

Warhammer Quest™



• NAIN TUEUR DE TROLLS •

**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

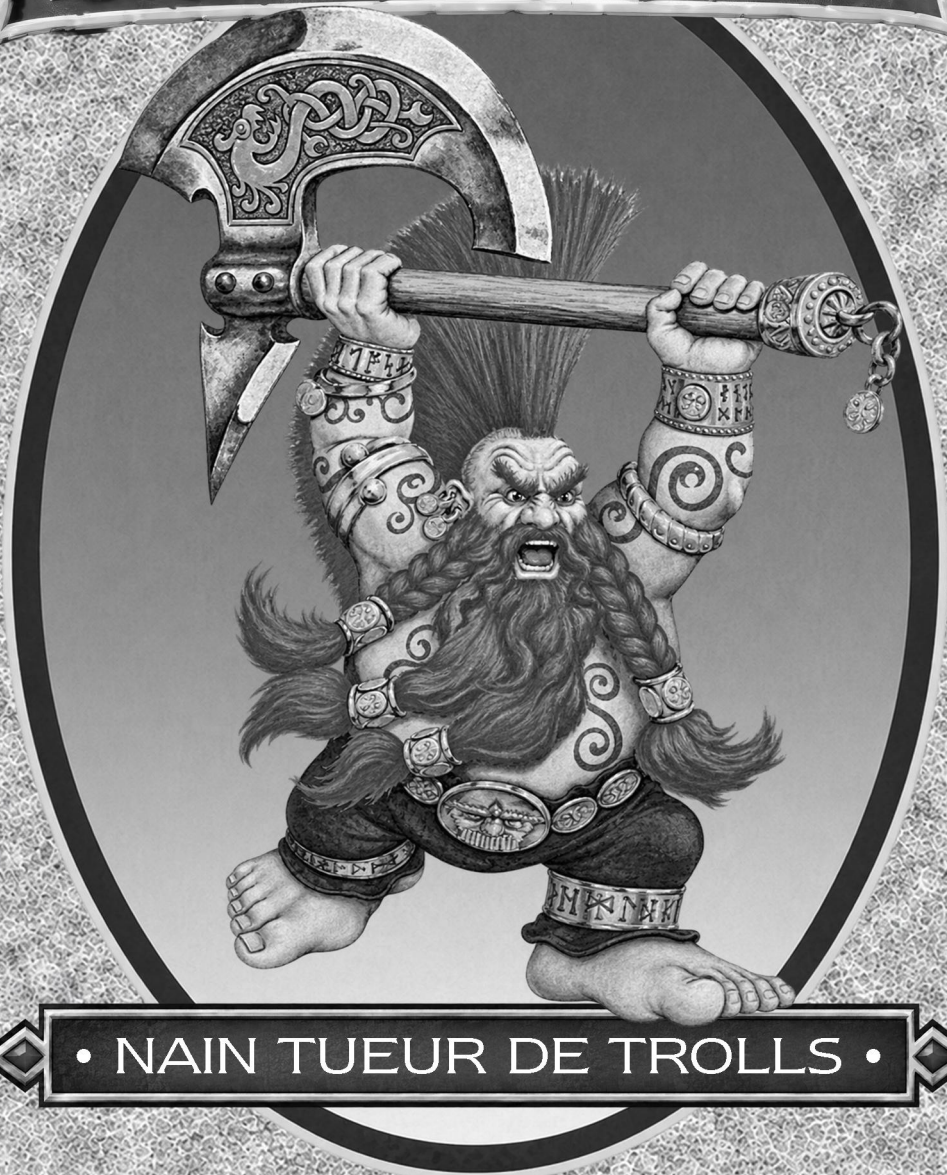
PACKS GUERRIER



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

CITADEL[®]
MINIATURES

Warhammer Quest™



• NAIN TUEUR DE TROLLS •

**GAMES
WORKSHOP®**

**CITADEL®
MINIATURES**

• LE TUEUR DE TROLLS •

Les Nains sont de fiers individus. Ils placent l'honneur au-dessus de toutes les autres vertus. Les Nains ont la mémoire tenace. Avec eux, les fâcheries durent une éternité mais leurs promesses, leurs dettes elles, sont des pactes de sang.

Avec un caractère si entier, les Nains encaissent mal les échecs. Perdre une partie de cartes ou vivre une tragédie affecte pareillement leur superbe. Un Nain qui perdrait toute sa famille, à qui on volerait les économies d'une vie, qui échouerait à tenir une promesse ou juste à régler une dette, celui-là se retrouverait rongé par les tourments de la culpabilité.

