

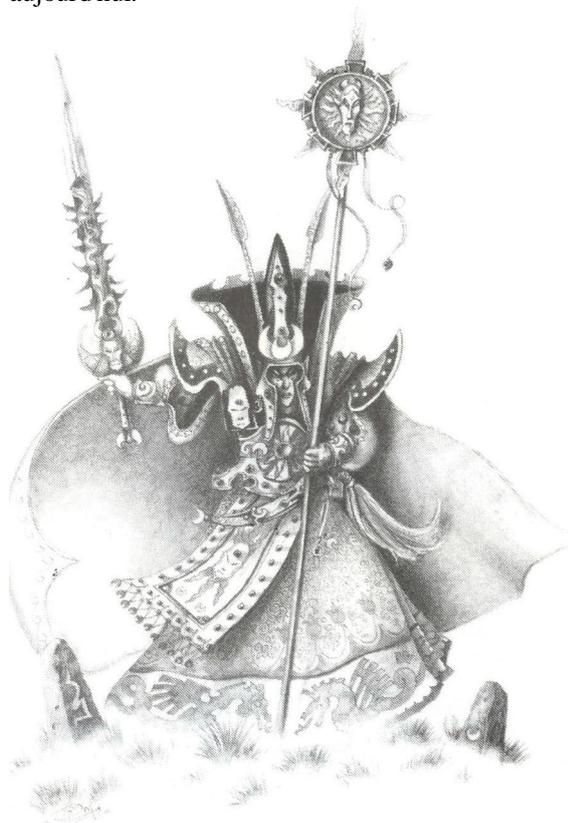


SEIGNEUR D'AENARION

PERSONNAGE HAUT-ELFE

Par Gav Thorpe pour Deathblow n° 3. Modifié et édité par Peter Haresnape.
Traduit par Philip von Mishment, Répurgateur de l'Empire

En des siècles éloignés, quatre millénaires et demi avant la création de l'empire, les elfes ont été engagés dans une guerre constante avec les puissances du chaos. Pendant ce temps, le premier Roi Phoenix, Aenarion a marché à travers les feux de purification dans le temple d'Asuryan et a fondé la Haute Civilisation Elfe comme on l'entend aujourd'hui.



Pendant son règne, l'épouse d'Aenarion a été assassinée et il crut que ses enfants avaient également périés. Frappé par la peine, il s'est rendu au Temple de Khaine, Dieu du meurtre, et a retiré l'épée de Khaine de l'autel de pierre du Temple. Son ami et conseiller Caledor, qui a préparé le vortex qui dessine les vents de la magie sur Ulthuan, a prophétisé qu'Aenarion serait éternellement souillé en hébergeant l'arme d'un dieu si maléfique. Aenarion s'est peu inquiété pour sa vie ou son âme et a utilisé l'épée dans la bataille, massacrant beaucoup de démons et d'autres vils domestiques du chaos.

Aenarion a continué et le reste de son histoire est écrit dans le livre des jours Elfes, jusqu'au jour où il est revenu mortellement blessé au Temple de Khaine et a ramené pour toujours l'épée dans l'autel. Caledor ne s'était pas trompé dans sa prophétie, toucher la lame de Khaine affecterait les vies des parents et des descendants d'Aenarion pour toujours. L'épée de Khaine est à la fois sainte et maudite, étant la relique d'un dieu maléfisant. La puissance de l'épée a touché l'âme d'Aenarion, et tout ce qui se rapporte à son sang.

L'histoire s'étend maintenant au vieux monde d'aujourd'hui. Il y a les Hauts Elfes qui errent toujours sur les terres du vieux monde luttant contre les maux antiques auxquels ils se sont toujours opposés. Bon nombre d'entre eux sont des exilés d'Ulthuan et ils suivent de nouveau les traces de leurs familles au royaume de Tiranoc, qui étaient cachés pendant l'effondrement du royaume d'Ulthuan et les grandes batailles avec les elfes noirs.

De ces gens, qui se surnomment les Dépossédés, il y en a peu qui se considéreraient comme étant dignes d'être des seigneurs malgré leur sang noble. Cependant, les exilés doivent allégeance et fidélité à quelques individus choisis, les seigneurs d'Aenarion dont la lignée remonte au premier roi Phœnix lui-même.

À la différence des seigneurs humains et nains, les seigneurs d'Aenarion ne réclament ni un territoire, ni un titre particulier. Ils n'ont pas besoin de discuter leur rang avec l'un ou l'autre et leur statut dans la hiérarchie des elfes est démontré par leur comportement et leur apparence. Ils sont les elfes du vieux monde les plus justes et sont d'une telle noblesse de sang qu'il y a une aura palpable de leur grandeur qui les entoure. Les seigneurs d'Aenarion sont divisés dans leur but. Un certain nombre souhaite réclamer aux nains ce qui fut à eux, recherchant les trésors antiques Elfes qui ont été donnés aux nains en échange de leur sécurité, perdus ou volés. Ils espèrent utiliser ces trésors retrouvés pour donner un nouveau départ à la vie sur Ulthuan. D'autres sont plus militants et souhaitent, pour retourner à Ulthuan, qu'un d'entre eux prenne une place légitime en tant que roi Phœnix. Les Hauts elfes d'Ulthuan se méfient des seigneurs d'Aenarion, et les traitent avec le plus grand respect, bien qu'ils ne soient jamais heureux si un des seigneurs décide de quitter le vieux monde pour visiter Ulthuan.

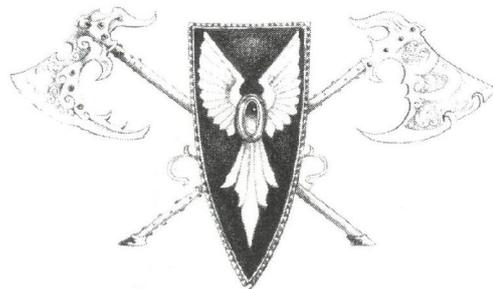
Les sentiments à Ulthuan sont partagés, certains croient que la période d'Aenarion est terminée et ils souhaitent l'ascendant d'autres maisons. D'autres se sentent dépossédés, après avoir perdu beaucoup eux-mêmes au cours des millénaires. Ce que ni les uns ni les autres ne souhaitent, c'est une autre guerre civile, des seigneurs d'Aenarion contre les elfes d'Ulthuan pour reconquérir leur trône. Ce serait un massacre, et signifierait la fin de la race des elfes en ce monde.

Comme descendants d'Aenarion, ils sont également connus sous le nom de Thiakhaine, signifiant « Maudits de Khaine ». Certains d'entre eux sont possédés par une partie de l'esprit de Khaine, esprit libéré quand Aenarion a utilisé l'épée de Khaine. Ils sont connus par les autres races du monde comme chevaliers Revenants. Un Revenant est quelqu'un qui revient d'une longue absence, et est habituellement appliqué aux spectres, aux fantômes et aux créatures magiques qui se sont sorties de la tombe. Aux nains et aux humains, les seigneurs d'Aenarion ont un effet mystique, ils se déplacent avec une grâce inégalée, disparaissent dans les montagnes ou les déserts pendant des années et puis retournent soudainement dans la bataille comme d'impressionnant guerriers. Les seigneurs d'Aenarion sont les gardiens secrets du vieux monde. Ils recherchent partout des choses

mauvaises et des manifestations chaotiques. Partout où ils trouvent l'ennemi, ils se battent, la fureur de Khaine les envahit et ils abattent leur juste vengeance sur les pilliers du monde.

Les seigneurs d'Aenarion méprisent le mal et les créatures chaotiques et saisissent chaque occasion pour les chasser. Les seigneurs d'Aenarion voyagent parfois loin à l'étranger à Albion, dans les Terres du Sud, en Arabie ou même à Cathay. Personne ne peut barrer la route des seigneurs d'Aenarion, et toutes les créatures maléfiques se sauvent de leur chemin ou meurent. Plusieurs des seigneurs d'Aenarion font même des incursions profondes à Naggaroth. Ils pénètrent dans les camps et massacrent les elfes noirs dans leur sommeil. Ils apparaissent dans certains lieux dès que les elfes noirs reviennent de piller Ulthuan et envoient leur armée se battre, puis voyagent avec un petit groupe composé de seulement quelques disciples. Ils sont le fléau des elfes noirs et leur haine pour eux est sans comparaison avec n'importe quelle autre animosité dans le monde.

