deuxième Monstre, lui aussi présent sur la section de donjon. L'onde touche à nouveau sur 3+. Continuez avec les autres Monstres, un par un.

Un Monstre peut être ciblé seulement une fois par tour. Dès que l'onde de choc rate une fois sa cible, elle se disperse et le sort prend fin.

5 COMPÉTENCE

Dur à cuire

Le coup porté par le Monstre blesse sévèrement le Ranger mais, rassemblant toute sa force de volonté, il serre les dents et ignore la douleur.

Une fois par aventure, ce sort annule un coup qui, normalement, tuerait le Ranger (Points de Vie à 0).

6 SORT Soin

Palais d'Avelorn

Le Ranger ouvre une faille qui donne sur le palais de la Reine Éternelle en Avelorn (NdT - Everqueen). S'agit-il d'une illusion ou d'un véritable transfert vers Ulthuan ? Peu importe car au palais, il reçoit des soins pour ses plaies et ses contusions.

Retirez la figurine du Ranger ; il est à Avelorn ! Pour chaque tour passé là-bas, il regagne 1D3 Point(s) de Vie (sans jamais dépasser ses Points d'Origine). À Avelorn, il ne peut rien faire d'autre. Le Ranger revient dans le donjon lorsqu'il le souhaite. Il reparait au début de la Phase de Pouvoir, dans la pièce d'où il est parti, sur la case de son choix.

7 RÉSULTAT 6 OU 8, AU CHOIX

8 COMPÉTENCE

Réflexe Éclair

Un Monstre sorti de nulle part se jette sur le Ranger. Rapide comme l'éclair, il dégaine son épée, déjà prêt à frapper.



Avec cette compétence, le Ranger peut attaquer (une fois) un Monstre (un seul) dès que celui-ci est mis en jeu à son contact. S'il y a plus d'un Monstre, le Ranger choisit sa cible. Cette Attaque s'ajoute à toutes les autres que le Ranger est en mesure de délivrer pendant ce tour.

Cette Attaque ne déclenche pas de Coup Mortel. Elle ignore tous les effets de Psychologie provoqués par le Monstre.

9 SORT Soin

Pouvoir de Teclis

Ce sort dit-on, se transmet depuis Teclis en personne, le descendant d'Aenarion, jumeau de Tyrion, fondateur des Collèges de Magie impériaux. Le Ranger diffuse des rayons guérisseurs parmi ses compagnons.

Lancez 1D6 pour chaque Guerrier présent sur la section de donjon. Sur 1, 2, 3, le sort n'a aucun effet. Sur 4+, le Guerrier regagne 1 Point de Vie par Niveau du lanceur.

10 COMPÉTENCE

Maître des Épées d'Hoeth

Cette compétence est une variante de l'attaque éclair des Maîtres du culte d'Hoeth, dieu de la sagesse et de la discipline chez les Elfes.

Lancez 1D6 : Sur 5 ou 6, le Ranger double ses Attaques.

Sur 2, 3, 4, il attaque comme d'habitude.

Sur 1, il trébuche et chute. Il n'a droit à aucune action et est considéré comme à terre.

Une tentative par tour.

11 COMPÉTENCE

Clameur de Vengeance

Le Ranger cède à la colère qui bouillonne en lui. Il se jette à corps perdu sur l'ennemi, indifférent à tout ce qui peut lui arriver.

Tous les coups qui « touchent » pendant ce tour infligent le triple de Blessures. Attention, si le Ranger rate son Jet pour Toucher, alors sa cible bénéficie d'un Coup Instinctif (voir la Compétence du même nom page 47 des Règles Avancées).

Une tentative par aventure.

12 SORT Attaque

Épée d'Aenarion

Le Ranger grimace de douleur. Une lame de sang se matérialise dans sa main. La mort va frapper !

Choisissez un Monstre au contact du Ranger. Il est touché pour 1D6 Blessure(s) par Niveau du lanceur, sans réduction d'Endurance ou d'armure.

13 COMPÉTENCE

Plus rapide que son ombre !

Le Ranger est si rapide que ses compagnons le distinguent à peine. Il frappe avant même que ses adversaires n'aient le temps de respirer.

Les scores d'Initiative n'ont plus aucune importance, pas plus que les règles de ce registre. Sur 4+, le Ranger agit avant tout le monde sur le plateau de jeu.

Une tentative par tour.

14 SORT Défense

Rempart d'Hoeth

Des lames virevoltent autour du Ranger, le protégeant comme derrière un rempart. Il devient quasi impossible à toucher.

Le Ranger gagne +1 en Endurance par Niveau du lanceur (avec un maximum de +5). Tous les Monstres qui l'attaquent subissent -1 sur leurs Jets pour Toucher.



15 COMPÉTENCE

Feinte

Le Ranger anticipe l'attaque du Monstre et le prend à contre-pied.

Le Ranger peut tenter une feinte une fois par tour pour esquiver une attaque qui lui est destinée. Lancez 1D6 : De 1 à 4, il échoue. Sur 5, il trompe le Monstre et son attaque ne touche pas. Sur 6, le Monstre est emporté par son élan et perd toutes ses autres Attaques pour ce tour.

