

• PREMIERE PARTIE •

Les Règles Avancées vous font pénétrer dans le monde de Warhammer, une terre périlleuse infestée de monstres et peuplée de héros. Cette partie des règles vous fournit tout ce qui est nécessaire pour lier entre elles vos aventures, qui deviendront alors les épisodes de la fabuleuse saga de vos héros.

A partir de maintenant, vos guerriers entreprendront des voyages semés d'embûches pour rejoindre la civilisation après leurs quêtes. Ils pourront visiter des villes prospères, dépenser leur or en armures, en équipement ou en divers objets magiques. Ils rencontreront des alliés ou des ennemis imprévus sur leur route, prêts à les aider ou, bien plus vraisemblablement, à les délester de toutes leurs possessions.

Au long de leurs aventures sur le chemin de la fortune et de la gloire, les guerriers affronteront toutes sortes de créatures maléfiques dans les sombres cavernes du monde de Warhammer.

. PARTIES LIEES .

Cette partie des règles introduit un nouveau concept : celui de conserver un guerrier et de l'emmener à travers une série d'aventures afin qu'il puisse garder les trésors et objets qu'il trouve et qu'il ait la possibilité d'accumuler de l'or. Il vous faudra désormais faire très attention à votre guerrier car le perdre signifie recommencer à zéro avec un tout nouveau personnage, tous les avantages obtenus précédemment étant annulés.

Jusqu'ici, chaque partie de Warhammer Quest constituait un jeu à part entière, avec son début, où vous choisissiez votre guerrier, son développement, où les personnages descendaient dans les entrailles de la terre, et sa fin, où ils atteignaient la pièce objectif et terminaient l'aventure.

Même si ceci est amusant, jouer un guerrier différent à chaque partie vous fait manquer un aspect intéressant du jeu : l'identification à un guerrier précis qui devient votre personnage à vous. Lors d'une bonne partie de Warhammer Quest, vous aurez souvent l'impression que votre guerrier prend vie et effectue ses actions naturellement sans même que vous ayez à y réfléchir. Maintenant que vous avez joué un certain nombre de parties, vous avez bien en tête les différences entre les guerriers et savez probablement lequel d'entre eux vous préférez jouer.

. POURQUOI CONSERVER UN GUERRIER ? .

Imaginez un groupe de guerriers. Lors de leur rencontre, ils sont suspicieux les uns envers les autres, incapables de savoir si l'un d'eux ne va pas tourner les talons au premier ~ danger. Plus tard, après avoir exploré, ensemble un certain nombre de repaires, ils deviennent une équipe soudée, confiante dans la loyauté et les compétences de chacun. Hélas, lors de la septième aventure, l'un d'eux trouve la mort. Les survivants sont emplis de chagrin car leur ami fidèle ne combattra plus à leurs côtés. Alors un nouveau guerrier se joint au groupe pour la huitième aventure. Les autres se méfient de lui comme ils se méfiaient les uns des autres au moment de la formation du groupe, mais, cette fois, il est le seul étranger dans l'équipe.

Les parties de Warhammer Quest que vous avez jouées jusqu'à présent ressemblent toutes à une première aventure, où chacun est un inconnu pour les autres. En effet, chaque partie mettait en scène un nouveau groupe de guerriers.

Même si la composition du groupe restait la même, un Barbare, un Elfe, un Sorcier et un Nain, les personnages étaient sensés être différents à chaque fois.



En conservant votre guerrier d'aventure en aventure, vous réussirez à créer une équipe soudée dont la coordination améliorera vos chances de succès dans l'exploration des noirs donjons du monde de Warhammer. Si, par exemple, le Barbare est votre personnage favori, donnez-lui un nom et jouez-le dans chaque aventure au lieu d'utiliser un nouveau Barbare à chaque fois.

NOMMER VOTRE GUERRIER

Si vous décidez de conserver votre guerrier, il est important que vous ne considériez plus que vous jouez non pas "un Barbare" mais le même Barbare à chaque fois. Pour mieux vous identifier à votre guerrier, nous vous suggérons de lui donner un nom. Au fil des parties, chaque personnage forgera sa personnalité et vous parlerez bientôt de la défense héroïque de l'idole de pierre par Ulric l'Ecarlate plutôt que des exploits d'un barbare anonyme.

