

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

. BONNE COMPAGNIE! .

Par Andy Jones, parution dans White Dwarf GB n° 194, traduction de Fanrax
le Nécromancien

Les guerriers sont extrêmement différents, de la bravoure d'un barbare aux réflexes rapides comme la foudre d'un chasseur de guerre ou les qualités d'escrimeur d'un noble impérial. Andy explore les capacités des guerriers, et parle de la composition de votre héroïque compagnie.



GUERRIERS AUDACIEUX

Warhammer Quest a maintenant quelques mois, et chaque mois où nous avons édité un nouveau set de guerrier. Y compris les quatre guerriers de la boîte originale de Warhammer Quest, il y a maintenant un total de douze guerriers différents disponibles pour se risquer dans les donjons au-dessous du monde de Warhammer. Chacun de ces personnages a ses propres capacités et qualifications uniques, et chacun se développe en puissance pendant qu'il progresse en niveaux. Naturellement, au début au niveau 1, une bande d'aventuriers décide de tenter leur chance à la recherche de trésor et de gloire... Le premier problème pour n'importe quel nouveau groupe de joueurs pour composer un tel groupe de débutant est de décider quels guerriers choisir. Ceci peut être résolu assez facilement si chaque joueur choisit un guerrier dont-il aime le profil. Il est probable que la bande résultante soit un mélange intéressant de différentes capacités, et qu'elle obtiendra

généralement de bons résultats. Cependant, parce que plus scientifiquement étudiées, il y a quelques directives qui pourraient aider le nouveau groupe d'aventuriers à survivre à plus d'une quête...

LA COMPAGNIE

En choisissant, un groupe d'aventuriers à Warhammer Quest, on peut classer les guerriers dans trois larges catégories. D'abord ceux qui sont particulièrement bons dans le combat au corps-à-corps, se battant avec les monstres, les taillants de haut en bas à l'épée ou à la hache. Viennent alors ceux qui ont des pouvoirs magiques, en particulier ceux qui concernent les points de vie perdues par le reste du groupe.

Viennent enfin ceux qui ont des capacités spéciales peu communes qui peuvent aider la compagnie par une multitude de moyens.

La raison de ce regroupement est simple. À Warhammer Quest, l'action est déterminée par plusieurs événements, qui peuvent aller des éboulements et des pièges, aux batailles contre des orques et des minotaures. Quelques événements sont salutaires aux guerriers, et ne présentent aucun risque. Ceux-ci peuvent être peu nombreux, mais ils vont montrer qu'une aventure typique de Warhammer Quest n'est pas qu'un simple combat, il y a des forces plus subtiles au jeu. Cet éventail d'événements, risques et récompenses, que les guerriers surmontent dans chaque aventure, crée une série de hauts et de bas, de batailles et de répit.

Les guerriers auront des moments où la chance semblera les abandonner, parvenant tout juste à rester vivants, tandis que d'autres fois ils pourront se reposer et récupérer pendant un moment dans des cavernes abandonnées. Pour survivre dans cet environnement imprévisible et inconnu, les guerriers ont besoin de plusieurs facultés dont ils peuvent dépendre.

"Donc nous étions là, tous ensemble dans l'confortable taverne du Croc Cassé à Nuln, tu connais celle, juste du côté de la ruelle du bourreau vers le bas, qui débouche en face de la statue du vieux Graf. Echangeant des histoires au sujet de nos aventures héroïques et projetant nos prochaines expéditions. Grimcrag Grunsonn était là avec ses maraudeurs, avec la majeure partie des garçons perdus et un groupe à l'allure bizarre menés par le vieux Navaak Steinaussen lui-même; le grand homme regardait vaguement les membres de la bande "Main de la mort" interrogeant le tavernier, mais je ne sais pas pourquoi. Sven Svennson de Norsca était là, entre deux raids si je peux dire, et Guderian Grosse-épée le gladiateur faisait beaucoup du bruit en dépensant ses derniers gains. Apparemment il a totalement détruit le Vengeur noir, qui était donné à cinquante contre un, en trois minutes, aussi il avait fêté sa victoire cette nuit là, je peux te dire.

La bière naine coulait à flot, et l'épouse du propriétaire s'était surpassée avec son pâté de gibier en croûte, comme je le dis moi-même, nous Halflings sommes renommés pour notre bons nez en ce qui concerne la bière est tout ce qui s'en suit. Un choix très original d'herbes pour l'assaisonnement, très piquantes. Hein? Désolé. Ok, je continue. Tut !