16 COMPÉTENCE

Vigilance d'Asuryan

C'est comme si le Ranger avait un coup d'avance sur les Monstres.

En cas d'embuscade, le Ranger lance 1D6 : Sur 6, il alerte le groupe et les Monstres perdent leur bénéfice de surprise.

Une tentative par Événement Monstres (M) avec la capacité d'Emboscade.

17 SORT Attaque

Fureur d'Indraugrin

Le Ranger brandit une écaille de dragon et soudain, il s'embrase comme une torche. Les flammes se répandent autour de lui et finissent par recouvrir toute la section.

Les Guerriers ne sont pas affectés mais les Monstres eux, sont rôtis par les flammes.

Chaque Monstre présent sur la section de donjon est brûlé à hauteur d'1 Blessure par Niveau du lanceur.

18 COMPÉTENCE

Percée

Arc-bouté derrière son bouclier, le Ranger enfonce les rangs ennemis.

Avant son mouvement, le Ranger teste sa compétence. Lancez 1D6 + Niveau du Guerrier : Le succès est à 8+.

À présent, AVANT son mouvement, il écarte de son chemin tous les Monstres à son contact. Ceux-ci reculent ou se déplacent latéralement d'une case vers une case libre.

Une tentative par tour.

19 COMPÉTENCE

Mur d'Acier

L'épée du Ranger bouge si vite que sa trajectoire forme une surface miroitante parfaitement solide.

Lorsque le Ranger utilise sa compétence dans un Couloir ou une porte, il bloque le passage à tous les Monstres, même ceux qui volent ou ceux qui ne sont jamais bloqués. Le seul moyen pour passer est de tuer le Ranger et sa lame forcenée.

20 COMPÉTENCE

Seigneur de Guerre

Au prix d'un entraînement acharné, le Ranger parvient maintenant à tirer en se déplaçant. Il ne s'arrête plus pour viser.

Le Ranger peut tirer AVANT ou PENDANT son mouvement. Il dépense son Attaque comme d'habitude.

21 COMPÉTENCE

Feu de la Colère

Avec cette compétence, l'Elfe combat avec la grâce d'un Danseur de Guerre. Il jongle avec son arc, son épée, avec une fluidité déconcertante.

Si le Ranger peut attaquer plusieurs fois (valeur dans la caractéristique *Attaques*) et qu'il est équipé pour le combat à distance ET pour le corps à corps, il peut répartir ses coups comme bon lui semble. Par exemple, avec 3 Attaques, il peut tirer 2 fois et frapper au corps à corps 1 fois. Quand il maîtrise cette compétence, le Guerrier peut tirer sur une cible à son contact.

22 COMPÉTENCE

En plein Cœur !

Le Ranger joue le tout pour le tout. Il bondit, fait fi de la garde de son adversaire et lui perce le cœur.

Le Ranger utilise cette compétence à la place d'une de ses Attaques. S'il touche, il inflige 1D6 Blessure(s) par Niveau sans aucune réduction (Endurance, armure...) Cette attaque ne déclenche pas de Coup Mortel.

Une tentative par tour.

• L'ELFE RANGER EN JEU DE RÔLE •

Si vous jouez à Warhammer Quest à la façon Jeu de Rôle (avec un Maître du Jeu et des aventures écrites avant la partie), alors l'Elfe Ranger sera un atout de choix pour le groupe. Bien sûr, la voie qu'il a choisie le rend plus performant au combat ou en magie, mais comptez sur lui pour lancer un sort de soin au bon moment et n'avoir besoin de personne contre les Monstres.

Le Mage a accès à plusieurs sorts de soin, il peut donc se substituer au Sorcier quand les Guerriers ont besoin de regagner des Points de Vie.

Incarnar un Elfe Ranger avec ses allures supérieures et sa suffisance naturelle peut donner l'occasion de scènes mémorables entre les membres de la compagnie. Pour jouer un Elfe Ranger, oubliez les manières discrètes ou mesurées. Il est largement aussi borné et rancunier que le Nain ! N'oubliez jamais : D'aussi loin qu'il se souvienne, les Elfes l'ont abandonné à son triste sort, eux qui se disaient ses frères ; même ces couards de Sylvains qui vivent cachés dans les arbres.

Personne ne trouve grâce à ses yeux. Au temps de la trahison, lorsque le Roi Phénix se retira du Vieux Monde, les Nains en profitèrent pour assaillir les dernières cités elfiques et les réduire à néant. Cette perfidie scella à jamais la désunion entre les deux races. Quant aux Hommes, ce sont des arriérés primitifs et grossiers. Leur temps ici-bas est bien trop bref pour que leurs prétentions territoriales soient légitimes. Même les Hauts Elfes d'Ulthuan ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils furent un jour lointain...