BARBARE	NAIN	ELFE	SORCIER
Ulfric Peau d'Ours	Gotrek Gurnisson	Calédor des Dragons	Calacazar Main de Feu
Ragnar le Roc	Skaggi Longuebarbe	Téthlis Arc de Frêne	Wulfhir le Vert
Wulf le Furieux	Mungrun le Marteau	Aenarion Vivelame	Alrik Blanc Manteau
Thorval à la Hache	Thorgrim Tête Dure	Corandel de Tiranoc	Balthazar le Merveilleux
Ghankar de Norsca	Gummlie le Tonnerre	Aethis Cherche-Coeur	Dieter le Ténébreux
Skelf Tueur de Loups	Hengist Poing d'Acier	Unthwé l'Agile	Magnus le Rouge
Cromm	Rorek Barbe-Torte	Talion Grand Aigle	Solkan Fléau des Orques

Le tableau donne quelques exemples de noms. Ces noms ne sont bien sûr que des suggestions et vous êtes parfaitement libre de nommer votre personnage comme bon vous semble.

LE GROUPE

Lorsque tous les joueurs ont décidé de garder le même guerrier d'une partie à l'autre, vous créez un groupe fonctionnant en équipe. Votre groupe peut, par exemple, être composé d'Ulfric le Barbare, de l'Elfe Unthwé, du Sorcier Calcazar et du Nain Grunsonn. A chaque fois que les quatre joueurs entameront une partie, le même groupe de guerriers commencera une aventure. Maintenant que les guerriers forment un groupe stable partageant toutes les aventures, il vous faut trouver un nom pour ce groupe. Si les aventuriers ne se nomment pas eux-mêmes, leur équipe acquerra de toute façon un surnom à mesure que sa réputation grandira. Vous pouvez utiliser l'un des noms de groupes cités ci-dessous ou inventer le votre.

Voici quelques groupes de guerriers célèbres à travers tout le monde de Warhammer :

Les Maraudeurs de Grunsonn

Un groupe particulièrement coriace, mené par Grimcrag Grunsonn, fils d'Ungrun Grunsonn le Sévère. Les Maraudeurs ont juré d'égorger chaque orque et goblin présent dans les ruines de Karak Azgal.

Le 75ème de Vannheim

Siegfried Vannheim est un ex-capitaine de mercenaires de grand renom. Son régiment, qui s'illustra sur de nombreux champs de bataille, s'appelait le 75ème de Vannheim. Un jour, Vannheim réalisa que les trésors enfouis dans les donjons étaient plus importants que les butins ramassés au cours des campagnes et le 75ème partit à l'aventure ! Nombre de guerriers disent appartenir au 75ème de Vannheim : ils portent tous un foulard jaune et un aigle tatoué sur le bras droit.

La Main de la Mort

Cette bande de guerriers résolu cherche à détruire tous les serviteurs du Chaos et des dieux ténébreux, y compris les orques, les gobelins, les trolls et les elfes noirs. Ils descendent régulièrement dans les profondeurs de la terre pour accomplir leur macabre devoir (et en profiter pour ramener quelques trésors).

Pour entrer dans la Main de la Mort, un guerrier doit être le dernier survivant d'une famille massacrée par l'un des ennemis jurés du groupe. Chaque membre possède un talisman représentant un crâne et une faux.

La Compagnie de Lumière

Composée au départ de guerriers hauts elfes voués à la traque du mal dans les Terres Sombres et les Désolations du Chaos, la Compagnie de Lumière est maintenant ouverte à des guerriers d'autres races partageant le même objectif. Son emblème est un éclair doré sur fond rouge.

Autres...

D'autres groupes moins célèbres sont :

Les Loups de Ragnar : Une bande de mercenaires nordiques. Les Damnés de Dargan : Un ramassis de criminels évadés et d'assassins motivés uniquement par l'appât du gain.

La Fraternité de l'OEiI Vengeur : Un groupe de guerriers cherchant à affaiblir les forces du mal en détruisant leurs temples souterrains. Ils sont 12 et ne recrutent un nouveau membre que lorsque l'un d'eux trouve la mort.

Les Libérateurs de Sascar : Des chasseurs de prime durs à cuire, basés dans l'Empire. Toutes les races y sont les bienvenues.

Beaucoup de ces groupes ont, leur notoriété grandissant, considérablement accru leurs effectifs depuis leur création. Ils sont maintenant en position d'aider les guerriers débutants en

leur apprenant les ficelles du métier pour un prix raisonnable. Les bandes les plus importantes ont même établi un réseau de guildes possédant des bureaux dans les grandes villes car leurs membres se comptent par centaines.