Eladriel et ses elfes de la compagnie de la lumière toujours aussi arrogant dans le coin comme d'habitude, essayant de nous dire qu'ils étaient la race la plus noble, mais le vieux Grimcrag n'en avait cure. Il a renversé une chope de bière tiède sur Eladriel, tu aurais vu sa tronche, quelle image ! Presque aussitôt a commencé un combat, et j'allais parier sur Grimcrag. Ainsi, juste quand ils tiraient leurs poignards et que tout le monde commençait à s'intéresser, la porte s'est ouverte avec fracas et Nogbad lui-même est entré, recherchant ses "Garçons perdus".

Chez les Barbares, on ne fait pas plus dur que Nogbad, dur comme l'acier est Nogbad, et il ne voulait pas perdre du temps à se disputer à l'heure enfin venue de boire.

Il a avancé jusqu'à Eladriel et Grimcrag, tranquillement et a frappé leurs têtes l'une contre l'autre puis il a commandé une pinte ! Quoi qu'il en soit, ensuite l'atmosphère s'est détendue et la conversation a repris, comme toujours, pour savoir lequel de nous est le meilleur, l'équipe la plus forte pour le travail.

Le travail, comment pourrais-tu le savoir? C'est ainsi que nous les guerriers nous nommons les affaires de massacre d'orques et de bestioles semblables, le pillage de leurs tanières et la prise du butin. Pour la plupart d'entre nous, nous aimons le travail bien fait quand nous pouvons le faire, mais certains d'entre nous, assez haut et puissant, n'aime pas en parler ce serait déchoir de notre "stature héroïque".

Prend le vieux Marcus Semmler, le prêtre -guerrier. Il peut te dire une chose ou deux au sujet des aventures, de l'or, des trésors, de la magie et des richesses que tu ne pourrais même pas imaginer, mais il porte toujours cette vieille robe longue râpée. Il ne garde pas un quart de penny ni un penny pour lui, enfin c'est ce qu'il dit, bien que je ne sois pas curieux, il faudra que je fasse un tour rapide dans sa chambre juste pour m'assurer...

Là non, il est impossible de dire qui a les meilleurs guerriers dans la mesure de ce que je peux voir. Aussi sur qu'un œuf est un œuf, tu peux dire que Nogbad ou Grimcrag sont imbattable dans un combat, et tu ne peux pas nier qu'avec son arc fantastique, Eladriel est le meilleur archer du monde. Magnus le rouge lance une boule de feu destructrice quand la fantaisie le prend, et ses soins magiques ont sauvé Nogbad et Eladriel plus d'une fois! Semmler pourrait être un peu ennuyeux avec ses sermons continuels "Sigmar dit ceci, Sigmar veut cela..." mais il est aussi solide que le roc quand les ennuis arrivent et que les Minotaures abondent.

La discussion a tourné en rond pendant des heures pour savoir quelles qualifications et quelles capacités étaient essentielles, et quels étaient les meilleurs équipements contre des monstres que tu n'as jamais vus avant. Certains étaient pour l'épée ou la hache, d'autres pour la magie du feu. D'autres encore comptaient sur leur esprit rapide et leurs pieds agiles pour ressortir vivant à chaque fois, il y a aussi ceux qui ont un œil vif pour détecter des pièges et des dangers cachés dans l'obscurité. Tous disaient qu'il faut de la ruse et ne commettre aucune erreur, et quand le jour s'est levé nous n'étions toujours pas d'accord.

C'est alors que Mortion Dagmire, le renommé chasseur de sorcière s'est levé, jetant son manteau dans son dos et ôtant son chapeau poliment. Ses yeux noirs ont scintillé comme la glace, il est plutôt très froid Dagmire, y'a pas d'erreur, très calme et très rapide. Dagmire a la réputation de ne jamais boire, et il était aussi sobre qu'un juge quand il a parlé cette nuit, n'ayant pas touché une goutte de toute la soirée. Il aime se rendre au "Croc cassé" de temps en temps, pour entendre les rumeurs et connaître les nouvelles. Il semblé très amusé par nos arguments, et nous regardait comme de vilains garnements.

"S'il vous plaît, s'il vous plaît", a-t'il commencé sur ce ton condescendant qu'il prend avec le tout le monde. _ "Il n'y a aucun réponse à vos questions, ni en bien, ni en mal en l'occurrence. Toi, moi, nous, nous sommes tous des guerriers avec notre propre valeur, et qui peut dire qui est le meilleur d'entre nous?"