Pour autant, ne prenez pas l'Elfe Ranger pour un dépressif accablé par ses maux à longueur de temps. C'est vrai, il aime garder ses distances, il est secret et ne se départit jamais de cette morgue condescendante. Mais en matière d'honneur, sa réputation de grand seigneur d'antan n'est plus à faire. À leur arrivée, lui et ses frères partagèrent leurs lumières avec les peuples du Vieux Monde ; ils participèrent à l'émergence et au rayonnement de nombreuses cités humaines. En fait, l'Elfe Ranger est

considéré et respecté mais avec lui, la tempérance est de mise.

Le Ranger porte intérêt à tout type d'aventure qui lui permet de voyager loin, de mettre la main sur les plus puissants artefacts, de tracter ses ennemis jurés aussi (c'est-à-dire tout ce qui marche sur deux ou quatre pattes, tout ce qui rampe, qui nage, qui vole...)

Pour bénéficier de son expertise et de ses compétences, ce loyal compagnon exigera seulement le respect qui lui est dû.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Pour le joueur et le Maître du Jeu, ne jamais perdre de vue que l'Elfe Ranger est avant tout et principalement un Elfe ! Il s'illustre avec brio dans toutes les situations qui conviennent à l'Elfe des Règles Avancées. Bien sûr, il est moins à l'aise que lui pour les tests qui requièrent de l'agilité, des réflexes comme sauter, esquiver, se dérober...

Le Mage pourra presque rivaliser avec le Sorcier pour les actions qui consistent à identifier les objets, déchiffrer les textes antiques, résister à la magie... Le Chevalier lui, égale quasiment le Barbare dans les situations de combat avec des tests pour repousser l'ennemi, le désarmer... L'Elfe Ranger est un Guerrier polyvalent qui s'illustre au combat ou en magie, selon sa voie.



Cessez vos jérémiades, et poussez-vous ! » À ces mots, l'obscurité se dissipa à la faveur d'une lumière bien plus forte que le halo de la lanterne. C'était son armure qui resplendissait, d'un éclat tel celui de l'or, une armure antique et rarissime. Il était immense et sans montrer l'ombre d'une hésitation, il avançait à grand pas.

Les autres étaient rassemblés près des portes de pierre. Malgré les efforts de Kragni Doigts-de-Roc (NdT – Stonefinger), le fameux Chercheur d'Or, celles-ci leur barraient l'entrée depuis plus d'une heure. Le nain rangea ses outils dans sa ceinture en grommelant dans sa barbe quelque chose qui ressemblait à « Môössieur je sais tout ».

« Tu sais quelque chose Ranger ? » Les mots venaient d'un heaume sans attrait. Cette voix rauque était celle d'un Chevalier en armure qui marchait aux côtés de l'Elfe. Personne ne savait vraiment qui était ce Damgran Tueur d'Orques (NdT - Orcslayer), ni pourquoi il s'était joint au groupe, mais son habileté au combat était précieuse. Pour l'heure, personne n'avait le cœur à poser la moindre question.

Aux dernières nouvelles, la compagnie se trouvait au seizième sous-sol de Karak Azgal. Au tout début, leur quête les avait menés au quatrième sous-sol des ruines de la cité naine pour supprimer Vidas Vaal le Nécromancien, un adorateur de sombres divinités. Les Guerriers avaient reçu un confortable acompte ; leur rétribution les attendait au retour, une fois le repaire du Nécromancien nettoyé de fond en comble et ses adorateurs renvoyés en enfer.

Vaal leur avait faussé compagnie et les Guerriers avaient dû courir à ses trousses. Après une petite heure d'exploration, le Nécromancien leur avait envoyé ses serviteurs, des hordes de macchabées tout juste relevés des tombeaux de Karak Azgal pour servir ses infâmes desseins. Leur nombre se comptait par centaines et les Guerriers, contraints par la fatigue, avaient dû se replier plus bas dans le donjon.

À présent, ils arpentaient des salles et des couloirs sans âge et de toute évidence, la vie qui autrefois foisonnait avait déserté les lieux depuis longtemps. Chaque nouvelle

voie qu'ils exploraient les menait vers des niveaux plus profonds. Ici, un éboulement bloquait un passage qui semblait pourtant remonter. Là, les marches d'escalier s'étaient effondrées dans le vide et là encore, ce passage qui laissait bon espoir de revoir la surface, il finissait toujours par s'enfoncer dans les entrailles de la cité.

Même les joyeux airs que sifflotait Nedd Neddley, le voleur Halfling (NdT - Semi-homme), avaient fini par s'épuiser après deux jours d'interminable plongée dans la gueule des enfers. « C'est pas d'la déveine ça, y s'trame queqchse de louche... » avait-il déclaré.

Les autres avaient bien ri mais depuis, leurs moqueries s'étaient dispersées dans l'obscurité. Personne n'osait en parler, mais tous éprouvaient cette peur ; une volonté guidait leurs pas et les forçait à descendre toujours plus bas sous la montagne. Après tout, pourquoi n'avaient-ils pas croisé âme qui vive depuis tout ce temps ? Tout ce qui vivait ici fuyait quelque chose de terrifiant, une bête... Tous taisaient leurs craintes et tous regardaient le Halfling comme s'il allait attirer l'infortune sur la compagnie.

