

Warhammer Quest™

Coup Mortel



FANATIC PRESS

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Numéro

1

UK: £4.00
US: \$7.99



Diorama Warhammer Quest impressionnant de Mike McVey. Regarder soigneusement pour repérer tous les petits détails, comme la corde à nœud, les pièges, et les monstres menaçants.



Sacrifié à Sotek ! Un infortuné chasseur d'or est capturé et fait face au puits de sacrifice à moins que son camarade d'aventure puisse le sauver, un autre des magnifiques dioramas de Mike.

LEADER
 Andy Jones
 PORTEUR DE
 LANTERNE
 Marc Gascoigne
 SORCIER
 Ian Pickstock
 BARBARES
 Warwick Kinrade
 Steve Hambrook

TRADUCTION
 Fanrax le
 Nécromancien



MENTIONS LÉGALES (COPYRIGHT ET MARQUES DÉPOSÉES)

Les articles publiés dans Deathblow sont la propriété de Games Workshop Ltd 1999. Tous les dessins et toutes les images contenus dans les produits Games Workshop, qu'ils soient produits par notre maison d'édition ou en tant que travail de commande sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd 1999. Tous droits réservés.

Les marques suivantes sont la propriété exclusive de Games Workshop:

Blood Bowl, Citadel, the Citadel castle, Eavy Metal, Epic, Games Workshop, the Games Workshop logo, Slottabase, Talisman, Warhammer et Warhammer Quest, Black Library, the Black Library logo, Bloodletter, Bloodthirster, Cold One, Daemonette, Deathblow, Flamer, Flesh Hound, Gobbo, Great Unclean One, Journal, Keeper of Secrets, Kislev, Khorne, Kroxigor, Lichemaster, Lord of Change, Marauder, Necromunda, Nurgle, Nurgling, Old World, Plaguebearer, Salamander, Saurus, Skaven, Skink, Slanesh, Slann, Snottling, Stegadon, Squig, Terradon, Troll Slayer, Tzeentch, White Dwarf.

Ces marques sont enregistrées au Royaume Uni sous le n° 2017484.

NOUVELLES RÈGLES

En ville - Même faire des emplettes peut être dangereux dans WHQ.	2
La banque - Un nouvel endroit en ville pour les riches aventuriers.	9
Le mauvais oeil - Une aventure qui n'est pas pour les cardiaques.	11
Nains dangereux - Ils sont grands, ronds et rebondissent sur la terre !	22
La progéniture des grands anciens - L'article mystérieux absent de WD205.	25
Gronnement dans la jungle - S'aventurer dans les jungles de Lustrie.	32
Griffes de l'ours - Les étendues glacées de Kislev et du nord lointain.	39

GALERIE DE CRAPULES

Camarade Njet ! L'insaisissable, et malpropre, Chamane de Kislev.	52
Votre petit voleur B* ; règles pour le chapardeur Halfling.	63
Vous ne m'avez pas vu, d'accord ! Un nouveau personnage d'assassin	74
Salut regarde ça ? Personnage d'ogre velu et costaud !	78

LES MOTS DU VIEUX SAGE

Bienvenue dans Coup mortel, le premier numéro de ce que nous espérons, à la Black Library, deviendra une série régulière pour les fervents de Warhammer Quest. Je dis seulement espoir parce qu'une suite à Coup mortel dépendra vraiment de votre accueil. La plupart des articles sont écrits par des joueurs, parce qu'ils ont plaisir à jouer à Warhammer Quest, veulent repousser les limites du jeu, et faire profiter les autres de leur expérience.

Tout le monde aime parler de son passe-temps, et si votre passe-temps est Warhammer Quest, c'est votre chance de communiquer avec d'autres joueurs de Quest au sujet de votre jeu. Si vous avez écrit de nouvelles aventures, inventé de nouveaux lieux, conçues des règles pour des endroits exotiques ou ajouté de nouveaux personnages à ceux déjà disponibles, Coup mortel et là pour vous. Envoyer nous vos articles. Vous pouvez joindre quelques photographies, de vos figurines, de votre groupe et de vous-même cela aidera beaucoup. Si vous avez converti une figurine pour être votre personnage à Warhammer Quest, montrez le nous. Nous savons qu'il y a beaucoup de joueurs qui consacrent énormément de temps à Warhammer Quest. Coup mortel est là pour vous; ne l'oubliez pas !

Warwick Kinrade

Code Production : 60040799001

Note du traducteur: Cette version de Deathblow est sur vitaminée par rapport à l'original, car dans la version anglaise les profils des nouveaux personnages sont incomplet, j'ai récupéré la suite sur le web, et j'ai préféré laisser les articles complet ici.
 FANRAX, Maître Nécromancien

Fanatic Press et la Black Library's soutiennent les anciens jeux de Game's Workshops. Bien que White Dwarf ne publie plus d'articles, nous savons que vous y jouez toujours ! Ainsi, en conjonction avec le Citadel Journal, Fanatic Press publiera irrégulièrement des magazines pour tous les anciens jeux. Comme le Citadel Journal, ils sont écrits par des joueurs pour des joueurs.

SOMMAIRE



EN VILLE

par Andrew Meredith

On peut dire de nous que nous sommes un groupe de fous furieux si vous voulez, mais moi et mes compagnons entrons vraiment dans la peau de nos personnages quand nous jouons à Warhammer Quest. Non, réellement, nous nous identifions VRAIMENT à eux....

Ainsi après avoir passé quelques heures à s'acharner simultanément sur des monstres et de la bière anglaise Ale Quaffing toute une soirée, ce n'est pas notre genre d'aimer voir nos guerriers se promener tranquillement dans les rues de n'importe quelle ville entre deux aventures (le plus souvent, à cette étape de la soirée certains d'entre nous ne voit plus rien du tout, tandis que d'autres voient double, mais on tend à faire la moyenne pour obtenir la meilleure combinaison).

Imbéciles impétueux, quoi qu'il en soit fous que nous sommes, nous avons résolu cette situation d'une façon que nous considérons comme satisfaisante. Poussé habilement après des libations amicales par mes copains aventuriers d'autrefois, je me suis risqué à écrire quelques règles pour des aventuriers en ville. Elles ont pris de l'âge. Plus que cela même. Mais par la suite elles ont été reprises. Daves Doomlords les a examinées lors de la soirée suivante (acclamations Dave). Et nous nous sommes beaucoup amusés ! Elles fonctionnent réellement. Ainsi, me sentant intelligent et doué pour une fois, j'ai résolu de les montrer au journal, disant au revoir à la famille et aux amis et quittant Nottingham avec toutes mes possessions roulées dans un mouchoir et mon fidèle chat noir comme seul compagnon de route.

.....Je suis peut être fou, mais de toute façon....

Normalement à Warhammer Quest, quand les guerriers arrivent en ville, les événements qui arrivent sont résolus d'une façon assez abstraite, en utilisant un ensemble de tables. Les règles qui suivent vous permettent d'utiliser réellement des sections de sol pour représenter les rues, que les guerriers peuvent explorer en utilisant l'ordre normal de tour de la recherche de Warhammer Quest.

Si vous souhaitez employer ces règles, posez juste une section de couloir sur la table. Ceci représente une rue étroite dans une ville ordinaire. Placer les guerriers sur la rue, par ordre d'initiative, et commencez le premier tour.

TEMPS EN VILLE

Bien que les règles ci-dessous expliquent comment explorer et trouver les divers endroits tels que l'armurerie, la guilde de magiciens et ainsi de suite, les guerriers ne recherchent pas ces établissements avec la même impétuosité qu'ils mettent à explorer les cavernes et les couloirs d'une aventure souterraine. Bien que chaque section de plateau soit résolu avec les mêmes règles que pour explorer un donjon, il semble que ça marche assez bien.

Les guerriers se déplacent lentement, passant un moment avec les gens du pays et admirant les splendeurs et les bruits de la civilisation. On suppose que ces événements ne sont pas à vrai dire résolus dans des termes normaux de jeu, mais se produisent néanmoins. Il faut prendre ceci en considération, les guerriers doivent employer les règles suivantes pour voir ce qu'ils peuvent faire chaque jour.

Quand les guerriers sont placés sur le plateau, lancer 2D6. Ceci montre le nombre de tours que les guerriers peuvent accomplir avant la fin du jour. Résoudre chaque tour comme un tour normal de recherche de Warhammer Quest. À la fin de chaque jour chaque guerrier doit lancer 1D6 sur la table d'événements citadins normalement, et payer le logement :

Le lendemain matin, ils lancent encore les dés pour voir combien de tours ils peuvent accomplir avant la fin de la journée et ainsi de suite.

SE DEPLACER ET EXPLORER

Si les joueurs décident d'aller vers le bout de la rue, alors suivre juste l'ordre des tours, et ajouter une section de couloir devant eux. Lancer sur le tableau ci-dessous à l'extrémité de chaque rue, avec les modificateurs suivants

-1 si les guerriers sont dans un village

+ 1 dans une cité

aucuns modificateurs en ville

- 1 Impasse – vous avez atteint le bord de la ville.
- 2 Coin
- 3-5 Rue
- 6 Jonction en T

(il n'y a aucun besoin de poser les portes, les sections de sol suffisent)

Que trouvent-ils ?

Une fois qu'ils sont passé sur une nouvelle section de rue, puis pour chaque longue section de 6 cases, lancer les dés :

- 1-2 Mur aveugle
- 3 Maison particulière
- 4 Auberge
- 5-6 Lieux divers

Mur aveugle

Si c'est un mur aveugle, alors il n'y a aucune règle spéciale à appliquer, car c'est simplement... un mur aveugle dans cet endroit.

Maison particulière

Il y a quelqu'un dans la maison, lancer 1D6 pour voir la réaction des habitants lorsqu'un groupe d'étrangers regardent à l'intérieur par les fenêtres.

1 Appel à la garde !

Vous voyant partir furtivement d'une façon suspecte, les gens du pays appellent la garde qui vous transportent en charrette pour être emprisonné. Chaque guerrier perd 1D6x100 pièces d'or, plus un trésor. Les guerriers passent les 2D6 jours en prison avant d'être libéré.

2 Combat !

Le propriétaire est franchement irrité par ce comportement et, avant que vous réagissiez, il est dehors dans la rue avec ses amis, gourdin en main prêt au combat. Vous pouvez vous enfuir, dans ce cas l'incident est clos, et vous devez repartir par où vous êtes venus. Ou alors, vous pouvez combattre les citoyens. Si vous le faites, alors vous gagnerez à moins que vous obteniez un 1 ou un 2 sur 1D6 si vous obtenez un 2, alors ils vous rossent et vous soulagent chacun de 100 pièces d'or. Si vous obtenez un 1 vous gagnez, mais vous tuez 1D6 citoyens innocents. Tirez un

pion de guerrier pour voir qui est le meurtrier.

Ce guerrier lance à nouveau 1D6 :

- 1 Vous êtes saisi par une foule déchaînée et lynché, pendu à l'enseigne d'une auberge voisine. Vous êtes mort et hors jeu.
- 2 Vous êtes traduit devant le tribunal. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou de 2 vous êtes condamné pour être écorché, dépecé et écartelé, ce qui est une mort douloureuse. Vous êtes hors jeu. Sur n'importe quels autres résultats, vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 100 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 3 Vous êtes traduit devant le tribunal, et vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 100 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 4 Vous êtes traduit devant le tribunal, et vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 200 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 5 Vous êtes traduit devant le tribunal, et vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 500 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 6 La garde vous appelle et vous donne 100 pièces d'or de récompense, car les citoyens que vous avez tués étaient en fait des membres notoires de la bande de la Main Noire, connus pour de nombreux crimes.

3 Outragé !

Une telle impertinence est due aux mauvaises manières des étrangers ! Le propriétaire de la maison se précipite à l'étage et jette le contenu d'un seau hygiénique par la fenêtre ouverte. Lancer des dés pour voir combien de guerriers sont touchés par les excréments. L'odeur est atroce et on refusera dorénavant l'entrée des magasins aux guerriers affectés jusqu'à ce qu'ils aient trouvé une auberge et aient payé une chambre de sorte qu'ils puissent se nettoyer complètement.

4 Indigné !

Le vieil homme qui possède les titres de propriété s'approche et vous claque les volets au visage. Charmant !

5 Non tracassé

Évidemment habitué à l'impolitesse des étrangers, les propriétaires vous font bonjour par les fenêtres, avant de continuer leur routine quotidienne.

6 Personne dedans

Vous pouvez la cambrioler si vous le voulez. Si oui, chaque guerrier gagne 2D6x10 pièces d'or, mais doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1.2 ou 3 vous êtes arrêté, condamné à 1D6 X 150 pièces d'or d'amende et jeté en prison pour 1 semaine. Si vous passez du temps en prison, quand vous êtes libéré, placer vos guerriers à l'endroit où ils ont été arrêtés.

Auberge

Si vous trouvez une auberge, lancer 1D6. Sur un résultat de 1.2 ou 3 vous passez le reste de la journée là, dépensant 1D6 x 10 pièces d'or. Vous devez également payer votre écot conformément aux règles du livre de rôle de Warhammer Quest. Sur un résultat de 4,5 ou 6 vous pouvez ignorer l'établissement si vous le souhaitez.

Lieux divers

Lancer 1D66 sur le tableau suivant pour voir quel établissement vous avez trouvé :

- 11 Les joueurs choisissent
- 12 Une armurerie
- 13 La Guilde Des Magiciens
- 14 Les joueurs choisissent
- 15 Une épicerie générale
- 16 Un forgeron
- 21 Une taverne
- 22 Une épicerie générale
- 23 Un temple
- 24 Une armurerie
- 25 Les joueurs choisissent
- 26 Un marchand d'animaux
- 31 Un tripot
- 32 Une taverne
- 33 Les joueurs choisissent
- 34 Le laboratoire des alchimistes

- 35 Le quartier elfe
- 36 La Guilde Naine
- 41 Une épicerie générale
- 42 Un tripot
- 43 Les joueurs choisissent
- 44 Un temple
- 45 La Guilde Naine
- 46 La Guilde Des Magiciens
- 51 Un forgeron
- 52 Le quartier elfe
- 53 Une taverne
- 54 Une archerie
- 55 Les joueurs choisissent
- 56 La Guilde Naine
- 61 Un tripot
- 62 La Guilde Des Magiciens
- 63 Le quartier elfe
- 64 Une épicerie générale
- 65 Une armurerie
- 66 Les joueurs choisissent

ENDROITS DÉFINIS PAR LES JOUEURS

À ce jour, vous pouvez jouer avec de nouveaux personnages, tels que le combattant mineur nain ou le garde forestier elfe. Chacun de ces guerriers a ses propres endroits spéciaux à visiter dans une ville. Si un de ces nouveaux guerriers est utilisé dans l'aventure, vous pouvez définir sur le tableau les résultats appropriés à ses endroits spéciaux. Par exemple, si vous jouez le personnage du tueur de troll, vous pourrez considérer que les numéros 55 et 66 sont les lieux sacrés du nain tueur de trolls.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi remplacer un endroit spécifique d'un guerrier existant sur le tableau par l'endroit spécial d'un nouveau guerrier. Par exemple, si vous n'avez pas de magicien dans votre partie (folie !) mais un combattant de mineur nain à la place (la folie !) alors les résultats de la guilde des magiciens sur le tableau ci-dessus peuvent être lus comme école de combat des nains. Vous pouvez aussi inventer vos propres endroits dans le jeu pour compléter les lacunes, ou simplement lancer encore sur le tableau jusqu'à ce que vous trouviez un endroit qui convienne.

Une fois qu'un endroit est trouvé, alors toutes les règles pour cet endroit s'appliquent.

ÉVÉNEMENTS INATTENDUS

Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir lorsque vous êtes en ville, lancer sur le tableau ci-dessous pour voir ce qui se produit. Parfois l'événement exigera le placement des figurines, comme pour un événement de donjon. Dans ce cas-ci il se peut qu'il n'existe pas de miniature spécifique Citadel pour couvrir chaque éventualité. Vous pouvez employer d'autres modèles alternatifs.

11-13 Voleur à la tire

Dans la rue bondée, personne ne sent les doigts habiles des affiliés à la guilde des voleurs soulager les guerriers de leur argent. Lancer les dés pour savoir combien de pions de guerriers sont tirés pour déterminer lesquels sont volés. Chacun perd 1 article de trésor + 1D6 x 200 pièces d'or.

14-16 Emeute

Une foule des citoyens en colère, protestant contre l'augmentation des impôts proposés par le bourgmestre et ses fonctionnaires, remplissent rues en une foule infranchissable et hurlante. Les guerriers sont submergés et emportés par la foule.

Pour les prochaines sections de rue de 6 cases, les guerriers sont juste portés par la foule, incapable de faire quoi que ce soit. S'ils atteignent une jonction de n'importe quelle sorte, alors lancer les dés. Sur un résultat de 1 ; 2 ou 3, les guerriers sont balayés avec la foule. Sur un résultat de 4.5 ou de 6, ils contrôlent et tournent dans une autre direction. Après la section de rue de 6 cases, la foule se disperse et les guerriers peuvent continuer normalement. Tandis que la foule se disperse, les guerriers doivent rester immobile jusqu'à la phase de pouvoir, ensuite ils peuvent avancer normalement.

21-22 Le feu

La rue est ravagée par les flammes, le feu de la forge du forgeron local a mis le feu au chaume du toit. Les guerriers ont le choix : retourner, ou essayer de passer en se précipitant par dessus les flammes ; mais notez que la rue derrière eux est en flamme. Ils n'y a d'autre solution que de sauter par dessus les flammes, lancer 1D6 pour chaque guerrier.

Sur un résultat de 1, le guerrier est touché par les flammes et brûlé à mort. Il est hors jeu. Sur n'importe quels autres résultats, il passe à travers.

Quelque soit la ligne de conduite que les guerriers prennent dorénavant, dans la phase de pouvoir, si un 1 est lancé alors le feu les rattrape et rien d'autre ne se produit, ils doivent se précipiter à l'abri comme décrit ci-dessus. Si un 6 est obtenu dans la phase de pouvoir les guerriers apprennent que le feu est maîtrisé.

