



TUEUR DE TROLLS

Ce chapitre présente le Tueur de Trolls, un nouveau type de guerrier pour vos parties de Warhammer Quest. Au même titre que les quatre autres guerriers qui vous sont à présent familiers, ce nouveau personnage pourra prendre part à vos aventures et être Incarné par un cinquième joueur ou bien remplacer le Barbare, le Nain, l'Elfe, voire même le Sorcier.

Les nains sont des individus honorables et fiers, qui gardent une rancune éternelle à ceux qui les ont offensés. Procédant de la même démarche, lorsqu'ils ont fait une promesse ou qu'ils ont contracté une dette envers quelqu'un, ils feront l'impossible pour tenir parole même si le prix à payer est terrible.

Leur orgueil signifie également que les nains tolèrent mal l'échec et les drames et revers de la vie. Si la famille d'un nain est tuée, son trésor volé ou s'il échoue dans l'accomplissement d'une quête ou d'un serment, il est probable que le sentiment de culpabilité le mènera aux frontières de la folie. Les nains ainsi affectés s'imposent généralement un exil volontaire, errant souvent à travers les étendues sauvages et les endroits du monde les plus dangereux, à la recherche de la rédemption par une mort glorieuse au combat. Ils cherchent à combattre les monstres les plus terribles qu'ils puissent trouver, croyant que seule la mort apportée par des adversaires surhumains pourra racheter leur faute. Ces nains sont connus sous le nom de Tueurs. Ils ne portent aucune armure mais leurs corps sont couverts de tatouages. Leurs cheveux sont teints en orange et ils portent souvent des crêtes impressionnantes.

Ce que de nombreuses autres races ont du mal à comprendre à propos des Tueurs, c'est que même s'ils cherchent la mort au combat, ils ne se battent jamais pour perdre. Même au plus profond d'un abîme de désespoir, un Tueur reste un guerrier fier et arrogant. Il combattra avec une détermination exempte de toute peur jusqu'à ce que lui ou le monstre soit tué. Si le Tueur meurt, il a atteint son but. Si le monstre est tué, le Tueur doit en chercher un plus redoutable et essayer une fois encore. Un Tueur est un renfort de poids pour un groupe de guerrier, car jamais il ne s'enfuira dans un combat. Dans le même ordre d'idée, un Tueur nain ne quittera jamais un donjon sans avoir rempli sa quête, à moins que la mort ne l'en empêche.

INTRODUCTION

Ces règles sont divisées en trois chapitres : un concernant les règles de base de Warhammer Quest, un concernant les règles avancées et un concernant le jeu de rôle.

Le premier contient toutes les règles pour utiliser un Tueur de Trolls dans vos parties. Le second couvre les règles pour la progression du Tueur de Trolls dans ses niveaux, y compris ses compétences et ses règles spéciales et enfin la dernière partie donne les règles pour utiliser le Tueur de Trolls dans un système de jeu de rôle.

REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Vous pouvez remplacer un des guerriers par un Tueur de Trolls. Permettez simplement à un des joueurs de prendre le Tueur. Les règles suivantes vous indiqueront ses caractéristiques et comment l'intégrer à vos parties.

Rappelez-vous que s'il n'y a pas de barbare dans le groupe, un autre guerrier devra prendre la lanterne et la place de leader.

GROUPES PLUS IMPORTANTS

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers pour une aventure, en ajoutant le Tueur de Trolls, par exemple. Si vous faites cela, ne vous inquiétez pas : vous rencontrerez toujours assez de monstres pour continuer. Les cartes et les tableaux de Warhammer Quest ont été conçus pour des groupes de quatre personnages et, si vous avez un groupe de quinze guerriers, le jeu tel qu'il est ne présente plus d'intérêt ! Essayez autant que possible de faire des parties avec quatre guerriers, mais si vous désirez des groupes de cinq ou six, augmentez le nombre de monstres dans les mêmes proportions.

Si par exemple vous avez une bande de six guerriers, cela représente 50 % de guerriers en plus. Dans ce cas, vous devrez ajouter 50 % de monstres en plus quand des créatures apparaissent. Six

orques deviendront donc neuf orques. Si la carte donne "1 D6 orques", lancez le dé et faites votre calcul ensuite. Si, par exemple, vous obtenez un résultat de quatre orques, comptez-en six contre six guerriers.