« Tu vas la fermer l'avorton ! » avait tonné le Chevalier en armure en resserrant sa poigne sur le manche de sa hache.

Parmi eux, un seul tempérait ses émotions. C'était Haradrel, l'Elfe Ranger, et cette insupportable constance le rendait froid comme la glace. Depuis le début, il traînait à l'arrière du groupe, indifférent au choix de tel ou tel couloir, mais prolix à propos de cette architecture rudimentaire, du manque de monstres et des raisons pour lesquelles Kragni avait bien pu les conduire jusqu'ici.

Et puis la fin du tunnel s'était présentée, avec ses fameuses portes. Il y en avait trois, d'immenses blocs de pierre de quinze mètres au bas mot, gravées de signes antiques et de runes de pouvoir.

La lanterne éclairait à peine leur surface. De toute évidence, elles étaient closes depuis des années.

« Ouvrez ça, poil au menton ! » avait ordonné le Chevalier de sa voix monocorde.

« Patience l'ami, ces runes ne sont pas là

par hasard. Elles pourraient bien surpasser mes compétences. Il y a de la magie par ici, une magie puissante, et nous ne comptons aucun Sorcier dans nos rangs ». Le Nain lissa sa barbe, visiblement soucieux du tour que prenaient les choses.

Quand il avait entendu « aucun Sorcier », Haradrel avait tiqué, mais sans piper mot.

Le Halfling se confondait avec l'obscurité. Il savait reconnaître les signes d'un mauvais pressentiment et pour l'heure, les signes annonçaient une véritable débâcle. La vieille douleur dans sa main droite le taraudait (souvenir d'un vol de bijoux chez le maire de Talabheim) et le pelage de ses pieds était hérissé comme les piquants d'un hérisson.

Il avait l'estomac noué, comme à chaque fois qu'il allait se passer quelque chose d'important. Seulement voilà, Nedd savait d'expérience que son estomac ne faisait aucune différence entre un bon présage - un repas copieux, une heureuse trouvaille au hasard de la route... et l'arrivée soudaine des ennuis sur le coin de la figure - tomber sur la patrouille les poches remplies de la recette journalière d'Arnold (boulangerie des Vieilles Miches à Nuln). À ce moment précis, s'il avait dû choisir, il aurait penché pour les grôôos ennuis.

Après un brève concertation, les Guerriers avaient tenté d'ouvrir les portes, mais sans succès. Le Chevalier en armure leur avait asséné de violents coups de hache. Il les avait à peine éraflées, quant à les ouvrir...

Le Chercheur d'Or avait bien essayé de neutraliser la magie des runes, mais rien n'y faisait. Les portes ne bougeaient pas d'un pouce. Doigts-de-Roc avait fini par conclure que ces runes dataient de temps très anciens et qu'elles avaient été gravées sur des portes déjà fermées depuis longtemps.

Entre les Guerriers, la discussion allait bon train. Pour le Nain, il fallait persévérer ; ils finiraient bien par les forcer ces portes. Le Halfling insistait pour mettre autant de distance que possible entre sa petite personne et ces satanées portes. Le Chevalier lui, montrait des signes d'impatience de plus en plus évidents. Il rouait les portes de coups, tantôt avec ses poings, tantôt à la hache.

Finalement, le Ranger daigna porter

intérêt aux contrariétés de ses équipiers. Depuis une heure, il restait assis, sans dire un mot, l'air ailleurs, absorbé, comme s'il cherchait à saisir un souvenir lointain perdu dans les recoins de sa mémoire. Soudain, il se leva, épousseta sa cape délicatement, puis approcha des autres qui discutaient ardemment. Avec un peu d'attention, ils auraient reconnu dans ses yeux l'éclair de génie, la lueur d'intelligence de celui qui s'exclame : « J'ai trouvé ! »

« Tueur d'Orques ! Vous pouvez heurter ces portes jusqu'à la fin des temps, vous n'en viendrez jamais à bout ! » Puis il se tourna vers Doigt-de-Roc en acquiesçant, la voix pleine de sagesse. « Pour une fois, vous pensez juste. Ce qui attend derrière ces portes est plus vieux que les tout premiers Nains. »

Le Ranger se redressa de toute sa taille. Il prêta l'oreille aux portes un court moment, puis entonna les mots d'un sort révélé aux initiés des arcanes magiques. Seuls ses poings serrés et les tressauts de son sourcil trahissaient un effort mental intense ; les autres ne se rendaient compte de rien.

« Il a craqué », chuchota Nedd, en fouillant sa besace à la recherche d'un reste de repas. C'était devenu un geste compulsif chez lui. Son sac était vide depuis des semaines ; il ne restait même pas une miette à se mettre sous la dent. Le moral en berne, Nedd tourna le dos aux portes.