23-24 Effondrement

Cette section de la ville est dans un état lamentable et, alors que les guerriers flânent dans la rue, la maison au-dessus d'eux s'effondre dans un bruit de tonnerre.

Chaque guerrier souffre de 2D6 blessures + 1 par niveau de guerrier. Toutes les déductions s'appliquent normalement. Cette rue est maintenant infranchissable, et les guerriers doivent décider s'ils continueront en escaladant les gravas où s'ils retournent sur leurs pas.

25-26 Assassin

Pendant que les guerriers traversent un marché bourdonnant d'activité, une figure masquée s'échappe d'une allée latérale et le reflet de la lumière du soleil sur une lame effilée trahit l'intention d'un meurtrier avant qu'il ne frappe !.

Tirez un pion de guerriers ; le guerrier subit 1D6 blessures par niveau de bataille pendant que la lame de l'assassin mord profondément.

Après son attaque initiale, l'assassin est placée sur la section de rue à côté du guerrier qu'il a attaqué. Il a le profil suivant :

Mouvement	6									
Combat	5									
Tir	2+									
Force	3									
Endurance	3									
Points de vie	25									
Initiative	8									
Armure	-									
Dommages	1D6 par niveau									
Blocage	2+									
Attaque	1									
CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Règles Spéciales

Dagues empoisonnées, esquive 4+, résistance magique 5+ (anneau magique).

L'assassin essaiera de s'échapper dès qu'il aura fait son attaque. A chaque tour de la phase des monstres, s'il n'est pas bloqué, il essaiera de mettre autant distance entre lui et les guerriers que possible. S'il commence le tour bloqué, alors lancer 1D6. Sur un résultat de 1.2 ou de 3, il restera où il est et attaquera le guerrier qui le bloque. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 il essaiera de se débloquent et de disparaître dans l'ombre.

S'il quitte la section de rue, mettre une nouvelle section de rue et le déplacer sur elle. Les guerriers peuvent le poursuivre s'ils le souhaitent. S'il parvient à mettre une section complète de rue entre lui et les guerriers, il se fond dans la foule et ils perdent sa piste.

Dagues empoisonnées

S'il éloigne des guerriers, l'assassin leur lancera ses dagues empoisonnées. Il peut en jeter deux par tour. Chacune cause 1D6 blessures, sans déductions pour l'armure ou l'endurance. Cependant, elles sont trempées dans un poison virulent et mortel, qui affectera tous les guerriers sauf les plus puissants.

Si un guerrier est frappé, il doit faire un contrôle d'Endurance, lancer les dés et ajouter votre endurance normale. Sur un jet de 7+ le test est réussi et le guerrier n'est pas affecté par le poison. Si le guerrier échoue, alors sur un jet de dés de 1.2 ou 3 il perd un point d'endurance. Ceci peut être matérialisé en employant un breuvage magique ou quelques autres moyens magiques curatif.

31-32 Attaque de bandits

En prenant une allée étroite et faiblement éclairée, les guerriers sont attaqués par une bande de brutes patibulaires, armés d'épées, de gourdins et de haches. Ils ne veulent pas simplement prendre l'argent des guerriers, ils veulent leur sang aussi !

Le profil des bandits changera, selon le niveau de bataille de guerriers, mais chaque fois que les guerriers sont confrontés à plusieurs bandits générer un profil pour tous et traiter leurs blessures individuellement.

Nombre de bandits	2D6
Mouvement	4
Combat	1D6+ 1
Tir	4+
Force	1D6+ 1
Endurance	1D6+ 1
Blessures	1D6 x niveau
Initiative	4
Attaques	1 x niveau +1
Or	20 pièces d'or par blessure
Armure	2 x niveau
Dommages	1D6 x niveau +1
Déblocage	2+

Vous devrez consulter, pour frapper, le diagramme de la page 14 du livre d'aventure une fois que vous avez établi les compétences et les armes des bandits, pour voir le jet de dé nécessaire pour toucher les guerriers.

Le nombre des attaques de chaque bandit est égal au niveau du guerrier plus un. Par exemple, quand les guerriers sont des champions de niveau 2, les bandits ont 3 attaques chacun.

33-35 Garde municipale

Les guerriers sont abordés par une patrouille de la garde, qui a été avertis qu'un groupe de guerriers détenant des objets magiques puissants et destructifs rodent en ville. Chaque guerrier doit lancer 1D6 ; sur un jet de 1, la garde confisque un objet de trésor du guerrier choisi par le joueur - le rayer de la feuille du guerrier définitivement.

36-42 Adversaire

Marchant le long d'une rue animée, les guerriers entendent une voix criardes et hystérique, s'en prendre à eux et les insulter ; ils ont été reconnus par un vieil adversaire qui proclame qu'ils lui ont fait du tort dans le passé, et il veut que tout le monde le sache.

Même si les guerriers n'ont jamais vu leur adversaire avant, il ne les lâche plus, il les suit partout où ils vont, les couvrant d'opprobre. Aussi longtemps qu'ils les accablent de mensonge, tous les articles qu'ils essayeront d'acheter coûteront le double du prix normal en or. Il reste avec eux jusqu'à ce que un 1 soit lancé pendant la phase de pouvoir, ou jusqu'à ce que les guerriers décident de quitter la ville et de partir au loin à l'aventure une fois de plus.

Les guerriers peuvent décider de tuer leur antagoniste s'ils le souhaitent (aucune résolution de combat n'est nécessaire), mais s'ils font ainsi, alors lancer 1D6 :

- 1 relancez 1D6 pour chaque guerrier, sur un résultat de 1.2 ou 3, le guerrier perd 2 points de chance de manière permanente.
- 2 relancez 1D6 pour chaque guerrier, sur un résultat de 1.2 ou 3, le guerrier perd 1 point de chance de manière permanente.
- 3-5 le massacre passe inaperçu et reste impuni.
- 6 il s'avère que les habitants du quartier étaient excédés par les singeries hystériques de l'homme et ils récompensent les guerriers avec 1D6x20 pièces d'or chacun pour les avoir débarrassés du vieux fou. Lancer la quantité d'or séparément pour chaque guerrier.

43-46 Vieil Ami

Un cri retentit à travers la rue, appelant un des guerriers. C'est un guerrier, ami d'enfance, perdu de vue depuis longtemps qui insiste pour inviter tous les guerriers à chaque auberge et taverne qu'il connaît à proximité.

Chaque guerrier doit lancer les dés sur le tableau des événements de taverne, déduisant un -1 cumulatif des points à chacune des visites successives, pendant qu'il devient de plus en plus enivré.

À la fin des joyeuses libations, les guerriers se séparent, laissant leur vieil ami sans connaissance dans un bar de réputation malsaine du côté des quais.

51-52 Lépreux

Les rues se vident comme par magie, au bruit d'une crécelle et au cri de "lépreux, lépreux" qui se répand sur la ville.

Il y a 1D6 +2 lépreux, placés comme d'habitude en utilisant la règle d'un sur un. Chaque lépreux a le profil suivant :

Points de vie	10									
Mouvement	3									
Combat	2									
Tir	-									
Force	2									
Endurance	3									
Initiative	2									
Attaque	1									
Or	30									
Armure	-									
Dommages	1D6 + force									
CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Les lépreux réclament de l'argent, et suivront les guerriers partout. Les guerriers ont un choix - ils peuvent ou donner aux lépreux de l'argent pour les inciter à partir, ou ils peuvent les tuer. Si les guerriers veulent payer les lépreux pour qu'ils aillent mendier plus loin, pour chaque lépreux, lancer 1D6 par tranche de 50 pièces d'or offerte. Sur un score de 6, le lépreux accepte avec reconnaissance et s'en va en boitant disparaissant dans l'ombre, l'enlever du plateau. Si non, il prend l'or offert et reste à traîner dans le coin de toute façon. Les guerriers peuvent essayer une fois par tour et par lépreux qui lui sont adjacent

S'ils tuent les lépreux, alors chaque guerrier perd 1 point de chance de manière permanente et sera à -1 sur tous les jets de dés qu'il lancera dorénavant dans le temple, pour toujours. Tuer les faibles n'est pas une chose très honorable à faire, après tous.

À la fin de chaque tour, lancer 1D6 pour chaque lépreux que votre guerrier a côtoyé. Sur un jet de 1, votre guerrier a été infecté. La lèpre est une maladie lente et rampante, et il n'y a aucun effet immédiat. Cependant, marquer sur la feuille de votre guerrier qu'il a la maladie. Au début de chaque aventure dorénavant, une des caractéristiques de votre guerrier est affectée, juste pour la durée de cette aventure. Lancer sur le tableau ci-dessous pour voir quelle caractéristique est affectée, et dans quelle mesure.

- 1 le mouvement du guerrier est réduit de 1
- 2 les jets du guerrier pour frapper sont réduits de 1
- 3 La force du guerrier est réduite de 1
- 4 L'endurance du guerrier est réduite de 1
- 5 les attaques du guerrier sont réduites de 1
- 6 aucun, vous êtes très bien maintenant.

Si les guerriers parviennent à mettre une section complète de plateau entre eux-mêmes et les lépreux, alors les lépreux disparaissent en bas d'une ruelle latérale - les enlever du jeu.

53-55 Camelot

Une foule s'est réunie à l'extrémité de la rue, où un colporteur vend ses articles.

Cet événement est résolu exactement comme celui de la page 15 du livre de règles avancées de Warhammer Quest (Tableau des hasards n°16)

56-61 Flagellants

En entrant dans le temple, vous êtes abordé par un groupe de fanatique Flagellants en plein délire, qui vous accusent d'impiété et d'indignité, se lançant sur vous avec leurs lourds fléaux dans une frénétique soif de justice.

Il y a 2d6+2 Flagellants, placé comme d'habitude en utilisant la règle d'un contre un. Chacun a le profil suivant :

Points de vie	9
Mouvement	4
Combat	3
Tir	-
Force	4
Endurance	4

Initiative	3
Attaques	2
Or	rien
Armure	-
Dommages	1D6 + force
CC adverse	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pour toucher	3 4 4 4 5 5 6 6 6 6

Règles Spéciales

Frénésie 5+, fléau (+2 force, -2 pour frapper)

Si vous tuez les Flagellants, lancer 1D6 quand ils sont tous morts. Sur un résultat de 1, 2D6 autres Flagellants sortent du temple. Sur un résultat de 2 ou de 3 vous êtes arrêté par le guet pour le trouble à l'ordre public et jeté hors de la ville. Sur un 4-6 les autorités de temple font des excuses pour les désagréments subis ; vous avez un bonus de +2 sur les jets de dés pendant votre prochaine visite au temple.

62-64 Artistes De Rue

Les guerriers sont captivés par une troupe particulièrement brillante d'artistes de rue, qui effectuent leur propre interprétation d'une pièce populaire et contemporaine. La pièce que les guerriers regardent s'appelle : (lancement une fois sur chacun des tableaux ci-dessous et prendre en note le nombres de dés lancés)

1D6

- 1 La mort de...
- 2 Le dernier amour de...
- 3 Le retour de ...
- 4 Aucune consolation pour...
- 5 Maudit soit...
- 6 Ivre comme...

1D6

- 1 L'empereur
- 2 Un vaurien frappé par amour
- 3 La solitude
- 4 La mort rampante
- 5 Les Contes De Sylvania
- 6 Le Halfling toujours affamé !

La représentation dure 1D3 tours, pendant laquelle les guerriers ne peuvent rien faire d'autre. À la fin de la représentation, lancer un autre D6 pour voir comment les acteurs étaient.

1 Effroyable! Les guerriers n'ont jamais vu un tel navet de toutes leurs vies, et passent le prochain tour à lapider les acteurs malheureux avec des légumes pourris.

2-5 Amusant. Chaque guerrier donne à chaque acteur 10 pièces d'or multiplié par le nombre de dés lancé sur les tableaux ci-dessus.

6 Splendide ! Les guerriers sont captivés, et couvrent les acteurs d'éloges ; ils versent à chaque acteur 10 pièces d'or multiplié par le nombre de dés lancé sur les tableaux ci-dessus.

65-66 Fausse accusation

Examinant les armes en vente dans une forge locale, l'un des guerriers sent un gantelet d'acier se poser sur son épaule. C'est le sergent du guet ; le guerrier est arrêté et accusé d'un crime qu'il n'a pas commis !

Prendre un pion de guerrier pour déterminer qui est arrêté et traîné devant la cours de justice. Ce guerrier doit lancer un dé sur les tableaux ci-dessous pour voir de quel crime il est accusé, et quelle est la sentence,

1D6 Crime

- 1 Trouble de l'ordre public
- 2 Vol
- 3 Contrefaçon
- 4 Incendie criminel
- 5 Trahison
- 7 Meurtre

1D6 Sentence

- 1 Innocent
- 2 Avertissement sévère !
- 3 Amendes 1000 pièces d'or
- 4 Amputation
- 5 10 ans de prison
- 6 La mort 6 près (lancer un dé sur le tableau d'exécution ci-dessous)

1D6 Méthode d'exécution

- 1 Brûlé vif
- 3 Décapitation
- 4 Inanition
- 5 Noyade
- 6 Torture
- 7 Fusillé

10 ans de prison

Ceci signifie que le guerrier est hors jeu (de même que s'il est condamné à mort par...). Cependant, au début de chaque aventure dorénavant, lancer 1D6 pour ce guerrier. Sur un

résultat de 5 ou de 6, il s'échappe, et à toute vitesse, rejoint ses camarades.

Amputation

Les autorités décident de couper l'un des membres du guerrier pour sa punition. Vous pouvez choisir lequel. S'il perd une jambe, alors le taux du mouvement du guerrier est réduit de moitié, et il ne peut se débloquer que sur un jet de 6+.

S'il perd une main, alors ses jets pour frapper sont réduits de -2, et il ne peut plus jamais utiliser une arme de jet ou lancer des sorts. S'il perd un autre membre, il ne peut plus combattre du tout.

Acheter votre liberté

Les autres guerriers peuvent le sauver s'ils le souhaitent. Le coût sera trouvé en ajoutant ensemble tous les résultats des jets de dés que vous avez faits sur les tableaux de crime/sentence/exécution et multiplier le résultat par 100. C'est le montant en pièces d'or que cela coûtera pour que sa libération. Il est banni de la ville, et ne peut jamais revenir sous peine de mort. S'il revient dans cette ville, lancer 1D6 lorsqu'il entre dans la ville. Sur un résultat de 1, il est identifié, capturé et immédiatement exécuté.

RÈGLES DES VILLES DE WARHAMMER QUEST AVEC UN MAÎTRE DE JEU

Si vous jouez les règles de ville dans une partie menée par un maître de jeux, il est beaucoup plus facile de décider de ce qui se produit. Il peut employer des figurines Citadel pour représenter les habitants, en les plaçant sur le plateau, les déplaçant et les arrêtant comme il le souhaite, et en notant éventuellement les capacités spéciales de chacun. Il peut tracer un plan de la ville à l'avance s'il veut ajouter plus de détail, notamment où sont les quartiers spécifiques, où les temples sont localisés, où le guet est basé et quels sont les secteurs les plus dangereux à visiter.





. LA BANQUE .

par Michael Ruska

Vos aventuriers croulent-ils sous le poids de l'or et des trésors? Peut-être est il temps d'ouvrir un compte bancaire pour maintenir leur magot en lieu sûr ! Les règles de Michael offrent l'aide supplémentaire...

QUI PEUT ALLER A LA BANQUE ?

N'importe qui peut aller à la banque. À la différence d'autres endroits spéciaux, la banque peut être trouvée dans n'importe quel genre de lieu, y compris les villages (ils ont des succursales partout !)

COMPTE

Dans une banque, un guerrier peut :

- Ouvrir un compte
- Contrôler son compte
- Faire un retrait d'argent d'un compte de dépôt
- Verser de l'argent sur un compte

OUVRIR UN COMPTE

Pour ouvrir un compte à la banque, un aventurier doit au moins verser 10 pièces d'or à la banque. Il peut alors faire un dépôt d'au moins 100 pièces d'or. Vous devez ouvrir un compte pour chaque aventurier.

VÉRIFIER UN COMPTE

Si votre guerrier a ouvert un compte dans un autre lieu, il peut maintenant vérifier son compte. Lancer 1D6, en additionnant + 1 si vous êtes dans une ville ou une cité.

1-2 - La banque a été braquée, ou pire ! Lancement sur la table des vols et des catastrophes.

3-6 - Votre compte a fructifié avec les intérêts. Lancement sur la table d'intérêt.

TABLEAU DES VOLS ET CATASTROPHES

Lancer 2D6, en additionnant + 1 si vous êtes dans une ville, et +2 si vous êtes dans une cité.

2 - Les réclamations de la banque affirme n'avoir aucune trace de votre compte. Tout l'argent déposé

est perdu et le compte est dissous. Votre guerrier peut ouvrir un autre compte s'il le souhaite.

3 - Une incursion audacieuse sur le siège social a eu comme conséquence que beaucoup d'argent a été perdu sur de nombreux comptes, le vôtre inclus. Votre réclamation est entendue, mais pas entièrement. La moitié de l'argent de votre compte est perdu.

4-6 - Un feu a brûlé la majeure partie de cette succursale. Votre compte est indemne, mais vous ne pouvez pas retirer ou déposer d'argent sur ce compte.

7-9 - Un escroc inconnu a siphonné de l'argent sur plusieurs comptes pendant quelques mois. Votre compte a eu 1D6 x 50 pièces d'or volé.

10+ - La mauvaise gestion a forcé la banque à employer l'argent de votre compte pour payer ses dettes. Vous avez perdu 1 % de l'or placé sur votre compte en arrondissant vers le haut.

TABLEAU D'INTÉRÊTS

Lancer un D6

1 - Votre compte a fructifié de 1D x 10 pièces d'or.

2 - Votre compte a fructifié de 1D x 20 pièces d'or.