Les seigneurs d'Aenarion ne portent pas facilement la malédiction de Khaine, et ils sont constamment conduits à l'action et à la guerre, il n'y a pas de temps pour eux pour faire la paix ou d'apprécier les choses plus fines de la vie comme le confort et la famille. Ils apparaissent en tant que statues vivantes froides et dures qui peuvent seulement sentir la vie et voir le monde dans une brume rouge. Ils n'enlèvent jamais leur armure, excepté parfois en privée. Une fois qu'ils tirent leurs armes, ils ne peuvent pas les rengainer jusqu'à ce que le sang ait coulé. Dans beaucoup de provinces pauvres et reculées de l'Empire, il y a des villages avec des temples consacrés aux seigneurs d'Aenarion, car les gens simples voient l'incarnation de Khaine passer comme un coup de foudre, dans une course mortelle et sans fin.



Aux seigneurs d'Aenarion, la vie semble fade et sans couleur excepté quand ils sont dans la bataille. Ils ne peuvent pas passer par un marché et apprécier les odeurs et le goût, ou les mélodies espiègles de la musique qui dérive dans l'air pendant un festival.

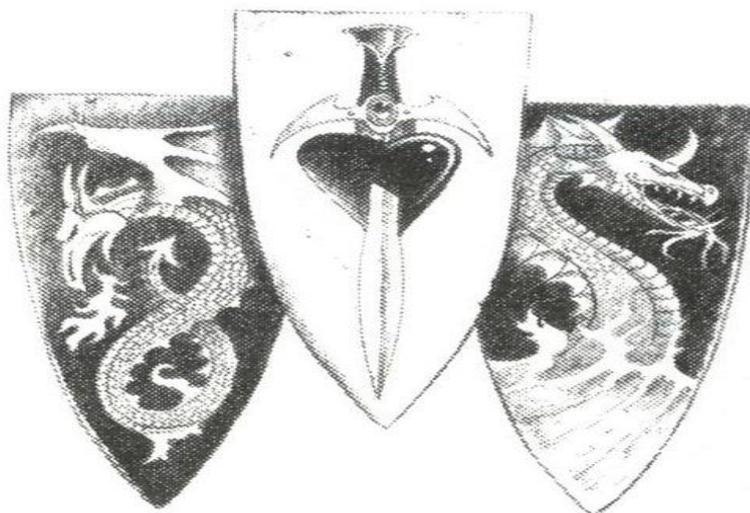
Ils mangent pour subsister et n'apprécient pas la nourriture, ils boivent pour éteindre seulement leur soif, et ils se marient seulement pour avoir un héritier. Ils ne peuvent pas aimer, ils peuvent seulement détester. Ils ne peuvent pas défendre, ils peuvent seulement attaquer. Ils ne peuvent pas reculer, ils doivent toujours aller de l'avant.

Le plus mauvais aspect de la malédiction de Khaine est la conscience de soi-même qu'elle laisse au seigneur d'Aenarion. La malédiction de Khaine se développe de plus en plus fortement, particulièrement chez les elfes Dépossédés, car le seigneur d'Aenarion vieillit. Dans les moments de lucidité, il peut se rappeler lorsqu'il riait, et appréciait la vie. Il se rappelle la chaleur du soleil sur son visage et l'odeur du printemps. Certaines quêtes des seigneurs d'Aenarion pour mettre fin à la malédiction, fouillant dans les donjons oubliés et profonds des Nains se déroulent encore. Ils recherchent un certain objet qui annulera la malédiction ou un temple perdu qui soulagera le fardeau de leur âme. Ce groupe de seigneurs d'Aenarion reviendra constamment au Temple d'Asuryan dans les quartiers Elfes du vieux monde, priant pour la libération de la moitié la plus noire de leur esprit. D'autres cherchent juste la mort, comme le culte des tueurs de nains. Ils partent au loin dans les contrées désolées du Chaos et ne reviendront jamais ou ils entreront furtivement dans Naggaroth pour laisser éclater leur haine dans le temple souillé par le sang de Khaine.

D'autres, plus profondément affectés par la malédiction, embrassent entièrement le style de vie que le destin leur a donné, et les réjouissances succèdent à la gloire de la bataille. Ils visitent les

quelques Temples de Khaine qui sont dans le vieux monde, endroits qui sont détestés et évités par tout le commun des mortels. Les Hauts elfes de Khaine n'ont pas un dieu plaisant. Ils doivent combattre le mal du monde entier et ils ont donc besoin d'une attache spirituelle pour guider leurs vies de guerriers. Les seigneurs d'Aenarion gardent les temples et prient pour effectuer de plus grandes prouesses dans la bataille. Ils méditent dans le Temple et permettent à l'essence de Khaine d'inonder leur esprit et leur corps. Quand ils ont fini, ils accumulent la puissance faisant rage en eux, prêt à lâcher pendant la prochaine bataille. Les seigneurs d'Aenarion entièrement soumis à la haine sont parmi les combattants les plus impressionnants au monde, mais leur manque de contrôle les rend presque aussi dangereux pour leurs alliés que pour leur ennemi.

Adoré par certains, dédaigné par beaucoup, craint par la plupart, les seigneurs d'Aenarion font toujours sensation quand ils arrivent en ville. Leur armure est polie et scintille, leur haute taille dépasse de la tête et des épaules le plus haut des humains. Leur arrogance et leurs mots durs irritent beaucoup de personnes, et ils ne s'excusent jamais s'ils sont brutaux avec des personnes moins éduquées qu'eux. Même les quelques Hauts elfes qui vivent dans les villes et les cités ne font pas complètement confiance aux seigneurs d'Aenarion ; ils ne savent rien au sujet de leurs desseins et c'est tout juste s'ils ne les considèrent pas comme des ennemis.



COMMENCER COMME UN SEIGNEUR D'AENARION

N'importe quel joueur peut commencer la partie en tant que Seigneur d'Aenarion plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau personnage s'appliquent à moins que le contraire soit indiqué ailleurs dans ce livre de règles.

Le profil du Seigneur d'Aenarion est le suivant:

Points de vie	1D6+5
Mouvement	5
Capacité de combat	4
Tir	5+
Force	3 (4)
Endurance	3 (5)
Initiative	4
Attaques	2
Déblocage	6+
Volonté	2

ARMES

Le seigneur d'Aenarion porte une grande épée, qui ajoute +1 à sa force en combattant, mais elle ne peut pas être employé avec un bouclier.

ARMURE

Armure Phoenix, elle donne +2 en endurance

EQUIPEMENT

Le seigneur d'Aenarion a le talisman de Khaine. Le talisman de Khaine est une amulette qui a la forme d'une main utilisant une épée. La puissance du talisman dure un tour et peut être utilisée une fois par aventure.

Pendant ce tour, le seigneur d'Aenarion gagne +2 attaques. S'il tue un monstre, il doit prendre la place que celui-ci occupait et continuer ses attaques. N'importe quel coup mortel devra être établi de la case dont il s'est déplacé.

REGLES SPECIALES

TRANSE DE BATAILLE

La malédiction de Khaine transforme le seigneur d'Aenarion en guerrier impressionnant, le rendant plus rapide et plus fort que la normale. Cependant, dans une telle frénésie le seigneur d'Aenarion a du mal à discerner l'ami de l'ennemi, il doit faire un gros effort pour sortir de sa transe de bataille. Pour représenter ceci, au début de chaque phase des monstres, tirez un pion spécial transe de bataille et

placer-le, côté rouge sur le dessus, à côté de la carte du seigneur d'Aenarion. Il y a huit pions, donnant respectivement: +1 en capacité de combat, +1 en force, +1 en endurance, +1 en initiative, +1 attaque, +1 point de vie, et +1 en mouvement, ainsi que le pion crâne. Tant que le pion de transe de bataille est sur la face rouge, il gagne le bénéfice mentionné sur le pion. Après plusieurs tours, vous accumulerez plusieurs pions, chacun s'appliquant. Si le seigneur d'Aenarion tire le pion de crâne, il doit immédiatement faire une attaque contre chaque monstre et guerrier lui étant adjacent, en utilisant toutes les règles normales, et ne peut rien faire d'autre pour le reste de ce tour. Après la résolution des attaques du seigneur d'Aenarion après avoir tiré le crâne, remettre tous les pions dans la tasse. Ceci continue jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Quand tous les monstres sont tués, retournez tous les pions de Transe de bataille qui sont déjà à côté de la carte du guerrier du seigneur d'Aenarion de sorte qu'ils soient côté bleu. Le seigneur d'Aenarion souffre de ces pénalités tant qu'elles sont dans le jeu. Il peut retirer un pion de son choix à chaque phase de pouvoir. Si les monstres apparaissent tandis que le seigneur d'Aenarion a toujours des pions côté bleu dans le jeu, il ne peut tirer aucun nouveau pion jusqu'à ce qu'il commence un tour sans aucun pion bleu à côté de sa carte de guerrier.