DEBUTER AVEC UN TUEUR –

Le profil d'un Tueur de Trolls se présente comme suit :

Ponts de vie	1D6 + 10	Endurance	4
Mouvement	4	Initiative	2
Combat	4	Attaque	1
Tir	6+	Blocage	6+
Force	3		

POINTS DE VIE

Un Tueur de Trolls débute avec 1D6+10 Points de Vie. Rappelez-vous que lorsque vous lancez un dé pour les Points de Vie, vous pouvez relancer le dé en cas de 1 (si vous obtenez un second 1, vous devez le conserver).

EQUIPEMENT - ARME

Le Tueur de Trolls nain débute le jeu avec une hache runique. Il s'agit d'une hache magique qui provoque une blessure supplémentaire à chaque touche.

TUEURS DE TROLLS ET ARMURES

Les Tueurs ne portent jamais au grand jamais d'armures et la simple idée d'en porter une les horripile.

TUEURS DE TROLLS ET TRESOR

Les seuls objets dont s'encombrera un Tueur de Trolls sont les haches, les marteaux et les objets qui n'ont strictement rien à voir avec la magie. Il n'utilisent jamais ni boucliers ni armures. Les valeurs des autres objets sont ajoutées à son total de pièces d'or et les cartes sont défaussées (pour que les autres guerriers ne puissent pas en hériter). Cela représente le fait que lorsqu'un Tueur a arraché l'objet à la créature qui le détenait, ce dernier ne l'intéresse plus.

COMBAT

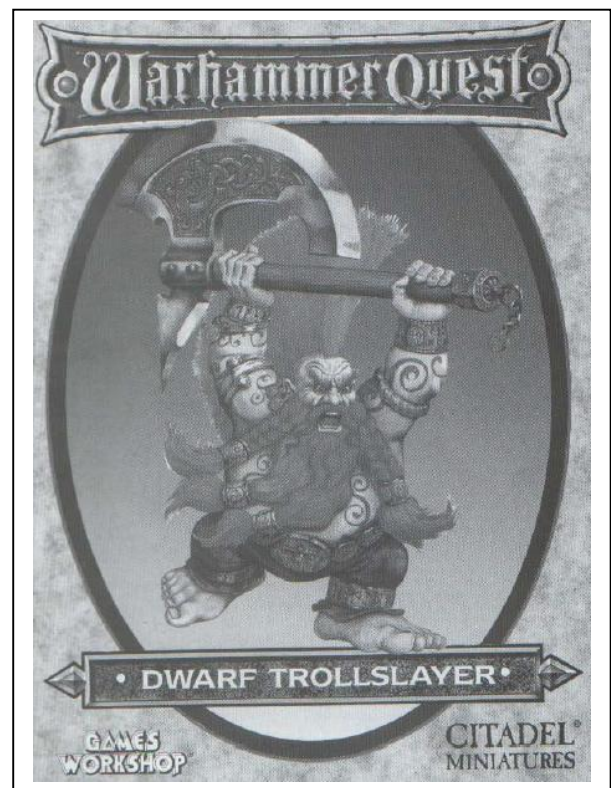
Les Tueurs ne peuvent combattre qu'avec des haches ou des marteaux, bien que ces armes puissent être de n'importe quel type (hache de lancer, à deux mains, etc.). Les épées, lances et masses sont tabous ! La seule arme de jet disponible aux Tueurs sont les haches de lancer, ni pistolets ni arcs !

- LE TUEUR DE TROLLS DANS UNE AVENTURE -

Les Tueurs de Trolls ne s'enfuient jamais. Céder à la panique, serait la plus grande des hontes. Cela explique partiellement le faible jet de blocage du Tueur de Trolls. De plus, si cela lui est possible, il engagera en corps à corps le plus gros des monstres. Un Tueur de Trolls n'utilise jamais les règles de fuite du livre d'aventures. Si les guerriers déclarent qu'ils s'enfuient, le Tueur prend la lanterne et continue seul.

COMPETENCE SPECIALE

Tous les Tueurs de Trolls sont des combattants exceptionnels, capables de détecter la plus petite faille de l'armure adverse ou le point faible d'une carapace. Si un Tueur de Trolls réussit lors de son jet pour toucher un 6 naturel, il traverse alors la défense adverse. Pour ce coup uniquement, le Tueur possède une Force de 7 au moment de déterminer le nombre de blessures qu'il inflige.