3 - Votre compte a fructifié de 20 pièces d'or pour chaque tranche de 1000 pièces d'or que vous avez déjà, arrondissez vers le haut.

4 - Votre compte a fructifié de 1D x 50 pièces d'or.

5-6 - Votre compte a fructifié de 1D x 100 pièces d'or.

FAIRE UN RETRAIT

Une fois que votre guerrier a vérifié son compte il peut (sauf indication contraire) retirer une certaine somme d'argent. Il n'y a aucune limite au montant qu'un guerrier retire, s'il n'excède pas le montant de son compte. Cependant si votre guerrier retire assez d'argent de sorte qu'il y ait moins de 50 pièces d'or placées sur son compte, il doit retirer tout et le compte est dissous.

FAIRE UN VERSEMENT

Une fois que votre guerrier a vérifié son compte, il peut (sauf indication contraire) y déposer une certaine somme d'argent. Il n'y a aucune limite à la quantité qui peut être déposée, la sortir simplement de l'or qu'il porte, et l'ajouter à l'or sur son compte. NOTA: : Vous devez tenir le compte de votre guerrier sur sa feuille d'aventure.

COMPARTIMENTS DE COFFRE-FORT

Tandis qu'il est à la banque un guerrier peut louer un compartiment de coffre-fort. Cela coûte 25 pièces d'or. Un compartiment de coffre-fort peut être utilisé pour stocker jusqu'à cinq objets de trésor pour n'importe quelle durée. Tandis qu'ils sont dans un compartiment de coffre-fort le guerrier peut ne pas employer ces objets. Il n'y a aucune limite à la quantité de compartiments de coffre-fort qu'un guerrier peut avoir. Des objets peuvent être enlevés du coffre, ou être placés dans le coffre, quand le guerrier se rend à la banque. La seule chose qui affectera le coffre est un 4-6 sur la table des vols et des catastrophes, qui interdira l'accès du guerrier au coffre de l'agence.

NOTA: : Un guerrier n'a pas besoin de compte pour avoir un compartiment de coffre-fort.

NOTA: : Quand un guerrier meurt le contenu de tous les comptes et compartiments de coffre-fort peut être récupéré par un autre guerrier, mais le compte et la location du coffre seront fermés.

Banques :

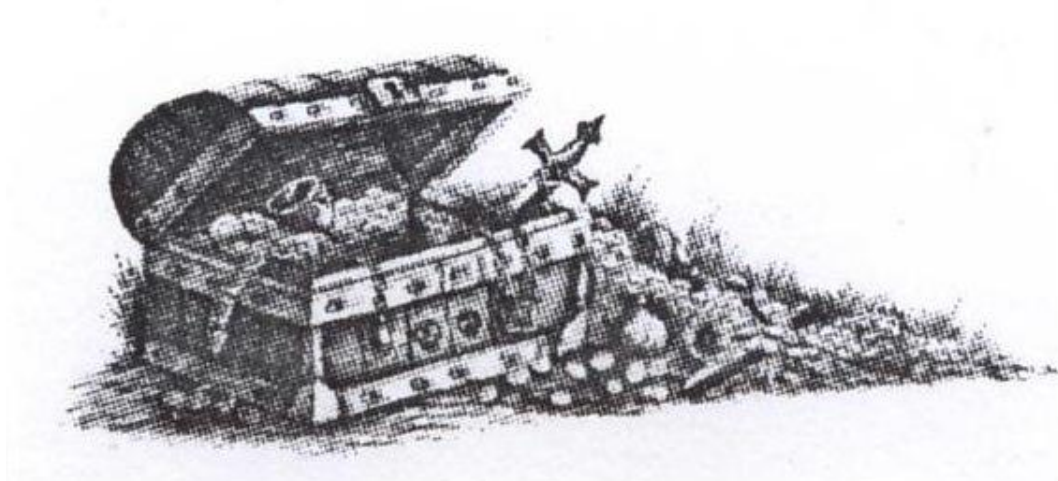
1. BNP Banque Nationale de Pfeildorf
2. CL Crédit Lyonnaise
3. La Poste Impériale
4. SG Société Généreuse
5. CA Crédit d'Altdorf
6. BP Banque Populeuse

Cité : toutes les banques

Ville : 3 banques

Village : 1 seule agence

Pour déterminez les agences présentent en ville lancer 3 fois 1D6 (relancer en cas de doublon) ; pour les villages, lancer 1D6. Si vous n'avez pas de compte dans cette banque, il est obligatoire de vérifier ses comptes.





. LE MAUVAIS ŒIL .

par Steve Hill

Une aventure de Warhammer Quest qui n'est pas faite pour les cardiaques.

MAÎTRES DE JEU SEULEMENT, LECTURE INTERDITE AUX JOUEURS A PARTIR D'ICI !!

Cette aventure est recommandée pour des joueurs expérimentés (au moins de niveau 6.) Le donjon exige énormément d'initiative de la part des joueurs. Il faut être préparé à donner des conseils au sujet des actions qu'ils pourraient effectuer, mais ne pas donner la solution. Par exemple, dans certains endroits, des dispositifs ou des objets spécifiques doivent être recherchés pour trouver les portes ou les passages secrets. Dans ces cases, vous ne devrez pas permettre à une recherche générique de les indiquer, mais vous pourrez donner un conseil pour qu'une recherche plus détaillée puisse être fructueuse.

Le fond de l'histoire donne des avertissements suffisants au sujet des pièges. Une partie où les maladresses se paieront cher et qui sans un minimum de réflexion et d'attention se terminera presque certainement par une issue fatale. Il est possible qu'ils se retrouvent aussi piégés dans quelques sections ! Comme maître de jeu, vous pourrez, dans votre grande générosité, leur permettre d'échapper à ces situations s'ils conçoivent un plan suffisamment adroit. Ne pas laisser les joueurs coincés trop longtemps car ils seront susceptibles de se décourager. Si le manque de trésors devient un problème, les encourager avec la perspective qu'une puissante horde ennemie va intervenir bientôt. Le scénario essaye de donner des directives pour les éventualités les plus probables dans chaque section, mais celles-ci ne devraient pas être considérées comme figées. Être préparé à improviser si vos joueurs sont imaginatifs, mais ne pas récompenser les solutions farfelues.

HISTORIQUE

Il y a de nombreuses années Arn, un sorcier d'empire sentant sa mort prochaine, a essayé de forcer le destin à tout prix. Il a tourné le dos à la magie chatoyante, et a cherché une connaissance plus sombre. Pendant de nombreuses années il pu préserver son corps du vieillissement, mais lentement et sûrement, le temps a pris son péage, et le moment venu il ne pourrait plus empêcher l'inévitable. Forcement, après s'être tellement accroché à la vie, il ne pourrait pas faire face au néant total et pour cela conçu un sort terrible et mauvais qui lui apporterait une existence éternelle dans la non-mort.

Le prix du sort serait grand. Pour accumuler suffisamment d'énergie il serait forcé de sacrifier beaucoup d'innocents. D'ailleurs, le sort a également exigé les cœurs de huit grands seigneurs du royaume. Beaucoup de rumeurs de cette époque racontent les meurtres effroyables et les personnes disparues, que l'on ne revit jamais. Le royaume a vécu dans la crainte de la source inconnue de ces événements. Puis, aussi soudainement que la terreur a commencé, elle s'est brusquement arrêtée. Maintenant le sorcier a réuni tous les ingrédients de son sort principal. Il a construit un tombeau magique pour être un havre pour son corps pendant la transformation. Le tombeau fait partie de la formule complexe exigée pour un sort si puissant. Il est gardé par de nombreux pièges et maléfices. Personne ne pourra perturber le sort.

Malheureusement pour Arn, le charme a en partie échoué, et son corps est resté dans un état stationnaire entre la mort et la non vie pendant de nombreux siècles. Le tombeau est bien caché et est resté inviolé toutes ces années. Récemment, cependant, un éboulement a permis à des créatures du tombeau de s'échapper et d'errer dans la région ; les villages locaux ont été terrorisés par des cadavres animés et des squelettes vivants. Les guerriers ont été engagés pour étudier et si possible supprimer la source de ces créatures fétides.

Cette aventure est entièrement différente car le résultat final sera un échec pour les guerriers. En effet ils réussiront à revitaliser Arn. Elle fournira un bon point de départ pour d'autres aventures et les guerriers seront condamnés à le rencontrer encore et encore. Cependant, tout ne sera pas perdu, et les guerriers qui survivront seront plus riches et beaucoup plus sages. Après une aventure comme celle-ci ; vous devrez les envoyer dans un donjon un tout petit peu plus calme!

INFORMATION POUR LES JOUEURS

L'information disponible pour les joueurs est un peu plus limitée. Donner lecture du passage suivant au début de l'aventure:

Vous avez été engagé pour étudier une série d'attaques sur les villages du Reik supérieur. La milice locale a demandé l'aide de l'armée, mais les incursions récentes du royaume du chaos rendent impossible l'envoi de renforts.

Bien que les informations soient peu précises, les attaques semblent être non coordonnées et faites au hasard. Une chose est commune à toutes les attaques c'est le sentiment de peur qui les précède. Les quelques témoins survivants parlent de créatures squelettiques fétides et de cadavres vivants. Ceci peut être exagéré. Il n'y a aucune activité nécromantique rapportée dans la région.

Le voyage est sans incident, et presque ennuyeux. A votre arrivée, vous êtes salué comme des grands sauveurs et reçu chaleureusement avec force nourriture et boisson. La milice locale avait étudié le protocole des attaques, et il est certain qu'elles proviennent d'un escarpement rocheux situé au nord, connu localement sous le nom de Howe, bien que, l'on ne sache vraiment pourquoi, personne n'a osé l'explorer, et nul n'est disposé à vous accompagner.

On vous indique qu'il y a un vieux chemin menant à la falaise qui a été rarement employée, il est quasiment bloqué par de récents éboulements de rochers.

RÈGLES SPÉCIALES

Certaines des situations de cette aventure ne sont pas couvertes par les règles du livre de Règles avancées. Pour ces dernières vous devrez vous référer aux règles suivantes.

TELEPORTATION

Il y a un certain nombre de déplacement par télépathie dans ce donjon, ils sont couverts par les règles suivantes:

La règle de l'attachement : Si un guerrier, se met sur une case de téléportation, il est instantanément transporté à destination. Le transport aura lieu même si le guerrier saute ou vole. Il y a une exception importante à cette règle : Si le guerrier a n'importe quelle sorte de raccordement physique à une case en dehors de la case de téléportation, aucun transport n'aura lieu. Par exemple, si un guerrier entre sur une case de téléportation tandis qu'il est attaché à une corde tenu par ses compagnons, il ne sera pas transporté. Cette règle est importante parce qu'elle permet à des personnages de passer sur les cases de téléportation.

La règle du déplacement : Si un guerrier est déplacé par télépathie à une place qui est déjà occupée, il débarquera à la place sur la case adjacente la plus proche.

OBSCURITÉ TOTALE.

Un certain nombre de secteurs dans cette aventure ont été magiquement plongé dans l'obscurité. Ces endroits sont particulièrement dangereux puisqu'il est extrêmement difficile de combattre et de se diriger. Aucune lumière n'aura d'effet dans ces endroits. Dans l'obscurité, les guerriers ne pourront pas faire grand chose ou lire des cartes, ainsi les sections pour ces secteurs sont placées derrière l'écran du Maître de jeu. N'importe quel sort qui exige de voir la cible est impossible, de même que les armes de jet ordinaire et les armes à feu. En combattant dans l'obscurité, toutes les attaques sont à -2 pour frapper, les dommages à -1 par dé. Les monstres ne sont jamais bloqués dans l'obscurité parce que les guerriers ne seront pas en mesure de voir leurs adversaires, vous pourrez décrire les bruits qu'ils font. Par exemple, les squelettes feront des bruits de cliquetis et des grincements, les zombis pourraient haleter et gémir – il faut créer l'atmosphère. Une recherche des puits peut être effectuée dans l'obscurité case par case, mais souffre d'une pénalité de -2 sur un test d'initiative.

2	1 Spectre.
3	1D2 Momies.
4	1D6 Revenants.
5	18 Araignées géantes.
6	3D6 Zombis.
7	6+2D6 Squelettes.
8	2D6 Squelettes, 1D6 Zombis.
9	18 Rats géants.
10	1D6 Fantômes.
11	1D3 Seigneurs.
12	Relancer une autre fois sur cette table.

PUITS.

Il y a beaucoup de chausse-trappes dans ce donjon. Vous devrez laisser en place ceux qui ont été découverts, et indiquer de quelle nature ils sont. Il est assez facile de sortir des puits, même sans corde. Quand un guerrier tombe dans un puits, lancer sur le tableau suivant (alternativement vous pouvez déterminer l'emplacement des puits au hasard ou le choisir vous-même) :

- 1 - 2 Piège chausse-trappe ordinaire causant 1D6+ 1 blessures ignorant l'endurance et l'armure.
- 3 - 4 Puits avec des piques effilées causant 1D6+3 blessures ignorant l'endurance et l'armure.
- 5 Puits avec des piques empoisonnées causant 1D6+3 blessures ignorant l'endurance et l'armure. En outre si les dommages ramènent le guerrier à 0 Point de Vie, sa force est réduite de-1 de manière permanente. Voir la rubrique poison page 85 du livre de Règles avancées.
- 6 Puits profond avec des piques empoisonnées. Comme le 5, mais les dommages sont 2D6+3

ÉVÉNEMENTS INATTENDUS.

Du tombeau émane des énergies mauvaises. Les âmes tourmentées des victimes d'Arn qui hantent les sombres couloirs, attaqueront tous ceux qui les dérangent. Normalement, un événement inattendu se produira sur un résultat de 1 (excepté dans le labyrinthe d'entrée) dans la phase de lancement du dé de pouvoir. Lancer 2D6 sur le tableau pour déterminer les créatures qui attaquent. Se sentir libre pour augmenter le nombres des créatures si les guerriers traînent. Se rappeler que beaucoup de ces créatures causent la peur ou la terreur (et ceci s'applique même dans les secteurs plongés dans l'obscurité totale. Aucune de ces créatures ne rapporte de trésor, hormis l'or qui est attribué pour les défaire normalement.

Les monstres peuvent attaquer dans n'importe quelle partie du tombeau, même s'il est isolé. Certains surgiront de l'ombre, d'autres arriveront simplement par les portes. Certains pourront se cacher dans la poussière et les débris qui jonchent les planchers depuis des siècles. Les créatures telles que les rats et les araignées peuvent sortir par des fissures des murs trop étroites pour un guerrier.

BESTIAIRE.

Cette aventure présente trois nouvelles créatures que vous pouvez employer dans n'importe lequel de vos donjons suivants si vous le souhaitez.

GARGOUILLE

Les gargouilles sont des créatures fétides avec des ailes en pierre comme chair (les figurines de harpies sont idéales, pour les représenter.) Elles sont souvent dans les cimetières et d'autres endroits où les vampires se trouvent. Elles attaquent en utilisant leurs griffes de derrière pour lacérer leurs victimes. Elles peuvent également saisir leurs victimes, s'envoler et les laisser tomber leur causant bien plus de dommages.

Points de Vie	10	Initiative	5
Mouvement	8	Attaques	2
Combat	4	Pièces d'or	250
Tir	-	Armure	-
Force	4	Dommages	1D6
Endurance	4		

Règles Spéciales : Vol, peur 6, enlever et laisser tomber (2/1).

Enlever et laisser tomber (2/1).

Quand au moins 2 attaques réussissent le monstre prend la victime, et s'envole haut dans l'air. Il laisse tomber alors la cible causant 1D6 blessures supplémentaires ignorant l'endurance et l'armure.

STATUE MAGIQUE

Des statues magiques sont souvent employées par des magiciens et leurs semblables pour défendre des trésors importants. Elles peuvent avoir une quantité de formes et peuvent être faites pour ressembler aux piliers ou aux colonnes ordinaires.

Points de Vie	15	Initiative	3
Mouvement	4	Attaque	1
Combat	3	Pièces d'or	Aucun (voir la note spéciale ci-dessous)
Tir	-	Armure	-
Force	4	Dommages	2D6
Endurance	6		

Règles Spéciales : Ignorer les coups 5.

Note Spéciale :

Dans cette aventure, les statues sont enchantées et elles se régénèrent toutes les fois qu'elles reviennent à leur point de repos original. Par conséquent, la valeur d'or est virtuelle, les guerriers ne pouvant jamais défaire ces créatures.

SERPENT GÉANT.

Les serpents géants ne sont pas rares dans le monde de Warhammer. Beaucoup sont le fruit de la corruption du Chaos de serpents normaux, mais d'autres existent assurément depuis des millions d'années.

Points de Vie	5	Initiative	4
Mouvement	6	Attaques	2
Combat	3	Pièces d'or	100
Tir	-	Armure	-
Force	3	Dommages	1D6
Endurance	3		

Règles Spéciales : Attaque groupée, poison.

LE DONJON.

Les investigations des guerriers les mènent au pied d'une falaise, où ils découvrent bientôt un long vieux chemin abandonné. Poussé par leur curiosité, ils gravissent le chemin raide et sinueux, réduit presque à rien dans les endroits éboulés. En arrivant vers le haut de la falaise, le chemin finit soudainement bloqué par une roche énorme. Un examen plus approfondi indique qu'il y a un espace étroit derrière la roche qui mène dans un passage sombre. Un seul guerrier peut se glisser à la fois dans l'étroit passage.

1. ENTREE.

Vous vous trouvez dans un petit couloir. Les murs sont plâtrés et décorés d'images fantastiques. L'entrée est derrière vous et un peu de lumière naturelle s'infiltre de l'extérieur. Il y a de la poussière sur le sol, cela suggère que rien n'a bougé depuis des centaines d'années.