Exemple

Le seigneur d'Aenarion a tiré les pions +1 en endurance et +1 point de vie, et tire son pion pour le troisième tour, attrapant le pion crâne. Il résout ses attaques sur les guerriers et les monstres adjacents et au début de son prochain tour, il remet tous ses pions de Transe de bataille dans la tasse. Plus tard dans le même combat, le seigneur d'Aenarion a tiré les pions +1 en endurance, +1 attaque et +1 en force dans le jeu. Le tour où tous les monstres sont finalement tués, le seigneur d'Aenarion retourne ses pions de transe de bataille sur leur côté bleu dans la phase suivante de pouvoir, montrant qu'il est à -1 en endurance, -1 en force et -1 attaque. Il peut défausser un de ces derniers dans chaque phase suivante de pouvoir, et ne peut pas tirer un nouveau pion (face rouge) jusqu'à ce que tous les pions bleus soient défaussés.

REGLES AVANCEES

POINTS DE SANG

Pour représenter le penchant mental d'un seigneur d'Aenarion, il a un certain nombre de points de sang. Ceux-ci montrent avec quelle force la malédiction de Khaine l'affecte. Ceci est habituellement décrit pour suivre un des deux chemins. Si la malédiction de Khaine est forte, et que vous avez un nombre positif de points de sang, vous suivrez le chemin de Khaine. Si vous vous êtes battu avec succès contre la malédiction de Khaine, vous êtes sur le chemin d'Asuryan. Quand il embrasse la malédiction, le nombre de points de sang augmente, lorsqu'il essaye de trouver la paix avec Asuryan, les points de sang diminuent. S'il accumule suffisamment de points de sang, il embrasse complètement le chemin de Khaine et perd toute sa confiance en lui et sa propre volonté. S'il obtient un nombre de points de sang négatifs suffisants, il parvient à apaiser la malédiction de Khaine pour se reposer et pouvoir mener une vie normale.

LE CHEMIN DE KHAINE

Les façons les plus communes pour gagner des points de sang est de massacrer des adversaires et de prier au temple de Khaine. Dans le donjon, vous devrez effectuer un décompte séparé de l'or amassé en massacrant les monstres. Chaque fois que vous gagnez en or la valeur de votre niveau de bataille X 1000, vous gagnez +1 point de sang. Ceci peut être cumulé d'un donjon à l'autre

En outre, lancer 1D6 si le seigneur d'Aenarion blesse un guerrier ou un monstre quand le pion de crâne est tiré. Sur un résultat de 1, il reçoit +1 point de sang, car l'esprit de Khaine est fort chez lui.

LE CHEMIN D'ASURRYAN

Les façons les plus communes pour perdre des points de sang sont de prier au Temple d'Asuryan et de méditer. Chaque fois que vous avez une journée tranquille en ville, lancez 1D6 et ajoutez votre volonté. Sur un résultat de 7 ou plus vous pouvez

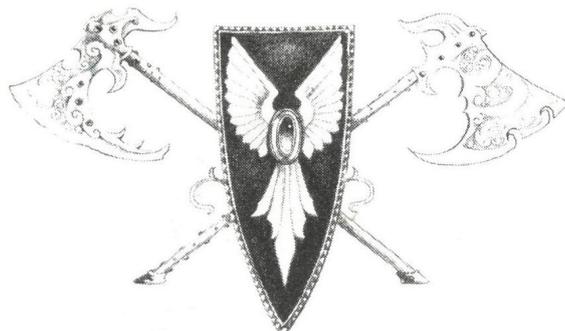
déduire -1 de vos points de sang. Chaque fois que vous avez une semaine tranquille tout en voyageant vers un donjon vous perdez un point de sang sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un 1D6. Ceci représente la solitude et la paix non interrompues par le seigneur d'Aenarion pour combattre la malédiction de Khaine.

SEIGNEURS D'AENARION ET EVENEMENTS

Le seigneur d'Aenarion ne supportera pas que quiconque le gêne dans sa mission. Dans toute confrontation événementielle (tel que des bandits ou un duel), lancez 1D6 avant de résoudre l'événement. Sur un résultat de 6, le seigneur d'Aenarion est envahi par l'esprit de Khaine et massacre les attaquants. Traitez l'événement comme si vous aviez réalisé un 6 ou l'aviez résolu avec autant de succès que possible. Les seigneurs d'Aenarion sont totalement inconscients de la situation des autres, et ne doivent jamais donner d'argent ou des objets aux mendiants, aux paysans ou à quiconque.

SEIGNEURS D'AENARION ET EQUIPEMENT

Les seigneurs d'Aenarion n'utiliseront jamais n'importe quelle arme trouvée, mais ils peuvent utiliser n'importe quelle arme de main que le barbare et l'elfe peuvent utiliser. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'épée, et ne subissent aucun modificateur négatif pour toucher quand ils les utilisent à deux mains (c.-à-d. ne peut pas porter un bouclier.) Quant à l'armure, son armure Phœnix le protège parfaitement, et peut être remplacée par une armure elfique pour 1D6x200 pièces d'or.



EN VILLE

Toutes les fois que le seigneur d'Aenarion entre dans une ville ou un village, lancez 2D6 sur le tableau suivant pour voir quelle réaction il adopte vis à vis des habitants.

Tableau de réaction (lancer 2D6)

2	Quand le seigneur progresse jusqu'aux portes de la ville, il les trouve closes devant lui. Il ne lui est pas permis d'entrer dans la ville, et les autres guerriers sont également interdits. Ils ne peuvent pas visiter la ville et doivent commencer immédiatement la prochaine aventure.
3	Le seigneur d'Aenarion n'éprouve que du dégoût pour l'humanité devant la répugnante position qu'à pris la ville à son encontre. Il peut seulement passer un jour dans la ville et il doit essayer de visiter le quartier Elfe le jour où il est là. Il n'a pas besoin de lancer les dés pour aucun événement citadin, car son humeur menaçante maintient tout le monde à distance.
4	Les citadins se rassemblent dans les rues et lancent des injures quand le seigneur d'Aenarion lance avec arrogance des regards furieux aux mesures qui l'entourent. Il ricane quand une délégation d'hommes vient à sa rencontre. Ils lui demandent de partir mais il argumente qu'il a besoin d'approvisionnement et que son argent est aussi bon qu'un autre. Le conseil se radoucit légèrement ; le seigneur d'Aenarion peut seulement passer 1D6 jours dans la ville avant qu'il soit forcé de partir.
5	Les gens du pays sont soupçonneux et ne veulent rien faire avec vous. Il n'y a aucun besoin de lancer les dés pour les événements citadins, mais lancez 1D6 quand vous souhaitez entrer dans un endroit autre que le quartier Elfe. Sur un résultat de 1, il est fermé et vous êtes contraints de partir. Vous pouvez seulement essayer de visiter un endroit une fois par séjour dans la ville.
6-8	Le peuple vous prend pour un quelconque Haut Elfe, et ceci vous offense. Toutefois vous retenez votre langue et concluez vos affaires normalement.
9-10	Vous êtes salués comme le grand et noble héros que vous êtes, et les citadins font une fête en votre honneur. Aucun endroit ou magasin ne sera ouvert pour les 1D6 jours suivants, mais pendant ce temps vous apprenez beaucoup de votre prochaine destination; rumeurs locales, bavardages et informations diverses. Vous gagnez +1 point de chance pour le prochain donjon.
11-12	Les citadins vous offrent de faire librement vos courses dans la ville ce qui vous honorera vis à vis du conseil régnant. L'aristocratie du secteur est pénible et grossière, mais leurs contacts avec les commerçants locaux sont très utiles. Tous les articles que vous achèterez dans cette ville, vous ou les autres guerriers, vous coûteront 10% de moins que leur prix normal.

Quand il est dans la ville, le seigneur d'Aenarion peut visiter les endroits suivants : forge, écurie, armurerie, bazar.



LE QUARTIER ELFE

Le seigneur d'Aenarion peut visiter le quartier Elfe de la ville. Comme d'habitude, lancez 1D6 pour voir s'il y en a un, et si oui, relancez 1D6 en y ajoutant votre nombre de points de sang Recherchez le résultat sur le tableau suivant.