"Moi! a crié Nogbad ", mais quelques uns ont criés ici et là, et les autres l'ont calmé sévèrement. Les yeux de Mortion ont brillé comme des poignards.

"Mon ami couvert de fourrure, ainsi tu te proclame le meilleur d'entre nous hein?" Certains des jeunes hommes ont regardé Nogbad se vantant, mais ils ont vite compris qu'il valait mieux le prendre au sérieux et ils ont replongé leur nez dans leur chope. "Sur, je te prends la dessus n'importe quand!". Le vieux barbare n'a pas su quand s'arrêter, Nogbad a marché dans le piège de Dagmire aussi dur que l'acier et vif que le serpent.

"Le meilleur avec une lame?"

"Prouve-moi le contraire"

"Le plus fort de tous?"

"C'est la fichue vérité!"

"Le plus puissant des magiciens?"

"Euh..."

"Le plus renommé parmi les archers?"

"Pas tout a fait..."

"Tu peux invoquer notre seigneur Sigmar?"

"Peut être pas..."

"Agile comme un chat?"

"Mais..."

Versé dans les arts antiques?"

"Il faut que..."

"Seigneur des guérisseurs?"

"Il est..."

"Capable de neutraliser un piège ou ouvrir une porte secrète en un clin d'œil?"

"Maintenant..."

Dagmire a grimacé un sourire de loup et s'est dirigé vers la porte. Il a fait son effet. Il est content quand il arrive a ses fins Dagmire, et la, il a vraiment touché une corde sensible de l'assemblée, qui hochant la tête était d'accord avec lui. Nogbad a semblé touché lui-même, ce qui était vraiment étonnant. Et quand le chasseur de sorcière a quitté la taverne, il s'est retourné pour nous faire face d'une manière théâtrale selon son habitude, et nous a quittés sur ces derniers mots:

"Nous sommes tous de valeur inestimable. Nous tous avons la puissance et des qualifications qui peuvent nous sauver de la défaite dans les cavernes de la nuit. Aucun héros ici n'est meilleur que son prochain. Seul, nous mourrons inmanquablement entre les mains des monstres que nous cherchons à détruire. Ensemble, ah la, c'est différent. Ensemble nous unissons nos puissances et devenons invincible ! La clef de tout c'est de prendre quelque chose de tous quand nous prenons des risques, ou nous périrons sûrement. Guérisseur, magicien, combattant, espion, prêtre, chacun a sa partie à jouer, et aucun guerrier parmi nous n'a un rôle prépondérant. Messieurs, bonne nuit, ou peut-être devrais-je dire bonjour!"

La dessus, il est parti, et nous étions tous à méditer sur la vérité de ses mots. Il a raison tu sais, il faut un peu de tout pour faire une grande compagnie de guerriers. La prochaine fois que je fais une "aventure", je serai dans une bonne compagnie mixte, tu peux en être sûr ou je ne m'appelle plus Ned Neddley, voleur Halfling extraordinaire !"

Ils ont besoin de combattants endurcis pour exterminer les monstres en période de conflit, et de magie dévastatrice pour attaquer leurs ennemis de loin. Ensuite, ils ont besoin du pouvoir de guérison pour les compagnons blessés pendant la bataille. Dans les enfers déloyaux ils auront besoin également de mobilité, de flexibilité, d'équipement et de qualifications pour traiter une variété presque infinie de situations, la plupart du temps dangereuse.

LES GUERRIERS DE LA BOÎTE

Le nain, l'elfe, le sorcier et le barbare n'ont pas été choisis sur un caprice, mais suivant un plan murement réfléchi.

Le barbare apporte aux guerriers le muscle et la puissance de massacre, pur et simple. Il est le soutien principal de la bande de base de Warhammer Quest, et les autres guerriers le suivent en tant que chef. Sa haute résistance et son attaque supplémentaire quand il devient enragée font de lui un des combattants les plus efficaces du jeu, pourfendant les monstres comme un couteau chaud le beurre.

Il y a toujours du frottement entre le nain et le barbare, provoqués par le fait que le barbare va toujours devant parce qu'il a la lanterne, et que le nain va toujours en dernier en raison de sa basse initiative. Ceci signifie que parfois le nain manque souvent les combats car les autres guerriers ont tué tous les monstres avant que ce soit son tour de combattre ! Cependant, quand il se lance dans la mêlée, peu nombreux sont ceux qui peuvent résister à sa hache puissante ! Il porte également une corde, une des façons de sortir d'un puits !