Les décorations sont oppressantes. En les regardant vous vous sentez incommodé. Le magicien sent qu'elles sont certainement à caractère magique, mais ne peut pas déterminer leur but. Quand le premier guerrier atteint la case identifiée par un M, la poussière sur le plancher se met à tourbillonner. Il se retrouve devant une horrible apparition qui hurle et pleure. Elle n'attaque pas, mais donne une série d'avertissements dans une langue archaïque, juste à peine compréhensible :

"Si vous allez à la recherche de la mort"

"Allez-vous en, de peur que votre propre destruction soit votre quête"

Si les guerriers s'enfuient, l'apparition disparaîtra. Cependant, s'ils persistent, elle les attaquera. La première attaque a lieu en dehors de l'ordre normal du tour. Elle peut attaquer encore dans la phase des monstres. C'est un fantôme (page 114 du livre de Règles avancées.)

Quand les guerriers parviennent à l'extrémité de la section identifiée par un T, ils sont immédiatement déplacés par télépathie jusqu'au labyrinthe d'entrée. Ne pas poser la section sur la table, la cacher derrière votre écran. Passer une note à chaque guerrier énonçant : "vous êtes dans l'obscurité totale". Ne pas les laisser communiquer leur situation fâcheuse aux autres joueurs. Par la suite tous les guerriers doivent entrer, mais vous devrez comptabiliser combien de temps ils hésitent. Pour chaque tour qui s'est écoulé entre le premier guerrier à entrer et le dernier guerrier se risquant au grand plongeon, lancer sur le tableau des événements inattendus pour ceux qui sont déjà dans le labyrinthe d'entrée.

2. LE LABYRINTHE D'ENTRÉE

Les guerriers déplacés par télépathie commencent sur les cases marquées D. Vous devrez construire la section pour cette phase hors de la vue des joueurs. Le secteur entier est plongé dans l'obscurité totale. Ils devront trouver leur voie dans le donjon, et vous devrez déplacer leurs pièces sur votre carte, leur rapportant tout ce qui leur arrive pendant qu'ils se déplacent. Les événements inattendus se produisent ici sur un résultat de 1 ou de 2 sur 1D6. Lancer comme d'habitude sur le tableau des événements inattendus, mais se rappeler ne pas décrire les créatures puisque les joueurs ne peuvent pas les voir, et appliquer les déductions dues au combat dans l'obscurité détaillée plus tôt. Les créatures morts-vivants n'ont pas besoin de lumière pour percevoir leurs ennemis, et les rats et les araignées ont d'autres sens qui leur permettent de combattre efficacement.

Les cases marquées d'un P sont des puits. Lancer sur le tableau de pièges puits pour déterminer leurs effets, et pour les noter. Quand les guerriers avancent dans le labyrinthe, ils trouveront probablement des pièges qui ont déjà été découverts. Ils pourraient tomber dedans s'ils sont négligents. Si tout va bien ceci devrait donner un indice quant à la nature de ce labyrinthe.

Les pièges de téléportation de ce secteur devraient donner l'impression que le cachot est beaucoup plus grand qu'il est vraiment. Ils sont identifiés par un T, et transportent les guerriers à D. Les pièges de téléportation ne retournent pas les guerriers. Les guerriers pourraient noter quelque chose de bizarre sur un test d'initiative avec une pénalité -1 ou -2, selon l'attention que le joueur porte à ce qu'il fait. S'ils sont réussis, vous devrez indiquer que le guerrier se sent désorienté, comme s'ils avaient été déplacés sans le savoir.

3. LE PREMIER HALL

Vous vous tenez dans une chambre à la voûte élevée. A l'autre extrémité, placés contre le mur, il y a un visage énorme. Ses yeux de gemme brillent semblant vous observer d'un air menaçant, et la bouche bâille assez pour avaler un homme. Le long des deux murs latéraux sont accroché de très vieilles tapisseries, elles dépeignent les actes héroïques d'un grand magicien. Elles le montrent, lançant des orages et des tremblements de terre, défaisant des armées, dispersant des sectes et commandant les mouvements des étoiles.

Les cases marquées d'un P contiennent un piège puits profond et garni de pointes. N'importe qui tombe dans le puits subit 2D6+2 dommages sans modifications pour l'armure ou l'endurance. Les portes secrètes peuvent seulement être découvertes que si les tapisseries sont d'abord enlevées des murs. Quand une est ouverte, l'autre sera automatiquement ouverte également, et les monstres dans le passage sauteront dehors. Il y a 6 gargouilles - voir les profils dans les notes du Maître de Jeu.

Un examen poussé du visage de la statue indiquera que la bouche béante est un petit tunnel menant dans l'obscurité. L'extrémité n'est pas éclairé par la lumière de la lanterne. Cependant c'est encore un autre piège car n'importe qui assez idiot pour essayer d'entrer le découvrira. Quand un guerrier est complètement entré dans la bouche, la statue s'animerait et mordra le personnage causant 3D6 dommages modifiés par l'armure et l'endurance. Sur un résultat de 1 ou de 2 sur les dés de dommages, le guerrier perdra une pièce d'armure déterminée au hasard, dû à la puissance concasseuse de la bouche. Une fois que le guerrier a été mordu, il sera recraché dehors.

Les yeux sont des gemmes, et ils semblent authentiques, mais leur but principal est d'ouvrir une porte dans le donjon. (Pièce 11). Il s'avère facile de les enlever de la statue. Il est important que les guerriers puissent les prendre, mais ils sont lourds, les laisser souffrir ! La sortie de cette pièce est une porte secrète au-dessus de la tête de la statue. Elle est relativement facile à repérer, mais les guerriers doivent dire qu'ils examinent le plafond au cours de leur recherche. La porte peut être ouverte simplement en la poussant. Escalader la statue permet d'atteindre la porte secrète ...

4. L'ESCALIER.

Cet escalier quelconque mène à une porte en bois massif. Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1 ou de 2, ils se sentent soudainement très incommodés par la porte et l'escalier.

Une inscription, sur la porte qui peut être déchiffrée donne le message encourageant suivant :

« La mort vient à tous ce qui procèdent plus avant »

A l'instant où les guerriers ouvrent la porte, les marches se transforment en glissière. Chaque guerrier doit faire un test d'initiative pour voir s'il saute avec succès hors de l'escalier. Le test devra être fait à -1 pour chaque case qu'il doit franchir pour quitter les marches. Tous ce qui échoueront, glisseront en bas de l'escalier et tomberont dans le puits au-dessous, perdant 3D6+3 points de vie en ignorant l'armure et l'endurance. L'escalier se remet en place un tour après.

5. LA CHAMBRE DE L'OEIL

Vous êtes dans une chambre des plus particulière, le plancher est fait d'une sorte de pierre polie semi-translucide verte. Ce qui attire le plus l'attention dans la salle sont, cependant, les yeux, au centre de la salle et un énorme dôme fait de marbre blanc en forme d'œil. Il fait 3 pieds de haut et est placé sur le plancher vert. L'œil a un iris vert et une pupille noire. Les murs sont couverts d'yeux. Ils sont plus petits, et regardent fixement à travers de la salle.

Vous devrez maintenant surveiller soigneusement les mouvements des guerriers dans cette pièce. Les cases marquées d'un E déclenchent un éclair d'énergie qui traverse la salle à partir du mur décoré par les yeux. N'importe quel guerrier frappé par un tel éclair souffre 1D6 dommages ignorant l'endurance et l'armure. Chaque fois qu'un guerrier déclenche un de ces pièges, les dommages augmenteront de deux points, ainsi le deuxième déclenchement cause 1D6+2, le troisième 1D6+4 et ainsi de suite. Pour éviter les pièges, les guerriers doivent se déplacer rapidement au-dessus des cases piégées, soit en courant, soit en sautant, ils devront faire un test d'initiative dans l'un ou l'autre cas sans modificateurs.

La sortie à la salle est une porte secrète dissimulée dans le plafond, elle est facilement atteinte en se tenant sur le grand oeil. La porte secrète ne sera trouvée que si les joueurs décident d'examiner le plafond. Cependant, la porte secrète est verrouillée et la clef se trouve dans la pièce au-dessous de celle-ci. Aucune autre méthode ne réussira à l'ouvrir. Le passage à la salle inférieure se fait par l'intermédiaire de la pupille de l'œil qui dans la réalité est un autre tunnel totalement obscur. La manière la plus sûre de se déplacer dans le tunnel est probablement de descendre avec une corde. Faire un test de force et d'initiative à +1. Si le test échoue, indiquer que le guerrier est tombé dans la crypte subissant 2D6+2 blessures ignorant l'endurance et l'armure.

6. LA CRYPTÉ.

Dans cette pièce, les restes des huit seigneurs assassinés par Arn sont ensevelis dans des sarcophages en pierre. Chaque corps a été découpé pour fournir des ingrédients au sort principal d'Arn.

On retrouve sur le plafond et le plancher de cette pièce terne le motif de l'œil sur les bas-relief Les lourdes pierre recouvrant les huit sarcophages, sont sculptés de runes et d'étranges diagrammes. Il est clair qu'ils sont de caractère magique.

L'air est lourd et désagréable. L'odeur humide de moisi vous prend à la gorge.

Ce ne sera pas une grande surprise pour les guerriers de découvrir que les tombeaux sont occupés par des squelettes.

Cependant, les squelettes n'attaquent pas quand les sarcophages sont ouverts. Chaque squelette porte un médaillon d'or gravé de runes et de symboles magiques autour du cou. Le magicien devrait pouvoir (test d'initiative à +2) établir qu'ils font partie d'un sort.

Si les guerriers essayent d'enlever un quelconque de ces médaillons les huit squelettes s'animeront et attaqueront. Placer un squelette dans une case à côté de chaque sarcophage. Les créatures sont des gardiens des tombes (page 115 du livre de Règles avancées).

Les gardiens n'auront aucun trésor en plus des médaillons qui valent à peine 50 pièces d'or chacun. Le but principal du médaillon, cependant, est de permettre aux guerriers de partir de la pièce de la bouche (10). Une exploration soigneuse des sarcophages livrera une clef d'ivoire qui ouvrira la porte secrète de la chambre de l'œil.

7. COULOIR AUX ILLUSIONS

Ce passage bifurque dans deux directions. Traiter le secteur entier en tant qu'une seule section de jeu, bien que vous puissiez employer quelques portes pour tenir les sections ensemble.

Vous êtes dans un passage bas qui se divise en deux chemins séparés. Les murs délabrés sont couverts de plâtre écaillé.

Quand les guerriers arrivent à l'angle du couloir, lire le passage suivant :

À l'extrémité lointaine se trouve une porte peinte d'un œil éblouissant. Il y a des inscriptions sur les portes qui ne peuvent pas être lues à cette distance.

N'importe quel guerrier peut essayer de lire l'inscription. Faire un test d'initiative en appliquant les modificateurs de la page 166 du livret de Règles avancées. Un test de volonté n'est pas exigé. L'inscription sur les deux portes indique :

"Vous choisirez une voie!"

Ni l'une ni l'autre porte ne peuvent être ouvertes. La porte dans le couloir de droite est fautive. La porte de la branche gauche est une illusion qui peut être dissipée si un test de volonté est réussi. Une fois qu'un guerrier a réussi, les autres gagnent +2 pour ce test. Ceux qui voient toujours la porte devront être dupés pour en franchir le seuil (par exemple vous pouvez lui bander les yeux et le faire tourner plusieurs fois sur lui-même.)

Le plâtre est creux, et peut être cassé pour passer à travers les murs. Il faut un tour à un guerrier pour dégager l'espace nécessaire à leur passage. Cependant, le bruit est susceptible d'attirer l'attention des habitants de ce tombeau. Lancer 3D6 (en semblant inquiet) et sur un score de 1 sur un dé, 1 un événement inattendu se produit.

8 : PIEGES ET TELEPORTATION

Afin de passer ce passage avec succès, les guerriers devront se servir de la règle de l'attachement. Vous êtes dans un passage quelconque. Une corde se trouve sur le plancher de la porte ou vous êtes entré à l'extrémité la plus éloignée. Le T marqué sur les cases sont des cases de téléportations qui renvoient les guerriers sur l'une des cases à l'intérieur de la salle (déterminée au hasard, mais d'après la règle du déplacement). La seule manière de traverser est de garder le contact avec quelque chose qui se trouve en dehors de la téléportation. Par exemple la corde fera très bien l'affaire elle a été employée par les créatures qui ont fouillé ces tunnels il y a de nombreux siècles.

Les cases marquées d'un P sont des puits. N'importe qui tombe dans ce puits subit 1D6+1 dommages. La sortie de ce secteur se trouve au fond du puits. Les guerriers doivent explorer le puits afin de la découvrir.

9. LES SABLES DU TEMPS.

Vous êtes dans un large hall dominée par un énorme sablier en verre posé sur une estrade au centre de la pièce. Les murs sont plats, mais dans chaque coin il y a des colonnes de marbre de hautes de 6 pieds dont l'utilité n'est pas claire. Vous notez que le sablier est arrêté.

Au-delà du sablier à l'extrémité la plus éloignée se trouve une petite pièce vide.

Les colonnes sont des statues magiques, voir leur profil dans les notes du Maître de jeu. Elles sont enchantées et elles protégeront le sablier contre n'importe quelle intervention. Si le sablier est touché choisir une colonne au hasard. Elle attaquera le guerrier le plus proche. Quand une colonne est défaite elle reviendra dans son coin, mais se régénérera et sera prête à combattre de nouveau immédiatement. Si le sablier est plusieurs fois menacé, deux ou plus des colonnes peuvent attaquer. Dans aucunes circonstances elles ne laisseront quiconque endommager le sablier.

Dès qu'un guerrier marchera sur une case devant la petite chambre, une voix désincarnée entonnera :

"Allez vous-en d'ici, passez votre chemin et ne dérangez pas ceux qui dorment"

La petite chambre est un autre piège à téléportation. N'importe qui entrant dans la pièce sera transporté à l'entrée. Si tous les joueurs optent pour cette ligne de conduite, alors les choses ne devraient pas être trop compliquées. Cependant, si seulement un guerrier est isolé, il devra recommencer le voyage périlleux de nouveau pour rejoindre les autres, de préférence envoyer les dehors boire un café ou ce qu'ils voudront. Déterminer combien de tours ce voyage prend, et puis annuler l'excédent en permettant aux autres de continuer. Par la suite, les joueurs devraient être réunies !

La sortie de la salle est sous le sablier. Une inspection minutieuse indiquera qu'il y a un espace creux en dessous. Lorsque vous déplacez le sablier, le sable commence à couler, un escalier est découvert menant vers le bas dans l'obscurité. Il peut facilement être poussé par un guerrier; les autres seront occupés à combattre les statues. A partir de cet instant, il est important de compter le nombre de tours que les guerriers prennent car cela affectera la force d'Arn dans la rencontre finale. Quand le sable commence à couler vous devrez vous faire pressant (en effet le temps presse), et essayer de les faire se dépêcher.

L'escalier mène vers le bas dans l'obscurité il y a un espace plus large en bas. Une odeur de décomposition vous agresse au bout de l'escalier. Vous pouvez entendre le faible bruit de l'eau ruisseler

10. PIÈCE DE LA BOUCHE.

Quand vous entrez dans la salle, vous voyez trois autres sorties. Chacune est en forme de tête énorme avec la bouche béante et les yeux rougeoyants faiblement. Les yeux semblent suivre tous vos mouvements dans la salle. Les passages du fond sont plongés dans l'obscurité.

Au centre de la salle se trouve un bassin rempli d'eau fétide. Un autre visage est placé dans le plafond au-dessus du bassin, sa bouche béante vomit lentement l'eau dans le bassin. Des stalactites ont commencé à se former autour de ses lèvres.

Le bassin et la bouche béante sont des leurres. Les guerriers ne pourront pas s'élever très loin vers le haut du passage béant de la bouche - il s'avérera trop glissant. N'importe qui qui essaye est susceptible de glisser dans le bassin fétide et contractera une maladie redoutable réduisant son endurance de 1 pour la durée de l'aventure. La même chose s'appliquera si n'importe qui décide de boire de l'eau (urgh).

Si les guerriers examinent les bouches d'entrée des tunnels, ils découvriront des inscriptions au-dessus de chacune d'elles: voûte droite - "La voie de la nuit", voûte gauche - "La voie sinistre" et la voûte du milieu "La voie droite". Quand les joueurs approchent (à moins qu'ils portent les médaillons de la crypte) les bouches se fermeront soudainement et une voix éclatante entonnera :

"Seulement les porteurs ou les porteurs désignés oints peuvent passer".

Les passages menant à partir de cette pièce sont plongés magiquement dans l'obscurité totale et suivent les règles énoncées plus tôt. Se rappeler de déplacer les figurines hors de la vue des joueurs. Chaque passage se compose d'une section de couloir, et se termine en impasse. Le P marqué sur les cases sont des pièges (lancement sur le tableau des pièges chausse-trappes). Si les guerriers font attention, leur permettre de les repérer sur un test réussi d'initiative sans modifications (ils devraient être habitués à rechercher ces pièges à ce jour). Cependant, s'ils ne prennent aucune précautions vous êtes libre de choisir les plus mauvais pièges ! Une inspection soigneuse du mur gauche de la voie droite indiquera une série de prises de main et de pied. Une courte ascension conduit les guerriers dans la pièce de :

11. LA CHAMBRE DU MAUVAIS ŒIL.

Cela vaut la peine de s'arrêter sur la description de cette pièce. C'est la pièce qui donne son nom au donjon, et elle doit être décrite dans toute sa terrible gloire.

Vous vous tenez à l'entrée d'une pièce terrifiante. Le plancher est une masse grouillante d'œils désincarnés qui palpitent et se tordent en vous fixant constamment. Il n'y a rien d'autre que de la haine pure dans leur regard fixe. Au centre de la chambre une colonne de crânes soutient un œil massif qui tourne lentement. Autour des murs il y a de nombreuses têtes vertes de serpent avec des langues rouges fluorescentes. À l'extrémité lointaine de la chambre se trouve un autre visage semblable à ceux de la pièce précédente. Sa bouche est complètement fermée et ses yeux sont caves.

