



LA GUERRIERE

*D'après Kaboum, traduction de Fanrax le Nécromancien,
développement de Philip von Mischment, répurateur de l'empire.*

La guerrière a été formée par des guerriers habiles. Dès qu'elle a eut 16 ans, elle a été envoyée pour découvrir le monde par ses propres moyens « c'est la seule manière de devenir plus fort... », selon son maître Arsus. Ainsi, elle s'est rendue dans un village barbare.

Après qu'ils aient refusé de la prendre avec eux, elle a décidé de vivre toute seule dans la forêt sauvage de Bolk. Là, elle a appris la plupart des choses qu'elle sait. Pendant 4 ans, elle a vécu dans un lieu qui était plus dur que l'enfer, elle a dû combattre les créatures sauvages pour survivre. C'est elle qui a tué Ogh'ban, un dragon énorme et effrayant.

Quand elle a eut 21 ans, elle a décidé de quitter la forêt de Bolk, elle est allée dans le désert des Ames Pitoyables. Une légende raconte que tous ceux qui sont venue dans le désert, ne peuvent en sortir sans avoir vu la mort en face. Mais, la guerrière est devenue de plus en plus courageuse.

Après avoir dévasté les troupes de la mort, elle a rencontré le ver géant du désert. Un combat a commencé alors. Pendant deux jours et une nuit, les deux adversaires se sont frappés sans trêve. Cependant, à la fin du second jour de ce combat épique, la jeune guerrière a réussie à percer le cœur du ver avec son épée. Épuisée, elle est tombée dans un long coma.

Des nomades l'ont recueilli dans leur tribu, pour la remercier d'avoir détruit le terrible ver. Mais, elle a quittée leur tribu quand le chef a décidé qu'elle devait rejoindre son harem. Dorénavant, personne ne sait où elle est, ce qu'elle fait. La seule chose que nous savons est la vision d'un vieux sage, le plus ancien du temple Jivoicclair: « la jeune guerrière vieillit. Elle a acquis de l'expérience. Elle combat pour le bien contre le mal. Elle va de ville en ville, de village en village, proposer son aide à n'importe qui a besoin d'elle ».



COMMENCER COMME GUERRIERE

Le profil de la guerrière est le suivant :

Points de vie	1D6+7
Déplacement	4
Capacité de combat	4
Tir	4+
Force	3(4)
Endurance	3
Initiative	4
Attaque	1
Blocage	3+
Chance	1
Domages	1D6
Volonté	3
Compétences	0

POINTS DE VIE

La guerrière débute avec 1D6+7 points de vie. Quand vous lancez les dés pour les points de vie, vous pouvez relancer le dé sur un résultat de 1, mais vous devez garder le second jet, même si le résultat est encore un 1

EQUIPEMENT

La guerrière débute le jeu avec *un petit bouclier* (+1 en endurance), *une épée* (1D6 + force) et *une fronde à deux coups*. Elle ne peut porter aucun autre bouclier que le petit, mais peut porter toutes les épées. Elle peut porter n'importe quelle armure excepté l'armure de plate.

Elle peut utiliser toutes les armes de jet (Arc, arbalète,...) mais elle ne peut pas utiliser d'arme à feu.

Elle peut utiliser son soutien gorge comme fronde à deux coups, capable de lancer à une distance de 6 cases maxi 2 cailloux simultanément. La grosseur des cailloux projetés, est déterminé par la taille des bonnets du soutien gorges, lancez 1D3 pour déterminez la taille des bonnets :

Sur un résultat de 1, bonnet A è force 1
Sur un résultat de 2, bonnet B è force 2
Sur un résultat de 3, bonnet C è force 3

Chaque attaque est composée de 2 jets (faire un jet pour toucher pour chaque caillou).

BLOCAGE

La guerrière s'échappe sur un jet de 3+



REGLES SPECIALES

DE LA GUERRIERE

REGLES SPECIALES.

Chaque tour, avant le combat, lancer 1D6. Sur un résultat de 6, la guerrière entre en frénésie, doublant ses attaques normales jusqu'à ce que le combat soit terminé.

La guerrière est immunisée à la peur, à la terreur, à l'hypnose ou toute autre psychologie. Elle ne fuit jamais et ne se soucie guère des trésors. Sa seule motivation est de faire le bien.