Le magicien est physiquement beaucoup plus faible que le barbare et le nain, mais il a le pouvoir impressionnant et considérablement craint de la magie aux bouts de ses doigts. Des sorts comme boule de feu et le puits du désespoir sont mortels contre tous les monstres, ainsi ce qui lui manque en capacité de combat est compensé par ses attaques magiques s'il le souhaite. Cependant, peut-être que son rôle le plus important est de garder les autres guerriers sur pieds, tandis qu'ils le protègent à leur tour contre les monstres. Si le magicien dépense tout son pouvoir en sorts d'attaque alors il ne lui en restera plus pour lancer des sorts curatifs essentiels, et la fin du tour pourrait voir la fin malheureuse de plusieurs guerriers...

L'elfe peut se débrouiller assez bien en combat, mais sa basse endurance, ses points de vie réduits, et le manque d'armure le rendent assez fragile. En réaction à sa nature quelque peu fragile, il a des qualifications et de l'équipement uniques. Son arc le rend capable d'engager des monstres de loin, et à la différence du magicien il peut le faire même si le jet de pouvoir est bas.

NAVAAK DIT...

S'occuper du magicien ! Il est toujours coincé quelque part, il faut intervenir immédiatement, sans hésiter. Ma hache est affamée de toujours de plus de sang d'orque; sa soif n'est jamais éteinte. Cependant, jamais, ne jamais laisser votre magicien ou guérisseur se débrouiller tout seul, n'importe quelle sorte de cabot pleurnichard il est. Il a besoin de votre protection, et vous pouvez avoir besoin de ses soins...

les attaques, font de lui un guerrier très flexible, sans mentionner le fait qu'il a un breuvage magique capable de redonner à un guerrier son plein de points de vie!



Ainsi vous pouvez voir que les guerriers de la boîte de Warhammer Quest constituent un groupe bien équilibré qui peut faire face à la plupart des situations une combinaison puissante de deux combattants, un lanceur de sorts qui peut employer la magie pour attaquer et guérir, et l'elfe avec ses qualifications et capacités spéciales. N'importe quelle nouvelle compagnie de guerriers serait bien inspirée de trouver un équilibre semblable en général, bien que parfois vous pouvez prendre un lanceur de sort supplémentaire ou un guerrier spécial plutôt que deux combattants, par exemple.

Si vous le souhaitez, vous pouvez juste remplacer un ou deux des guerriers de la boîte de Warhammer Quest avec de nouveaux guerriers. En fait, il y a un très bon argument pour maintenir au moins un magicien dans la plupart des bandes de guerriers, ne fût-ce que pour ses capacités curatives. Si vous voulez prendre un nouveau guerrier dans votre compagnie, les règles dans chaque set particulier de guerrier expliqueront comment l'employer dans vos parties. Se rappeler de remettre le pion du guerrier original dans la boîte, et de le remplacer avec le pion du nouveau guerrier ! Se rappeler aussi, que s'il n'y a aucun barbare dans la bande, un des autres guerriers aura la lanterne et sera le chef.