Le Nain ne quittait pas l'Elfe du regard. Un œil fermé - c'était sa façon de se concentrer - il lissait sa barbe hirsute en hochant la tête. Sa fierté en prenait un coup, mais il fallait reconnaître que l'Elfe en connaissait un rayon. « Oh, ces mots sont vieux, de vieux mots... Vous seriez bien inspirés de cesser vos railleries. »

Le Chevalier grogna et leva sa garde. « Il y a quelque chose de gros derrière ces portes. » Sa voix froide comme la tombe donnait des frissons.

Après un moment, le Ranger sortit de sa transe et ouvrit grand les yeux. « C'est fait... Je pense. À présent, quiconque se cache derrière ces portes, prions les dieux pour qu'il ait disparu ou qu'il soit occupé à d'autres affaires, loin d'ici. »

Les portes restaient closes. Le Ranger

dégagea sa cape par-dessus son épaule et ajusta sa couronne de guerre.

« Mon œil grandes oreilles, c'est toujours fermé ! » glapit Nedd en piétinant d'impatience juste devant les battants de pierre. « Ça fait des heures qu'on est là ! À attendre quoi ? Qu'une grosse bestiole nous tombe dessus ? C'est une mauvaise blague... » Un instant, le Halfling effleura les portes. Celles-ci s'ouvrirent en silence en glissant au sol. Alors, tous furent baignés d'une étincelante lumière, la brillance de l'or qui donne la mine radieuse et l'air comblé.

Les portes donnaient sur une chambre au trésor, une salle de celles que même Nedd n'avait jamais imaginées dans ses rêves les plus fous. Des monceaux d'or jonchaient le sol, des piles et des tas si hauts qu'ils illuminaient toute la caverne. Il y avait des armures - celles des meilleurs artisans, des armes magiques - des épées, des fléaux, des marteaux de guerre, des haches... et toutes ces splendeurs nimbées de magie brillaient encore et encore parce qu'elles reflétaient l'éclat de l'or.

Des amas de bijoux s'élevaient jusqu'à toucher la voûte - des émeraudes, des rubis, des diamants... innombrables, tous d'une majestueuse finesse et parmi eux, encore des casques, des armes, des armures, des boucliers par centaines.

Les Guerriers n'en croyaient pas leurs yeux, Nedd Neddley le premier. Ébah, le Chercheur d'Or avait laissé tomber sa fidèle pioche et sous son casque, le mystérieux Chevalier soufflait comme un bœuf.

Impassible, le Ranger fit quelques pas dans la salle. Seul un fin observateur aurait prêté attention à ce tic nerveux avec son sourcil ; à la poigne sur le manche de son épée aussi... Nedd Neddley était de ceux qui remarquent les moindres détails et sa main lui faisait un mal de chien. L'estomac retourné, il avançait pourtant dans les pas du Ranger, franchit le seuil de quelques mètres. Le Chercheur d'Or et le Chevalier suivirent, eux aussi.

« Mmh... Prenez garde aux corps », murmura le Ranger. Il scrutait alentour. Son regard dominait toute la grotte, faisant fi des tas d'or les plus éminents, ceux dont le

faîte se perdait dans les hauteurs brumeuses de la caverne.

« Aux corps ? ! » s'alarmèrent aussitôt les autres en regardant partout autour d'eux. Leurs pas bruisaient sur ce sol tapissé de pièces.

« Oui, aux corps », répéta le Ranger en désignant une armure toute proche couchée au sommet d'une dune de poudre d'or.

Les Guerriers s'approchèrent et se rendirent à l'évidence ; le Ranger disait vrai. Chaque armure était habitée par le corps flétri de son ancien porteur et la dégradation n'était pas la même d'un cadavre à l'autre.

« Y'en a des centaines... » chuchota Neddley. Il s'immobilisa, le regard fixé sur la montagne de richesses qui s'élevait droit devant. Les armures y étaient encore plus nombreuses.

« Qu'est-ce qu'on fait ? » demanda le Chercheur d'Or. Il était si fébrile qu'il n'avait pas encore touché, ne serait-ce qu'à une gemme, même la plus petite. Sa vénalité était pourtant réputée... Sa bouche était sèche et une petite voix hurlait dans sa tête « Tire-toi de là en vitesse !!! »

« Le Nécromancien n'est pas ici... mais nous sommes tombés sur un trésor comme on n'en rencontre qu'une fois dans une vie ; nous n'avons pas le droit de renoncer ». Le Ranger rassembla ce qui lui restait de courage et commença à gravir l'éminence qui leur barrait la route.

« De qui parlez-vous ? Qui n'est pas ici ? Et quel trésor ? » demanda le Chercheur d'Or au Ranger. Il peinait à le suivre. À chaque pas, il glissait sur les pièces d'or qui se dérobaient sous ses pieds.

Neddley remarqua soudain que les grandes portes se refermaient. Il vit aussi le Chevalier se faufiler et se faire la malle pour de bon.

« Espèce de salaud, trouillard ! » pensa-t-il en se retournant pour avertir les autres.

« Les portes, elles se... Oh, dieux des cieux, ayez pitié », implora-t-il avec une voix de crécelle. Tout là-haut, dans l'ombre, quelque chose venait de bouger ; quelque chose de gros.