REGLES AVANCEES

Les règles de ce chapitre sont en accord avec l'aspect jeu de rôle de Warhammer Quest. Elles expliquent comment votre Tueur de Trolls pourra grimper de niveau, visiter des villes et acquérir des compétences.

TUEURS DE TROLLS ET EVENEMENTS

Si un Événement nécessite que le Tueur abandonne une partie de son or, doublez le montant des pertes. De plus, un Tueur de Trolls ne peut refuser aucun événement conflictuel (un duel par exemple) et doit toujours se battre au mieux de ses capacités.

TUEURS DE TROLLS ET OR

Bien que ce concept puisse paraître étrange chez un nain, dont la race est une des plus avides de métal précieux, les Tueurs de Trolls sont peu intéressés par l'or. Ils cherchent la mort au combat et méprisent les contingences matérielles. Lorsque vous créez un Tueur de Trolls, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant, pour déterminer le montant maximum d'or qu'il peut emporter.

1	1000 pièces d'or
2 – 4	2000 pièces d'or
5	3000 pièces d'or
6	4000 pièces d'or

Une fois qu'un Tueur de Trolls a atteint son quota maximum d'or et qu'il le dépasse, il se débrouille pour se débarrasser du surplus avant la fin de la partie. Où cet or passe-t-il, personne ne le sait mais toujours est-il qu'il ne dépasse jamais le total fixé lorsqu'il revient en ville.

Cela ne l'empêche toutefois pas de s'entraîner pour passer au niveau supérieur, comme nous le verrons plus tard.



TUEURS DE TROLLS EN VILLE

Un Tueur de Trolls doit faire au moins une visite à la taverne pendant son séjour en ville, il peut en faire plus. Au départ de chaque tour dans la ville, faites un test de volonté pour le Tueur de Trolls. S'il échoue, il passe la journée à la taverne. Une fois qu'il y est, lancez les 2D6 habituels, avec un modificateur de +1. Si la somme est supérieure ou égale à 13, il s'y plaît tellement qu'il y reste 1D6 jours, lancez un dé sur le tableau des événements de taverne pour voir ce qui lui arrive ensuite.

Un Tueur de Trolls peut à chaque passage en ville rendre visite aux Maîtres de Guilde, sans être forcément le bienvenu. Pour trouver la guilde, lancez 1D6 de moins que le type de ville ne le permet normalement (2D6 pour une cité et 1D6 pour une ville). S'il trouve un Maître de Guilde, il ne peut que rendre visite au Forgeron ou acheter du pain de pierre nain.

Un Tueur de Trolls peut également visiter le Temple, l'Armurerie, le Bazar, ou l'Ecurie (au cas où il voudrait une mule pour emporter son trésor), l'Alchimiste, le Tripot ou la Chapelle des Tueurs pendant qu'il est en ville.

EQUIPEMENT

Les Tueurs de Trolls n'achètent pas d'armes en dehors des haches et des marteaux. Ils n'ont aucun besoin de bandages, de provisions ou de pierres de transe, car ces objets peuvent les détourner de leur objectif, la mort au combat. Ils sont très contents d'acheter de la bière, une corde ou des choses de ce genre.

Contrairement aux autres nains, un Tueur de Trolls est si fort qu'il peut manger du pain nain n'importe quand, même au milieu d'un combat. Il en croque juste un bout et mâche.

ENTRAINEMENT

Les Tueurs de Trolls s'entraînent dans la Chapelle des Tueurs que l'on peut trouver dans les villes où existe une importante communauté naine. Cette chapelle est un endroit particulier et obéit aux règles suivantes.

Comme déjà mentionné précédemment, les Tueurs de Trolls ne sont pas intéressés par l'or. Au lieu de cela, lorsqu'ils tuent un monstre, ils préfèrent prendre un trophée comme souvenir, ils le déposent ensuite dans la Chapelle des Tueurs. Généralement quelques Tueurs de Démons balafrés et bougons sont suffisamment impressionnés pour prendre le Tueur de Trolls à part et lui transmettre leurs connaissances. Comme les Tueurs de Trolls sont rapides à comprendre tout ce qui est en rapport avec le combat, leur entraînement dure 1D6 jours au lieu de toute une semaine.