Les Nains qui sombrent dans les affres du remord prennent souvent le chemin de l'exil. Leur errance les conduit dans les régions sauvages et reculées du monde. Là, ils rachètent leurs fautes au combat. Ils se mesurent aux plus féroces créatures, aux monstres les plus meurtriers et tout cela, pour expier. Les faveurs de la rédemption contre une belle mort !

On appelle ces Nains les Tueurs. Ils refusent de porter une armure au combat. Leur corps est couvert de mirifiques tatouages. Ils enduisent leurs cheveux d'une pois orange et se coiffent en crête, comme les Mohicans.

Les Tueurs restent une énigme pour les autres races. Même s'ils cherchent la mort par tous les moyens, ils se battent toujours pour gagner. Même dans un combat perdu d'avance, le Tueur garde la tête haute. Il se bat avec une détermination à toute épreuve, jusqu'au bout. S'il triomphe du monstre qu'il affronte, il en cherche un plus gros, un plus fort... et recommence une fois encore.

Le Tueur de Trolls est un atout de choix pour toute compagnie de Guerriers ; jamais il n'abandonne le champ de bataille. Néanmoins, il entretient un rapport plutôt déconcertant avec la mort. Pour lui, il y a seulement deux moyens de quitter un donjon : Victorieux ou les pieds devant !

INTRODUCTION

Ce livret est divisé en trois chapitres. Le premier sert pour les parties classiques ; il

explique comment jouer le Tueur de Trolls à Warhammer Quest. Le deuxième sert aux parties avancées avec des règles de progression du personnage, des compétences et des règles spéciales. Le troisième est réservé aux parties Jeu de Rôle.

RÈGLES POUR WARHAMMER QUEST

Vous allez pouvoir échanger un des quatre Guerriers traditionnels de la boîte de base avec le Tueur de Trolls. Il vous suffit de mettre à disposition ce nouveau personnage auprès de votre équipe de joueurs. Les règles qui suivent vous expliquent comment jouer votre nouveau Guerrier.

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.

• DÉBUTER COMME TUEUR •

Voici le profil du Tueur de Trolls :

Points de Vie	1D6+10		
Endurance	4	Attaques	1
Mouvement	4	Tir	6+
Initiative	2	Force	3
Combat	4	Blocage	6+

ÉQUIPEMENT

Le Tueur de Trolls débute la partie avec trois portions de Pain de Pierre. Il peut consommer une part à tout moment pour regagner 1D6 Point(s) de Vie.

BLESSURES

Le Tueur de Trolls débute la partie avec 1D6+10 Points de Vie. Souvenez-vous : Lorsque vous lancez le dé, vous pouvez relancer un 1 mais sur un nouveau 1, vous gardez ce résultat.

ARME

Le Tueur de Trolls débute la partie avec une Hache Runique. C'est une hache magique qui inflige des Blessures supplémentaires à chaque fois qu'elle touche. Le Tueur cause 1D6+3+1 Blessures.

LES TUEURS ET LES ARMURES

Le Tueur de Trolls refuse obstinément de porter toute espèce d'armure. Il n'utilise pas non plus de bouclier.

LES TUEURS ET LES TRÉSORS

Le Tueur de Trolls a accès seulement aux haches et aux marteaux. Il peut aussi utiliser les objets magiques du moment qu'ils n'ont rien à voir avec les sorts. Il ne veut pas entendre parler d'armure ou de bouclier. Tous les autres objets sont juste ajoutés à son total d'or pour être ensuite détruits ; aucun Guerrier ne peut donc se les approprier.

AU COMBAT

Au combat, les Tueurs de Trolls manient les haches, les marteaux et rien d'autre - pas d'épées, de lances, de masses... Que des haches et des marteaux ! La hache de lancer est la seule arme « à distance » qu'il tolère - pas de pistolets, pas d'arcs... !

LE TUEUR DE TROLLS À L'AVENTURE

Déshonneur suprême, les Tueurs de Trolls ne fuient jamais. Leur valeur de *Blocage* est volontairement très forte. Par ailleurs, le Tueur engage autant d'adversaires au corps à corps que possible. Enfin, il ne joue jamais avec la Table de Fuite du Livre d'Aventures. Quand son groupe décide d'abandonner la quête, il s'empare de la lanterne et continue tout seul.