Neddley fit volte-face plus vite que son

ombre. Il se rua sur les portes sans demander son reste. Il était bon à ce petit jeu, quant il s'agissait de rester sur le qui-vive pour déaler comme un lièvre à la première alerte.

Le Chercheur d'Or marmonna dans sa barbe et brandit sa pioche. Son fer luisait des runes d'acuité et de perforation gravées à sa surface. Le Ranger lui, soupira et dégaina sa lame rutilante.

Une énorme tête écaillée émergea des ombres. Deux yeux pleins de curiosité se posèrent sur les Guerriers, des yeux vieux comme le monde, omniscients.

« Un... Elfe ? » La voix roulait tel le tonnerre. Ses échos se répandaient dans toute la caverne, brisant les plus frêles cristaux en millions d'éclats.

Le Ranger psalmodia d'étranges syllabes gutturales. Sa tête fut soudain auréolée d'une lueur verte qui grandit et grandit pour l'envelopper lui, et le Nain.

« Nous nous présentons devant vous pour revendiquer ce qui nous revient, de droit ! » On sentait toute la tension du moment dans sa voix, mais il parlait haut et fort.

« Et un... laissez-moi un moment, oui, un... Nain. » La voix sonnait maintenant avec les accents de l'animosité.

Les doigts du Ranger crépitérent. Il expulsa une décharge d'énergie qui frappa le Dragon Empereur en pleine face. La douleur le fit reculer, mais de ses narines perlaient d'épaisses coulées incandescentes, prêtes à carboniser la caverne.

Là-bas, une frêle silhouette arriva en bout de course, mais trop tard. Face aux portes désormais closes, le petit homme tomba à genoux, prêt de céder à la panique.

« Votre heure est venue ! » Enfiévré de rage, le grand dragon vomit son feu sur les deux héros. La barrière énergétique fit son œuvre à temps ; tous deux poursuivirent l'ascension du tas d'or, bravant les flammes mètre après mètre. L'effort mental que fournissait le Ranger était colossal, à tel point que la concentration lui déformait les traits. L'Elfe usa de l'anneau de jais qu'il portait au doigt ; une boule de feu jaillit et roussit les flancs du dragon, décuplant sa fougue par la même occasion. Le Nain lui, se voyant déjà mort, annonçait les vers

morbides d'une prière funèbre.

Le Nain reprit ses esprits. Il alluma les mèches de trois bombes qu'il lança sur la bête. L'explosion fit disparaître le grand ver derrière un écran de fumée. Le soufflé dispersa l'or et les gemmes de tous côtés. Il balaya le Ranger et le Chercheur d'Or.

À l'entrée de la salle, Nedd Neddley raclait les portes à s'en user les ongles.

Quand la fumée et la vapeur furent dissipées, les deux Guerriers se retrouvèrent nez à nez avec le dragon. Il était fou furieux ; on percevait dans ses yeux la noirceur des premiers âges. Ces deux souriceaux avaient osé d'en prendre à lui, le grand serpent !

« Mourrez, pauvres fous ! » rugit-il et soudain, c'est la montagne d'or entière qui s'embrasa. Dans ce fourneau digne des flammes de l'enfer, les projectiles magiques fusaient et sifflaient, les déflagrations ébranlaient la caverne.

L'oreille collée aux portes, le Chevalier ne perdait pas une miette des événements. Il était loin, mais la pioche du Nain et l'épée du Ranger sonnaient comme s'il y était. Il adressa un salut aux braves qui bientôt allaient mourir, étonné qu'ils aient combattu aussi longtemps.

Il caressait le fer de son immense hache religieusement. C'était l'arme d'un Guerrier du Chaos car en son temps, il avait prêté serment aux Seigneurs de l'Entropie. À présent, il n'était plus utile de cacher son obédience. Il savait qu'après avoir tué les deux Guerriers, le dragon aurait besoin de repos, peut-être de guérir ses plaies. À n'en pas douter, c'est à ce moment que son seigneur lui ouvrirait la voie des portes. Alors, lui Damgran Tueur d'Orques, entrerait sans faillir, pourfendrait la bête et réclamerait son prix. Désormais, il porterait le titre « Tueur de Dragon » et ses Maîtres en seraient bien aise.

Il sortit de sa rêverie, soucieux. Un son persistait qu'il ne parvenait pas à identifier. Il était quelque'un de plutôt pragmatique, un Guerrier qui aimait quand les choses sont à leur place - empalées sur sa hache en règle générale. Et ce son qui dissonait, c'étaient d'infatigables grattements de l'autre côté des portes...