Afin de conserver une trace du développement de votre Tueur de Trolls, vous devez effectuer deux totaux d'or différents. Le premier est le total d'or qu'il peut dépenser (sa fortune) et le second est le total des valeurs obtenues en tuant les monstres ou en trouvant des trésors.

Le premier total, sa fortune, est utilisé pour payer ses frais, ses nouvelles haches, etc...

Le second total montre s'il est digne de subir un entraînement pour augmenter son niveau. Notez que le second total représente les différents objets précieux qu'il a collectés au cours de ses aventures et la valeur en or des monstres tués. Lorsque ce total montre qu'il a tué assez de monstres ou trouvé assez de trésors pour passer au niveau supérieur, il pourra s'entraîner à sa prochaine visite à la Chapelle. Pour cela, il déduit la somme nécessaire du second total et va s'entraîner normalement, si le résultat est suffisant.

Prenons par exemple, un Tueur de Trolls de niveau 1, avec un gain maximal de 1000 pièces d'or autorisé, a tué des monstres et trouvé des trésors pour une valeur de 5000 pièces d'or. Il n'a toutefois en caisse que 900 pièces d'or, car le reste a été perdu en route. Il doit garder les deux totaux séparés. Il se rend dans une chapelle de Tueurs et retranche 2000 pièces d'or de son total nominal pour accéder au niveau 2, gardant un total de 3000 pièces d'or pour la suite de sa progression.

Il peut visiter les autres endroits de la ville et acheter d'autres objets (généralement des haches). Ces derniers doivent être payés en espèces sonnantes et trébuchantes, dont le présent montant est de 900 pièces.

LA CHAPELLE DES TUEURS

Pendant qu'il est dans la Chapelle, le Tueur dépose son or et ses offrandes sur l'autel, puis s'abîme dans la méditation et revit les événements qui l'ont conduit à devenir un Tueur. Bien qu'il sache qu'il est au-delà de toute rédemption en dehors d'une mort au combat, son orgueil l'emporte sur son désespoir. Il arrive parfois qu'il obtiennent par sa visite à la Chapelle, une assistance dans sa recherche de la mort au combat.

Offrandes Supplémentaires

Lorsqu'un Tueur visite la Chapelle, il n'est pas obligé de s'entraîner mais peut décider de dépenser 1D6 x 50 pièces d'or s'il le désire. Cet or est pris sur sa fortune et non sur l'or gagné pour avoir tué des monstres. Cela représente le fait qu'il donne un peu plus d'or aux Tueurs, afin de tenter d'alléger un peu son terrible sens de la culpabilité.

Une fois qu'il a offert son or, le joueur lance un dé et consulte le tableau suivant :

- 1 Personne dans la chapelle n'est impressionné. Ils ont tous beaucoup plus à donner et le Tueur est jeté dehors, il doit quitter immédiatement la chapelle.
- 2 Les Tueurs gardiens hochent la tête devant son offrande, l'acceptant comme un des leurs.
- 3 - 4 Les Tueurs gardiens de la chapelle sont impressionnés et introduisent le Tueur dans une crypte où seuls les plus fervents Tueurs de Trolls sont acceptés. Lancez un dé et reportez vous au tableau de la crypte pour voir ce qui lui arrive.
- 5 - 6 Les gardiens de la chapelle sont très impressionnés et introduisent le Tueur dans une crypte où seuls les plus fervents Tueurs de Trolls sont acceptés. Lancez deux dés et reportez-vous au tableau de la crypte pour voir ce qui lui arrive..

Tableau de la Crypte de la Chapelle des Tueurs

- 1 Un Tueur de Démons apprécie les exploits du guerrier et offre de lui peindre un tatouage impressionnant sur le bras. Il s'agit d'un honneur singulier et, lorsque le Tueur quitte le temple, il se sent encore plus déterminé qu'avant et prêt une fois de plus à chercher la mort dans un combat avec un monstre féroce.
- 2 Un Tueur de Géants avec une monstrueuse crête orange qui ridiculise celle de votre Tueur, offre de lui faire la même. Quelques temps plus tard, il émerge de la crypte avec une crête à faire pâlir d'envie un iroquois. Pour le prochain donjon, les monstres qui obtiennent un 1 à leur jet pour toucher contre le Tueur sont tellement effrayés qu'ils perdent le reste de leurs attaques pour ce tour.
Lancez un autre dé. Si vous obtenez un 6, la crête est tellement bien faite, que ses effets sont permanents.
- 3 - 5 Le Maître des Runes est dans le temple, pour des affaires de Tueurs, et il accepte de graver une rune sur une hache de votre choix.
Lancez un dé pour déterminer de quelle rune

il s'agit :