COMPÉTENCE SPÉCIALE DU TUEUR

Les Tueurs de Trolls sont des combattants d'exception. La moindre faille dans l'armure d'un adversaire ou la carapace d'une bête leur saute aux yeux. Quand il obtient 6 sur son Jet pour Toucher, le Tueur exécute un coup parfait en déjouant toutes les défenses. Sur ce coup, sa Force est portée à 7 lorsqu'il détermine les Blessures qu'il inflige.

• RÈGLES AVANCÉES •

Servez-vous des règles de ce chapitre avec les Règles Avancées de Warhammer Quest. Votre Tueur de Trolls va progresser de Niveau en Niveau. Il pourra séjourner en ville et gagner des compétences.

LE TUEUR ET LES ÉVÉNEMENTS

Sur n'importe quel Événement qui déclenche une perte d'or pour le Nain, doublez la somme pour le Tueur de Trolls. Également, lors de tous les Événements de type *confrontation* - un duel par exemple, il n'abandonne jamais et joue toujours au meilleur de ses capacités.

LE TUEUR ET L'OR

Les Nains sont certainement la race la plus avide du Vieux Monde. Curieusement, le Tueur de Trolls éprouve une attirance toute relative pour l'enrichissement personnel. Au combat, il cherche avant tout la mort ; il se moque bien de faire fortune. Lorsque vous commencez à jouer avec le Tueur de Trolls, lancez un dé sur cette Table pour déterminer la quantité d'or qu'il s'autorise à transporter pour la partie :

1	1000 PO
2 - 4	2000 PO
5	3000 PO
6	4000 PO

Arrivé à sa charge maximale, il perd ses nouveaux gains en chemin. Où exactement ? Difficile à dire, le Tueur s'en fiche comme de sa première liquette, mais quand il arrive en ville avec ses compagnons, ses poches ne sont jamais bien remplies.

Rassurez-vous, le Tueur de Trolls n'est nullement pénalisé pour s'entraîner et gagner son nouveau Niveau.

• LES TUEURS DE TROLLS EN VILLE •

En ville, le Tueur de Trolls doit faire une halte à la Taverne au moins une fois par séjour. Pour chaque journée passée en ville, commencez par tester sa Volonté. Sur un échec, il passe toute la journée à la Taverne. Lancez alors 2D6 comme en pareille occasion, mais avec +1 sur le résultat. Sur 13 ou plus, l'endroit lui convient tellement qu'il décide de rester 1D6 jour(s). Lancez les dés sur la Table des Événements de la Taverne pour chaque jour passé ici.

Un Tueur de Trolls peut visiter la Guilde des Maîtres Nains une fois par séjour. L'accueil n'est cependant pas toujours chaleureux. Le Tueur est pénalisé à hauteur de -1D6 quand il cherche la Guilde dans une Ville et -2D6 dans une Cité. Une fois dans la guilde, il accède uniquement aux services du Maître des Runes ou peut s'acheter du Pain de Pierre.

Un Tueur de Troll peut aussi faire un tour au Temple, à l'Armurerie, au Bazar, aux Écuries (une mule peut être utile pour transporter ses gains entre deux donjons), à l'Alchimiste, au Tripot, enfin au Sanctuaire des Tueurs de Trolls.

En dernier lieu, les Tueurs de Trolls ont aussi accès au Site Spécial *École de Combat*. Les règles de l'École de Combat se trouvent dans le *Pack Guerrier du Gladiateur*.

ÉQUIPEMENT

Les Tueurs de Trolls n'achètent pas d'armes, à part des haches et des marteaux. Ils ne s'encombrent pas de bandages, de rations ou de Pierres de Méditation ; toutes ces babioles ne font que retarder l'heure de la mort. Ils achètent volontiers de la bière, de la corde ou tout ce qui y ressemble.

À la différence des autres Nains, le Tueur de Trolls est si coriace qu'il peut manger du Pain de Pierre à n'importe quel moment, y-compris en plein combat si cela s'avère nécessaire. Il croque un bon morceau et mâchouille comme si de rien n'était.

L'ENTRAÎNEMENT

Pour s'entraîner, le Tueur de Trolls se rend au Sanctuaire des Tueurs de Trolls. On trouve cet endroit dans toutes les Villes qui comptent une importante communauté naine. Le Sanctuaire est un Site Spécial ; appliquez donc les règles d'usage.