-9 ou moins	Comme la subtile magie des elfes empreigne votre corps, vous sentez une grande ombre s'échapper de votre esprit. Comme pour une expérience, vous essayez de trouver la colère dans votre cœur, mais il n'y en a pas pour le moment, bien que vous sachiez qu'elle reviendra bientôt. Vous gagnez immédiatement un point de formation, comme si vous aviez monté un niveau. Lancez dès maintenant sur le tableau de formation.
-8	Vous sentez une lumière sur vos pieds et votre vision du monde s'éclaircie pendant un moment. Vous pouvez déduire -2 des jets de dés si vous priez dans le Temple d'Asuryan pendant cette visite.
-7	Votre rage est calmée pendant un moment et la paix intérieure que vous recherchez vous est donnée pour un court moment. Si vous priez au Temple d'Asuryan pendant cette visite, vous pouvez déduire -1 aux jets de dés.
-6	Les elfes autour de vous vous identifient pour ce que vous êtes, et ils voient que vous essayez de briser la malédiction de Khaine, aussi ils viennent vers vous et essayent de vous aider. Lancez 1D6. Sur un résultat de 2 ou plus, vous pouvez déduire -1 des jets de dés si vous priez au temple d'Asuryan. Sur un résultat de 1, la présence d'autres elfes irrite votre côté maléfique, et vous vous précipitez sur eux. Vous êtes immédiatement interdits du quartier Elfe. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, ils parviennent également à vous jeter hors de la ville, vous et les autres guerriers.
-5	Comme vous vous retrouvez au milieu des elfes, vous vous apitoyez sur vous-même. Lancez 1D6 et ajoutez votre volonté, si vous obtenez 6 ou moins, vous vous sauvez du quartier Elfe, incapable de contenir votre soudaine tristesse. Sur un résultat de dé de 1 avant tout modificateur, vous vous échappez carrément de la ville. Sur n'importe quel autre résultat, votre esprit de fer reprend le dessus et surmonte la tristesse et vous pouvez continuer normalement, bien que vous deviez ajouter +1 à vos points de sang.
-4	Tandis que vous marchez dans le quartier elfe, les activités et les vies insignifiantes des autres elfes vous dérangent. Vous devez lancer 1D6 et ajouter votre volonté, sur un résultat de 6 ou moins, additionnez +1 à vos points de sang.
-3	Les autres elfes vous voient hésiter avant d'entrer, alors ils vous guident à l'intérieur. La première chose que vous devez faire dans le quartier Elfe est la visite du Temple d'Asuryan.
-2	Pendant que vous arpentez lentement le secteur, vos yeux balayent les bâtiments et le peuple se moque d'un grand Haut Elfe, vous sentez la colère monter au plus profond de votre cœur. Vous vous approchez de l'elfe le plus proche et le saisissez par les épaules puis exigez de voir le seigneur du quartier Elfe. Lancez 1D6, sur un résultat de 1, vous êtes chassés du quartier Elfe sans ménagement, additionner +1 à vos points de sang. Sur un résultat de 2 ou plus, le chef vous voit et sa voix apaisante vous apaise. Lancez 1D6 et ajoutez votre volonté. Sur un résultat de 7 ou plus, le seigneur d'Aenarion garde son calme et quitte le quartier Elfe. Sur un résultat de 6 ou moins, il entre dans une frénésie incontrôlable, retournant les étalages, attaquant les passants innocents et lançant des blasphèmes à ceux qui se trouvent autour de lui. Vous tempêtez et partez immédiatement dehors et vous vous dirigez vers la prochaine aventure, exigeant que les autres guerriers vous accompagnent.
-1 to 1	Les elfes vous identifient mais n'essayent pas de vous aider ou de vous gêner de quelque façon que ce soit.
2	Les elfes sont nerveux autour d'un seigneur d'Aenarion et hésitent quand vous demandez quelque chose. Si vous voulez acheter n'importe quoi ici, vous devez additionner +1 à sa valeur de stock, quitte probablement à ce que l'article ne soit plus disponible.
3	Vous êtes salués fraîchement par le chef des elfes du secteur et il vous dit que vous ne pouvez entrer que si vous vous rendez d'abord au Temple d'Asuryan. Vous devez passer votre premier jour dans le quartier Elfe à rendre visite au Temple d'Asuryan.
4	Les elfes sont méfiants sur vos intentions dans leur ville et vous escortent partout. Vous devez passer votre premier jour à rendre visite au Temple d'Asuryan, et vous ne pouvez même pas essayer de trouver un Temple de Khaine dans cette ville.
5	Les elfes sont hostiles envers vous, mais aucun d'eux n'osent vous empêcher de passer. Vous ne pourrez pas acheter quoi que ce soit dans ce quartier Elfe mais vous pourrez faire toute autre chose normalement.

6	Vous êtes abordé par une délégation de chefs Elfes, qui vous avertissent de rester loin de leurs maisons. Vous riez froidement et les ignorez. Additionner immédiatement +1 à vos points de sang. Vous devez essayer de trouver un Temple de Khaine pendant votre premier jour dans le quartier Elfe.
7-10	Vous ignorez les elfes qui habitent dans cette ville et vaquer à vos occupations. Vous devez lancer 1D6 chaque jour que vous passez dans ce quartier Elfe. Sur un résultat de 1, l'esprit de Khaine monte à l'intérieur de vous et vous percevez les autres elfes comme des êtres désemparés et indignes. Vous devez additionner +1 à vos points de sang.
11+	Les petits elfes de cet endroit commencent à devenir épuisants, et vous leur ordonnez de s'éloigner de vous. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 vous devez ajouter +1D6 à vos points de sang. Sur un résultat de 2 ou plus vous devez additionner +1 à vos points de sang.

Vous pouvez passer plusieurs jours dans le quartier Elfe. Chaque jour, vous pouvez rendre visite au quartier Elfe lui-même (comme écrit dans le livre de règles de Warhammer Quest), au Temple d'Asuryan ou au Temple de Khaine, bien que vous puissiez seulement visiter chaque endroit une fois par ville.

LE TEMPLE D'ASURYAN

N'importe quel elfe est libre d'entrer dans le Temple d'Asuryan. Le seigneur d'Aenarion doit choisir de méditer dans le Temple extérieur ou entrer dans le sanctuaire intérieur. Noter s'il pénètre dans le sanctuaire intérieur. Il y a un Temple d'Asuryan dans chaque quartier Elfe.

TEMPLE EXTERIEUR

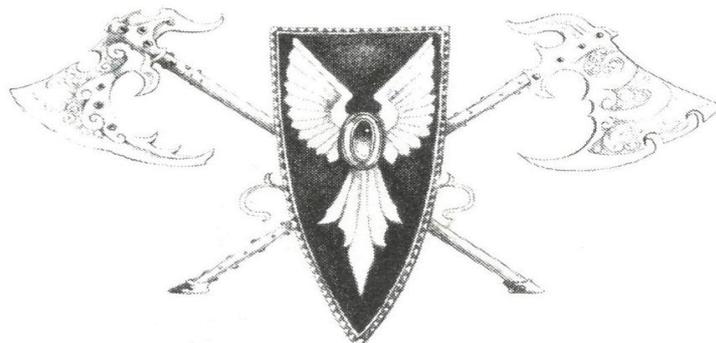
Ici, le seigneur d'Aenarion se joint à d'autres elfes dans la dévotion. Lancez 1D6 pour voir quel effet cela a sur lui.

1	Le prêtre le rejette, et les portes d'Asuryan lui sont fermées. Vous gagnez +1 point de sang. S'il ne l'a pas déjà fait, il doit rendre visite au Temple de Khaine le jour suivant, à moins que les elfes l'en empêchent.
2	Les autres elfes le distraient, et il sent son âme attirée par Khaine. Faites un test de volonté, lancez 1D6 et additionnez votre volonté. Sur un résultat de 7 ou plus, le seigneur s'en va immédiatement, sinon il est possédé, gagnant +1 points de sang puis expulsé du quartier Elfe.
3	La méditation parvient à stabiliser votre agitation, mais il n'y a pas de réelle cessation de la violence dans votre âme tourmentée.
4	Vous trouvez un endroit silencieux et vous vous remémorez le bien que vous avez essayé de faire au cours de ces derniers mois, et du temps que vous avez passé sous la domination de Khaine. Lancez 1D6 et faites un test de volonté. Additionnez votre volonté au résultat. Sur 7 et +vous perdez un point de sang, sinon vous voyez simplement plus clair en vous même.
5	La haine et la colère s'envolent, et vous retrouvez la paix au plus profond de vous. Lancez 1D6 et faites un test de volonté. Additionnez votre volonté au résultat. Sur un résultat de 2 à 6 vous perdez un point du sang. Sur un résultat de 7 et + vous perdez 1D3 points du sang.
6	Le seigneur d'Aenarion sent la colère sortir de lui, il perd immédiatement un point de sang. Un des prêtres l'emmène dans le sanctuaire intérieur, lancez sur le tableau suivant, aucune donation n'est nécessaire!