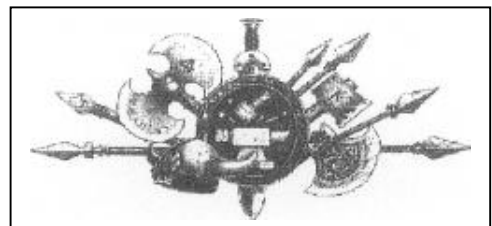
- 1 - 2 Rune de Force. Ajoute +1 à la Force du Tueur de Trolls pour la prochaine aventure, après laquelle la rune s'efface.
- 3 - 4 Rune d'Endurance. Ajoute + 1 à l'Endurance du Tueur de Trolls pour la prochaine aventure, après laquelle la rune s'efface.
- 5 - 6 Rune de Rage. Une fois au cours de la prochaine aventure, le Tueur peut ignorer les règles sur le blocage et l'Initiative pour aller combattre contre le monstre le plus gros de la pièce, avec un mouvement doublé. A la fin de cette aventure, la rune s'efface.

Aussitôt que vous avez déterminé quelle rune vous allez avoir, lancez un autre dé. Si vous faites un résultat de 6, la rune est permanente et ne s'efface pas à la fin de l'aventure. Toutefois, la rune de rage ne peut être utilisée qu'une fois par aventure. Il est possible de mettre plusieurs runes sur une même arme.

- 6 Attaque Massacre ! Un Tueur de la crypte fait la démonstration de l'Attaque Massacre, redoutable botte de combat. Après quelques heures de pratique, le Tueur de Trolls a maîtrisé ce coup à la perfection. A chaque tour, le Tueur de Trolls peut choisir une attaque, avant de lancer le dé pour toucher. S'il touche la cible avec l'attaque désignée, il obtient une attaque supplémentaire pour ce tour, résolue immédiatement, avant même que le reste des attaques ne soit résolu. Cette attaque est résolue comme d'habitude, avec jet pour toucher, etc...

Hache Runique de Remplacement

Si pour une raison ou une autre le Tueur de Trolls perd sa fidèle hache runique, le Maître des Runes la lui remplacera par une hache de Tueur de niveau 1. Il le fera gratuitement, car la honte du Tueur d'avoir perdu sa hache sera déjà assez grande. Si un Tueur de Trolls perd sa hache, il doit rendre visite au Maître des Runes pour avoir une hache de remplacement dès qu'il atteint une agglomération et, comme sa honte est trop grande, il ne pourra pas rendre visite à la Chapelle des Tueurs



COMPETENCES

Un Tueur de Trolls peut accéder à ces différentes compétences à mesure qu'il progresse de niveau. Pour déterminer la compétence particulière qu'il va développer, lancez 2D6.

2 Force Brute

Cette compétence permet au Tueur d'écartier un monstre de sa route. Lancez un dé et ajoutez la Force du guerrier. Si le total est inférieur ou égal à la Force du monstre, il est trop gros et votre guerrier échoue. Si le total est supérieur à la Force du monstre, celui-ci est bousculé, vers une des cases inoccupées parmi les 3 cases se trouvant derrière lui (au choix). Après avoir poussé le monstre votre guerrier peut à présent effectuer ses attaques normales.

3 Berserk

Chaque tour, avant le combat, le Tueur de Trolls peut tenter de devenir berserk. Lancez 1D6, ajoutez +1 pour chaque monstre qu'il a tué durant ce combat. Sur un jet non modifié de 1, il est si furieux qu'il attaque les guerriers qui se trouvent dans les cases adjacentes, chacun subit 1 point de dommages sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Sur un des résultats modifiés du tableau ci-dessous, il devient berserk pour le reste du combat. Pendant qu'il est berserk, il obtient +1 attaque.