LA GUERRIERE ET L'EQUIPEMENT

Avant de quitter son maître Arsus, celui-ci lui remis sa célèbre épée de lacération en récompense de sa fidélité, de sa bravoure et de son dévouement. Mais hélas, lors de son affrontement avec le terrible dragon Ogh'ban, elle oublia la précieuse épée dans l'ancre de la créature. Lorsqu'elle revint sur les lieux du terrible combat, elle arracha une dent d'Ogh'ban mais l'épée de lacération avait disparut. Si la guerrière retrouve l'épée de lacération (trésors pièces objectifs) au cours d'une de ses aventures, entre ses mains, les points de dommages de l'épée sont doublés sur une attaque par tour. Si un de ses coéquipiers trouve l'épée d'Arsus, il n'insistera pas et le lui remettra gratuitement, sans mot dire sous peine de s'exposer à la colère d'Arsus (explosion de l'épée infligeant 8D6 blessures sans modificateur).

Elle transporte également dans une fiole étanche remplie de formol, le cœur du ver du désert des âmes pitoyables.

LA DENT D'OGH'BAN

Cette dent n'est pas magique, mais lorsqu'un grand monstre (dragon, hydre, géant, wyvern,...) voit la dent d'Ogh'ban, il est effrayé et ses attaques perdent de leur précision.

Augmentez de 2 la capacité de combat de la guerrière contre un grand monstre.



LA FIOLE DU CŒUR DU VER

Lorsque la guerrière est ensevelie (sous un éboulement par exemple) ou lorsqu'elle est empoisonnée, il lui suffit de manger un morceau du cœur du ver du désert des âmes pitoyables. Le cœur du ver permet de respirer sous la terre et d'absorber le poison. La guerrière récupérera toutes ses caractéristiques d'avant l'incident mais elle ne peut l'utiliser qu'une fois par aventure.



EN VILLE

LA GUERRIERE ET LES MAGASINS

Chaque fois que la guerrière rentre dans un magasin, lancez 1D6.

1	La tenancière de la boutique est une femme horrible et jalouse. Elle ne supporte pas la beauté de la guerrière et refuse de lui vendre quoi que ce soit.
2-3	Rien de spécial
4-5	En vérifiant la disponibilité d'un objet, la guerrière peut additionner +1 au jet de disponibilité.
6	Le patron de la boutique est subjugué par le charme et la beauté de la guerrière. Il lui offre un objet pour un objet acheté. L'objet offert ne pourra pas être plus cher que l'objet acheté.

Quand elle est dans la ville, la guerrière peut visiter tous les endroits sauf le tripot et chez Madame Olga.

VISITE DU TEMPLE

La guerrière peut se rendre au Temple une fois par séjour pour ressourcer sa foi dans sa lutte du bien contre le mal. Suivant le prêtre qui l'écouterait et partagera la confession de sa précédente aventure, son moral sera affecté. Lancez 1D6 :

1D6	Prêtre	Moral de la guerrière
1	Elioth, prêtre vouant un culte aux dragons	Un frisson parcourt l'échine du prêtre Elioth lorsqu'il s'aperçoit que la guerrière porte autour du cou une énorme dent de dragon. Il présage de très gros ennuis pour la guerrière dans le prochain donjon. La guerrière perd 1 point de volonté, un point d'initiative et 1 point de chance pour la prochaine aventure.
2-3-4	Pat Desouci, prêtre quelconque et insignifiant	Rien de spécial
5	Père C. Ver du désert des âmes pitoyables	C. Ver est le prêtre de la tribu nomade qui a recueilli la guerrière dans le coma après l'affrontement avec le ver du désert. A la vue du prêtre, la guerrière saute de joie et s'agenouille aussitôt. L'exaltation due à cette rencontre fait que la guerrière bénéficiera d'une attaque supplémentaire lors de la prochaine aventure.
6	Le vieux sage visionnaire T. Pamiop du Temple Jivoclair est de passage dans la ville.	Le vieux sage reconnaît la guerrière de sa vision et la dévotion au bien qu'elle entretient. Le vieux sage lui offre un parchemin sur lequel est inscrit une compétence de la guerrière qu'elle ne possède pas et qu'elle pourra utiliser tout au long de la prochaine aventure (et le parchemin s'auto détruira). De plus, il lui offre sa bénédiction et la guerrière bénéficiera de 2 points de chance supplémentaires pour la prochaine aventure.