TEMPLE INTERIEUR

Si vous visitez le sanctuaire intérieur, vous devez d'abord faire une donation de 2D6 x 20 pièces d'or. Lancez 1D6 et ajoutez vos points de sang au résultat du dé. Recherchez votre résultat sur le tableau suivant.

-20 or moins	Asuryan vous aide à vaincre la malédiction de Khaine une fois pour toutes, bien que vous deviez passer les 1D6 jours suivants à récupérer. Vous n'êtes plus affectés par la transe de bataille, sauf si vous choisissez de l'être. Vous n'avez également plus aucune règle spéciale pour les événements, et vous les traitez maintenant comme un guerrier normal. Vous pouvez choisir d'ignorer toute augmentation ultérieure de vos points de sang. La puissance de Khaine est toujours en vous, et vous continuez exactement comme avant, sauf que maintenant vous commandez la puissance, au lieu de la subir. Vous ne devez plus lancer les dès pour voir quel accueil vous est réservé quand vous entrez dans un quartier Elfe. Une nouvelle vie débute juste et le vrai combat contre le mal peut commencer. Félicitations !
-19 à -18	Asuryan vous libère de votre fardeau pour un court moment. Pendant la prochaine aventure vous ne devez pas retourner vos pions de Transe de bataille du côté bleu après un combat si vous obtenez un 3 ou plus sur 1D6. En outre, déduisez -1 de vos points de sang.
-17 à -16	Une lumière blanche brûle dans vos yeux et des voix reposantes retentissent dans votre esprit. Vous pouvez guérir 1 blessure pour chaque tour où vous ne faites rien dans le prochain donjon.
-15 à -14	Le doux contact d'une main vous fait vous retourner. Vous ne voyez personne mais la petite porte d'une antichambre s'est ouverte derrière vous. À l'intérieur vous trouvez un trésor de pièce de trésor objectif déterminé aléatoirement. Relancez 1D6 pour obtenir un autre objet si vous tombez sur un trésor que vous ne pourriez pas avoir normalement.
-13 à -12	L'image d'un objet est placée dans votre esprit. Vous pensez que c'est le cadeau exigé par Asuryan pour soulager votre fardeau, vous décidez de le récupérer et de l'apporter au temple. Déterminez aléatoirement quel est ce trésor de pièce de donjon (relancez tout résultat qui indique de l'or). Si vous parvenez à trouver cet objet et à l'amener à un temple d'Asuryan, vous pouvez immédiatement déduire -1D6 points de sang.
-11 à -9	Asuryan voit les efforts que vous faites, et vous accorde de vous soulager légèrement de votre fardeau. Lancez 1D6, ceci est le nombre de fois où vous pouvez remplacer un pion de Transe de bataille dans la prochaine aventure. Placer le pion dans le pot et tirez de nouveau, vous devez accepter le deuxième pion.
-8 à -6	Asuryan vous bénit, rendant votre corps plus fort. Pour un tour dans la prochaine aventure vous pouvez additionner +1 à votre force.
-5 à -2	Asuryan vous accorde le courage de continuer votre recherche. Pendant la prochaine aventure, vous êtes immunisés à la peur et la terreur pour la durée d'un seul combat.
-1 à 2	Asuryan ne vous pense pas digne de sa présence.
3	Votre présence dans le temple offense Asuryan et il vous frappe sur sa terre sainte. Pour la prochaine aventure vous êtes à -1D6 points de vie dès le début.
4-6	Vous irritez Asuryan, et votre corps est frappé de douleur pendant que vous franchissez le seuil du temple. Pendant la prochaine aventure vous avez -1 en force.
7 ou plus	Les murs du temple tremblent, des morceaux de maçonnerie tombent du plafond et une grande tempête de colère secoue le temple. Vous perdez 1D3 points de vie de manière permanente et êtes immédiatement jetés hors de la ville.



LE TEMPLE DE KHAINE

Le Temple de Khaine exige un sacrifice avant que vous entriez. Lancez 1D6, sur un résultat de 1, vous perdez 1 point de vie de manière permanente. Relancez 1D6 et ajoutez vos points de sang au résultat du dé. Recherchez le résultat sur le tableau suivant. Il y a un temple de Khaine sur un résultat d'au moins 9, et il sera seulement trouvé s'il y a un quartier Elfe.

0 ou moins	Khaine rit de vos faibles tentatives pour combattre votre destin, et vous vous sentez comme si votre corps était enveloppé par des flammes. Lancez 1D6 et ajoutez votre endurance, si vous obtenez 7 ou moins, vous perdez 1 point de vie de manière permanente.
1-6	Khaine n'est pas impressionné par vos faibles supplications et il vous ignore.
7-9	Khaine daigne vous accorder un avantage, vous gagnez +1 point de vie de manière permanente.
10-11	L'emprise de Khaine sur votre âme est renforcée par la rencontre, vous gagnez +1 point de sang et devez encore lancer les dés immédiatement sur cette table.
12-14	Votre âme devient de plus en plus corrompue par Khaine et votre esprit est maintenant presque constamment rempli de pensées de bataille. Vous gagnez +1 point de sang et +1 en capacité de combat de manière permanente.
15-17	L'esprit de Khaine inonde votre corps et enveloppe votre esprit. Vous êtes maintenant sujet à la frénésie (6+). Consulter le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails. Ceci dure la durée de la prochaine aventure.
18-19	Vous êtes vraiment l'un des enfants de Khaine et il dévore votre âme et vole votre sang-froid. Déduire -1 de votre volonté. Le rayonnement de votre soumission émane de vos yeux et avertit tous les autres de votre destin. Quand vous entrez dans un quartier Elfe, il y a un modificateur de +1D6 additionnel au jet de dé. La perte de volonté est permanente, mais si vos points de sang sont à zéro ou à moins, vous ne devez pas ajouter +1D6 en entrant dans le quartier Elfe.
20 ou plus	Vous n'êtes plus qu'un instrument de la volonté de Khaine. Vous gagnez immédiatement un point de formation, lancez comme si vous aviez gravi un niveau (voir le paragraphe formation.) Vous ne pouvez plus entrer dans aucune ville. Vous ne devez plus vous entraîner, mais gagner un niveau dès que vous aurez l'or approprié (à la fin de l'aventure.) Votre âme a été prise par Khaine. Vous ne pouvez agir normalement que si seulement vos points de sang chutent à zéro ou moins. À tous les tours ou il n'y a aucun monstre dans la section, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le seigneur d'Aenarion est possédé par une envie de meurtre et doit attaquer un autre guerrier, tirez un pion pour définir lequel. Il fera de son mieux pour tuer le guerrier, en utilisant tous ses talents et des objets magiques si besoin. Relancez les dés au prochain tour.



LES SEIGNEURS D'AENARION ET L'ENTRAÎNEMENT

Les seigneurs d'Aenarion doivent aller au temple d'Asuryan ou au temple de Khaine. Le seigneur d'Aenarion doit faire une donation au temple (en d'autres termes l'argent que cela coûte pour monter d'un niveau) et doit passer une semaine à méditer, apprendre la pratique des armes et à prier. Vous devez passer un jour et faire un jet de dé sur la tableau du temple approprié (voir la section en ville) avant que vous puissiez vous présenter au temple pour vous exercer.

Chaque fois que vous montez en niveau, vous gagnerez des améliorations à votre profil ou des qualifications. Certaines de ces dernières sont fixes, et peuvent être trouvées dans le Tableau de niveau de bataille. D'autres viennent du Tableau de profil ci-dessous. Quand vous montez en niveau, vous gagnez un lancer de dé sur le Tableau de profil, et un certain nombre de lancers de dés sur le Tableau de formation; ce nombre dépend du niveau de bataille pour lequel vous vous formez. Quand vous vous entraînez, surveillez votre nombre de points de sang. Si vous vous exercez dans un temple d'Asuryan, lancez 2D6 et déduisez ceci de vos points de sang. Si vous vous exercez dans un temple de Khaine vous devrez ajouter +2D6 au nombre de points de sang que vous avez. Rechercher le total final sur le tableau ci-dessous. Vous devez faire un jet de dés pour chaque point de formation que vous gagnez pour aller jusqu'à ce niveau.

Niveau	Nombre de points de formation
2	3
3	4
4	3
5	5
6	3
7	4
8	4
9	3
10	4

2D6	Tableau de Profil
2	+1D6 points de vie (relancez un dé normalement)
3	+1 en chance
4	+1 Attaque
5	+1 en Initiative
6	+1 en force ou +1 en capacité de combat
7	+1D6 points de vie (relancez un dé normalement)
8	+1 en capacité de combat ou +1 en force
9	+1 Attaque
10	+1 en Initiative
11	+1 en chance
12	+1D6 points de vie (relancez un dé normalement)

Un guerrier ne peut pas gagner deux fois une caractéristique en une session d'entraînement. Si elle est tirée une deuxième fois, relancez. Pour les résultats 6 et 8, le premier résultat est appliqué, et le second est appliqué si ce résultat est retiré à nouveau.