S'ils s'enquêtent, vous devrez mentionner que les yeux de ce passage voûté ne luisent pas, et sont en fait de simples cavités creusées dans le sol.

La mer des yeux agit comme une créature qui cause la terreur 8. Les guerriers doivent réagir immédiatement ou subir des pénalités tandis qu'ils demeurent dans la chambre. En outre ils souffrent d'une réduction de 50% de leur mouvement tandis qu'ils s'enfoncent dans la mer jusqu'à la taille. En fait, la mer est une illusion si les guerriers n'y croient pas (faire un test de volonté à -1), ils récupèrent automatiquement de la terreur, et peuvent se déplacer normalement.

Les serpents géants d'autre part sont très vrais et attaqueront n'importe qui qui entre dans la salle; il y en a 20. Voir leur profil dans les notes du Maître de jeu. L'œil tournant est également très vrai. Quand les guerriers entrent dans la salle il regarde d'abord fixement le mur opposé, mais il tourne de 90 degrés à chaque tour. Tout guerrier qui est croisé par son regard fixe tandis qu'il est dans la chambre (pas les pièces latérales) est automatiquement frappé par un éclair d'énergie causant 2D6 dommages ignorant l'armure.

L'entrée du passage voûté de la bouche peut seulement s'ouvrir en plaçant les yeux du premier Hall dans les cavités orbitales vides de la sculpture.

12 : L'ANTICHAMBRE

La chambre qui se trouve devant vous, est sans aucun doute, un tombeau. Les murs sont garnis de sarcophages, et au centre se dresse un tombeau avec en énorme couvercle de pierre, d'un style très chargé, décoré de nombreux motifs d'œil.

Les murs sont plâtrés et peints avec le même style d'images que le reste du donjon. Du côté droit et sur les murs opposés sont encore peints des yeux et sur le mur gauche est peinte une énorme bouche béante, comme celles des passages voûtés que vous avez déjà vus.

Quand vous entrez dans la salle, les sarcophages commencent à s'ouvrir et le couvercle en pierre du tombeau commence à glisser. Il en bondit une silhouette encapuchonnée de noir armée d'un bâton ou brille un œil éclatant.

Heureusement pour les guerriers, seulement quelques-uns des sarcophages contiennent des monstres. Il y a 2 momies, la figure encapuchonnée est un spectre. Cette chambre n'est pas le sanctuaire d'Arn, mais sa dernière ligne de la défense. Le bâton est une imitation sans valeur.

Une exploration poussée du tombeau et des sarcophages ne rapportera que 100 pièces d'or. L'absence de trésor dans cette pièce, et le faux bâton devraient être suffisants pour convaincre les guerriers qu'il y a plus à découvrir. Pour trouver la porte secrète, les guerriers devront casser le plâtre des murs pour trouver une lourde porte exactement sous la bouche de la fresque murale. Cependant, Arn a un dernier tour dans son sac. Le plâtre a été gâché avec des granules de gaz empoisonné qui éclateront quand il sera dérangé.

N'importe qui cassant le plâtre souffrira automatiquement d'un effet du tableau ci-dessous. Les guerriers dans la même salle ont une chance d'éviter les effets. Faire un test d'initiative avec -1 de malus pour voir s'ils parviennent à couvrir leurs bouches et leurs yeux à temps. N'importe qui en dehors de la salle ne sera pas affecté.

- 1-2 Le gaz attaque vos yeux et cause une cécité partielle. Toutes les attaques sont à -1 pour frapper et -1 en dommages jusqu'à la fin de l'aventure.
- 3-4 Le gaz toxique cause 2D6 blessures ignorant l'armure et l'endurance. De plus, si les dommages vous emmènent à zéro Point de Vie, vous perdez un point de force de manière permanente (voir la page 84 du livre de Règles avancées).
- 5-6 Le gaz vous paralyse pendant 1D6 tours. Vous ne pouvez effectuer aucunes actions.

13. LES PORTES DE LA NON-VIE

En regardant par la porte vous voyez une salle avec des murs noirs et le sol en pierre grises. Une créature se tient au centre de la salle baignée dans la lumière multicolore qui émanent d'un œil découpé ou peint sur le plafond. Il y a de grandes chances que cette chose soit le créateur de cet endroit maudit. Dans sa main droite il tient une reproduction du bâton avec l'œil de l'antichambre, et dans sa gauche un crâne rougeoyant. Sa chair est ratatinée et noircie par l'âge, et les os dépassent de la chair sur ses mains, mais il semble habité par une vigueur artificielle.

Car il vous voit, il sursaute, lève son bâton et incante d'antiques mots malfaisants.

Enfin c'est Arn. C'est un Liche (voir le bestiaire page 114). Il possède le bâton de l'œil et le crâne de puissance. Le bâton compte comme son arme magique, et le crâne en tant qu'un de ses objets magiques. Déterminer son autre objet magique par un jet sur le tableau de la page 84 du livre des Règles avancées.

Le Bâton de l'Oeil : Quand Arn frappe avec le bâton de l'œil, il cause 4D6+5 blessures normalement. En outre, le bâton absorbe un point de Force. Le point de Force est récupéré à la fin de l'aventure. N'importe quel guerrier réduit à zéro point de Force devient un zombi sous la coupe d'Arn

Le crâne de la puissance : Quand un sort est lancé contre Arn, il peut utiliser le crâne pour essayer d'absorber l'énergie. Lancer 1D6, sur un résultat de 5 ou 6, le sort ne l'affecte pas. Si vous obtenez un 1, alors n'importe quelle énergie déjà stockée dans le crâne est de façon catastrophique libérée causant 1 point de dommages pour chaque point stocké dans le crâne à Arn et à n'importe qui à moins de 2 cases de lui, ignorant l'armure.

Arn n'a aucun intérêt à tuer les guerriers, mais prend plaisir à leur causer douleur et peur, et à se jouer de leur volonté pendant un moment. Cependant il est affaibli par le processus de transformation, aussi, il ne peut pas combattre longtemps. Diviser le nombre de tours que les guerriers ont mis pour parvenir à ce point depuis qu'ils ont déplacé le sablier par dix en arrondissant vers le bas. C'est le nombre de tours qu'Arn combattra. Si vos guerriers sont près d'atteindre ce point, alors vous pourrez limiter le combat par exemple à trois tours, sinon cela risque de finir dans un affreux bain sang. Il lancera alors une redoutable malédiction, qui fera s'ouvrir un sombre tunnel sur le côté opposé de la pièce. Il disparaîtra soudainement laissant seulement une voix désincarnée dire cette redoutable vérité :

"Adieu mes bons guerriers. Sans vous, j'aurais été emprisonné ici pour une éternité. Maintenant je suis ressuscité, et le remord de votre bonne action vous hantera. J'ai des plans pour vous, on se rencontrera encore."

Arn a laissé la majeure partie de son trésor derrière lui, prenant juste le bâton de l'œil et le crâne de la puissance. Une exploration poussée de la salle permet de découvrir une dalle mal scellée du pavement (test de force à + 1) sous laquelle est caché le butin suivant :

Déterminer les trésors en lançant deux fois pour chaque guerrier sur les tableau des trésors de salle de donjon (page 67 du livre de Règles avancées), une fois pour chaque guerrier sur le tableau d'objets magiques (page 69) et une fois pour chaque guerrier sur le tableau des trésors de pièces objectifs (page 72).

En outre chaque guerrier peut lancer autant de fois 1D6 qu'il le veut et multiplier le résultat par 10 pour déterminer la quantité d'or qu'il trouve. Cependant, s'il obtient un jet de 1, il ne trouve rien. A leur retour à la civilisation, ils reçoivent une récompense de 200 pièces d'or chacun pour avoir éradiqué la menace du tombeau

L'aventure est terminée, et le tombeau est exorcisé. Arn harcèlera les guerriers dans les années à venir. Il sera derrière de nombreuses combines et tous les mauvais complots. A vous de laisser courir votre imagination

TABLEAU DES MONSTRES

Type	Mouv	Com	Tir	Force	Endu	P.V	Initiat	Attaq	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Squelette	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	—	1D6	Armés avec des Arcs (1–3) des épées (4-6) . Peur 5. Régénération 1
Zombi	4	2	—	3	3	5	1	1	40	—	1D6	Peur 3
Araignée géante	6	2	—	S	2	1	—	1	15	—	1D6	Toile (1D3)
Rat Géant	6	2	—	3	3	1	4	1	25	—	S	Attaque suicide
Fantôme	4	2	—	—	3	16	3	1	—	—	Spécial	Gel 1. Peur 6. Immatérialité -1
Momie	3	3	—	4	5	40	3	2	450	—	2D6	Peur 7. Pourriture sépulcrale 1D3
Spectre	4	3	—	3	4	30	3	2	750	—	Spécial	Gel 2. Terreur 8. Immatérialité -1
Revenant	4	3	—	3	4	14	3	1	370	2	2D6	Peur 7
Seigneur revenant	4	4	—	4	4	35	4	2	650	2	2D6	Peur 8. Armure Magique. Arme magique.
Liche	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	—	4D6	Peur 10. Magie Nécromantique 3. Objets magiques 2 . Arme magique. Régénération 2.
Serpent géant	6	3	—	3	3	5	4	2	100	—	1D6	Poison. Attaque en groupe
Statue magique	4	3	—	3	6	15	3	1	200	—	2D6	Ignore les coups 5+
Gargouille	6	4	—	4	4	10	5	2	250	—	1D6	Vol. Peur 6. Attrape et lâche 2/1

Le mauvais oeil

Carte 1

Vers le premier Hall



1-Entrée

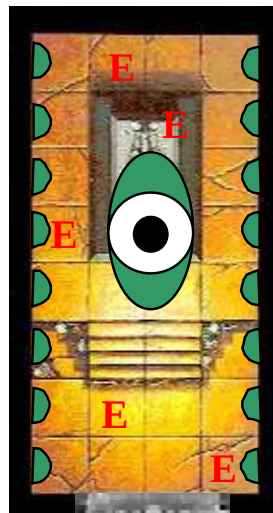


2-Labyrinthe d'entrée

5 - La Chambre de l'œil



6 - Crypte

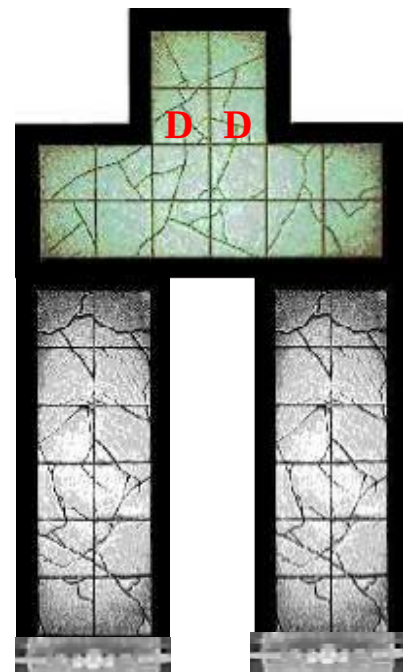


Descente
dans la
Crypte

Sortie
porte
verrouillée

Porte piégée

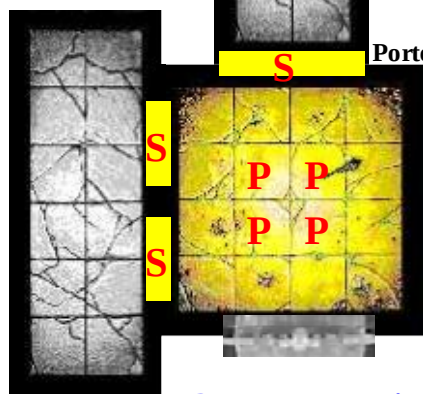
7 - Couloir des illusions



Fausse porte

Illusion

4 - L'escalier



3 - Le premier Hall

Porte dans le plafond

8 - Pièges et
téléportation

Porte secrète vers carte 2



Le mauvais oeil Carte 2

Illusion

8 - Piéges et téléportation

12 -Antichambre

13 - Porte de la non-vie

11 - Mauvais Oeil

9 - Les sables du temps

S'ouvrir avec les gemmes


Œil tournant

Passage secret

10 - Pièce de la bouche

Voie de la nuit

Passage montant

Voie droite

Passage avec les médaillons

Voie sinistre

Escalier



NAINS DANGEREUX

Rencontre avec des Nains

Par David Kay

Dave a vingt-quatre ans et est Australien de Brisbane, mais a passait sa scolarité en Ecosse (tout les Davids qui contribuent à des articles sont de la belle Ecosse ? je me demande ? - ED). Dave a joué à des jeux de GW depuis qu'il peut se rappeler (en d'autres termes, au moins depuis la nuit passée !). Warhammer est son jeu préféré bien qu'il apprécie également Warhammer Quest et Blood Bowl. Ses armées préférées sont les Bretonniens et une armée du Chaos de Nurgle.

Introduction

Cet article est le résultat de plusieurs parties qui ont été jouées dans une campagne où les guerriers ont dû explorer les ruines de plusieurs forteresses naines. L'ajout de nains a été rendu aussi facile que possible en employant les cartes d'événement vierges qui se trouvent dans la boîte. Les caractéristiques naines ont été jouées et examinées jusqu'au niveau six par huit guerriers différents et ont été jugées satisfaisantes. J'ai décidé d'inclure ces derniers dans toutes mes parties, et je pense que faire courir douze tueurs de Troll en colère dans un donjon casse les pieds à plus d'un. J'ai fait de mon mieux pour adapter les caractéristiques données aux nains dans les règles existantes autant que possible; en utilisant ignorer le coup et ainsi de suite. Les Runes d'armes sont des adaptations des Runes les plus faibles disponible dans Warhammer et les Runes d'objets donnent des bonifications valables à Warhammer Quest, telle que des points supplémentaires à l'Endurance d'un Tueur de Démon.

Le processus de rencontre avec des nains a été rendu aussi simple que possible. Il faut simplement que chacun se rappelle que pour les nains le souvenir de la guerre de la barbe est toujours vivace, même s'ils n'étaient pas là eux-mêmes. Je suis sûr que vous conviendrez que la rencontre avec des nains est un plus tout à fait logique puisque beaucoup d'aventures se déroulent dans les parties abandonnées de l'empire nain. Plusieurs des donjons que les guerriers explorent pendant leur recherche sont les ruines de la grande civilisation naine.

Les nains entrent souvent dans ces secteurs, cherchant à retrouver leurs trésors perdus ou à reprendre leurs places fortes. Les nains voient d'un mauvais oeil que d'autres pénètrent sur leur territoire qu'ils considèrent comme leur propriété,

pour piller et tuer (bien que ce soit pour tuer des gobelins plutôt que des nains). Une rencontre entre les nains et les guerriers peut finir de différentes manières. Habituellement les nains permettront aux guerriers de passer avec peu ou pas d'entrave, mais ceci n'est nullement assuré. Vous pouvez ajouter la possibilité de rencontrer des nains dans vos aventures de deux manières, la première pour pouvoir entrer dans un donjon de votre propre conception tenu par les nains, ou bien tirer alternativement des cartes d'événement nain si vous souhaitez que vos guerriers les rencontrent au cours de l'aventure.

Ici il y a des Nains

Quand les guerriers rencontrent un groupe de nains, lancer 1D6 et consulter ce tableau :

1. Exaspéré de la violation de leurs salles sacrées, les nains attaquent! Combattre normalement mais les nains obtiennent d'attaquer d'abord comme s'ils tendaient une embuscade.

2 - 3 Les nains regardent les guerriers de haut et en bas et leur regard est impressionnant. Leur chef exige un péage de 1D6x10 pièces d'or par guerrier pour le passage par les salles. Si quiconque refuse de payer, les nains attaqueront comme dans le 1 ci-dessus.

4-5- Les nains passent silencieusement leur chemin, ne proposant ni aide ni obstacle aux guerriers.

6. Reconnaisant les guerriers comme des camarades dans la grande lutte contre le mal, les nains donnent aux guerriers 1D3 rations et 1D3 bandages pour les aider dans leur recherche.

Appliquer les modificateurs suivants :
 + 1 pour chaque nain dans la bande de guerriers Tueurs compris.
 - 1 pour chaque elfe dans la bande de guerriers Danceurs de guerre et Rangers compris.
 - 1 s'il y a un guerrier de chaos dans la bande de guerriers (les nains sont bons pour les repérer !)

CAPACITÉS NAINES

Dans la liste il y a plusieurs caractéristiques de Tueurs de monstres « réservées aux nains ». Celles-ci sont expliquées ci-dessous :

Résistance magique. Ignore le coup.

Ces caractéristiques fonctionnent comme elles le font pour les monstres normaux. Le nombre donné représente le résultat sur 1D6 nécessaire pour réussir.

Dommages Des Tueurs (n) 6+

Les tueurs nains sont des guerriers experts, capables de tuer des monstres beaucoup plus forts qu'eux-mêmes d'un seul coup. Si un tueur réussit lors de son jet pour toucher un 6 naturel, il traverse alors la défense adverse; pour ce coup uniquement, il utilise la force indiquée entre parenthèses. Ainsi, un Tueur de géant qui a obtenu un 6 pour frapper causera 2D6+8 dommages (aïe !)

Rune d'Armure

Ceci signifie simplement que le nain porte une armure magique enchantée avec des Runes naines.

Rune d'Arme

Une arme naine peut avoir 1D3 Runes gravées dessus. Lancer pour déterminer combien de runes sont gravées sur l'arme, puis lancer sur le tableau ci-dessous pour déterminer les runes :

1. *Rune de découpage* : Un coup d'une arme gravée avec cette rune ignorera 1 point d'armure.
2. *Rune de frappe* : Chaque rune de frappe augmente de 1 la capacité de combat du porteur.
3. *Rune de fureur* : Le porteur gagne + 1 attaque pour chaque rune de fureur gravée sur l'arme.
4. *Rune de fendage* : Celle-ci ajoute + 1 à la force du porteur.
5. *Rune de parade* : le premier guerrier qui attaquera le porteur de cette rune perd 1 attaque pour cette phase de combat.
6. *Rune du destin* : Le premier coup d'une arme avec cette rune double les dommages causés.