Quel que soit l'effectif que compte un groupe, il est rare que tous partent en même temps vers la même aventure. Dans la majorité des cas, les groupes opèrent par équipes de quatre.

COMPOSITION DU GROUPE

Pour préserver un bon équilibre entre les différentes compétences des guerriers, le groupe idéal se compose d'un Barbare, d'un Elfe, d'un Sorcier et d'un Nain.

LEADER DU GROUPE

Une fois que vous avez créé votre équipe de guerriers qui combattront dorénavant ensemble, les membres de celle-ci assumeront chacun leur tour le rôle de leader.

Au début de chaque aventure, avant même de placer vos guerriers dans la première section de donjon, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui sera le leader du groupe lors de cette aventure.

Le guerrier ainsi déterminé gagnera tous les avantages du leader : il sera placé en premier, se déplacera le premier



pour explorer, portera la lanterne et décidera quel guerrier obtiendra la prochaine carte de trésor.

Au début de la prochaine aventure, vous pourrez de nouveau tirer au hasard un pion pour déterminer le nouveau leader ou passer le titre au joueur assis à la gauche du précédent. Si tous les joueurs sont d'accord, le leader peut aussi le rester le même que lors de la dernière aventure.

- CAMPAGNES -

Une fois que les guerriers ont fini leur aventure en localisant la pièce objectif et en résolvant l'épreuve qu'elle propose, ils peuvent voyager vers la civilisation pour dépenser l'or qu'ils ont amassé. Les règles concernant les villes et villages et ce que vos guerriers peuvent y faire sont détaillées dans les prochains chapitres de ce livre.

A partir de maintenant, chaque aventure ne se limite plus à l'exploration de cavernes ou de repaires de monstres mais inclut également le voyage pour retrouver la civilisation et le séjour en ville de vos guerriers. Une aventure se déroule maintenant entre le moment où vos guerriers entrent dans un donjon et le moment où ils entrent dans le donjon suivant.

Une fois que vous avez commencé à lier ainsi les aventures, vous jouez une campagne de Warhammer Quest. Vos guerriers terminent une exploration, se rendent dans une ville en utilisant des tableaux pour déterminer ce qui leur arrive en chemin, dépensent leur or puis se rendent au prochain donjon pour affronter de nouveaux dangers et gagner de nouveaux trésors.

. GARDER SON GUERRIER .

Lorsque vous créez un guerrier que vous avez l'intention de garder, le processus est le même que lors des parties sans lien entre elles : choisissez votre type de personnage, déterminez le nombre de points de vie dont il dispose, donnez-lui un nom, etc.

Gardez comme d'habitude une copie de la fiche d'aventure de votre guerrier. Après chaque partie, mettez cette fiche à jour et rangez-la soigneusement afin de pouvoir l'utiliser lors de la prochaine aventure à laquelle votre guerrier prendra part. Au fil des aventures, vous aurez peut-être besoin de place supplémentaire sur votre fiche, c'est pourquoi vous en trouverez une de format plus important à la fin de ce livre : photocopiez-la et utilisez-la lors de votre campagne.

POINTS DE VIE

Avant de commencer la première aventure d'un nouveau guerrier, vous devez déterminer au dé le nombre de points de vie qu'il possède. Le guerrier aura toujours ce nombre de points de vie au début de chaque aventure suivante, ne relancez pas le dé avant chaque donjon. Si le guerrier n'a plus tous ses points de vie à la fin d'une aventure, il en récupérera l'intégralité au début de la suivante.

Perte d'un Guerrier

Si votre guerrier tombe à 0 points de vie et n'est pas ressuscité à l'aide d'un sort ou d'une potion avant la fin du tour, il est mort et définitivement éliminé du jeu. Tous ses objets et son or disparaissent avec lui et, la prochaine fois que le groupe partira en aventure, il devra inclure un nouveau membre pour remplacer le guerrier décédé.

EQUIPEMENT SPECIAL

Le seul article d'équipement spécial que le groupe garde de partie en partie est la lanterne du Barbare. La potion de soins de l'Elfe et le parchemin de Main de Mort du Sorcier disparaissent pour de bon une fois utilisés. De même, si la corde du nain se rompt, elle ne pourra plus être utilisée à l'avenir.