Point de sang
modifié

TABLEAU DE FORMATION

-15 ou moins	<p>Compétence - Détermination de fer Votre guerrier est imprégné d'une détermination et d'un courage qui le tire presque de toutes les difficultés ou obstacles. Chaque fois que votre guerrier fera un test de volonté, il n'échouera que sur un jet de 1. En outre, il peut ajouter +1 à tous les tests de peur et de terreur qu'il fait.</p>
-14	<p>Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil</p>
-13	<p>Compétence - Rayonnement d'Asuryan Votre guerrier est entouré par une aura palpable. Dans le combat, cette aura vous protège des charmes et des sortilèges maléfiques. Votre guerrier peut ignorer les effets du sort d'un monstre sur un jet de 5 ou plus sur 1D6. En outre, les objets magiques du monstre n'auront aucun effet spécial sur vous si vous pouvez tirer un 6 sur 1D6 quand vous seriez normalement affecté. Ceci ne vous permet pas d'ignorer des points d'armure, mais vous pourrez ignorer les effets de l'armure de venin, par exemple.</p>
-12	<p>Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil</p>
-11	<p>Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil</p>
-10	<p>Compétence - Alerte d'Asuryan Par des réactions foudroyante ou par des avertissements mystiques d'Asuryan, le seigneur d'Aenarion semble toujours avoir un coup en avance par rapport à l'ennemi. Quand il est pris en embuscade, sur un résultat de 6 sur 1D6 le seigneur d'Aenarion est averti, les monstres ne réussissent pas leur attaque d'embuscade.</p>
-9	<p>Compétence – Mur d'acier L'épée du seigneur d'Aenarion s'agite, créant une barrière de brouillard presque impénétrable devant lui. Dans un couloir ou devant une porte, les monstres ne peuvent pas passer, même s'ils ont les compétences jamais bloqué ou vol.</p>
-8	<p>Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil</p>
-7	<p>Compétence – Coup instinctif Comme la compétence du Barbare.</p>
-6	<p>Compétence – Parade Comme la compétence de l'Elfe.</p>
-5	<p>Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil</p>
-4	<p>Compétence – Manteau d'Asuryan Quand le seigneur d'Aenarion se déplace et combat, l'air autour de lui semble se distordre, et des minuscules étoiles tourbillonnent autour de lui. N'importe quel monstre attaquant le seigneur d'Aenarion subit -1 sur son jet pour toucher.</p>
-3	<p>Compétence – Coup béni Le seigneur d'Aenarion invoque Asuryan pour le débarrasser d'un ennemi coriace. Il frappe le monstre de toutes ses forces et canalise la puissance d'Asuryan à travers lui. Une fois par aventure votre guerrier gagne un modificateur à sa force égale à son niveau de bataille (un seigneur d'Aenarion de niveau de bataille 3 gagne +3 en force, par exemple) cela dure un tour entier.</p>
-2	<p>Compétence – Maître des lames Le seigneur d'Aenarion est habile avec tous les types de lame, et sa vitesse et sa précision sont inégalées. Une fois par tour le seigneur d'Aenarion peut rejouer un jet de dé manqué pour recommencer l'attaque.</p>
-1	<p>Compétence – Épuration Le seigneur d'Aenarion est autorisé par Asuryan à lutter contre le chaos. Quand il se bat contre les démons ou le plus grand démon, le seigneur d'Aenarion gagne +1 pour toucher et +1 en force.</p>

0	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
1	Compétence – Maître enragé Le seigneur d'Aenarion peut sentir la colère monter et il canalise une partie de l'émotion négative de ses adversaires pour améliorer ses propres capacités. Pendant qu'ils deviennent plus excités et irrités, le seigneur d'Aenarion en profite. Toutes les fois qu'un monstre attaque votre guerrier avec frénésie, le seigneur d'Aenarion est également sujet à la frénésie du même niveau. Si le seigneur d'Aenarion est déjà sujet à la frénésie due à la prière au temple de Khaine, il gagne +1 par rapport à la valeur du monstre.
2	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
3	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
4	Compétence – Haine de Khaine Le seigneur d'Aenarion méprise chaque créature qui s'oppose à lui. Au début de chaque combat, lancez 1D6. Sur un résultat de 4 ou plus (3 ou plus contre les elfes noirs), le seigneur d'Aenarion déteste tous les monstres pour la durée du combat. Voir la section de psychologie dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails sur la haine.
5	Compétence – Ignore le coup Le seigneur d'Aenarion peut essayer d'ignorer un certain nombre de coups par tour égal à son nombre d'attaques. Il peut essayer d'ignorer chaque coup une fois. La valeur dépend de son titre. Novice 6 Champion 5+ Héros 5+ Seigneur 4+
6	Compétence – Rafale de Khaine Le seigneur d'Aenarion rassemble sa colère et la dirige au travers de son arme. Elle déferle comme vague de force pure sur les monstres. Une fois par aventure le seigneur d'Aenarion peut faire une attaque d'envergure. L'attaque a une portée de 10 cases et frappe automatiquement. Le seigneur d'Aenarion peut employer cette compétence même s'il est bloqué. L'attaque a une force égale au nombre de points du sang du seigneur d'Aenarion +2D6.
7	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
8	Compétence – Vigueur Comme la compétence du Nain.
9	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
10	Compétence – Armure de Khaine Le seigneur d'Aenarion est entouré par une faible lueur rouge, et les blessures qui tueraient n'importe quel être humain semblent n'avoir aucun effet sur lui. Le seigneur d'Aenarion gagne la capacité de régénération 1. Voir le bestiaire dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails complets de la façon dont la régénération fonctionne.
11	Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil
12	Compétence – Résistance magique Khaine protège le seigneur d'Aenarion contre la magie, en utilisant sa puissance pour contrecarrer les tentatives des utilisateurs de la magie d'ensorceler son disciple. Le seigneur d'Aenarion gagne la capacité de résistance magique (6+). Vous devez lancer 1D6 pour voir s'il résiste à N'IMPORTE QUEL sort jeté contre lui, même s'il souhaite en être affecté. Ce lancer est réalisé avant n'importe quel autre lancer pour éviter un sort prépondérant (d'un objet, d'une compétence différente, etc.). Les détails complets de la résistance magique sont dans la section de bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest.
13	Compétence – Drain de vitalité Le seigneur d'Aenarion a appris comment utiliser la force s'échappant de la vie d'un ennemi qu'il vient juste de tuer. Quand le seigneur d'Aenarion tue un monstre, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, il peut guérir 1D3 blessures.

14	<p>Compétence – Main de Khaine La main du seigneur d'Aenarion est constamment recouverte d'un film de sang et son bras possède une force mystique. Lancez 1D6 au début de chaque tour. Rechercher le résultat sur le tableau suivant. Si les points sont égaux à ou plus grand que mentionné sur le tableau alors votre guerrier gagne une attaque supplémentaire, qui est à +2 de sa force normale.</p> <table> <tr> <td>Novice</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Champion</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>Héros</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>Seigneur</td> <td>4+</td> </tr> </table>	Novice	6	Champion	5+	Héros	5+	Seigneur	4+
Novice	6								
Champion	5+								
Héros	5+								
Seigneur	4+								
15	<p>Profil Lancez 2D6 sur le tableau de profil</p>								
16	<p>Compétence – Coup destructeur L'entraînement du seigneur d'Aenarion permet à ses attaques d'être lancées précisément au défaut de l'armure de son adversaire. Le seigneur d'Aenarion peut ignorer jusqu'à 2 points d'armure quand il attaque un monstre en combat au corps à corps.</p>								
17	<p>Compétence – Assaut soutenu Une fois par aventure, le seigneur d'Aenarion peut faire autant d'attaques qu'il veut, aussi longtemps qu'il continue à toucher (même s'il ne cause aucun dommage). Il peut seulement utiliser cette compétence avec une épée. Aucune de ces attaques ne peut causer un coup mortel.</p>								
18 et plus	<p>Compétence – Feu de Khaine Le seigneur d'Aenarion rassemble toute sa colère, sa haine et sa force intérieure et les libère dans une série dévastatrice de coups qui l'épuisent physiquement. Une fois par aventure le seigneur d'Aenarion peut utiliser cette compétence. Il gagne +1D6 attaques pour 5 tours (lancez un dé au début de chaque tour). Pour ces 5 tours, il est immunisé à la peur et à la terreur puis additionne +3 à sa force. Dès que les cinq tours sont terminés, il perd -1 en endurance et -1 en force pour le reste de l'aventure.</p>								

LE SEIGNEUR D'AENARION EN JEU DE ROLE

Il peut sembler au premier abord qu'il y ait peu de profondeur dans le seigneur d'Aenarion, il est simplement une machine à tuer bien huilée. Cependant, un seigneur d'Aenarion a des traits de caractère plus complexes pendant ses moments de lucidité. L'aspect le plus évident de la personnalité d'un seigneur d'Aenarion est son arrogance et son mépris total des autres créatures. Le plus important est la haine totale du chaos que porte le seigneur d'Aenarion, héritée d'Aenarion son ancêtre. Sa lignée et ses traditions sont ainsi gravés dans la pierre si bien que le seigneur d'Aenarion ne tolère aucun écart ni aucun fléchissement de ses principes et valeurs.