TEST DE GUERRIERS D'ANDY

Type	Combat?	Magie?	Guérir?	Verdict
Barbare (C)	Oui	Non	Non	Deviens Bersek. Porte la lanterne. Est très fort. Nombreux points de vie et de qualifications de combat. Un combattant solide, utile dans une bagarre. Pas trop bon avec des armes de jet.
Sorcier (M)	Non	Oui	Oui	Faible de constitution, mais très puissant. Sorts et objets magiques, soins curatifs peuvent maintenir les guerriers vivants. Excellent choix pour toute bande, sa magie curative rend sa valeur inestimable.
Nain (C)	Oui	Non	Non	Basse initiative, cependant, peu nombreux sont ceux qui peuvent résister à sa hache puissante. Sa corde permet de sortir des puits. Bon avec des pistolets et d'autres armes à feu, possède des qualifications efficaces contre les pièges et autres.
Elfe (M)	OK	Non	Oui	L'elfe n'est jamais bloqué, esquive, a un arc et un breuvage magique curatif. Il peut sauver un des guerriers de la mort, avec son breuvage magique, et tire à l'arc de loin. Une bonne combinaison, en particulier avec ses qualifications et équipement spéciaux. Une fois que la bande a un combattant et un magicien, un elfe complètera très bien les guerriers.
Ranger elfe (C/M)	Change	Change	Change	Un bon à tout. Peut être un chevalier (combattant) ou un Mage (magie). Sa couronne de guerre lui permet de figer le temps une fois par aventure. A de nombreux sorts et qualifications, et un grand livre de règle!
Prêtre Guerrier (S)	Mmm...	Mmm...	Oui	Son livre saint peut très bien compléter la magie, son anneau de jade guérit, son marteau de guerre peut causer de nombreux dommages. Pour la protection, son plastron lui donne une bonne endurance. Un bon guerrier pour augmenter les forces d'une compagnie. Ses bénédictions aident les autres guerriers, leur donnant force, etc.... quand ils sont en grand péril.
Noble Impérial (C/S)	A sa manière	Non	Non	Il a un pistolet de duel qui est très puissant, et une rapière pour le combat, il compte sur la compétence et la vitesse plutôt que la force brutale et une grande hache. Son héritage antique cause la crainte de quelques monstres. Le noble impérial a des règles spéciales qui en font un guerrier très utile, et il est très amusant à jouer. Un bon guerrier pour compléter une compagnie qui a un autre combattant.
Guerrier du Chaos (C)	Oui	Change	Change	Le guerrier du chaos est fondamentalement là pour le combat. Cependant, il est très imprévisible car il gagne des objets et des attributs aléatoires du chaos qui peuvent lui donner certaines capacités spéciales comme lancer des sorts et ainsi de suite. Dans les niveaux les plus élevés, vous prenez le risque qu'il tombe dans le chaos ; et son profil change d'une façon risquée et aléatoire. Telles sont les voies du chaos, ce n'est pas un guerrier pour les peureux, mais extrêmement excitant à jouer!
Répurgateur (S)	OK	Genre de magie particulière	Peut-être	Un chasseur de sorcière n'est pas un mauvais combattant. Son pistolet, ses amulettes et ainsi de suite en font un élément de pour n'importe quelle compagnie de guerriers. Si vous voulez jouer un guerrier puritain, inflexible et intolérant, le chasseur de sorcière est pour vous !
Tueur de Troll (C)	OUI!	Non	Lui même	Il ne se dégage pas d'un combat, est dur et fort, et a un bon nombre de points de vie pour absorber les dommages. Avec son pain de pierre, il est autosuffisant, car il est le seul qui peut en manger. Si vous voulez un compagnon vigoureux dans le combat, le tueur de Troll est un bon choix.
Gladiateur (C)	Oui	Non	Oui	Le gladiateur a le choix entre deux armes. Sa lame de poing est parfaite contre de grands monstres, car elle lui donne +2 attaques, mais par contre pas de coup mortel. Son fléau est bon pour dégager la compagnie des hordes de gobelins, car il lui donne +2 force. Son breuvage magique "Guérit-tout" lui donne un niveau utile de puissance curative. Un bon point de départ pour n'importe quelle compagnie, un gladiateur peut combattre et également guérir.
Danseur de guerre (C)	Oui	Non	Non	Il n'est pas aussi fort qu'un tueur de Troll ou un barbare, mais ses règles spéciales, qualifications et équipement le rendent aussi puissant dans un combat. Il préfère le combat au corps à corps et n'utilise jamais d'armure. Dans son livre de règle, il y a une section entièrement consacrée à la visite du campement des elfes sylvains! N'importe quel joueur qui aime jouer un elfe, mais qui voudrait vraiment s'investir dedans, aimera le danseur de guerre.

La lettre après le nom indique : (C) Combattant. (M) Magicien ou (S) spécial.

DE PLUS GRANDES PARTIES

Naturellement, vous n'êtes pas obligés de prendre une bande de quatre guerriers pour vos aventures. Vous pouvez en prendre seulement deux, ou six et plus, selon combien de joueurs veulent jouer.

GLIFOOT DIT...

Qu'est ce que c'est tout ce bazar au sujet de Navaak. Damnation ? Navaak ceci, Navaak cela, tout ce que j'entends c'est Navaak ! Et Glibfoot damnation, jamais on ne parle de Glibfoot Volespanker, le fléau des orques et des gobelins, grand chef de la compagnie d'aventuriers la plus célèbre du vieux monde !

Vous devrez vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables du jeu de Warhammer Quest sont basées sur la quête de quatre guerriers pour combattre, et si vous envoyez quinze guerriers différents dans un donjon, alors la partie sans modification ne présenterait aucun intérêt ! En règle générale, les parties sont prévues pour quatre guerriers, mais si vous avez une équipe de cinq ou de six guerriers, augmentez alors le nombre de monstres d'une quantité égale.