Noter que les effets de ces runes sont cumulatifs ; donc deux Runes de fendage ignoreront 2 points d'armure et deux Runes du destin causeront le double des dommages pour les deux premiers coups (ils ne sont pas, toutefois cumulatif de tour à tour et ne se multiplient pas).

Rune d'Objets

Des nains plus importants ou plus héroïques portent souvent des objets ou talismans qui peuvent les aider dans le combat. Chaque objet peut avoir 1D3 runes gravées. Lancer sur le tableau ci-dessous pour déterminer quelles runes sont inscrites sur l'objet :

1. Rune de course : Cette rune double le mouvement du porteur.
2. Rune de la chance : Le porteur peut automatiquement ignorer le premier coup contre lui.
3. Rune de résistance : Le porteur peut ignorer les effets du premier sort lancé contre lui.
4. Rune de haine : Choisir aléatoirement un guerrier. Le porteur de cette rune essaiera d'attaquer ce guerrier dans la mesure du possible et aura + 1 pour le frapper.
5. Rune explosive : Quand le porteur de cette rune meurt, il explosera ! Entraînant 1D6+6 blessures pour chaque figurine se trouvant sur les cases adjacentes modifiées comme d'habitude par l'endurance et l'armure.
6. Rune de fer : Chaque Rune de fer augmente de 1 l'endurance du porteur.

Comment utiliser « rencontre avec les nains ».

Voici un exemple de rencontre que j'ai créé, complétez simplement vos cartes d'événements vierges à partir de celles fournies dans la boîte de base de Warhammer Quest. Vous êtes libre pour composer vos propres rencontres, selon ce que vos guerriers explorent : Les salles du trône, mines, salle du trésor, casernes, guildes, la liste est presque sans fin.

EXEMPLE DE RENCONTRE :

NIVEAU DE BATAILLE 1

1D6 + 2 Guerriers nains
 1D6 Tueurs de Troll
 1D6+1 Mineurs

NIVEAU DE BATAILLE 2

2D6 Guerriers nains
 1D6+4 Tueurs de Trolls
 1D6+3 Mineurs
 1 D6+ 1 Longues Barbes

NIVEAU DE BATAILLE 3

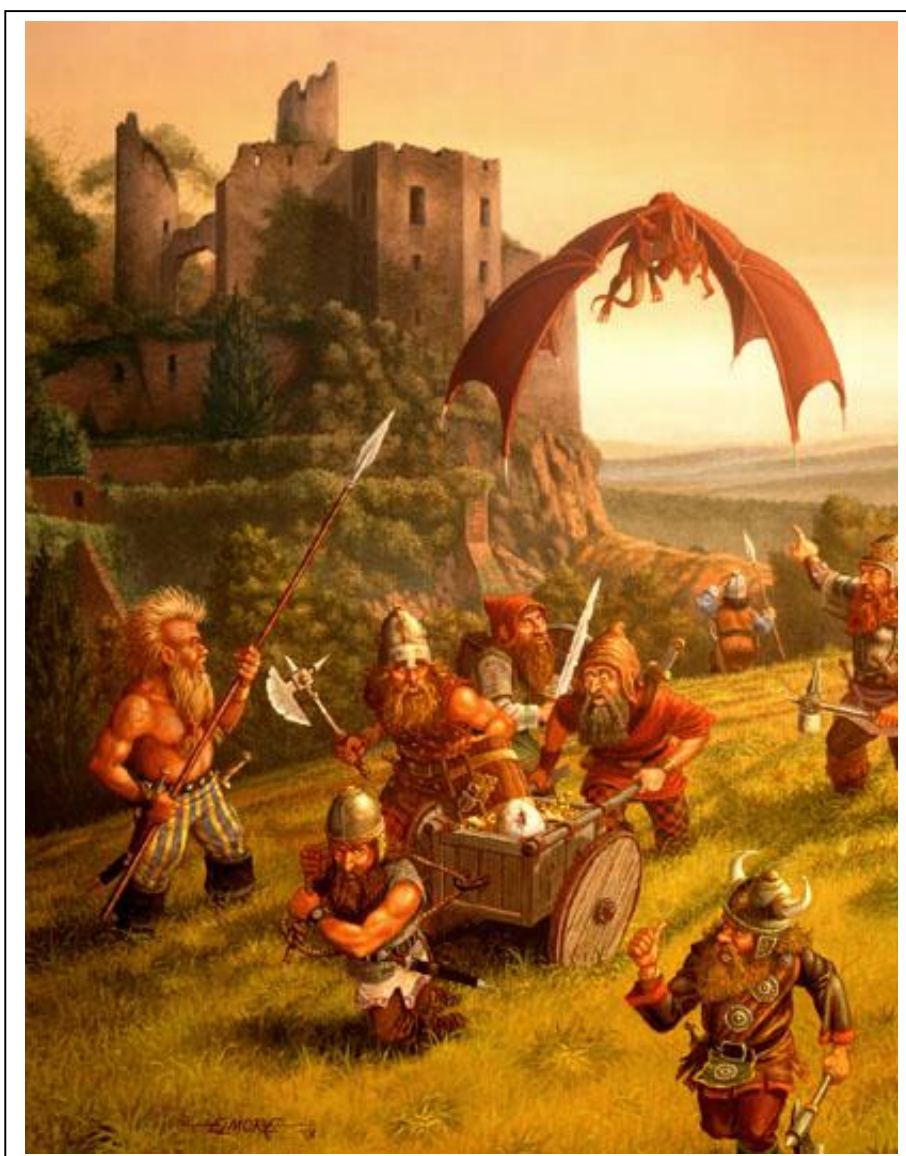
2D6 Tueurs de Trolls & 1 Tueur de Géant
 1D6+6 Mineurs
 2D6 Longues Barbes
 1D6+3 Brise-fer

Nous sommes toujours intéressés par toutes les histoires étranges et les mœurs obscures pour créer dans Warhammer Quest de nouveaux personnages, des mauvais, des confrontations, des villes et des continents entiers même...

Mais, personne ne veut nous envoyer tous les scénarios ou campagnes. Ils ne doivent pas être trop détaillés ou fonctionner pendant des décennies, juste quelques monstres qui cognent, mais avec une petite intrigue ! Eh bien, allons-y !

WARHAMMER QUEST NAINS

Nains	Mouv	Com	Tir	Force	Endu	P.V	Initiat	Attaq	Or	Armure	Dom	Règles spéciales
Nains	3	4	4+	3	4	5	2	1	110	1	1D6	Résistance magique 6+
Tueur de Troll	3	4	4+	3	4	7	2	1	110	—	1D6	Dommages de tueur (7) Résistance magique 6+
Mineur	3	4	4+	5	4	5	2	1	130	2	1D6	Résistance magique 6+ Arme à deux mains
Marteleurs	3	5	4+	4	4	7	3	1	150	2	½ 6+	Résistance magique 6+
Longue Barbe	3	5	4+	4	4	8	3	1	150	2	½ 6+	Résistance magique 6+
Brise-fer	3	5	4+	4	5	10	3	1	200	3	½ 6+	Résistance magique 6+ Rune d'arme
Champion	3	5	3+	4	4	12	3	2	480	3	2D6	Résistance magique 6+ Rune d'arme ; Rune d'armure.
Tueur de Géant	3	5	3+	4	4	16	3	2	630	—	2D6	Résistance magique 6+ Dommages de tueur (8) ; Ignore un coup 6 ; Rune d'arme;
Tueur de Dragon	3	6	2+	4	5	27	4	3	1360	—	2D6	Résistance magique 6+ Dommages de tueur (9) ; Ignore un coup 5+ ; Rune d'arme ; Rune d'objet
Héros	3	6	2+	4	5	22	4	3	1040	4	2D6	Résistance magique 6+ Ignore un coup 6 ; Rune d'arme; Rune d'armure
Seigneur	3	7	A	4	5	35	5	4	1600	4	2/3 5+	Résistance magique 6+ Ignore un coup 5+ ; Rune d'arme; Rune d'armure
Tueur de Démon	3	7	A	4	5	39	5	5	2100	—	3D6	Résistance magique 6+ Dommages de tueur (10) ; Ignore un coup 5+ ; Rune d'arme; Rune d'objet





LA PROGENITURE DES GRANDS ANCIENS

Par Mark Brendan & Andy Jones

Les règles pour les Hommes lézard dans Warhammer Quest voient finalement la lumière du jour malgré la volonté magique des seigneurs Mage-Prêtre les ait fait disparaître par télépathie hors des pages du White Dwarf n°205. L'article mystérieusement disparu est enfin révélé.

L'HERITAGE DES ANCIENS

Dans une époque très éloignée, qui s'est étendue jusqu'à l'antiquité, et dont les esprits humains ont du mal à appréhender la durée, les anciens sont arrivés dans un grand vaisseau argenté d'au-delà les étoiles. À l'aide de leurs serviteurs, les Slanns, ils ont développé plusieurs races primitives qui existaient dans le monde à ce moment-là, y compris les nains et les elfes, et par la suite les humains.

Ils ont également multiplié des reptiles et des amphibiens dans les jungles torrides de Lustrie, créant les races des Hommes lézard que nous connaissons maintenant. Après l'effondrement catastrophique de leur passage polaire qui a eu comme conséquence la création des terres dévastées du chaos, les anciens ont quitté le monde, laissant les Slanns accomplir leurs plans mystérieux.

SKINKS

Les Skinks ont été multipliés pour effectuer des tâches exigeant un degré de dextérité manuelle et de compétence au-delà de celle de la plupart des Saurus. Les Skinks sont plus petits, beaucoup plus agiles et intelligents que leurs plus grands frères. Au combat les Skinks se faufilent et esquivent, utilisant leur vitesse incroyable pour se placer hors de portée des ennemis et les harceler avec des flèches ou des javelots empoisonnés.

	Guerrier Skink	Champion Skink	Héros Skink
Points de Vie	2	8	15
Mouvement	6	6	6
Combat	2	3	4
Tir	4+	3+	2+
Force	3	4	4
Endurance	2	2	3
Initiative	4	5	6
Attaque	1	2	3
Or	45	200	520
Armure	-	-	1
Dommages	1D6	1D6	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerrier Skink	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Champion Skink	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Héros Skink	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles spéciales :

Guerrier Skink : Esquive 6+

Champion Skink : Esquive 6+ ; Jamais bloqué

Héros Skink : Esquive 6+ ; Jamais bloqué ; Arme magique

CAMELEON SKINKS

Le caméléon Skink est rare et énigmatique. Ils sont maintenant presque éteints, la façon de les engendrer ayant été perdue il y a des siècles. Les survivants de cet épisode tragique de l'histoire Skink errent solitaires dans la jungle. De temps en temps, ils font une incursion dans les villes des Hommes lézard pour offrir leurs compétences uniques de furtivité et de tactique mortelle d'embuscade partout où on l'exige.

	Skink Caméléon
Points de Vie	24
Mouvement	6
Combat	4
Tir	2+
Force	4
Endurance	4
Initiative	7
Attaques	3
Or	1020
Armure	2
Dommages	2D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skink Caméléon	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales (Caméléon Skinks) Esquive 5+, Arme Magique ; Jamais bloqué ; Embuscade Magique 4+, Assassinateur 6+

SHAMAN SKINK

Les premiers parmi les Hommes lézard à reconnaître la déité du serpent, Sotek, étaient les Skinks. Ignoré d'abord par les Slanns et traité d'idolâtres, les Skinks ont développé le culte de Sotek en secret de leurs frères. En conséquence, ces Skinks ont développé les sources magiques de leur religion, et ainsi sont apparus les Shamans Skinks.

	Shaman
	Skink
Points de Vie	10
Mouvement	6
Combat	2
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	5
Attaque	1
Or	560
Armure	1
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Shaman Skink	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales (Shaman Skink) Esquive 6+ ; Magie Skink ; Objet Magique ;

MAGIE SKINK

Au début de chaque phase des monstres, un Shaman Skink peut lancer un sort. Lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous :

1. **Incantation** : échouée. Les capacités du lanceur Skink sont insuffisantes et aucun sort n'est lancé dans cette phase des monstres.
2. **Aérolithe** : Choisir un guerrier sur la même section de plateau, ce guerrier subit 2D6 blessures.
3. **Guérison** : Le Shaman peut récupérer 1D6 blessures. S'il n'est pas blessé, il guérira 1D6 blessures sur le monstre qui a perdu le plus de blessures sur la même section de plateau.
4. **Malédiction** : Tous les guerriers souffrent une pénalité de -1 pour frapper jusqu'à la phase suivante des monstres.
5. **Bouclier** : Tous les monstres sur la même section de plateau que le Shaman reçoivent « ignore le coup 4+ » contre toutes les attaques jusqu'au début de la phase suivante de monstre.
6. **Transport instantané** : Permet au Shaman de se déplacer immédiatement sur une autre case devant les guerriers.

SAURUS

Les guerriers Saurus sont de grands reptiles puissants, multipliés très probablement à partir d'un ancêtre de Lustrie par les grands anciens. Leur esprit lent et leur accès d'agressivité explosive font des Saurus des guerriers redoutables et les gardes idéaux pour les Slanns, mais ils sont inadaptés à la plupart des autres tâches.

	Guerrier Saurus	Champion Saurus	Héros Saurus
Points de Vie	4	10	18
Mouvement	4	4	4
Combat	3	4	5
Tir	-	-	-
Force	4	5	5
Endurance	4	4	5
Initiative	1	2	3
Attaques	2	3	4
Or	110	320	820
Armure	-	1	2
Dommages	1D6	1D6	2D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerrier Saurus	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Champion Skink	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Héros Skink	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Règles spéciales :

Guerrier Saurus : Ignore un coup 6+

Champion Saurus : Ignore un coup 6+

Héros Saurus : Ignore un coup 5+ ; Armure

Magique ; Arme magique

GARDE du TEMPLE SAURUS

La garde de temple se compose de corps de guerriers Saurus d'élite choisis pour leur force et leurs prouesses au combat. Ces soldats sont chargés de la protection des grandes villes-temple des Hommes lézard, et d'assurer plus spécifiquement le bien-être du prêtre Mage Slann qui réside dedans.

	Garde du Temple
Points de Vie	7
Mouvement	4
Combat	4
Tir	-
Force	4
Endurance	4
Initiative	2
Attaques	2
Or	200
Armure	1
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Garde du temple	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales (Garde du temple) Ignore un coup 6+

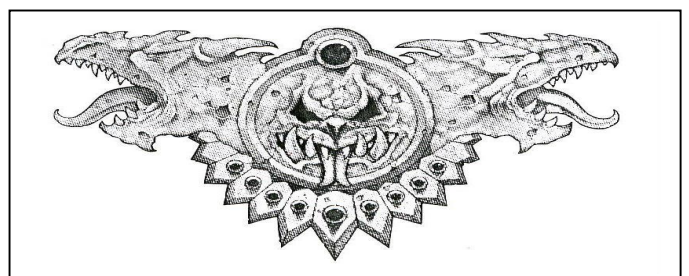
KROXIGOR

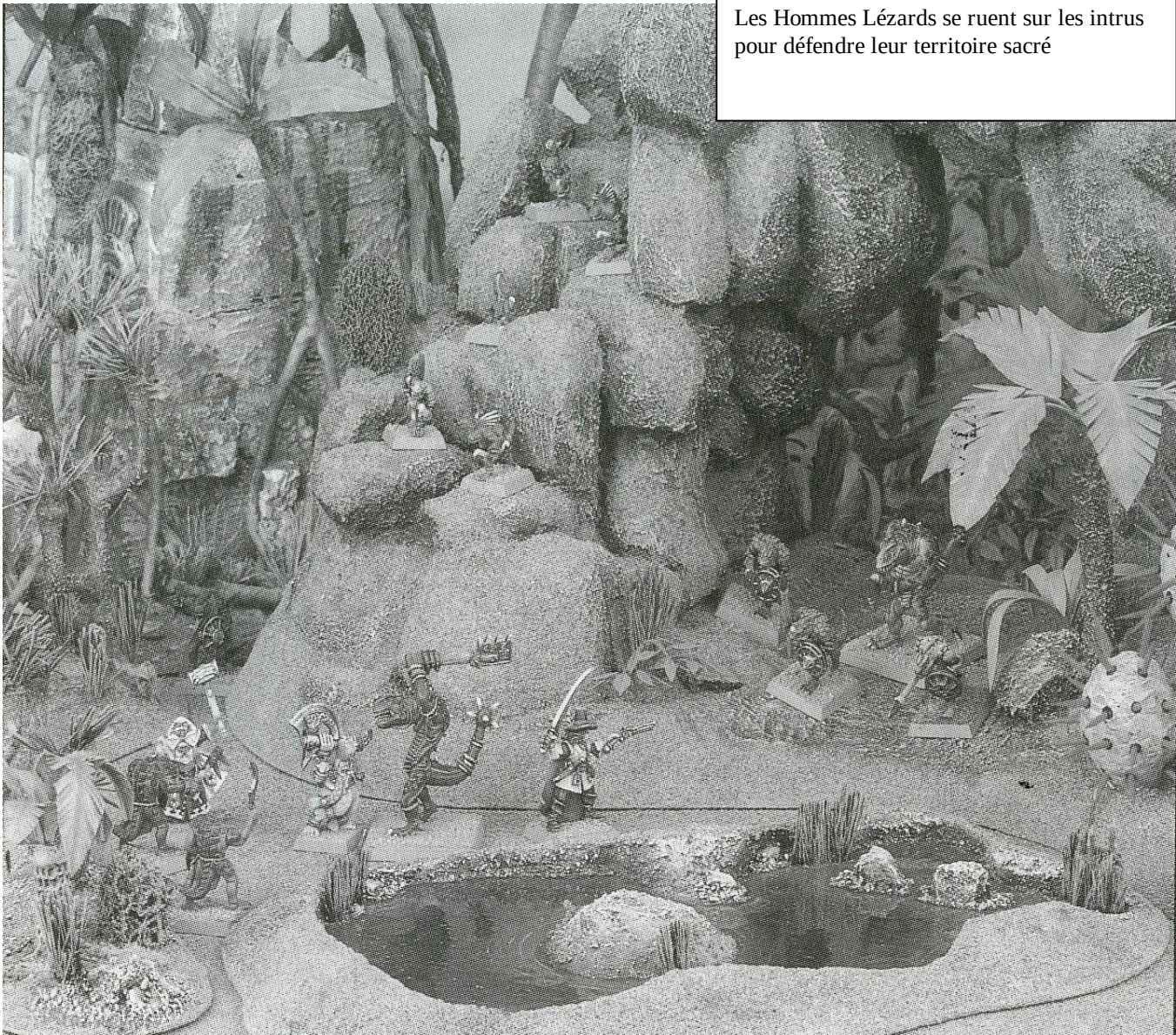
Kroxigor sont des créatures effrayantes liées aux Saurus. Leur force étonnante leur a donné un rôle principal dans la construction des villes-temple, à cause des lourds fardeaux qu'ils sont capables de porter. Les kroxigors sont des créatures relativement rares et ont l'esprit encore plus lent que leurs cousins Saurus.