Quand il n'est pas au combat, le seigneur d'Aenarion voit le monde seulement avec des ombres pâles et grises (métaphoriquement parlant) et ceci n'offre que peu d'intérêts pour lui. Il ne peut être excité que par un état de transe.

En période de bataille, d'autre part, le seigneur d'Aenarion se sent plus vivant et peut être en accord avec tout autre être vivant dans le monde. La montée subite d'adrénaline dans son corps le transforme en combattant fantastique, qui ne connaît ni la pitié ni la compassion.

Tout ceci dépendra également si le seigneur d'Aenarion est proche du chemin de Khaine ou de

celui d'Asuryan. Plus il s'approche de Khaine, plus les atrocités qu'il peut exécuter sont affreuses quand il perd le contrôle de lui-même. Plus l'influence d'Asuryan est grande, plus le seigneur d'Aenarion peut se contrôler, et pendant les périodes plus paisibles, il peut se pencher sur sa fâcheuse situation et ressentir du chagrin pour ceux qu'il a taillé en pièces quand que la transe de bataille l'a pris. Cependant, il n'a aucun regret pour les Orques, les elfes noirs, les disciples du chaos ou ceux qui se sont délibérément opposés à lui - Seulement ceux qui étaient (à ses yeux du moins) des spectateurs innocents obtiennent sa pitié.

L'éducation du seigneur d'Aenarion est étroitement liée à son héritage et beaucoup ont vécu des vies parfaitement ordinaires avant d'être frappés par la malédiction de Khaine. Cette expérience leur donne une grande connaissance au sujet des trésors antiques (particulièrement les objets façonnés et perdus d'Ulthuan) et une compréhension profonde des langues éteintes depuis longtemps.

Le seigneur d'Aenarion qui récupère de sa transe de bataille est susceptible de se retirer et d'être ignorant du monde. Quand il est dans cet état, il est très vulnérable aux pièges, aux embuscades et aux autres surprises. Les pions de transe de bataille représentent ceci, mais des modificateurs négatifs devraient être appliqués aux tests appropriés.

Le seigneur d'Aenarion excelle au combat, aux compétences relatives au combat et aux tests. Non

seulement il est en parfaite condition physique, sa grande résistance et sa puissante détermination lui donnent de grandes réserves qui lui permettent de continuer quand d'autres se retireraient et abandonneraient. Surtout, le seigneur d'Aenarion est une âme torturée, et une myriade de facteurs influencent son comportement, la plupart d'entre eux au-delà de la compréhension des guerriers qui l'accompagnent.

TABLEAU DES NIVEAUX DE COMBAT

Niveau	Or	Titre	Mouv.	Tir	Dom	PV	Endurance	Volonté	Blocage	dès
1	0	Novice	5	5+	1D6	1D6+5	3	2	6+	-
2	2000	Champion	5	5+	1D6		3	2	6+	3
3	4000	Champion	5	5+	1D6		3	2	6+	4
4	8000	Champion	5	5+	2D6	+1D3	3	2	6+	3
5	12000	Héros	6	5+	2D6		3	2	6+	5
6	18000	Héros	6	5+	2D6		4	2	6+	3
7	24000	Héros	6	5+	2D6	+1D3	4	2	6+	4
8	32000	Héros	6	4+	3D6		4	3	6+	4
9	45000	Seigneur	6	4+	3D6		4	3	6+	3
10	50000	Seigneur	6	4+	3D6	+1D3	4	3	6+	4

Noter que tous les autres changements de profil sont traités par l'intermédiaire du Tableau d'entraînement.

NOTES

Il y a eu plusieurs changements cruciaux faits à ce guerrier, qui peuvent être trouvés par comparaison avec la version originale. Je voudrais mentionner les plus saillants.

J'ai écrit des règles pour l'utilisation d'équipement et d'armure du seigneur d'Aenarion, manquant dans l'article original. Il peut employer un éventail d'armes, mais fait mieux avec les épées à deux mains.

L'issue de l'entraînement était toujours un peu incertaine, mais maintenant une nouvelle gamme de merveilleux tableaux a été ajoutée qui doivent assurer plus de compétence, d'équilibre intermédiaire et de gains de profil. Maintenant il gagne automatiquement au moins un profil, et il y a des gains fixes pour les dés de dommages,

l'endurance, etc.... J'ai abaissé son mouvement à 5 pour les quatre premiers niveaux de combat, qui est plus une décision individuelle que le reste de cette intervention. Je sentais que ces changements étaient quelque peu nécessaires, pour s'assurer seulement qu'un seigneur d'Aenarion ne suivant pas le chemin de Khaine aurait encore plus d'un dé de dommage à des niveaux plus élevés !

Un autre changement est dans le temple d'Asuryan. Le temple externe permettra à un guerrier commençant (points de sang égal à zéro) de se présenter au temple sans devoir faire face immédiatement au châtement divin. Ce sera pour une autre fois.

Peter Haresnape
5 Avril 2004

Caladrien a presque totalement tranché le cou du dragon avec son épée massive à lame noire. Il a reculé pendant que le sang pourpre et fétide du monstre jaillissait à travers la salle durant quelques secondes. Il s'est laissé tomber à genoux, son armure émaillée sonnait creux pendant qu'il touchait le plancher.

Tournant son regard fixe il a vu les humains et le Halfling le regarder fixement, moitié horrifiés et moitié joyeux. Essuyant le sang du dragon massacré, le grand seigneur d'Aenarion a rengainé sa grande épée et la posée à ses pieds. La transpiration s'est écoulée goutte à goutte en bas de son front et lui a piqué les yeux, il a enlevé son casque et laissé l'air circuler dans ses cheveux en sueur.

Quand les autres ont réagi, il a réalisé que c'était la première fois qu'il avait enlevé un morceau de son armure depuis qu'il les avait rencontrés il y a trois mois et demi. Les trois semaines de méditation solitaire à l'autel d'Asuryan avaient soulagé son fardeau, et il a souri faiblement, se rappelant la paix ressentie dans le Temple. Ses longs cheveux d'or, ramenés en arrière atteignaient le milieu de son dos, coiffés en queue de cheval compliquée et exotique. Ses yeux gris de braise ont percé la faible lumière de la lanterne et il a aperçu le reflet de l'or dans un coin. Il s'est de nouveau retourné vers les autres, encore sous le coup de la surprise, à la façon dont il avait sauté sur le dragon sans une pensée de peur, et s'émerveillant quand il était parvenu à le massacrer sans leur aide.

Caladrien n'a pas ressenti de colère à leur poltronnerie apparente, un autre signe que l'emprise de Khaine sur son âme se détachait. Ils avaient seulement exploré trois tanières avant qu'ils l'aient rencontré sur le fleuve Talabec. Ils avaient été attaqués par des Trolls, qu'il avait pisté pendant trois semaines depuis qu'il avait trouvé le village que les Trolls avaient détruit. Ils avaient eu de bons réflexes, ils s'étaient disposés en cercle, avec leurs dos tournés vers le feu. Leurs capacités n'étaient pas utilisées à plein, comme une grosse épée qui a un bord abîmé. Caladrien avait appelé la puissance de son talisman de Khaine et massacré les cinq Trolls en l'espace de quelques battements de cœur.

Depuis lors il avait été le mentor du chevalier humain, l'instructeur du barbare et du courageux petit Halfling. Il leur a enseigné comment entretenir leurs armes et comment ligaturer leurs blessures. Il leur avait montré des stratégies et la tactique de base, et les avait amenés à la tanière du dragon pour les tester. Le dragon était vieux et faible, mais les autres ne pouvaient pas encore le savoir et ils avaient été sérieusement effrayés. Si Caladrien avait pu penser par lui-même, quand il aurait été confronté à la bête il était sûr qu'il aurait eu peur aussi.