Tueur de Trolls 6+
Tueur de Géants 5+
Tueur de Dragons 4+
Tueur de Démons 4+

4 Coup instinctif

Cette compétence permet au Tueur de Trolls de faire une attaque immédiate sur un monstre dès que celui-ci est placé sur le plateau à côté de lui. S'il y a plus d'une cible possible, vous pouvez choisir lequel attaquer. Cette attaque est en plus des attaques normales du guerrier. Comme cette capacité permet une riposte instinctive à une embuscade, votre guerrier ne peut pas faire de Coup Mortel mais il est immunisé contre tout effet psychologique éventuellement causé par la cible.

5 Frénésie

A chaque tour, avant le combat, le Tueur peut tenter de devenir frénétique pour entrer dans un état de rage folle pendant un tour. Lancez 1D6 et consultez le tableau suivant. Un Tueur de Trolls a -1 à ce jet, un Tueur de Géants +0, un Tueur de Dragons ou de Démons +1. Un jet naturel de 1 est toujours un échec.

- 1 Votre guerrier perd la tête. Au lieu d'attaquer le monstre, il tente de se blesser. Il subit les effets de la touche automatique qu'il s'est infligée : résolvez le coup comme s'il avait été porté sur un monstre, en

prenant en compte les capacités spéciales attachées à l'arme employée et aux compétences qu'il a déclarées vouloir utiliser.

- 2 - 4 Votre guerrier n'arrive pas à entrer en état de frénésie et en reste morose et dépité. Après un gros soupir, il reprend ses esprits et combat normalement pendant ce tour.
- 5 - 6 Votre Tueur double le nombre de ses attaques pour ce tour.

6 Ignorer la Peur

Votre guerrier est peu affecté par la Peur ou la Terreur. Sa volonté est de mourir en combattant un monstre terrible et il est souvent content d'avoir l'occasion de rencontrer un tel adversaire. Il possède les modificateurs suivants pour les tests de Peur ou de Terreur.

	<i>Peur</i>	<i>Terreur</i>
Tueur de Trolls	+ 1	+ 1
Tueur de Géants	+ 2	+ 1
Tueur de Dragons	+ 3	+ 2
Tueur de Démons	+ 4	+ 2

7 Robustesse

Votre guerrier a une telle résistance à la douleur, que même les coups les plus puissants ont moins d'effets sur lui. Chaque fois qu'il est touché, déduisez le nombre correspondant du tableau ci-dessous du nombre de blessures subies (en plus de l'Endurance, lorsque cela est possible).

Tueur de Trolls -2 Points de Vie
Tueur de Géants -3 Points de Vie
Tueur de Dragons -4 Points de Vie
Tueur de Démons -5 Points de Vie



8 Ambidextrie

Votre guerrier peut combattre avec deux haches à une main en même temps. Lorsqu'il le fait, il gagne le nombre suivant d'attaques à chaque tour, selon son niveau. Si les armes diffèrent dans le nombre de dommages qu'elles infligent, vous devez dire laquelle vous utilisez avant chaque attaque.

Tueur de Trolls + 1 Attaque
Tueur de Géants + 1 Attaque
Tueur de Dragons + 2 Attaques
Tueur de Démons + 3 Attaques

9 Impassibilité

Un Tueur de Trolls a un tel seuil de résistance à la douleur qu'il ne sent même pas certains coups. A chaque tour, il peut tenter d'ignorer autant de coups qu'il possède d'Attaques. Lancez 1D6 pour chaque attaque subie qu'il tente d'ignorer. Sur un résultat supérieur ou égal à une des valeurs ci-dessous, il peut ignorer les dommages provoqués par le coup.

Tueur de Trolls	6+
Tueur de Géants	5+
Tueur de Dragons	5+
Tueur de Démons	4+

10 Coup Puissant

Cette compétence permet au Tueur de Trolls d'augmenter la Force de ses coups en regroupant des attaques. Pour chaque attaque qu'il abandonne, le Tueur peut lancer 1D6 dommages supplémentaires sur une des attaques restantes.

Vous devez déclarer que votre joueur utilise cette compétence avant de faire ses jets pour toucher. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

11 Chant de Mort

Cette compétence permet au Tueur de survivre sans Points de Vie en puisant dans ses ressources physiques et sa volonté.