Comme précisé plus haut, les Tueurs de Trolls accordent peu d'importance aux richesses. Lorsqu'ils tuent un Monstre, ils

gardent un petit trophée qu'ils ramènent au Sanctuaire comme preuve de leur victoire. La plupart du temps, un Tueur de Démons couturé des pieds à la tête le jugera digne de ses enseignements et acceptera de l'entraîner. Les Tueurs de Trolls apprennent vite ; leur entraînement dure 1D6 jour(s) au lieu d'une semaine.

Afin d'organiser au mieux la progression de votre Tueur de Trolls, tenez deux comptes séparés concernant ses gains en or. Dans le premier, totalisez la somme qu'il peut dépenser en achats divers. Le deuxième est la valeur en or gagnée en trouvant des trésors et en tuant des Monstres.

Le premier total représente ses vraies Pièces d'Or, celles qui sont dans sa bourse et avec lesquelles il peut acheter des services, des denrées (comme des haches...) quand il est de passage en ville.

Le deuxième total sert à « payer » son entraînement. Il représente tous les trophées qu'il a collectés sur les Monstres au cours de ses aventures (au lieu de gagner leur valeur en or). Lorsque ce total est suffisant, alors le Tueur de Trolls a accumulé suffisamment de mérite pour s'entraîner au Sanctuaire. Il « dépense » cette somme et gagne les bénéfices de son Niveau comme d'habitude.

Par exemple, un Tueur de Trolls de Niveau 1 peut garder dans ses poches un maximum de 1000 PO . Il sort du donjon avec une valeur (symbolique) de 5000 PO en trésors et Monstres. Quant aux espèces sonnantes et trébuchantes, il en a gardé seulement pour 900 PO ; le reste est perdu quelque part dans les couloirs. C'est à ce moment que le joueur tient des comptes séparés. Le Tueur se rend au Sanctuaire pour s'entraîner au Niveau 2. Il lui en coûte 2000 PO qui sont déduites des 5000 PO symboliques ; reste 3000 sur cette somme. Pour ses autres emplettes (les haches...), il dépense ses 900 véritables Pièces d'Or.

LE SANCTUAIRE DES TUEURS DE TROLLS

Une fois dans le Sanctuaire, le Tueur entasse ses richesses au pied de l'autel. Là, il se recueille ; il revit les effroyables circonstances qui l'ont conduit à devenir un Tueur. Il sait que cette voie est sans retour mais au bout du chemin, il y a la mort et l'honneur. En ces lieux, il arrive qu'on lui vienne en aide concernant son funeste projet.

DONS SUPPLÉMENTAIRES

Le Tueur peut fréquenter le Sanctuaire même s'il ne s'entraîne pas. Une fois là-bas, libre à lui de faire 1D6 x 50 Pièces d'Or d'offrande. Il prend la somme dans sa bourse, pas dans la somme symbolique qu'il constitue au mérite. Ce don est un acte de contrition destiné à soulager son immense sentiment de culpabilité.

Une fois le don effectué, lancez 1D6 sur la Table suivante :

- 1 Personne n'est impressionné. L'or coule à flot ici. Le Tueur quitte le Sanctuaire tête basse.
- 2 Ses frères approuvent. Le Tueur est un bon compagnon.
- 3-4 Les Nains sont impressionnés. Ils conduisent le Tueur à l'intérieur du Sanctuaire, dans une chambre réservée aux meilleurs d'entre eux. Lancez 1D6 sur la Table de la Salle Sacrée.
- 5-6 Les Nains sont très impressionnés. Ils introduisent le Tueur dans la Salle Sacrée du Sanctuaire, un honneur réservé aux meilleurs. Lancez deux fois 1D6 sur la Table.

TABLE DE LA SALLE SACRÉE DU SANCTUAIRE DES TUEURS DE TROLLS

- 1 Un Tueur de Démons est envoûté par le récit des exploits de votre Guerrier. Il propose de lui tatouer un motif impressionnant sur le bras. C'est un grand honneur qui décuple sa férocité et sa motivation à chercher la mort.
- 2 Votre Guerrier croise un Tueur de Géants. Il arbore une crête orange qui vous fait passer pour un vulgaire amateur. Qu'à cela ne tienne, il propose d'arranger cela. Vous ressortez avec une crête à faire pâlir d'envie ! Lors du prochain donjon, les Monstres qui obtiennent 1 sur leur Jet pour Toucher ont si peur qu'ils perdent toutes leurs Attaques pour ce tour.

Lancez un nouveau dé : Sur 6, le Tueur de Géants a tellement bien travaillé que les effets deviennent permanents.