Par exemple, si vous avez six guerriers dans la partie, cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a 50% de plus. Ainsi, six orques deviendront neuf orques. Si la carte indique "1D6 Orques", lancez les dés normalement et multiplier le résultat pour ajuster leur nombre, ainsi un résultat de quatre Orques devient six Orques, et ainsi de suite.

TABLEAUX DES MONSTRES

D'autre part, si vous avez une grande compagnie de guerriers, et que vous utilisez les tableaux des monstres, vous pourrez essayer les tableaux un ou deux niveaux au-dessus du niveau de la partie. Voir si la force et le nombre vous permettent de surmonter des monstres plus puissants qui rapporteront beaucoup d'or si vous réussissez !



CHANGER L'ÉQUILIBRE

Si vous le voulez, vous pouvez ignorer toutes les directives ci-dessus et composer un mélange totalement différent de guerriers. Dans ce cas, je vous conseille de vous assurer sous peine d'échec, que les guerriers de votre bande ont toutes les compétences que ceux de la boîte. Par exemple, si vous éliminez le magicien, vous seriez fou pour ne pas vous assurer que chaque guerrier a un certain niveau de pouvoir curatif, ou de la présence d'un autre guerrier avec une compétence ou un sort curatif général. Dans cette situation, vous pourriez composer une compagnie de guerriers comprenant un gladiateur (il a le breuvage magique guérit-tout), un guerrier prêtre, un tueur de Troll, et un elfe.

JAMAIS ASSEZ DE CORDE...

Le problème ici est que ces guerriers n'ont aucune corde, ou sort de lévitation, ainsi si quelqu'un tombe dans un piège de fosse, il n'y a aucune manière d'en sortir. C'est réellement un obstacle avec tous les groupes qui n'ont ni un nain ni un magicien, mais il s'applique seulement à leur toute première aventure.



Si vous voulez du sang, et une compagnie qui massacrera tous les monstres réunis, essayer les Turbo Dingues inc. !

Une fois que les guerriers finissent leur première quête, ils peuvent se diriger de nouveau en ville et dépenser tout ce qu'ils ont gagné en corde s'ils le souhaitent! Vous pouvez prendre le risque que quelqu'un va tomber au fonds d'un puits dans la première aventure, ou bien vous pouvez prendre un nain avec vous juste pour sa corde. D'autre part, vous pouvez donner aux guerriers 1D6 x 10 pièces d'or chacun et leur permettre une visite à la ville avant de jouer leur première aventure! En fait, si un des guerriers tombe dans un puits, vous pouvez toujours créer une aventure où les guerriers doivent retourner le sauver. Vous pouvez parier que plus jamais, aucune compagnie ne s'aventurera dans un donjon sans corde! Il peut sembler que je fais une fixation sur la corde,

frisant la hantise, mais c'était un moment de grande frustration quand mon ranger elfe est tombée dans un puits à sa première promenade, et personne ne pouvaient l'en faire sortir. Quelle triste façon de finir!

ALTERNATIVES AU MAGICIEN...

Un ranger mage elfe peut remplacer le magicien, à condition qu'il pense très soigneusement à quel sort il va lancer chaque tour : s'il lance l'onde de choc au début du tour, alors il ne pourra guérir personne à la fin du tour, ce qui a posé des problèmes graves dans le passé. Ce genre de compagnie de guerriers pourrait se composer d'un ranger mage elfe (soins), un guerrier du chaos (massacre), un chasseur de sorcière (un peu tout) et un elfe (arc, breuvage magique et règles spéciales).

"“AAAAARGHH !” CHTOCKK !

Theladrión est tombé dans l'obscurité pendant que le plancher se dérobaît sous ses pieds. Les autres guerriers ont semblé consternés, et Hubshank le grignoteur le voleur Halfling est monté de plusieurs pieds vers le haut du mur éboulé de la caverne dans une réaction instinctive pour s'éloigner loin de ce plancher vraiment traître. Penchant la lanterne dans l'abîme nouvellement créé, Gundar Tête-en-fer le gladiateur a crié le nom du ranger elfe.

"Holà vieux compagnon? Tu n'as rien ?"

Après un moment passé à vérifier tous ses membres, Theladrión a regardé loin vers le haut la tache de lumière au-dessus de lui.

"Ca va. Je n'ais rien de cassé juste quelques contusions l'ami. Dépêchez vous de me tirer d'ici avant que d'autres gobelins n'arrivent avec leurs fichus Squigs des cavernes!"