Aussitôt que votre guerrier tombe à zéro Points de Vie, il commence à entonner un hymne terrible et solennel, son chant de mort. Plutôt que de tomber inconscient, il reste debout et peut continuer à se battre. Attribuez-lui 1 Point de Vie.

Chaque fois que le guerrier est touché pendant son chant de mort, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, le coup produit les effets classiques : votre guerrier repasse à 0 Points de Vie et sombre dans l'inconscience. Sur un résultat de 5 ou 6, il ignore les effets du coup et reste à 1 Point de Vie.

Votre guerrier continue à chanter et à rester à un Point de Vie jusqu'à ce qu'il soit soigné normalement.

12 Furie Sanguinaire

Cette compétence permet au Tueur de grouper les attaques d'un même tour en une seule attaque dévastatrice. Faites une attaque normale. Si vous touchez la cible et que vous la tuez avec cette seule attaque, votre guerrier peut avancer d'une case, si ce mouvement le met en contact avec une autre figurine, il peut à nouveau attaquer. Il peut continuer tant qu'il tue les monstres d'une seul coup. S'il échoue son attaque est finie.

Cette attaque ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

COMPETENCE SPECIALE DE TUEUR

Quelle que soient leurs autres compétences, tous les Tueurs de Trolls sont capables de repérer la faiblesse dans la défense d'un monstre et de frapper avec force et précision.

Lorsqu'un Tueur fait un 6 naturel sur son jet pour toucher, sa force est modifiée selon la valeur suivante lors de la détermination des dommages de ce coup. De plus, le monstre ne peut pas utiliser les compétences Insensibilité et Impassibilité, s'il les possède, pour se protéger de ce coup.

	<i>Force modifiée</i>
Tueur de Trolls	7
Tueur de Géants	8
Tueur de Dragons	9
Tueur de Démons	10

INDICATIONS POUR LE JEU DE ROLE

Les Tueurs sont durs comme l'acier. Ils vivent pour combattre ou, plus précisément, ils vivent pour mourir. C'est pour cela qu'ils ne sont pas très difficiles à jouer dans le cadre d'un jeu de rôle. Leur seul choix est d'attaquer les monstres aussi vite et fort que possible. Cela peut parfois déranger les autres joueurs, spécialement s'ils cherchent à fuir ou à se cacher d'un dragon, par exemple, et que le Tueur fonce sur ce dernier en hurlant son cri de guerre. Les Tueurs de Trolls sont rustres, funèbres et dénués d'humour. Cela dit que ce sont de redoutables combattants et les guerriers auront du mal à trouver compagnon plus sûr pour affronter les hordes des monstres.

TESTS DE CARACTERISTIQUES

Les Tueurs de Trolls sont bien entendu des nains et les grandes lignes du caractère d'un nain se retrouvent chez un Tueur. Tout ce qu'il faut vous rappeler, c'est qu'un Tueur est plus costaud qu'un nain, meilleur combattant, plus taciturne et supporte mieux la douleur, il est par contre moins enclin à fouiller les donjons. Ce n'est pas qu'il soit mauvais dans ce dernier exercice mais il préfère livrer bataille et laisser cette tâche aux autres membres de la compagnie.

Tous les traits de caractères négatifs d'un nain sont applicables au Tueur, il a peu de chances d'être bon acrobate!

Les Tueurs sont des guerriers sans compromissions, atypiques et déterminés, le fait d'en ajouter un à votre groupe vous donne la certitude que votre partie de Warhammer Quest se tournera vers le combat, le combat et encore le combat!

TABLEAU DES NIVEAUX DU TUEUR DE TROLLS

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de dommages	Endurance	Points de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compétences	Blocage
1	0	Tueur	4	6+	3	1D6 +1	4	1D6 + 10	2	1	1	5	1	6+
2	2000	Tueur de Trolls	4	6+	3	1D6 +1	4	2D6 + 10	2	2	1	5	1	6+
3	4000	Tueur de Trolls	4	6+	4	1D6 +1	4	3D6 + 10	2	2	2	6	1	6+
4	8000	Tueur de Géants	5	6+	4	2D6 +1	4	4D6 + 10	3	2	2	6	2	6+
5	12000	Tueur de Géants	5	5+	4	2D6 +1	5	5D6 + 10	3	2	2	6	2	6+
6	18000	Tueur de Géants	5	5+	4	2D6 +1	5	5D6 + 10	3	3	3	7	3	5+
7	24000	Tueur de Dragons	6	4+	4	2D6 +1	5	6D6 + 10	4	3	3	7	3	5+
8	32000	Tueur de Dragons	6	4+	4	2D6 +1	5	6D6 + 10	4	4	3	7	4	5+
9	45000	Tueur de Dragons	7	4+	4	3D6 +1	5	7D6 + 10	5	4	4	8	4	5+
10	50000	Tueur de Démon	7	3+	4	3D6 +1	5	7D6 + 10	5	4	4	8	5	5+