3-5 Le Maître des Runes est présent dans les murs. Il accepte de quitter ses affaires courantes pour graver une rune sur la hache de votre choix. Lancez 1D6 pour déterminer la rune en question :

- 1-2 Rune de Force. Le Tueur gagne +1 en Force lors de la prochaine aventure, après quoi la rune disparaît.
- 3-4 Rune d'Endurance. Le Tueur gagne +1 en Endurance lors de la prochaine aventure, après quoi la rune disparaît.
- 5-6 Rune de Rage. Une fois lors de la prochaine aventure, le Tueur ignore toutes les règles d'Initiative et de blocage pour engager au combat le plus gros Monstre de la salle. Il double son Mouvement pour rejoindre son adversaire. La rune disparaît à la fin de l'aventure.

Une fois la rune déterminée, lancez un nouveau dé : Sur un 6, la rune devient permanente. La Rune de Rage est toujours jouée une seule fois par aventure. Votre arme peut supporter autant de runes de cette sorte que vous le souhaitez.

- 6 Tuerie de Masse ! Un Tueur de Trolls exécute devant vous une technique dévastatrice. Après quelques heures d'entraînement, vous maîtrisez l'enchaînement sur le bout des doigts. À chaque tour, le Tueur de Trolls choisit une de ses Attaques avant de lancer le dé pour Toucher. Si son coup touche effectivement, il gagne une Attaque supplémentaire pour ce tour. Cette Attaque est résolue maintenant, avant toute autre Attaque restante. Jouez comme d'habitude avec un Jet pour Toucher...

Remplacer la Hache Runique

Il peut arriver qu'un Tueur de Trolls perde sa Hache Runique. Dans pareil cas, le Maître des Runes peut lui en fournir une nouvelle - la même que celle dont il est doté au Niveau 1. C'est un service qui ne coûte rien ; le déshonneur est bien suffisant. Le Tueur rend visite au Maître des Runes à la ville prochaine. Pour cette fois, il évite le Sanctuaire ; il a trop honte !

• LES COMPÉTENCES DES TUEURS DE TROLLS •

Les compétences suivantes sont disponibles pour le Tueur de Trolls qui gagne un Niveau. Lancez 2D6 pour déterminer quelle nouvelle compétence il apprend :

2 FORCE BRUTE

Le Tueur de Trolls tente d'écarter un Monstre de sa route. Lancez 1D6 + Force du Guerrier. Si votre résultat est inférieur à la Force du Monstre, celui-ci ne bouge pas d'un pouce. Si votre résultat est supérieur, il est repoussé sur l'une des trois cases libres derrière lui ; vous choisissez la case. Une fois le passage dégagé, votre Guerrier peut attaquer comme d'habitude.

3 BERSERK

À chaque tour avant les actions offensives, le Tueur peut tenter de devenir Berserk. Lancez 1D6 + 1 pour chaque Monstre qu'il a tué pendant ce combat. Sur un 1 naturel (non modifié), sa rage est telle qu'il attaque tous les Guerriers situés à son contact (case adjacente) pour 1 Blessure (sans modification d'Endurance ou d'armure). La Table suivante vous donne le seuil de réussite en fonction du Titre du Tueur. Celui-ci gagne alors +1 Attaque.

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

4 COUP RÉFLEXE

Le Tueur de Trolls délivre une Attaque sur un Monstre qui vient d'être placé à son contact. S'il y a plusieurs Monstres, le Tueur choisit sa cible. Cette Attaque s'ajoute à toutes celles dont il dispose en temps normal. Elle vient en réaction à une embuscade, les Coups Mortels ne sont donc pas applicables. Pareillement, le Tueur n'est pas affecté par les effets de Psychologie causés par les Monstres.

5 FRÉNÉSIE

À chaque tour avant les actions offensives, le Tueur peut tenter de devenir Frénétique pour un tour. Lancez 1D6 sur la Table suivante. Le Tueur applique les modifications en fonction de son Titre : -1 pour le Tueur de Trolls... 0, +1... +2 pour le Tueur de Démons.

1 Le Tueur perd les pédales. Pour ce tour, il n'attaque plus les Monstres mais se frappe lui-même. Il subit 1 touche automatique, à résoudre comme sur un Monstre avec les spécificités de son arme et les règles des compétences qu'il avait déclarées.

2-4 Échec ! Votre Guerrier bougonne et soupire, mais il se bat quand même.

5-6 Le Tueur double ses Attaques pour ce tour.