"Ne t'inquiète pas mon pote, nous allons te tirer de là en un clin d'œil. Maintenant, où est Grimcrag avec sa corde ? ...

oh!" "Vraiment ? Monsieur Tête-en-fer, si je peux m'exprimer ainsi ". Dit le Seigneur Balaquan Schmidt, treizième dans la lignée des domaines de Schmidt au sud de Middenheim, il a souri, de son sourire sarcastique pendant que sa voix traînante et laconique coupait l'air.

"Vos arguments rageurs avec notre M. Grimcrag à la taverne de la "Vierge brûlante" l'on décider à ne pas participer à cette aventure. Je crois que ses paroles exactes étaient "rappelle toi mes mots, du jour où tu as renversé ma bière, cerveau en fer... tu t'ennuieras de moi, de ma hache et de ma corde avant une semaine ", ou quelque chose dans ce genre. "Le noble s'est clairement amusé de la fâcheuse situation, ponctuant ses phrases en poignardant avec son inestimable rapière les ombres créées par la lanterne.

"Que se passe t'il là haut? Sortez-moi immédiatement!" le ranger elfe a crié. "Je suis sensible aux forces de la magie et je peux sentir l'approche d'un grand mal!"

Le bruit de petits pieds velus se dirigeant vers le bout du passage s'est fait entendre, ce n'était pas la chose la plus sage pour le ranger elfe à dire à ce moment précis. Hubshank le grignoteur n'avait pas du tout l'intention d'entendre l'arrivée de " petites choses méchantes "et de "grand mal" encore moins, et il s'est éloigné de la lumière de peur que des tracasseries ne surgissent de l'obscurité.

"Hubshank, 'UBSSHANK ! ! Quelle pitié, l'imbécile, il a pris ses jambes à son cou, le petit salaud." Le gladiateur s'est gratté la tête, l'air embarrassé, et a regardé fixement le trou comme s'il voulait soulever son compagnon emprisonné. Il a posé la lanterne à terre sans savoir que faire.

Balaquan a pris la décision sans consulter le gladiateur aux mains calleuses, en ramassant habilement la lanterne de terre avec le bout de sa rapière, et en partant en flânant vers le bout du couloir. "Nous devons aller acheter une certaine corde mes bons amis. M. Hubshank a, comme d'habitude, montré qu'il a un sens infailible de la réaction appropriée ". Sa voix bien posée s'est élevée laconiquement au bout du passage pendant que la lumière déclinait.

Le gladiateur souffrait le martyre en regardant au fond du trou noir, duquel les cris exaspérés du ranger elfe émergeaient.

"QU'EST CE QUI SE PASSE?"

"Heu... ben voilà, Theladrión vieux compagnon, nous somme obligé d'aller acheter une corde, je serai de retour en un clin d'œil"

Sur ce, Gundar est parti en courant vers le bout du passage après la lanterne. Sa conscience le tourmentait pendant qu'il rattrapait le noble, qui flânait le long du couloir sifflant une certaine cantate en vogue à la cour de Middenheim.

" Une deux deux, une deux deux, deux deux ... Ah, bonjour Gundar viel homme."

"Vieil homme, où ? C'est pas le moment de plaisanter!"

" C'est la meilleure chose nous pouvions faire, vieil ami, rien à faire pour lui j'ai en peur, la lanterne ne restera pas allumée pour toujours, Theladrión n'a pas de corde magique qui tient en l'air toute seule ou alors il serait sorti depuis longtemps. Nous serons de retour sous peu, il a à manger en abondance. Tout ce qu'il doit faire c'est rester tranquille et attendre."

Le gladiateur a médité ceci pendant un certain temps, puis a soupiré avec résignation. "Aucun problème alors, c'est vrai qu'il a suffisamment de nourriture. Ouais, tu as raison."

Grimaçant de satisfaction, convaincu qu'il faisait la bonne chose, Gundar a suivi le noble. Il a essayé d'ignorer les cris désespérés du ranger elfe qui l'atteignaient encore, car ses mots le dérangeaient légèrement. Quoique Balaquan dise, laisser un compagnon, même juste pour faire une course, restait sur le cœur du gladiateur malgré son sens émoussé de l'honneur.

"C'est au moins un voyage de trois semaines waaaayyyyy..." La voix du ranger elfe a faiblement fait écho par les tunnels.



Une bande de magiciens se préparent à descendre dans l'antique tour d'un sorcier, cherchant des artefacts précieux à, heu... emprunter.

TURBO DINGUES INC..