Après avoir rencontré un prêtre, la guerrière peut faire une offrande aux dieux, prier et subir ou bénéficier des événements normaux du Temple.

TROUVER LE MLF (Magasin des Lubies Féminines)

Le Magasin des Lubies Féminines est un endroit spécial qui ne peut être trouvé que dans une ville sur un jet de sept ou plus sur 2D6.

Le Magasin des Lubies Féminines est pour une guerrière l'endroit où elle peut acheter des objets féminins introuvables dans un autre lieu.

ARTICLES

Fard de dissimulation

50 pièces d'or

Quand la guerrière met du fard de dissimulation sur ses pommettes, elle surprend l'ennemi et attaque en premier sur un jet de 4+ (équivalent à la règle spéciale des monstres embuscade p82 du Livre des Règles Avancées). Le fard de dissimulation s'estompe après 1 tour et la guerrière ne bénéficie plus de l'effet de surprise. Un fard de dissimulation est utilisable à 3 reprises.

String et soutien-gorge en cottes de maille

200 pièces d'or

Quand la guerrière porte un string et un soutien-gorge en cottes de maille, les monstres de race humaine, les vampires et les nécromanciens sont perturbés par la beauté de la guerrière. Ils perdent 1 point en force et un point en tir. Les sorciers sont aussi affectés et ils peuvent bégayer en tentant de lancer un sort. Ceci équivaut à déterminer une résistance magique de 5+ pour la guerrière. Sur un résultat de 1, cette lingerie peu commune est détruite et.... La guerrière mettra un pantalon et une chemise.

Cet objet ne produit un effet que si la guerrière ne porte aucune autre armure (hors casque, bottes, jambières et bouclier).

Jambières

200 pièces d'or

Quand la guerrière porte des jambières, elle obtient +1 en armure et ne peut pas être piquée par les serpents et les scorpions.

Faux ongles acérés

100 pièces d'or

Lorsque la guerrière porte ces faux ongles, elle dispose d'une attaque griffure supplémentaire. Sur un résultat de 5 ou 6 d'un jet de dé de 1D6, la guerrière touche son adversaire et il

subit 1D3 blessures sans modificateur. Lorsque la guerrière porte ces faux ongles, elle ne pourra pas utiliser d'armes de jet (arc, arbalète,...).

Plume de la pie Papapa

300 pièces d'or

Cette plume de la pie Papapa est parfaitement taillée et a été enduite d'un élixir magique. Lorsque la guerrière accroche cette plume dans ses cheveux, une sensation de légèreté l'envahit ainsi que ses équipiers. La guerrière a +1 en mouvement le temps d'une aventure jusqu'à ce que l'élixir se dissipe. Cependant, la guerrière ne pourra porter aucun couvre-chef quand elle porte la plume.

Dague lime

200 pièces d'or

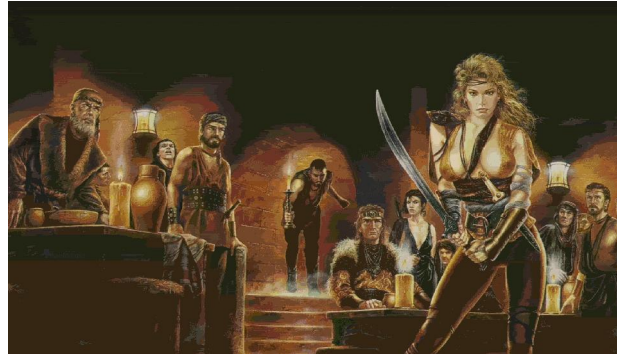
Cette petite dague est équipée d'une lime en guise de manche. Comme toute dague, elle a une force de 1, peut être utilisée au corps à corps ou jetée à distance et sera récupérée quand tous les monstres de la section seront tués. Sa lime lui permettra d'ouvrir les serrures de portes récalcitrantes non magiques et aura les mêmes caractéristiques qu'un rossignol. A l'occasion, elle peut se limer les ongles.