LE SORCIER ET SES SORTS

Le Sorcier garde à chaque aventure les sorts qu'il a reçu au moment de la création des personnages. Il a passé des années à l'étude de ces sorts et ils sont gravés à jamais dans son esprit. Au début de chaque partie à laquelle le sorcier participe, le joueur prend les mêmes cartes de sorts. Notez ces sorts sur la fiche d'aventure du Sorcier afin de ne pas les oublier.

Pions de Pouvoir

La première fois que vous faites entrer en jeu un nouveau sorcier, vous déterminez au dé le nombre de pions de pouvoir dont il dispose. Au début de chaque nouvelle aventure à laquelle le Sorcier participe, donnez-lui le même nombre de pions de pouvoir.

TRESORS

Jusqu'à présent, les guerriers ont trouvé des trésors et de l'équipement lors de leurs aventures souterraines et les ont utilisés aux moments où le besoin s'en faisait sentir.

Comme chaque partie était indépendante des autres, les trésors retournaient dans la boîte à la fin de chaque jeu, il n'y avait aucune raison de les garder. Maintenant que les mêmes guerriers sont les héros d'une suite d'aventure, ils peuvent garder les trésors qu'ils trouvent et en disposer lors des prochaines aventures s'ils ne les ont pas utilisés. Ceci veut dire qu'un guerrier peut commencer une partie avec tout ce qu'il a obtenu lors de ses quêtes précédentes, sauf ce qu'il a déjà utilisé.

Les objets que les guerriers ont obtenus lors de leurs aventures précédentes sont à eux et doivent être retirés du paquet des cartes de trésors avant le début du jeu. Ces objets ne comptent pas dans le total possédé par les guerriers au moment du partage des nouveaux trésors. La règle veut que les trésors obtenus par un guerrier lors d'aventures précédentes soient sa propriété et que les trésors trouvés pendant l'aventure en cours soient partagés équitablement.

Au cours d'une campagne, les guerriers obtiendront inévitablement un nombre grandissant d'armes magiques, d'armures, de potions et de parchemins. Le problème risquant de résulter de cette situation est l'épuisement du paquet de cartes de trésors. Si ceci se produit, notez tous les objets que possède chaque guerrier et remélangez toutes les cartes de trésors pour faire un nouveau paquet. De nouvelles cartes de trésors seront bientôt disponibles pour enrichir le paquet de cette boîte.

Vous aurez sans doute remarqué que certains objets peuvent être utilisés plus d'une fois. La carte "Serre de Mort" porte, par exemple, la mention "une utilisation par aventure" : vous l'utilisiez donc une seule fois avant de la défausser ; maintenant, vous pouvez garder cet objet pour l'utiliser de nouveau dans les prochains donjons que vous visiterez.

EQUIPEMENT ET OR

Lors de vos précédentes parties de Warhammer Quest, l'or que les guerriers trouvaient dans le donjon n'avait d'autre utilité que de déterminer lesquels d'entre eux s'étaient les mieux débrouillés. Maintenant, l'or gagné par les aventuriers peut être dépensé en équipement dans les villes que les guerriers visitent après chaque donjon. Pour devenir plus riches, ils peuvent aussi vendre les cartes de trésors qu'ils n'ont pas l'intention de garder, la valeur en or de chaque objet est inscrite sur sa carte. Les guerriers peuvent aussi se vendre ou s'échanger des cartes de trésors entre eux. La valeur indiquée sur chaque carte est précise et équilibrée mais les joueurs peuvent pratiquer entre eux les prix qu'ils désirent.

Maintenant que vous gardez le même guerrier d'aventure en aventure, il est très important que vous teniez à jour le total d'or dont il dispose : si vous oubliez combien votre personnage possède, vous ne pourrez pas savoir combien il peut dépenser dans les villes.



- GUERISON -

Jusqu'à présent, le seul moyen de guérir un guerrier était la magie, qu'il s'agisse d'un sort de guérison ou d'un objet magique de soins, une potion, par exemple. ,

Ces règles avancées permettent aux guerriers d'acheter des objets de soins non magiques tels des bandages ou certaines provisions (le pain de voyage elfique ou le pain de pierre nain). Ces objets sont moins efficaces que les potions et autres soins magiques mais ils ont le mérite d'accroître quand même les chances de survie de vos héros. Les règles pour l'achat et le prix de ces objets sont données au chapitre "Villes".