6 IGNORER LA PEUR

Le Tueur ne ressent ni les effets de la Peur, ni ceux de la Terreur. Son vœux le plus cher est de trouver la mort sous les coups d'un Monstre terrifiant, aussi est-il ravi de tomber sur une créature de cette espèce. Appliquez les modificateurs suivants sur les jets de Peur et de Terreur :

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

7 MINORER LES COUPS

Le Tueur résiste tellement à la douleur que même les coups les plus violents ne l'affectent pas autant que ses compagnons. Dès qu'il est touché, réduisez les Blessures qu'il subit à hauteur du montant donné par la Table suivante :

Tueur de Trolls	-2 Blessures
Tueur de Géants	-3 Blessures
Tueur de Dragons	-4 Blessures
Tueur de Démons	-5 Blessures

8 AMBIDEXTRE

Le Tueur connaît le maniement de deux haches (une main) à la fois. La Table suivante vous donne le nombre d'Attaques supplémentaires dont il bénéficie chaque tour. Si les dégâts qu'infligent les deux armes sont différents, déclarez quelle arme vous utilisez au moment d'attaquer.

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

9 IGNORER LES COUPS

Le seuil de résistance à la douleur du Tueur est tellement haut qu'il ne sent même pas certains coups. Chaque tour, votre Guerrier peut ignorer autant de coup(s) qu'il possède d'Attaques. Lancez 1D6 pour chaque coup : Sur un résultat supérieur à la valeur donnée par la Table, il ignore les Blessures infligées par cette Attaque.

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

10 FRAPPE SUPRÊME

Le Tueur augmente la puissance de ses coups en sacrifiant des Attaques. Pour chaque Attaque à laquelle il renonce, il ajoute 1D6 Blessure(s) à ses dégâts.

Déclarez l'usage de cette compétence avant de lancer le dé du Jet pour Toucher.

Une seule fois par tour.

11 CHANT DU CYGNE

Le Tueur puise dans ses ultimes réserves de Force et de Volonté pour survivre à la mort (PdV à 0).

Sitôt ses Points de Vie descendus à 0 (ou même au-dessous), le Nain entonne un âpre chant de guerre - c'est son Chant du Cygne. Au lieu de sombrer dans l'inconscience, votre Guerrier reste planté là, assez solide pour combattre encore. Ses PdV passent à 1.

Pour chaque coup reçu, lancez 1D6. Sur 1, 2, 3, 4, le coup inflige les Blessures habituelles. À 0 PdV, le Tueur s'effondre. Sur 5 ou 6, il ignore les effets du coup. Solide comme le roc, il poursuit le combat avec 1 Point de Vie.

Votre Guerrier continue à chanter avec son Point de Vie tant qu'il n'est pas soigné.

12 FIÈVRE MEURTRIÈRE

Le Tueur de Trolls condense toutes ses Attaques en une seule, un coup dévastateur. Jouez une Attaque ordinaire. Si votre coup tue sa cible, votre Guerrier avance d'une case. Si ce mouvement l'amène au contact d'un Monstre, il peut attaquer encore une fois. L'enchaînement continue tant que les Monstres meurent sur le coup ; il s'interrompt si l'un d'eux survit.

Une seule fois par tour.

COMPÉTENCE SPÉCIALE POUR LE TUEUR DE TROLLS

Tous les Tueurs de Trolls sont experts pour déceler les failles et points faibles chez leurs adversaires. Quand ils frappent, c'est avec une précision infallible.

Lorsqu'il teste son Jet pour Toucher, un 6 sur le dé accroît la Force du Tueur dans le calcul des Blessures. Par ailleurs, le Monstre touché ne peut pas faire usage de ses capacités *Ignorer un Coup* ou *Ignorer la Douleur*. La Table suivante vous donne la Force du Tueur sur un tel coup :

Force modifiée

Tueur de Trolls	7
Tueur de Géants	8
Tueur de Dragons	9
Tueur de Démon	10

• LE TUEUR EN JEU DE RÔLE •

Les Tueurs de Trolls sont des durs à cuire. Ils vivent pour se battre. Plus précisément, ils se battent pour mourir. De fait, incarner un Tueur de Trolls est plutôt aisé : Il attaque les Monstres de front et sans réfléchir. Cette fâcheuse habitude contrarie parfois certains joueurs, surtout lorsque la compagnie tente d'échapper discrètement à un dragon et que le Tueur force droit devant en brillant son cri de guerre. Les Tueurs de Trolls sont mélancoliques ; ils parlent peu, sinon pour évoquer la mort. Ceci-dit, ce sont d'émérites combattants qui n'ont pas leur pareil pour décimer les Monstres d'un donjon.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Les Tueurs de Trolls sont avant tout des Nains. Tout ce qui s'applique au Nain de la boîte de base est valable pour le Tueur aussi. Gardez seulement à l'esprit que lui est davantage orienté vers le combat (écarter les ennemis, supporter la douleur...) Ce n'est pas lui qui passe les salles au peigne fin ou qui crochète les serrures. Non pas qu'il soit mauvais dans ce registre, disons qu'il passe son tour pour ces délicatesses.