	Kroxigor
Points de Vie	12
Mouvement	6
Combat	3
Tir	-
Force	5
Endurance	4
Initiative	1
Attaques	3
Or	500
Armure	1
Dommages	2D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kroxigor	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Règles Spéciales (Kroxigor) Ignore un coup 6+ ; Peur 4





Les Hommes Lézards se ruent sur les intrus pour défendre leur territoire sacré

MAGES-PRÊTRES SLANN

Les antiques et mystérieux Mages-prêtres consacrent leurs vies entièrement à la contemplation de l'univers et à l'accomplissement des plans des grands anciens. Ils n'ont aucun temps ou intérêt pour le monde physique, et sont transportés sur de grands palanquins par la garde du temple. Leur puissante magie leur permet de commander par télépathie les gardes, coordonnant leurs actions pour combattre comme une seule entité, ainsi le palanquin entier est traité comme un seul ennemi.

	Mage prêtre	Champion Mage prêtre	Héros Mage prêtre	Seigneur Mage prêtre
Points de Vie	28	35	54	75
Mouvement	4	4	4	4
Combat	3	4	5	6
Tir	6+	5+	4+	3+
Force	4	6	6	6
Endurance	4	4	5	5
Initiative	2	3	5	6
Attaques	3	4	6	8
Or	1150	2400	4250	5500
Armure	3	3	3	3

Dommages 1D6 2D6 2D6 3D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mage prêtre	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Champion Mage	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Héros mage	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Seigneur mage	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Règles spéciales :
Mage Prêtre : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 1 ; Grand monstre

Champion Mage : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 2 ;Objet magique ; Résistance magique 5+ ; Grand monstre

Héros Mage : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 3 ;Objet magique ; Dissipation magique 5+ ; Grand monstre

Seigneur Mage : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 4 ;Objet magique x 2 ; Arme magique ; Dissipation magique 4+ ; Grand monstre.

MAGIE SLANN

Au début de chaque phase des monstres où un Mage-prêtre Slann peut lancer un ou plusieurs sorts ; lancer le nombre approprié de dés pour déterminer ceux qui sont lancés :

- 1. **Convocation Ardente.** Choisir aléatoirement un guerrier sur la même section de plateau que le lanceur. Le guerrier subit immédiatement 1D6 blessures par niveau du Mage-prêtre.
- 2. **Drains magique.** Aucun sort ne peut être lancé jusqu'au début de la phase des monstres suivante.
- 3. **Protection.** L'aura du Mage-prêtre prolonge par télépathie sa zone protectrice conférant les capacités de « ignorer coup 4+ » sur le monstre qui a la plus haute valeur en or (autre que lui-même) sur la même section de plateau. Ceci reste actif jusqu'à la phase des monstres suivante.
- 4. **Impasse.** Choisir aléatoirement un des objets magiques des guerriers actuellement sur le plateau. Cet objet ne fonctionnera pas avant la phase des monstres suivante.
- 5. **Bénir.** Tous les monstres sur la même section de plateau que le Mage-prêtre reçoivent + 1 pour frapper pour la durée de cette phase des monstres.
- 6. **Aide.** Le Slann emploie le lien télépathique pour appeler des renforts. Produire aléatoirement un groupe de monstres pour ce niveau de donjon et les placer sur le plateau selon les règles normales. Ils peuvent attaquer pendant cette phase des monstres.

SANG FROID

Ces grands, reptiles secs et pelés sont élevés en couveuse, plutôt qu'engendrés comme la majeure partie des Hommes-lézard. Leur intellect est très rudimentaire, et ils ne sont que des animaux secondaires. Ils sont employés par les Skinks au combat comme monture de cavalerie. Ils errent également en meute à l'intérieurs des villes-temple, déchirant et démembrant tous les intrus qu'ils rencontrent. Ils sont extrêmement agressifs et assoiffés de sang, un trait qui fait d'eux la bête de guerre favorite des Hommes-lézard et aussi des elfes noirs de la partie nord du continent.

	Sang froid
Points de Vie	6
Mouvement	8
Combat	3
Tir	-
Force	4
Endurance	4
Initiative	1
Attaques	2
Or	100
Armure	-
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kroxigor	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

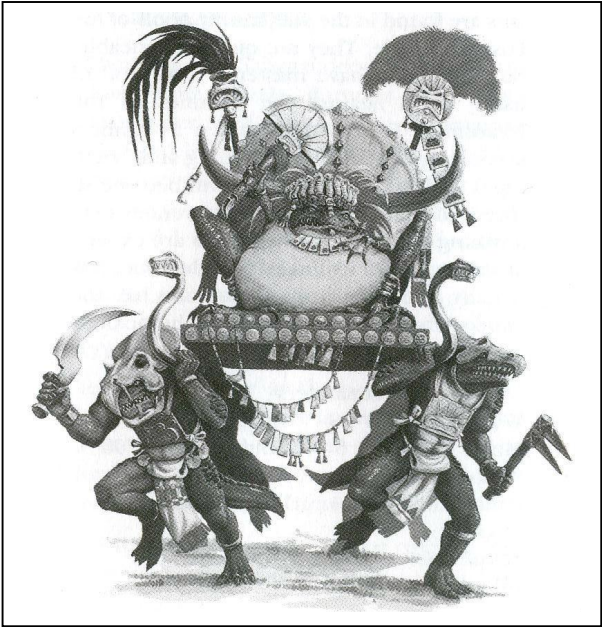
Règles Spéciales (Sang froid) Peur 3 ; Ignore un coup 6+; Stupidité 5+*.
*Les Sang-froid deviennent sujets à la stupidité s'il n'y a aucun Skink sur la même section de plateau.

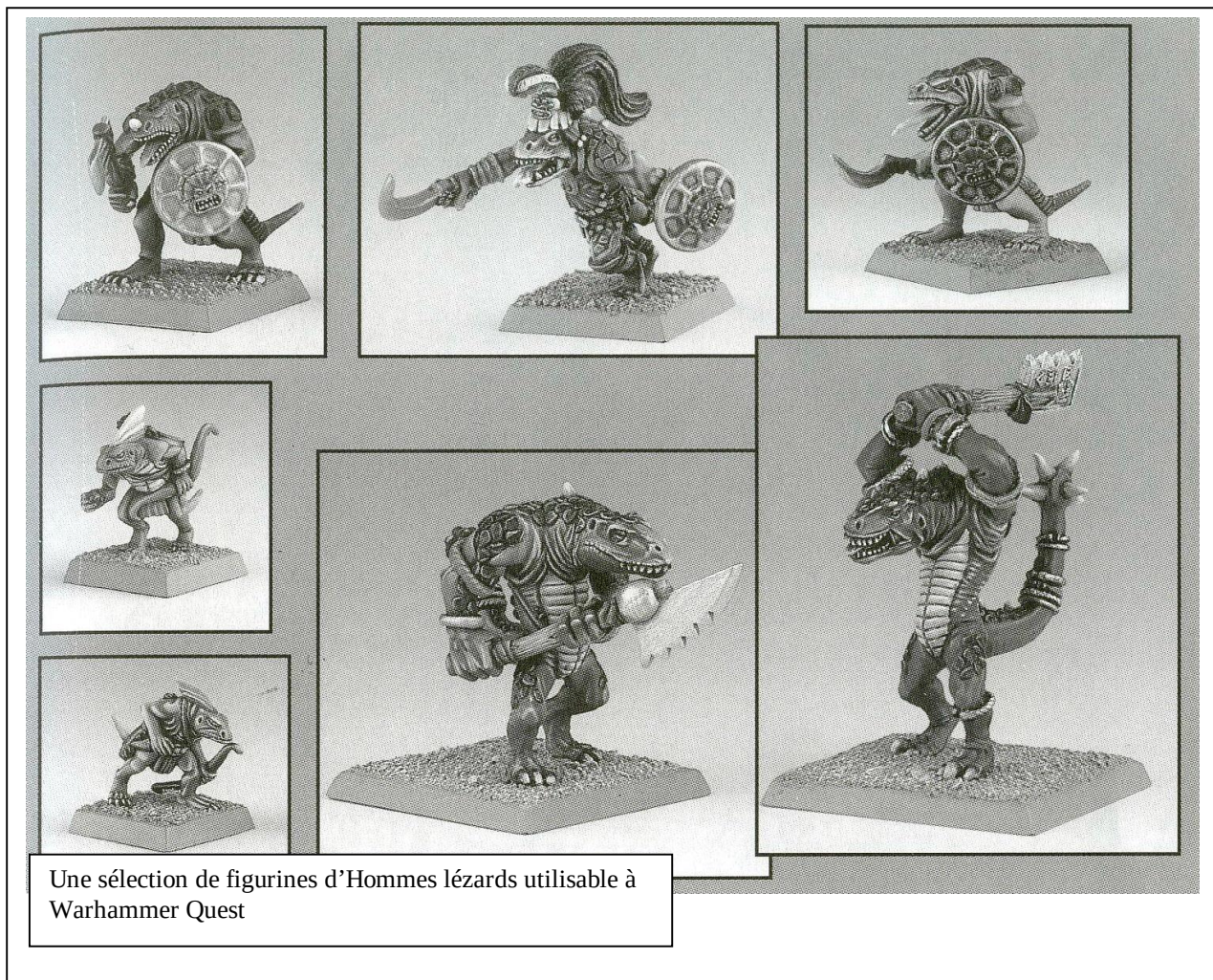
SALAMANDRES

Ces énormes et mauvais amphibiens se trouvent dans les bassins immobiles et sombres de la jungle de Lustrie. Ils sont tout à fait indomptables, mais les Skinks ont maîtrisé une méthode pour les employer contre les ennemis des Hommes-lézard. Quatre Skinks connu sous le nom de coureurs accompagnent le monstre, l'aiguillonnant et l'irritant avec des lances. La bête deviendra si exaspérée qu'elle crachera son venin corrosif sur tout ce qui bouge. Les Skinks sont experts à rester hors de sa ligne de feu, donc c'est habituellement les ennemis malheureux des Skinks qui sont couverts de venin.

	Salamandre										
Points de Vie	28										
Mouvement	6										
Combat	3										
Tir	4+										
Force	4										
Endurance	4										
Initiative	2										
Attaques	3										
Or	700										
Armure	1										
Dommages	3D6										
Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kroxigor	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6	

Règles Spéciales (Salamandre) Peur 6 ; Ignore un coup 6+; Salive venimeuse; Stupidité 5+*.
*Les Salamandres deviennent sujets à la stupidité s'il n'y a aucun coureur Skink sur la même section de plateau.





COUREURS SKINK

Les coureurs Skink ont la tâche incroyablement dangereuse d'accompagner les Salamandres dans la bataille. Ils portent des lances et leur travail est d'aiguillonner et tenter de diriger la Salamandre vers des intrus jusqu'à ce qu'elle attaque et qu'elle crache son venin sur eux.

	Coureur Skink
Points de Vie	2
Mouvement	6
Combat	2
Tir	4+
Force	3
Endurance	2
Initiative	4
Attaque	1
Or	45
Armure	-
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kroxigor	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales (Coureur Skink) Esquive 6 ; Guide les Salamandres

RÈGLES SPÉCIALES DES MONSTRES

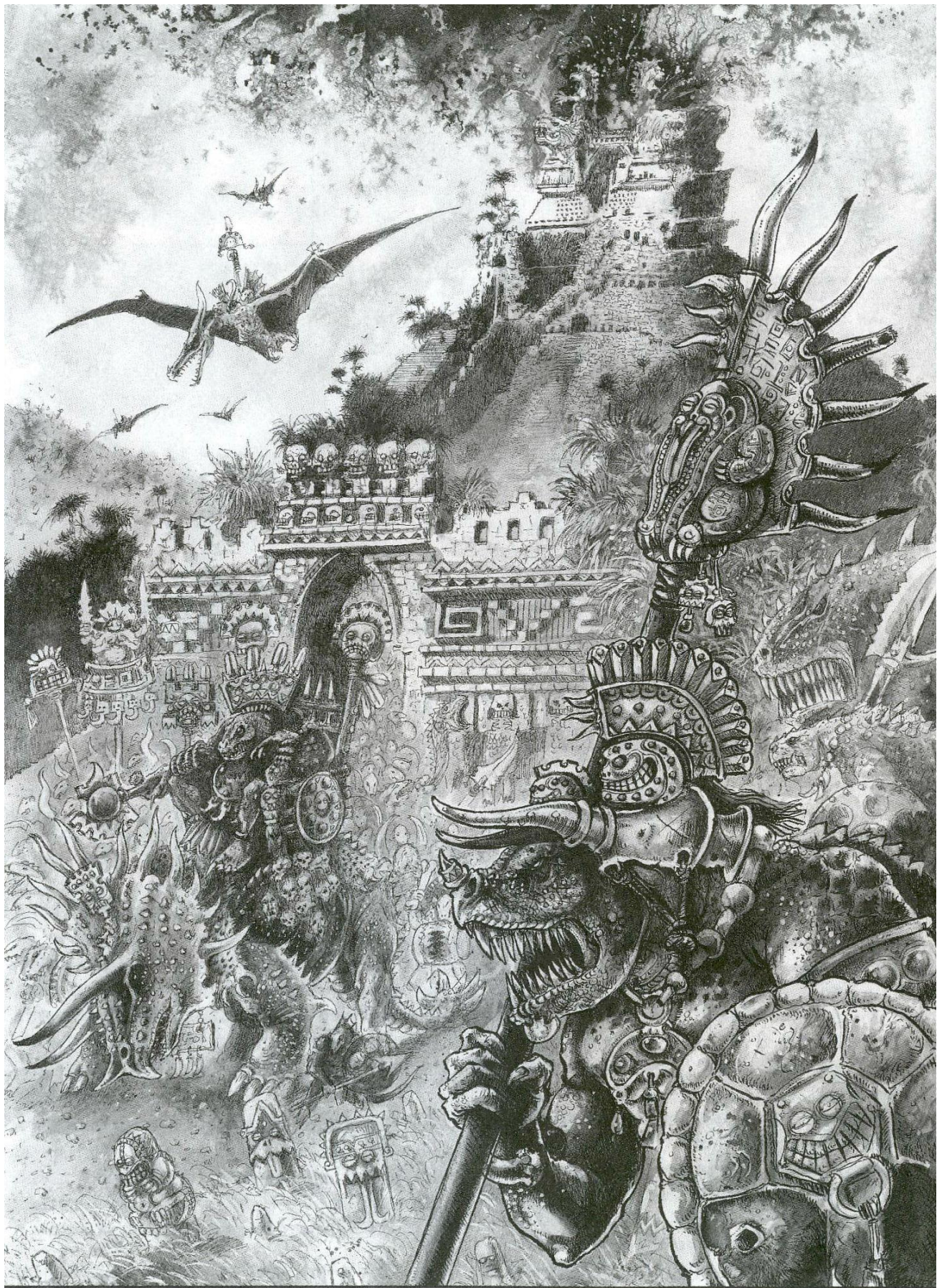
Les règles imprimées ci-dessous s'utilisent avec certaines des créatures précédemment mentionnées dans cet article. Cependant, il n'est pas interdit de créer vos propres monstres et d'employer ces règles. Vous pourrez même les employer pour certains des monstres déjà dans le jeu, si elles sont appropriées. Par exemple, la règle de stupidité est un très bon choix à utiliser pour les Trolls. Allez voir dans les livres d'armée de Warhammer pour savoir ce qui est le plus approprié dans chaque cas.

POISON DE SKINK

Les dards et les pointes de flèche des Skinks sont plongés dans les venins mortels distillés à partir des grenouilles et des insectes de Lustrie. Un guerrier touché par une telle arme doit immédiatement lancer 1D6 et ajouter son endurance. S'il obtient 7+ il ne se passe rien de plus. Si son jet échoue, il subit 1D3 blessures supplémentaires. Le poison Skink causes des dommages mortels.

SALIVE VENIMEUSE

Choisir aléatoirement un pion de guerrier, lancer 1D6 sur la capacité de tir des Salamandres pour frapper. S'il est touché, le guerrier subit 2D6 blessures sans modificateur pour l'armure, et les guerriers dans les cases adjacentes subiront également 1D6 blessures sans modificateur pour l'armure.





La richesse légendaire des ruines des villes-temple de Lustrie a aveuglée beaucoup d'aventurier qui connurent un sort malheureux...

AIGUILLON A SALAMANDRE

En plaçant une Salamandre sur le plateau, placer quatre coureurs Skinks avec chaque Salamandre. Les Skinks ont la tâche dangereuse de déranger délibérément d'énormes monstres prédateurs. Si le jet de dés de la Salamandre pour toucher avec sa salive venimeuse, est un 1, cela indique qu'au lieu de cracher son venin, la bête a, à la place, attaqué ses tourmenteurs Skinks, avalant l'un d'entre eux d'un seul coup!