COMPETENCES :

Lancer 2D6 sur le tableau suivant

2D6	Compétence	
2	Haute protection. Cette compétence permet à la guerrière d'utiliser son bouclier contre une attaque, empêchant tous les dommages. Peut être employé seulement une fois par aventure.	
3	Courage. Depuis son enfance, la guerrière a toujours vécu sans savoir si elle vivra, le jour suivant. Ainsi, elle est devenue très courageuse. Grâce à cette compétence, la guerrière réussit tous ses tests de peur.	
4	Esquive. Sur un jet de 6 sur 1D6, la guerrière esquive un coup qui l'aurait certainement frappé.	
5	Regard glacial. Grâce à sa dure formation, le corps entier de la guerrière est une arme... même ses yeux. D'un simple regard, elle peut empêcher une attaque d'animaux. Ainsi, avec cette compétence, les orques et les gobelins qui attaquent la guerrière ont -1 pour la toucher.	
6	Vision nocturne. Au contact des créatures de la forêt sauvage, les sens de la guerrière se sont extrêmement développés. La guerrière peut voir même dans l'obscurité, elle est capable d'explorer et de combattre même sans lanterne.	
7	Cri perçant de la mort. La guerrière a appris à effrayer les créatures de la forêt pour éviter de les combattre. Ainsi, elle a créée son propre hurlement, le cri perçant de la mort, qui est destiné à effrayer ses ennemis bien qu'il soit dangereux de le pratiquer. Une fois par aventure vous pouvez lancer 1D6 pendant un combat.	
	1D6 Événement	
	1	Le cri perçant échoue. La guerrière est trop fatiguée. Elle ne peut pas combattre ce tour.
	2 - 3	Le cri perçant échoue. Le combat se déroule normalement.
	4 - 5	Le cri perçant réussit. La guerrière sautille sur place, faisant des bruits profonds, elle a +2 en force pendant ce tour.
6	Le cri perçant réussit. La guerrière sautille sur place, faisant des bruits profonds, elle a +3 en force pendant ce tour.	
8	Chance spéciale. La guerrière obtient 1 point de chance permanent.	
9	Ashtaroth. Après avoir sauvé un vieil homme des barbares, la guerrière reçoit un vieux parchemin lui donnant le pouvoir d'invoquer Ashtaroth, un vieux démon également appelé le Trésorier de l'enfer et le Grand Duc de l'Infortune, dès que ce charme sera employé, le parchemin brûle. Cette compétence ne pourra donc être utilisée qu'une seule fois. Ashtaroth infligent 1D6+1 blessures par niveau de la guerrière, sans déduction pour l'endurance ou l'armure.	
10	Guérison. La guerrière peut créer des breuvages magiques curatifs : Lancer 1D6 chaque tour	
	1D6 Événement	
	1 - 5	La guerrière ne réussit pas à créer un breuvage magique curatif.
6	La guerrière crée un breuvage magique qui guérit 1D6+2 blessures.	
11	Maître d'épée. Grâce à une grande maîtrise des épées, la guerrière frappe toujours les monstres si elle obtient 3+ sur 1D6.	
12	Force de la vengeance. La guerrière obtient +2 en force.	



.TABLEAU DES NIVEAUX DE LA GUERRIERE.

Niveau	Titre	PdeV	Mouv	CC	Tir	For	Endu	Ini	Att	Bloq	Chance	Dom	Volonté	Comp
1	Novice	1D6+7	4	4	4+	4	3(4)	4	1	3+	1	1D6	3	0
2	Ranger	2D6+7	4	4	4+	4	3(4)	5	1	3+	1	1D6	4	0
3	Guerrière Qualifiée	2D6+7	4	4	3+	4	4(5)	5	2	3+	2	1D6	4	1
4	Guerrière Féroce	3D6+7	4	5	3+	4	4(5)	5	2	3+	2	1D6	5	2
5	Maître d'épée	4D6+7	4	5	3+	4	4(5)	5	2	3+	2	2D6	5	2
6	Super guerrière	5D6+7	4	5	3+	4	4(5)	6	3	3+	2	2D6	5	3
7	Maîtresse d'armes	5D6+7	5	5	3+	5	4(5)	6	3	3+	3	3D6	5	3
8	Maîtresse des guerriers	6D6+7	5	5	3+	5	5(6)	6	4	2+	3	3D6	5	3
9	Guerrière parfaite	7D6+7	5	5	3+	5	5(6)	7	4	2+	3	3D6	6	4
10	Xena la guerrière	8D6+7	5	5	3+	5	5(6)	7	5	2+	4	4D6	6	4

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



La Guerrière

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



Équipement :

La guerrière débute le jeu avec *un petit bouclier* (+1 en endurance), *une épée* (1D6 + force) et *une fronde à deux coups*. Elle ne peut porter aucun autre bouclier que le petit, mais peut porter toutes les épées.