Toutes les faiblesses du Nain s'appliquent aussi au Tueur de Trolls. Sauter, bondir, ce genre d'acrobaties... il laisse ça aux autres.

Le Tueur de Troll est un Guerrier inébranlable, un combattant unique. Avec lui dans le groupe, préparez-vous parce que... Ça va cogner !

• TABLE DE NIVEAUX DU TUEUR DE TROLLS •

Niveau	Or	Titre	M	CC	CT	F	Bless.	E	PdV	I	A	Chance	Volonté	Comp.	Blocage
1	0	Tueur	4	4	6+	3	1D (+1)	4	1D6+10	2	1	1	5	1	6+
2	2 000	Tueur de Trolls	4	4	6+	3	1D (+1)	4	2D6+10	2	2	1	5	1	6+
3	4 000	Tueur de Trolls	4	4	6+	4	1D (+1)	4	3D6+10	2	2	2	6	1	6+
4	8 000	Tueur de Géants	4	5	6+	4	2D (+1)	4	4D6+10	3	2	2	6	2	6+
5	12 000	Tueur de Géants	4	5	5+	4	2D (+1)	5	5D6+10	3	2	2	6	2	6+
6	18 000	Tueur de Géants	4	5	5+	4	2D (+1)	5	5D6+10	3	3	3	7	3	5+
7	24 000	Tueur de Dragons	4	6	4+	4	2D (+1)	5	6D6+10	4	3	3	7	3	5+
8	32 000	Tueur de Dragons	4	6	4+	4	2D (+1)	5	6D6+10	4	4	3	7	4	5+
9	45 000	Tueur de Dragons	4	7	4+	4	3D (+1)	5	7D6+10	5	4	4	8	4	5+
10	50 000	Tueur de Démons	4	7	3+	4	3D (+1)	5	7D6+10	5	4	4	8	5	5+

Note : Souvenez-vous qu'un Tueur de Trolls ne prend jamais la fuite. Il ne joue jamais avec la Table de Fuite du Livre d'Aventures.



• LE TUEUR DE TROLLS •
PAR ANDY JONES

CRÉDITS ARTISTIQUES

Richard Wright & Dave Gallagher

ILLUSTRATIONS DU LIVRE DE RÈGLES

John Blanche & Dave Gallagher

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 : 0012 Part No : 102628

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™



• NAIN TUEUR DE TROLLS •

GAMES
WORKSHOP

CITADEL®
MINIATURES

TUEUR DE TROLLS

Points de Vie : 1D6+10
 Mouvement : 4
 Combat : 4
 Tir : 6+
 Force : 3
 Endurance : 4
 Initiative : 2
 Attaques : 1



Équipement : Pain de Pierre

Arme : Hache Runique. Cette hache magique inflige 1D6+Force +1 Blessures à chaque fois qu'elle touche (1D6+3+1)

Armure : Le Tueur de Trolls ne porte jamais d'armure. La seule idée d'enfiler une armure lui donne des boutons. Et jamais, c'est jamais !

Blocage : Se dégage sur 6+

Règles Spéciales :

Voir les règles spéciales du Tueur de Trolls au dos de cette fiche.

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 TUEUR DE TROLLS •

Compétence du Tueur de Trolls

Les Tueurs de Trolls sont des combattants d'exception. La moindre faille dans l'armure d'un adversaire ou la carapace d'une bête leur saute aux yeux. Quand il obtient 6 sur son Jet pour Toucher, le Tueur exécute un coup parfait en déjouant toutes les défenses. Sur ce coup, sa Force est portée à 7 lorsqu'il détermine les Blessures qu'il inflige.

Le Tueur de Trolls et les Trésors

Parmi les trésors qu'il trouve dans le donjon, les seuls qu'il peut conserver sont les haches et les marteaux. Il peut aussi utiliser les objets magiques du moment qu'ils n'ont rien à voir avec les sorts.