GUERRIERS VALIDES

Un guerrier qui porte un objet de soins et qui est encore debout peut utiliser cet objet pour se soigner au moment où il le désire. Un guerrier valide peut aussi transmettre un objet à un autre guerrier valide afin que ce dernier se soigne. Notez que certains articles ne sont pas efficaces pour tous les guerriers : seuls les nains, par exemple, peuvent utiliser le pain de pierre.

GUERRIERS INCONSCIENTS

Dans les règles de base, un guerrier réduit à 0 Points de Vie doit être soigné avant la fin du tour ou perdre la vie. Lorsque vous utilisez les objets de soins non magiques, cette règle s'applique toujours mais, en plus, un guerrier à 0 Points de Vie est trop faible pour pouvoir se soigner avec autre chose qu'une potion ou un autre objet de soins magique.

Pour pouvoir soigner un guerrier à 0 Points de Vie, l'un de ses compagnons doit lui administrer des soins. Il doit se trouver dans une case adjacente à celle du blessé et être en possession d'un ou plusieurs objets de soins (bandages, etc). Pour chaque objet qu'il utilise, le guerrier lance un D6. Sur un résultat de 1 à 3, sa tentative est un échec et son objet de soin est perdu. Sur un résultat de 4 à 6, c'est une réussite et le blessé gagne le bénéfice de l'objet utilisé.

Le guerrier qui offre son assistance ne peut pas utiliser d'objets portés par le blessé car son état est trop grave pour que l'on puisse prendre le temps de le fouiller. Bien entendu, le Sorcier peut utiliser des sorts pour guérir un blessé à tout moment, à condition qu'il ait assez de Points de Pouvoir pour le faire. Une fois qu'un guerrier a récupéré au moins 1 Point de Vie, il se remet rapidement sur pieds et peut alors utiliser ses propres objets pour se soigner.

. LA SUITE .

En conservant vos guerriers de jeu en jeu, en les voyant acquérir de nouveaux objets, des trésors et de l'or, votre campagne de Warhammer Quest s'anime d'une vie propre, racontant la saga d'une bande de hardis aventuriers relevant défi après défi dans les donjons du monde de Warhammer.

La meilleure façon d'entreprendre votre première campagne de Warhammer Quest consiste à rejouer tous les donjons du livret d'aventures en gardant les mêmes guerriers. Vous pouvez également lire le chapitre "Créez vos Aventures" et inventer votre propre campagne. Même si vous gardez le même guerrier dans toute la campagne, rien ne vous empêche d'avoir plusieurs personnages. Chaque joueur peut avoir deux guerriers appartenant à deux groupes différents. Le premier est par exemple constitué d'Ulfric, Grunsonn, Unthwé et Calcazar, l'autre de Ragnar le Barbare, Thomgrim le Nain, Erion l'Elfe et Manteau-Rouge le sorcier. Décidez à chaque fois que vous allez entamer une nouvelle aventure quel est le groupe qui va descendre dans les profondeurs de la terre. Admettons que dans le premier groupe, votre guerrier soit le Barbare Ulfric et que dans le second vous jouiez le Sorcier Manteau-Rouge, c'est à vous de décider si vous voulez jouer cette expédition en temps que Barbare ou Sorcier et, selon la décision de la majorité des joueurs, vous utiliserez un groupe ou l'autre. Chaque joueur peut ainsi avoir une véritable "écurie" de guerriers, chacun faisant partie d'un groupe spécifique et accumulant ses propres trésors.



Pour donner réellement vie à votre guerrier, choisissez parmi l'immense gamme Citadel, une figurine qui correspond exactement à la manière dont vous voyez votre personnage. Une fois peinte, cette figurine donnera du caractère à vos parties, les autres joueurs reconnaîtront tout de suite Manteau-Rouge le Sorcier et s'étonneront si quelqu'un utilise une figurine différente pour représenter le même guerrier d'une partie à l'autre. Si par malheur votre guerrier venait à rencontrer son destin, il vous faudrait bien sûr retirer sa figurine du jeu. Le plus intéressant dans le fait de conserver un même personnage de partie en partie reste la façon dont il évolue, gagnant des compétences, des points de vie, un meilleur profil et affrontant des créatures toujours plus puissantes. Le reste de ce livre explique comment tout cela fonctionne.