TUEUR DE TROLLS

Points de vie:	1D6+10
Mouvement:	4
Capacité de Combat:	4
Capacité de tir:	6+
Force:	3
Endurance:	4
Initiative:	2
Attaque:	1



Equipement: Pain de Pierre

Arme: Hache Runique Cette hache magique cause 1D6 dommages plus la force du tueur plus un bonus de 1 dommage chaque fois qu'elle touche (1D6 +3 + 1).

Armure: Le Tueur de Trolls ne portent jamais au grand jamais d'armures et la simple idée d'en porter une l'horripile.

Blocage: Le Tueur de Trolls se dégage sur un jet de 6.

Règles spéciales: Voir au dos de cette carte le règles spéciales du Tueur de Trolls.

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

REGLES SPECIALES

COMPETENCE SPECIALE DE COMBAT

Tous les Tueurs de Trolls sont des combattants exceptionnels, capables de détecter la plus petite faille de l'armure adverse ou le point faible d'une carapace. Si un Tueur de Trolls réussit lors de son jet pour toucher un 6 naturel, il traverse alors la défense adverse. Pour ce coup uniquement, le Tueur possède une Force de 7 au moment de déterminer le nombre de blessures qu'il inflige.

TUEURS DE TROLLS ET TRESOR

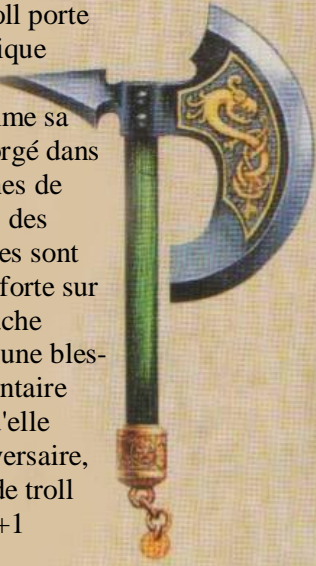
Les seuls objets dont s'encombrera un Tueur de Trolls sont les haches, les marteaux et les objets qui n'ont strictement rien à voir avec la magie. Il n'utilisent jamais ni boucliers ni armures. Les valeurs des autres objets sont ajoutées à son total de pièces d'or et les cartes sont défaussées (pour que les autres guerriers ne puissent pas en hériter). Cela représente le fait que lorsqu'un Tueur a arraché l'objet à la créature qui le détenait, ce dernier ne l'intéresse plus.

TUEUR DE TROLLS ET FUITE

Les Tueurs de Trolls ne s'enfuient jamais. Céder à la panique, serait la plus grande des hontes. Cela explique partiellement le faible jet de blocage du Tueur de Trolls. De plus, si cela lui est possible, il engagera en corps à corps le plus gros des monstres. Un Tueur de Trolls n'utilise jamais les règles de fuite du livre d'aventures. Si les guerriers déclarent qu'ils s'enfuient, le Tueur prend la lanterne et continue seul.

HACHE RUNIQUE

Le tueur de troll porte une hache runique puissante qu'il considère comme sa seule amie. Forgé dans les forges naines de Karak-Kadrin, des runes puissantes sont gravés à l'eau-forte sur sa lame. La hache runique cause une blessure supplémentaire chaque fois qu'elle touche un adversaire, ainsi le tueur de troll cause 1D6 +3+1 dommages.



PAIN DE PIERRE

Personne à part un nain ne peut manger du pain de pierre, car vous pourriez aussi bien mâcher une poignée de dents cassées. Le tueur de troll est si dur cependant, qu'il peut manger un morceau même lorsqu'il est au milieu d'un combat. Le tueur de troll possède trois morceaux de pain en pierre, le tueur de troll regagne 1D6 blessures en mâchant son pain de pierre.