Le chevalier, Guntar Leitzen, a fait un pas vers le corps du dragon et l'a poussé avec son pied, comme s'il n'avait pas cru en ses propres sens.

"Vous tuez une bête si puissante avec une seule main, alors que moi, un chevalier de l'ordre du Graal, reste désemparé. Tout ce que vous m'avez enseigné a été oublié en un instant du fait de la peur et de me sentir livré à moi-même."

"Ne vous-en voulez pas trop, chevalier. La fois prochaine vous ne serez pas aussi effrayé, après tout vous savez maintenant qu'un dragon peut être facilement massacré par quelqu'un qui a un cœur pur et un bras fort." La voix chantante et douce de Caladrien a semblé en contraste total avec son cri rauque de bataille. Replaçant son casque, le seigneur d'Aenarion a marché sur le dragon, où Ned Neddley, le Halfling "expert en matière de recherche de trésor" examinait l'or, les bijoux, les armes et l'armure se trouvant là. Repérant quelque chose dans la pile, Caladrien s'est penché et a saisi une garde d'épée plate dépassant du sommet du trésor. Il a présenté l'épée, avec son fourreau en cuir plat à Ferulf, le Norscan. Regardant avec scepticisme l'arme délabrée, le barbare a saisi la poignée et a tiré librement la lame. Il s'est reculé et a cligné des yeux, car une rune incrustée dans la lame polie brillait d'un éclat argenté dans l'obscurité de la pièce. Caladrien a rassemblé les autres autour de lui.

"C'est une lame de givre, qui peut geler un ennemi à mort en un simple coup. Vous l'auriez jeté en tant que simple épée, mais vous pouvez voir la signature d'un grand armurier." Il attire leur attention sur un petit symbole inscrit sur le pommeau. Il représente un minuscule éclair entouré de gouttelettes.

"En son temps, vous apprendrez comment identifier ces indices, et comment déterminer les propriétés des objets façonnés que vous trouverez dans vos aventures." Soudain, un gémissement sourd a retenti, venant de l'obscurité à l'extrémité opposée du grand hall ovale, où la lumière de la lanterne n'atteignait pas. Deux pointes d'épingle de feu vert ont percé l'obscurité, et un énorme souffle de stentor a commencé à retentir autour des intrus. Mu par un instinct inconnu les guerriers se sont jetés à terre, juste avant qu'un jet de flamme verte ne traverse la pièce.

Sautant sur ses pieds, Ferulf a couru vers la nouvelle menace en balançant la lame de givre dans un large arc autour de sa tête. Dans la lumière de la lanterne se tenait maintenant un autre dragon, à moitié aussi grand que celui qui gisait derrière le groupe. Caladrien a ressenti la montée subite de l'adrénaline et la présence de Khaine qui remplissaient son âme. Juste avant la brume de sang filtrée par sa vision, il est parvenu à expliquer son erreur.

"Firenafax doit avoir pondu un oeuf depuis que je suis venu ici. C'est son fils ! Je ne réalisais pas que j'étais parti pendant plusieurs siècles! Il a alors couru après le barbare et s'est tenu près de lui pendant qu'ils se défendaient des dents et des griffes du dragon. Ned Neddley a rampé vers le bord du hall, ainsi il échappait au regard fixe du dragon. Brandir son épée courte semblait pathétique, il a rampé jusqu'à l'énorme monstre. Fonçant dedans, il a planté l'arme entre les massives écailles, et un hurlement de surprise a secoué la salle, faisant tomber une multitude de petites stalactites du toit incurvé. Poussant son bouclier devant lui, le chevalier de l'ordre du Graal l'a enfoncé dans les yeux et la bouche ouverte du monstre, et puis s'est lancé de côté au moment où un autre jet de feu mortel montait de la gorge du dragon, fondant l'amas de trésors en un bloc informe.

Ned a été projeté à travers la salle quand la grande et massive queue du dragon a balayé le sol et il s'est fracassé contre un coffre. Le crissement de la griffe sur le métal a fait écho sur le haut plafond et les murs éloignés pendant qu'une patte fouettait l'armure de Caladrien, le jetant à genoux. Le barbare était presque déchiqueté par une griffe, quand il a balancé sa *Lame de givre*, qui a frappé sourdement les énormes écailles du dragon.

Caladrien était de nouveau sur ses pieds, sa massive épée à deux mains taillant la gorge blindée du dragon avec une férocité implacable. A la première goutte de sang coulant du dragon, le seigneur d'Aenarion a augmenté l'intensité de ses attaques. Il a sauté sur le grand dos du dragon pour un autre coup, son coup sauvage a résonné contre le bouclier de Guntar, bosselant le cœur fleuri le décorant. Comme une tornade, Caladrien frappait le dragon au dos, chaque coup mordant profondément la peau épaisse, des fontaines de sang pourpre éclaboussant le plancher.

Ferulf a eu son occasion, et a poussé sa lame magique dans une entaille dans la patte du monstre, ouverte par les coups sauvages de Caladrien. Hurlant de douleur et de colère, l'enfant de Firenafax a ouvert ses ailes avec un bruit de tonnerre, expédiant les guerriers au sol, à moitié assommés. L'air glacé a commencé à faire son effet, et le dragon a commencé à geler à partir de la blessure de la *Lame de givre*. La glace s'est formée sur sa peau écailleuse, et des fissures sont apparues comme si elles essayaient de fracturer son corps gelé. Avec un hurlement d'angoisse, les yeux du dragon ont gelé et il s'est effondré à terre, des parties de son corps complètement glacées se brisant sous l'impact.

Comme les aventuriers se remettaient lentement sur leurs pieds, haletant et suant de peur et d'épuisement, Caladrien les regardait, se balançant légèrement comme pour récupérer de sa transe de bataille; le tressaillement de ses yeux trahissant la fatigue du récent combat. Quand il a parlé, sa voix était légèrement rauque et ses mots partiellement bredouillés.

"Je pense qu'il est temps que nous commençons à relever quelques vrais défis...".



SEIGNEUR D'AENARION



Points de vie: 1D6+5
 Mouvement : 5
 Combat : 4
 Tir : 5+
 Force : 3(4)
 Endurance : 3(5)
 Initiative : 4
 Attaques : 2

Équipement :

Le seigneur d'Aenarion possède la carte d'équipement du talisman de Khaine.

Arme :

Le seigneur d'Aenarion porte une grande épée, qui lui donne +1 en force quand il combat, mais qui ne peut pas être utilisée avec un bouclier.

Armure:

Armure Phoenix, qui lui donne +2 en endurance.

Blocage :

Le seigneur d'Aenarion s'échappe d'un blocage sur un jet de 6+.

Règles spéciales :

Voir au dos de cette carte .

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

au début de chaque phase des monstres, tirez un pion spécial transe de bataille et placer-le, côté rouge sur le dessus, à côté de la carte du seigneur d'Aenarion.

Tant que le pion de transe de bataille est sur la face rouge, il gagne le bénéfice mentionné sur le pion.

Après plusieurs tours, vous accumulerez plusieurs pions, chacun s'appliquant.

Si le seigneur d'Aenarion tire le pion de crâne, il doit immédiatement faire une attaque contre chaque monstre et guerrier lui étant adjacent, en utilisant toutes les règles normales, et ne peut rien faire d'autre pour le reste de ce tour.

Après la résolution des attaques du seigneur d'Aenarion après avoir

tiré le crâne, remettre tous les pions dans la tasse.

Ceci continue jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Quand tous les monstres sont tués, retournez tous les pions de Transe de bataille qui sont déjà à côté de la carte du guerrier du seigneur d'Aenarion de sorte qu'ils soient côté bleu.

Le seigneur d'Aenarion souffre de ces pénalités tant qu'elles sont dans le jeu.

Il peut retirer un pion de son choix à chaque phase de pouvoir.

Si les monstres apparaissent tandis que le seigneur d'Aenarion a toujours des pions côté bleu dans le jeu, il ne peut tirer aucun nouveau pion jusqu'à ce qu'il commence un tour sans aucun pion bleu à côté de sa carte de guerrier.

TALISMAN de KHAINE

La puissance du talisman dure un tour et peut être utilisée une fois par aventure. Pendant ce tour, le seigneur d'Aenarion gagne +2 attaques. S'il tue un monstre, il doit prendre la place que celui-ci occupait et continuer ses attaques. N'importe quel coup mortel devra être établi de la case dont il s'est déplacé.



Équipement de départ du seigneur d'Aenarion



PIONS TRANSE de BATAILLE