Elle peut porter n'importe quelle armure excepté l'armure de plate.

Elle peut utiliser toutes les armes de jet (Arc, arbalète,...) mais elle ne peut pas utiliser d'arme à feu.

Blocage :

La guerrière s'échappe sur un jet de 3+

Règles spéciales :

Voir au dos de cette carte .

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

REGLES SPECIALES

Chaque tour, avant le combat, lancer 1D6. Sur un résultat de 6, la guerrière entre en frénésie, doublant ses attaques normales jusqu'à ce que le combat soit terminé.

La guerrière est immunisée à la peur, à la terreur, à l'hypnose ou toute autre psychologie. Elle ne fuit jamais et ne se soucie guère des trésors. Sa seule motivation est de faire le bien.

Guerrière et équipement

Avant de quitter son maître Arsus, celui-ci lui remis sa célèbre épée de lacération en récompense de sa fidélité, de sa bravoure et de son dévouement. Mais hélas, lors de son affrontement avec le terrible dragon Ogh'ban, elle oublia la précieuse épée dans l'ancre de la créature. Lorsqu'elle revint sur les lieux du terrible combat, elle arracha une dent d'Ogh'ban mais l'épée de lacération avait disparut.

Si la guerrière retrouve l'épée de lacération (trésors pièces objectifs) au cours d'une de ses aventures, entre ses mains, les points de dommages de l'épée sont doublés sur une attaque par tour. Si un de ses coéquipiers trouve l'épée d'Arsus, il n'insistera pas et le lui remettra gratuitement, sans mot dire sous peine de s'exposer à la colère d'Arsus (explosion de l'épée infligeant 8D6 blessures sans modificateur).

Elle transporte également dans une fiole étanche remplie de formol, le cœur du ver du désert des âmes pitoyables.

Guerrière en ville

la guerrière peut visiter tous les endroits sauf le tripot et chez Madame Olga.

Le Magasin des Lubies Féminines est pour une guerrière l'endroit où elle peut acheter des objets féminins introuvables dans un autre lieu.

FRONDE A 2 COUPS

La guerrière peut utiliser son soutien gorge comme fronde à deux coups, capable de lancer à une distance de 6 cases maxi 2 cailloux simultanément. La grosseur des cailloux projetés, est déterminé par la taille des bonnets du soutien gorges, lancez 1D3 pour déterminez la taille des bonnets :

Sur un 1, bonnet A è force 1
Sur un 2, bonnet B è force 2
Sur un 3, bonnet C è force 3

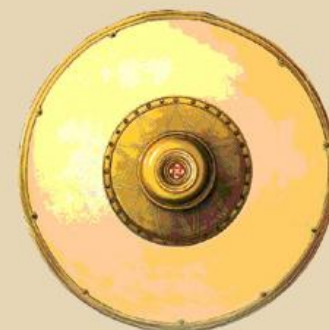
Chaque attaque est composée de 2 jets (faire un jet pour toucher pour chaque caillou).



PETIT BOUCLIER

La surface de ce petit bouclier est aussi brillante qu'un miroir.

Il donne +1 en endurance à la guerrière.



EPEE DE GUERRE

La lame de cette épée brille intensément et ne se ternit jamais.

Cette épée inflige des dommages normaux selon le niveau de la guerrière (dommages + force)



DENT D'OGH'BAN

Cette dent n'est pas magique, mais lorsqu'un grand monstre (dragon, hydre, géant, wyvern,...) voit la dent d'Ogh'ban, il est effrayé et ses attaques perdent de leur précision.

Augmentez de 2 la capacité de combat de la guerrière contre un grand monstre.



FIOLE DU CŒUR DU VER

Lorsque la guerrière est ensevelie (sous un éboulement par exemple) ou lorsqu'elle est empoisonnée, il lui suffit de manger un morceau du cœur du ver du désert des âmes pitoyables. Le cœur du ver permet de respirer sous la terre et d'absorber le poison. La guerrière récupérera toutes ses caractéristiques d'avant l'incident mais elle ne peut l'utiliser qu'une fois par aventure.



Pion de la Guerrière