Parfois, la chance peut réunir un groupe comme semblables n'a jamais été vus avant. Tous sont habiles dans tous les arts de la guerre, et mortels dans la bataille. Combinés ensemble, ils se comportent comme une puissante machine à massacrer qui se débarrasse de la plupart des monstres avec facilité. Typiquement, ce genre de compagnie de guerrier pourrait se composer d'un tueur de Troll, d'un barbare, d'un guerrier du chaos et d'un gladiateur, bien qu'un nain avec sa grande hache soit sans aucun doute le bienvenu aussi. Un tel groupe a ses faiblesses, cependant. Il y a seulement une quantité limitée de soins disponible, ce qui peut rendre les guerriers particulièrement vulnérables aux dommages infligés par les pièges. En plus, personne n'a aucune arme de jet, ce qui prive la compagnie des attaques à distance, d'autant plus qu'ils n'ont pas une grande capacité de déblocage, et ainsi ils leur est particulièrement difficile de se défendre contre des monstres armés d'arc.

Par contre, il y a le plaisir sans fin de se battre au corps-à corps combattre encore et encore ... C'est la compagnie de la mort et de la destruction, exempte de la moindre subtilité.

NAINS ET AMIS

Dans le monde de Warhammer, les nains ont depuis longtemps forgé des alliances avec les humains de l'empire. En tant que tels, une compagnie intéressante de guerrier est celle composée d'un mélange de guerriers nains et d'aventuriers humains. Le nain du jeu de Warhammer Quest fournit une grande hache et une corde, le tueur de Troll apporte sa puissance de massacre et la capacité de se guérir avec du pain de pierre, un prêtre guerrier peut soutenir la bande avec la puissance curative de son anneau de jade et la

puissance de ses bénédictions, tandis que le noble impérial ajoute un peu d'épice et d'aventure, plus un pistolet de duel mortel. Ce groupe de guerriers est une combinaison caractéristique.

UNE COMPAGNIE D'ELFES

Du même coup, il est possible de créer une compagnie avec de guerriers composés entièrement d'elfes. Les elfes étaient une grande puissance dans le vieux monde, et les rangers elfes sont déterminés à revendiquer leur héritage. En tant que tels, une bande de guerriers courageux composés d'elfes, et seulement d'elfes, seraient complètement appropriés, pour débarrasser le monde de leurs ennemis héréditaires et peut-être rechercher quelques artefacts puissants perdus, peut-être même la couronne du roi Phoenix ! Puisque le ranger elfe peut être un mage ou un chevalier, il est tout à fait possible de prendre deux rangers elfes dans la même compagnie de guerriers. Un peut être un mage, fournir magie et soins, tandis que l'autre peut être un chevalier pour ajouter du poids dans le combat. L'elfe de la boîte de Warhammer Quest apporte toutes ses capacités et équipement spéciaux - arc, déblocage automatique, esquive, et naturellement, le breuvage magique curatif très important. Le membre final de ce groupe d'elfes pourrait être un danseur de guerre, avec ses épées magiques jumelles d'Orion et ses qualifications de combat acrobatiques et mortelles. Ainsi chaque aspect est couvert...

LES GUERRIERS HUMAINS

Pour ne pas être en reste, il y a plus qu'assez de guerriers pour composer un certain nombre de différentes compagnies entièrement humaines : de Norsca, de l'empire, des temples de Sigmar, et même des royaumes du chaos. Un magicien apportera la

puissance inestimable de la magie à l'aventure, tandis qu'un barbare, un gladiateur ou un guerrier de chaos pourraient apporter la force de l'épée. Un noble impérial, un chasseur de sorcière ou un prêtre guerrier apporteront un mélange divers de qualifications, d'armes, d'artefacts et d'équipement spécial avec lui.

UNE RACE ÉTRANGE

Naturellement, si vous le souhaitez, vous pouvez abandonner tous les préconcepts et créer la compagnie de guerriers la plus étrange que le monde est jamais

vus ! Imaginer une compagnie composée entièrement des guerriers ou de magiciens du chaos ! Celle-ci serait imparable dans un combat, mais exempt de n'importe quelles capacités curatives, seul des breuvages magiques ou des rations achetées pourraient les maintenir vivants s'ils étaient gravement blessés. Un groupe de magiciens, d'autre part, serait pauvre en combat avec personne pour les défendre contre les attaquent des monstres, mais quels sorts ils pourraient lancer ! Mais imaginer ce qui se produirait quand un 1 serait lancé, dans la phase de pouvoir...