Le Tueur de Trolls ne veut pas entendre parler d'armure ou de bouclier. L'usage de denrées comme les Bombes Incendiaires, les Potions de Soin, les Bottes de Célérité, les Anneaux de Feu... est de bonne guerre, mais celui de Parchemins, de Boucliers Magiques et d'épées Ensorcelées est formellement exclu.

Le Tueur de Trolls et la Fuite

Déshonneur suprême, le Tueur de Trolls ne fuit jamais. Même dans une situation désespérée, il se dresse face au danger pour affronter l'adversité. Sa valeur de *Blocage* est donc volontairement très forte. Par ailleurs et autant que possible, le Tueur engage au corps à corps l'adversaire le plus dangereux.

Enfin, il ne joue jamais avec la Table de Fuite du Livre d'Aventures. Quand son groupe décide d'abandonner la quête, il s'empare de la lanterne et continue tout seul !

HACHE RUNIQUE

Le Tueur de Trolls est doté d'une Hache Runique qu'il considère comme sa fidèle amie. Cette hache a été conçue dans les forges de Karak-Kadrin. Elle est porteuse de puissantes runes gravées sur son fer. Elle inflige 1 Blessure supplémentaire à chaque touche.



PAIN DE PIERRE

Il n'y a qu'un Nain pour manger du Pain de Pierre. Autant demander à un Ogre de vous casser toutes les dents ! Le Tueur de Trolls est si coriace dans son genre qu'il arrive à s'en payer une tranche même en pleine bagarre. Le Tueur commence la partie avec trois portions de Pain de Pierre. Chacune soigne 1D6 Blessure(s).

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT



Imprimer

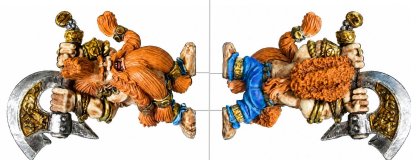
Plier

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 DU TUEUR DE TROLLS •

Niveau	Or	Titre	M	CC	CT	F	Bless.	E	PdV	I	A	Chance	Volonté	Comp.	Blocage
1	0	Tueur	4	4	6+	3	1D (+1)	4	1D6+10	2	1	1	5	1	6+
2	2 000	Tueur de Trolls	4	4	6+	3	1D (+1)	4	2D6+10	2	2	1	5	1	6+
3	4 000	Tueur de Trolls	4	4	6+	4	1D (+1)	4	3D6+10	2	2	2	6	1	6+
4	8 000	Tueur de Géants	4	5	6+	4	2D (+1)	4	4D6+10	3	2	2	6	2	6+
5	12 000	Tueur de Géants	4	5	5+	4	2D (+1)	5	5D6+10	3	2	2	6	2	6+
6	18 000	Tueur de Géants	4	5	5+	4	2D (+1)	5	5D6+10	3	3	3	7	3	5+
7	24 000	Tueur de Dragons	4	6	4+	4	2D (+1)	5	6D6+10	4	3	3	7	3	5+
8	32 000	Tueur de Dragons	4	6	4+	4	2D (+1)	5	6D6+10	4	4	3	7	4	5+
9	45 000	Tueur de Dragons	4	7	4+	4	3D (+1)	5	7D6+10	5	4	4	8	4	5+
10	50 000	Tueur de Démons	4	7	3+	4	3D (+1)	5	7D6+10	5	4	4	8	5	5+

Note : Souvenez-vous qu'un Tueur de Trolls ne prend jamais la fuite. Il ne joue jamais avec la Table de Fuite du Livre d'Aventures.

Warhammer Quest



Les visuels et les contenus peuvent différer des illustrations.

Figurines à peindre.

• LE NAIN TUEUR DE TROLLS •

Il brandit sa hache ; elle est immense. C'est le Tueur de Trolls ! Sa quête ? Trouver la mort la plus héroïque entre les griffes du plus gros monstre du donjon ! Le Tueur de Trolls est un Nain et comme tous les Nains, son sens de l'honneur est démesuré. Au mieux il achève sa quête, au pire il ressort les pieds devant, ou l'inverse...

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer un Nain Tueur de Trolls dans vos parties de Warhammer Quest : un livret de règles, des cartes, des pions et la figurine Citadel exclusive du Tueur de Trolls.



FIGURINES
CITADEL

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

**GAMES
WORKSHOP**



Figurine à assembler et à peindre.

COULEURS
CITADEL

Cotte de Maille, Lavis Chair,
 Noir du Chaos, Lavis
 Rouge, Vert Scorpion,
 Chair de Nain, Blanc
 Crâne, Orange
 Flamboyant