• TABLE DE NIVEAUX DE L'ELFE RANGER •

Niveau	Or	Titre	M	CC	CT	F	Bless.	E	PdV	I	A	Chance	Volonté	Comp.	Blocage
1	0	Novice	4	4	5+	3	1D	3	1D6+7	5	1	0	2	-	3+
2	2 000	Champion	4	5	5+	3	1D	3	2D6+8	6	1	0	3	1	3+
3	4 000	Champion	4	5	5+	4	1D	3	2D6+8	6	2	1	3	2	3+
4	8 000	Champion	4	6	5+	4	1D	4	3D6+9	7	2	1	3	3	3+
5	12 000	Héros	4	6	4+	4	2D	4	3D6+9	7	3	1	4	4	3+
6	18 000	Héros	4	6	4+	4	2D	4	4D6+10	8	3	2	4	5	2+
7	24 000	Héros	4	6	4+	4	2D	4	4D6+10	8	4	2	4	6	2+
8	32 000	Héros	4	6	3+	4	2D	4	5D6+11	8	4	2	5	7	2+
9	45 000	Seigneur	4	7	3+	4	3D	4	5D6+11	8	4	3	5	8	2+
10	50 000	Seigneur	4	7	2+	4	3D	4	6D6+12	9	4	3	5	9	2+

Note : La colonne *Comp.* (Compétences) indique le nombre de sorts / compétences que le Ranger maîtrise à un niveau donné, en plus de ceux / celles de départ.



• L'ELFE RANGER • PAR ANDY JONES

CRÉDITS ARTISTIQUES

Richard Wright & Dave Gallagher

ILLUSTRATIONS DU LIVRE DE RÈGLES

John Blanche, Wayne England,

Dave Gallagher & Mark Gibbons

VF : SIRHILLMILLER - 2026 - V1

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, White Dwarf & Warhammer sont des marques déposées par Games Workshop Ltd.

Warhammer Quest est une marque de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations des productions Games Workshop proviennent soit d'un travail personnel, soit d'une commande.

Les droits sur ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

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

Consultant : Bryan Ansell

UN PRODUIT



Product Code : 0011 Part No : 102620

www.games-workshop-fr.com

Cette version n'est pas officielle et ne peut faire l'objet d'aucun commerce.

Le matériel original est la propriété de

GAMES WORKSHOP

mais n'est plus édité.

Warhammer Quest™



• ELFE RANGER •

GAMES
WORKSHOP

CITADEL®
MINIATURES

ELFE RANGER

Points de Vie : 1D6+7
 Mouvement : 4
 Combat : 4
 Tir : 5+
 Force : 3
 Endurance : 3 (4)
 Initiative : 5
 Attaques : 1



Équipement : Couronne de Guerre
 de Tiranoc

Arme : Épée - 1D6+3 Blessures

Armure : Armure d'Écailles - +1 en Endurance

Blocage : Se dégage sur 3+

Règles Spéciales :

Choisissez une voie pour votre Elfe Ranger, Chevalier ou Mage.
 Les Règles du Ranger Chevalier sont au dos de cette fiche.
 Celles du Ranger Mage se trouvent sur une fiche annexe.

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

POUR TOUCHER	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

• RÈGLES SPÉCIALES DU RANGER CHEVALIER •

Le Ranger Chevalier et les Trésors

Le Ranger Chevalier s'équipe de toutes les armures magiques et manie toutes les armes magiques, sauf si la Carte Trésor spécifie le contraire.

Débuter comme Ranger Chevalier

Le Ranger Chevalier commence la partie avec un Arc et une Épée ; l'arc a une Force de 3. Le Ranger peut tirer une fois par tour : Il choisit entre l'attaque à distance ou le corps à corps (pas les deux au cours d'un même tour). Voir le Livre de Règles page 26 pour les tirs.

Compétence *Lames de la Mort*

Le Ranger Chevalier débute la partie avec la compétence *Lames de la Mort*. Il est rompu aux arts du combat et inflige des dégâts redoutables avec son épée elfique.

La compétence est effective seulement lorsque le Ranger réussit à « toucher » son adversaire. Il inflige alors ses Blessures habituelles, en tenant compte de la règle du Coup Mortel... Il bénéficie ensuite d'une deuxième Attaque, jouée celle-ci comme d'habitude. Quand la première Attaque échoue, le Ranger n'a pas droit à son Attaque supplémentaire.



• L'ELFE RANGER MAGE •

Le Ranger Mage et les Trésors

Le Ranger Mage peut porter seulement son armure d'origine (celle en écailles). Aucune autre armure n'est autorisée pour lui. Il a accès aux trésors réservés aux Sorciers.

Magie

Le Ranger Mage peut lancer un sort par tour. Le dé que lance le Sorcier pendant la Phase de Pouvoir détermine aussi avec quelle difficulté le Ranger lance son sort.

Dé de la Phase de Pouvoir	1	2	3	4	5	6
Difficulté pour lancer un sort	6	5	4	3	2	1

Par exemple : Avec un 4 sur le dé pendant la Phase de Pouvoir, le Ranger Mage lance son sort sur un résultat de 3+ pour ce tour.

Le Ranger Mage débute la partie avec trois sorts. Rappelez-vous : Les sorts d'Attaque sont lancés seulement pendant la Phase des Guerriers, à la différence des autres sorts (Défense et Soin).

LES SORTS DU RANGER MAGE

Aura de Vitalité

Soin

Le Ranger diffuse une aura dorée sur toute la zone.

Chaque Guerrier présent sur la section de donjon regagne 1 Point de Vie. Le Ranger gagne 5 Pièces d'Or pour chaque Point de Vie soigné auprès d'un compagnon.

Onde de Choc

Attaque

Le Ranger invoque une onde de choc qui se répand dans tout le donjon.

Une fois le sort lancé avec succès, le Ranger choisit un Monstre et lance un dé. Sur 3+, le sort inflige 1D6+1 Blessures (avec réductions). Quand l'onde de choc a touché, elle poursuit sa route sur un deuxième Monstre et ainsi de suite. Dès que l'onde de choc rate une fois sa cible, elle se disperse et le sort prend fin. Un Monstre peut être ciblé seulement une fois par tour et doit toujours se trouver sur la section occupée par le Ranger.

Épée d'Aenarion

Attaque

Une lame de sang se matérialise dans la main du Ranger.

Un Monstre au contact du Ranger est touché pour 1D6 Blessure(s) sans réduction d'Endurance ou d'armure.

COURONNE DE GUERRE DE TIRANOC

La Couronne de Guerre permet au Ranger de geler le temps et de s'octroyer une nouvelle Phase des Guerriers. Il peut donc jouer deux fois dans le même tour, une fois par aventure.





ÉQUIPEMENT



Imprimer

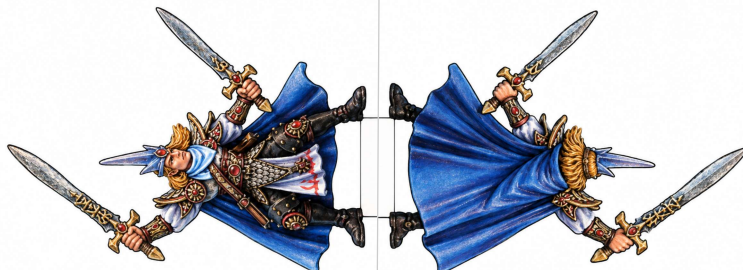
Plier

Découper / coller / ajuster

(Plastifier)

Insérer dans le support

Cette figurine 2D a été réalisée en ligne sur différents sites de traitement d'image type IA. Le visuel d'origine reste la propriété de son fabricant (Citadel) ainsi que les images elles-mêmes et la mise en couleur.



• TABLE DE NIVEAUX DE L'ELFE RANGER •

Niveau	Or	Titre	M	CC	CT	F	Bless.	E	PdV	I	A	Chance	Volonté	Comp.	Blocage
1	0	Novice	4	4	5+	3	1D	3	1D6+7	5	1	0	2	-	3+
2	2 000	Champion	4	5	5+	3	1D	3	2D6+8	6	1	0	3	1	3+
3	4 000	Champion	4	5	5+	4	1D	3	2D6+8	6	2	1	3	2	3+
4	8 000	Champion	4	6	5+	4	1D	4	3D6+9	7	2	1	3	3	3+
5	12 000	Héros	4	6	4+	4	2D	4	3D6+9	7	3	1	4	4	3+
6	18 000	Héros	4	6	4+	4	2D	4	4D6+10	8	3	2	4	5	2+
7	24 000	Héros	4	6	4+	4	2D	4	4D6+10	8	4	2	4	6	2+
8	32 000	Héros	4	6	3+	4	2D	4	5D6+11	8	4	2	5	7	2+
9	45 000	Seigneur	4	7	3+	4	3D	4	5D6+11	8	4	3	5	8	2+
10	50 000	Seigneur	4	7	2+	4	3D	4	6D6+12	9	4	3	5	9	2+

Note : La colonne *Comp.* (Compétences) indique le nombre de sorts / compétences que le Ranger maîtrise à un niveau donné, en plus de ceux / celles de départ.

Warhammer Quest



Les visuels et les contenus peuvent différer des illustrations.

Figurines à peindre.

• L'ELFE RANGER •

Taciturnes, hautains et grands seigneurs, les Elfes Rangers sont réputés pour leurs talents de guerrier ou de magicien. Venus du fond des âges, ils donneront leur vie pour reconquérir les trésors des Elfes. Alors, c'est en héros, ovationnés par la foule, qu'ils se présenteront en Ulthuan. Voilà pourquoi ils se joignent aux équipées qui s'aventurent dans les donjons du Vieux Monde.

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer un Elfe Ranger dans vos parties de Warhammer Quest : un livret de règles, des cartes, des pions et la figurine Citadel exclusive de l'Elfe Ranger.

Cette boîte est un supplément. Pour l'utiliser, vous avez besoin du jeu Warhammer Quest.



FIGURINES
CITADEL

**GAMES
WORKSHOP®**

COULEURS
CITADEL

Gris Elfe, Blanc Crâne, Lavis Chair, Lavis Armure, Or Bruni, Rouge Rubis, Bleu Royal, Chair Elfe, Bleu Hideux, Jaune Doré, Argent Mithril, Turquoise Faucon.



Figurine à assembler et à peindre.