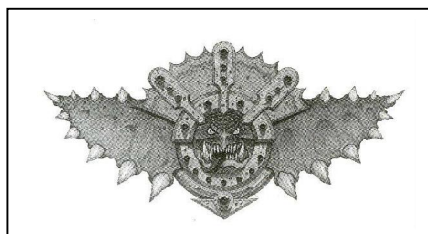
STUPIDITÉ

Déterminer la stupidité au début de chaque phase de monstre. Lancez 1D6, un résultat de n+ indique la stupidité. Lancer un autre D6 sur le tableau suivant pour déterminer les actions du monstre ce tour :

1-3 Choisir aléatoirement un pion de guerrier. Ce tour, la créature essaiera d'attaquer ce guerrier. La déplacer vers le guerrier à la moitié de son taux de mouvement. Si elle l'atteint, elle peut attaquer normalement, autrement elle ne fait rien.

4-6 Complètement déconcerté par toute cette excitation, le monstre s'assied simplement sur le plancher, clignant des yeux complètement coupé de son environnement. Il ne peut pas se déplacer ou faire aucune attaque ce tour et les guerriers ne sont pas comptés comme étant bloqués par lui pendant la prochaine phase des guerriers.

Vous disposez maintenant des profils pour l'utilisation des énigmatiques Hommes lézard pour vos parties de Warhammer Quest. Pour employer ces derniers, vous pouvez les transcrire sur des cartes d'événement vierges de Warhammer Quest. Quand vous avez fait ceci, vous pouvez constituer une troupe convenable avec les figurines que vous possédez. Par exemple, la garde du temple utilise souvent des hallebardes, quelques guerriers Saurus utilisent des lances, et la plupart de Skinks ont une préférence pour les armes de jet : javelots et arcs avec flèches empoisonnées. Dans votre paquet de cartes d'événement pourquoi ne pas utiliser des cartes plus exotique comme nous en avons publié dans le passé, par exemple le puits de serpent. Les plus aventureux parmi vous pourraient même écrire leurs propres aventures situées en Lustrie ou dans les terres du sud. Celles-ci pourraient faire partie d'une campagne impliquant les articles que nous avons publiés sur le voyage aux royaumes perdus dans les n° 196 et 197 de White Dwarf, ou utilisé en même temps l'article sur la Lustrie publié plus avant dans cette compilation. Que votre lanterne jamais ne s'éteigne ! Bon jeu.





GRONDEMENT DANS LA JUNGLE !

Par Paul Gibbon

Pour faire suite à la progéniture des Grands Anciens, Paul nous a envoyé ses règles spéciales pour les événements et les trésors de Lustrie basés sur les règles parues dans les White Dwarfs anglais n° 196 et 197. Ceux-ci comprennent quelques règles, ajoutant de nouveaux lieux d'approvisionnement et de nouvelles règles pour les tavernes. Comme si ce n'était pas assez, il a également inclus un nouvel ensemble d'événements, de déplacement et une mini-campagne!

POPULATIONS DE LUSTRIE

La lointaine Lustrie est beaucoup moins peuplée que le vieux monde. Les elfes et les humains ont établi quelques villes et ports côtiers, et il y a quelques établissements dispersés au plus profonds de la jungle où vivent des indigènes et des colons. Ils sont sous le danger constant des orques indigènes, les Hommes-Lézards et des tribus d'humains sauvages qui vivent dans la jungle. Atteindre un établissement prend le temps suivant :

Village : 1D3 semaines

Ville : 1D6 semaines

Cité : 1D6+2 semaines

Port de mer : 1D3+6 semaines

Aucune de ces colonies n'a de centre de formation, aussi si les guerriers veulent passer au niveau supérieur, ils devront retourner dans le vieux monde d'abord !

	Village	Ville	Cité	Port
Alchimiste	Non	Non	Non	Non
Temple	Non	Non	Oui	Oui
Archerie	Oui	Oui	Oui	Oui
Forgeron	Non	Oui	Oui	Oui
Poudrerie	Non	Non	Non	Non
Ecurie	Oui	Oui	Oui	Oui
Embarcadère	Non	Non	Non	Oui
Guérisseur	Oui	Oui	Non	Non
Tripot	Non	Non	Oui	Oui
Quartier nain	Non	Non	Non	Non
Quartier elfe	Non	Non	Non	Oui
Armurier	Non	Non	Oui	Oui

En outre, quelques autres lieux sont restreints. Le tableau ci-dessus indique ce qui peut être trouvé et où. Il n'y a pas d'endroits spéciaux à certains guerriers, tels que la chapelle de Graal, mais tous ont un bazar. S'il y a un magasin vous pouvez acheter des articles normalement. Cependant, des

articles exotiques sont en vente qui ne sont pas disponibles dans le vieux monde.

BAZARD

Poison Antidote: (BENS)

La bouteille contient 1D6 doses et elle peut être employée à tout moment pour guérir un guerrier de la pénalité d'endurance s'il est réduit à 0 point de vie par une attaque au poison.

Coût: 100 pièces d'or. Disponibilité: 6+. Pas de revente -

Carte : (BENS)

Un guerrier peut consulter la carte dans n'importe quel donjon pour voir s'il se trouve dans le secteur que la carte indique. Le guerrier peut la regarder plusieurs fois dans une aventure. Lancer 1D6 chaque fois que la carte est consultée.

1 : C'est un article truqué. Jeter la carte et ajouter 1D3 cartes sur le dessus du paquet de cartes du donjon.

2-5 : Rien de familier. La carte n'est d'aucune utilisation ici mais peut être encore employée.

6 : Trésor devant ! Quand tous les événements de la prochaine salle de donjon seront résolus, jetez la carte et prenez 1D6 cartes trésor, à se partager entre les joueurs.

Coût: 100 pièces d'or. Disponibilité 11.

Revente: 40 PO -

ARCHERIE

1D6 Flèches empoisonnées: (BE)

Inflige 1D6+4 blessures. Si vous lancez 4+ de dommages, les blessures ne sont pas modifiées par l'endurance ou l'ignorance de la douleur.

Coût: 30 Disponibilité: 8+. Pas de revente -

FORGERON

Machette: (BENS)

Cause 1D6+ Force blessures. 1 pour toucher.
Coût: 20 PO. Disponibilité: 5 +. Revente: 20 PO

Couteau de chasse :

Cause 1D6+ 1 blessures. Peut être caché.
Coût: 50 PO Disponibilité: 3+ Revente: 5 PO

Sarbacane :

-1 pour toucher, Cause 1D6+ 1 blessures. Les dards peuvent être facilement fabriqués et les munitions ne doivent pas être achetées.
Coût: 50 PO. Disponibilité 6+ : Revente: 5 PO

MARCHAND D'ANIMAUX :

Les animaux d'équitation utilisés en Lustrie sont plutôt bizarres. Vous pouvez importer des mules ou des chevaux du vieux monde, mais vous devrez payer pour cela. Pour connaître le coût, lancer 2D6 et multiplier le prix d'achat dans le vieux monde par le résultat. C'est ce qu'ils coûtent en Lustrie.
NOTA: Vous pouvez remplacer les animaux normaux par des montures locales:

Monture Sang Froid : (BES)

Réduit votre temps de voyage de 2 semaines. Coûte 2 pièces d'or par jour pour l'alimentation.
Coût: 800. Disponibilité: 7+ Revente: 80

Éléphant De Guerre: (BENS)

Réduit votre temps de voyage de 2 semaines. Coûte 10 pièces d'or par jour pour l'alimentation.
Ajoute + 2 à tous les lancements de combat pendant vos voyages.
Un palanquin assez grand pour porter quatre guerriers et leur équipement coûtera 300 pièces d'or de plus.
Coût: 1500 PO. Disponibilité: 10+.
Revente: 150 PO

GUERISEUR

Toutes les communautés indigènes même les plus petites ont un sorcier- guérisseur. Son rôle est de traiter les maladies, prévoir le futur et lancer des sortilèges sur les gens qui le regarde de travers. Beaucoup ont de vrais pouvoirs magiques et ils peuvent aider les guerriers de nombreuses façons... pour un certain prix, naturellement.
Un guerrier peut obtenir n'importe lequel de ces objets suivant. Une fois qu'ils sont achetés, les articles ne peuvent ni être repris, ni être revendus. Cependant, ne pas lancer pour la disponibilité, ils ont toujours exactement ce que leur client désire; cela fait peur!

Breuvage magique :

Vous pouvez acheter autant de breuvages magiques comme vous le voulez et les boire à tout moment. Lancer alors 1D6 pour voir exactement ce que vous avez au juste bu.

1 : Breuvage magique d'amour. Aucun effet !

2 : Breuvage magique de force. Tous les jets de dommages que vous lancez dans le prochain tour cause 1D6 blessures supplémentaires.

3 : Breuvage magique de fureur. Tant qu'il y a des monstres sur la même section de plateau, vous devenez Bersek comme le barbare, à moins que vous ne soyez le barbare, dans ce cas vous avez droit de faire deux essais.

4 : Breuvage magique curatif. Vous regagnez 2D6 points de vie.

5 : Breuvage magique d'invisibilité. Vous devenez invisible ce tour, et rien ne peut vous attaquer. Vous pouvez attaquer normalement.

6 : Breuvage magique de sommeil. Placer votre guerrier dans un coin tranquille pour une petite sieste de 1D6+1 tours. Vous avez alors reconstitué votre capital de points de vie.
Coût : 200 pièces d'or chacun..

Bonne aventure :

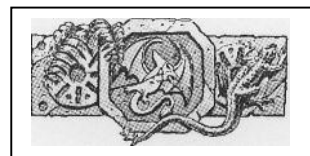
Dans le prochain donjon, vous pouvez employer la prévision pour éviter un piège.
Coût: 1D6 x10 pièces d'or.

Charme de sorcier :

Vous pouvez employer ce sort une fois par donjon pour forcer un monstre à relancer une attaque réussie. Le deuxième jet compte.
Coût : 250 pièces d'or.

Poupée vaudou :

Vous pouvez employer ce sort une fois par donjon sur un monstre sur la même section de plateau. Elle cause 2D6 blessures, sans aucun modificateur pour l'endurance, l'armure ou la capacité à ignorer la douleur ou un coup. Si la cible a une résistance magique elle peut l'employer avec un modificateur de -1. Si vous obtenez un double 1 ou 6, la poupée ne peut plus être utilisée
Coût : 300 pièces d'or.



TAVERNES DE LUSTRIE

Lancer 2D6 et ajoutez ou déduisez tous les modificateurs du tableau de la taverne du livre de règles avancées.

2 : Un homme au regard fuyant approche votre guerrier et veut lui vendre une carte de la ville perdue de Xahnaddralailana pour 1D6x100 pièces d'or ou un trésor d'au moins la même valeur.
Lancer 1D6 quand vous atteignez la salle objectif de votre prochaine aventure :

1-3 : Rien ici ! Aucun trésor n'est ici excepté 1D6 pièces d'or (à partager entre les guerriers.)

4-5 : Le trésor normal peut être trouvé ici.

6 : Vous avez de la chance, il y a trésor supplémentaire ici. Chaque guerrier fait un jet sur le tableau des trésors de pièce de donjon, en plus du trésor normal.

3 : Après une nuit agréable à boire, vous trébuchez dehors, pour trouver une corde inoccupée où votre animal était attaché. Votre monture a été volée ; rayez-le de votre feuille de marque.

4 : L'ivresse de la nuit s'estompe dans une vision floue d'alcool. Le matin, les autres guerriers sont appelés à la prison locale pour identifier un aventurier qui a été arrêté à trois heures du matin, chantant une chanson à boire dans la rue fort et mal.

5 : L'aubergiste vous tape sur l'épaule et dit qu'il y a quelqu'un qui souhaite vous voir dans l'arrière salle. Si vous y allez, lancer 1D6 :

1-3 : Pendant que vous faites un pas dans la salle, une barre de fer descend sur votre tête. Vous vous réveillez dans une ruelle soulagée de 1D6x50 pièces d'or.

4-6 : Il y a quelqu'un qui attend. Il dit qu'il voudrait accompagner les guerriers pour rechercher un objet qui lui a été volé. La prochaine aventure, vous utiliserez une figurine pour l'étranger. Il se déplace de 4 cases, ne peut pas attaquer et ne sera pas attaqué tant que les guerriers seront encore vivants. L'objet qu'il cherche est dans la salle objectif ainsi que le trésor habituel. Au retour, il vous récompense de 1D6x100 pièces d'or!

6 : Vous vous trouvez engagé dans un jeu de carte compliqué. Décidez combien vous misez, jusqu'à 200 pièces d'or. Les autres 1D3 joueurs ont parié 1D4 x 50 pièces d'or. Lancer 1D4. Si le résultat est inférieur à vos points initiaux de chance, vous gagnez le pot. Sinon, votre pari est perdu.

7 : Vous voyez un groupe de guerriers parlant de leurs exploits récents. Encouragé par la boisson, vous racontez quelques contes indignes de vous. Lancer 1D6 :

1-3 : Personne ne vous croit, et vous repartez humilié.

4-5 : Ils sont impressionnés, et vous offrent chacun une tournée.

6 : Ils sont extrêmement impressionnés, et un vétéran couturé de cicatrices vous offre un objet rare (lancement sur le tableau des objets magiques de pièce de donjon), vous expliquant que vous êtes plus digne de l'avoir que lui.

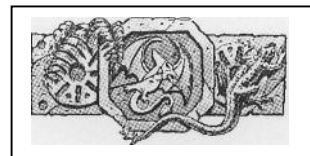
8 : Votre guerrier est approché par un jeune homme nerveux, qui dit qu'il est un fabricant de carte et demande votre aide pour explorer une région de jungle inconnue. Si vous acceptez, alors le fabricant de carte attendra en dehors de l'entrée du donjon et vous accompagnera dans votre voyage. Ceci signifie 1D6 semaines de voyage de plus. Une fois revenu à la civilisation, vous êtes récompensé par 2D6 x 50 pièces d'or.

9 : Vous êtes forcé de passer la nuit à écouter un individu ivre qui dit qu'il est un grand explorateur. Après quelques heures, il serre un talisman dans votre main et s'effondre sur la table. Le talisman peut être employé une fois pour reconstituer 1D6 points de vie à un guerrier, même s'il est sans connaissance. Il ne peut être employé qu'une seule fois.

10 : Vous repérez un monceau d'équipement dans un coin, et vous l'achetez pour 1D6 x 50 pièces d'or. Lancer sur le tableau des trésors de pièce objectif pour voir ce qu'il en est.

11 : Vous apprenez la découverte d'une gorge qui s'enfonce profondément dans la jungle. A votre prochaine expédition, vous pourrez l'emprunter, pour réduire d'1D3 semaines votre temps de voyage.

12 : À la fin d'une longue nuit de beuverie, vous êtes le seul à rester debout, et vous soulagez les autres participants de 1D6 x 150 pièces d'or.



ÉVÉNEMENTS DE JUNGLE

11-12 : Désespérément perdu : Vous vous êtes perdu dans la jungle. Ajouter 1D6 semaines à votre temps de voyage.

13-14 : Chasseurs : Vous rencontrez par hasard une équipe de chasseurs. Vous pouvez choisir de vous joindre à la partie de chasse. Ceci ajoute 1D3 semaines au voyage, mais, vous pourriez remettre ce plaisir à des mois plus tranquilles, sans attaque de Skink, d'indigènes et de prédateurs

15-16 : Fleuve : Marchant le long des berges d'un fleuve en crue, vous voyez un vieux bateau abandonné. Vous pouvez décider de prendre le bateau. dans ce cas lancez 1D6 :

1 : Après quelques heures de dérive, le bateau arrive soudainement sur une chute d'eau. Chaque guerrier perd 1D6 x 10 pièces d'or et un trésor dans le fleuve.
 2. Le bateau a une fuite, et coule. Chaque guerrier perd 1D6 x 10 pièces d'or dans le fleuve.
 3 : Le fleuve se transforme en rapides, rejetant les guerriers sur la berge, à seulement quelques centaines de mètres d'où ils se sont embarqués.
 4-5 : Le fleuve emporte les guerriers loin en aval avant que le bateau ne s'échoue sur un banc de sable. Réduire le temps de voyage de 1D3 semaines, avec un minimum restant d'au moins une semaine.
 6 : Le fleuve prend un cours inattendu, et les guerriers abordent dans une ville.

21 : Serpent : Un des guerriers marche sur un serpent et doit faire un test d'initiative ou être mordu et subir -1 en force pour la durée de la prochaine aventure.

22-24 : Plantation : Le chemin des guerriers passe par une plantation de banane. Chacun d'eux a emprunté assez de fruit pour remplacer 1D3 provisions.

25-26 : Orage Tropical : Une tempête de pluie intense balaye la jungle, forçant les guerriers à dépenser pour s'abriter une semaine.

31 : Sables mouvants: Un des guerriers fait un pas sur une plaque de sable à l'air inoffensive et s'enfonce jusqu'à la taille. Si les autres guerriers ont une corde, ils peuvent le tirer. Sinon il doit jeter toute son armure pour pouvoir sortir.

32-34 : Semaine tranquille.

35-36 : Marais : Les guerriers sont forcés de traverser une grande étendue de terre marécageuse et chaque guerrier doit lancer 1D6 sur ce tableau :

1-2 : Rien de trop horrible ne se produit.
 3 : Le guerrier tombe dans un trou d'eau profond, et laisse au fond une carte de trésor, qui est perdue à jamais
 4 : Le guerrier saute sur un tronc d'arbre qui s'avère être un crocodile. Il subit 1D6 blessures sans aucune déduction, qui ne pourront pas être guéries avec des bandages, potions etc., avant la prochaine quête.
 5 : Une sangsue devient très attachée au guerrier. Il perd 1 point de vie jusqu'à la fin de la prochaine quête.
 6 : Le guerrier tombe dans un bassin de vase horrible. Il sent si mauvais que quand il atteint sa destination il ne lui sera pas permis d'entrer jusqu'à ce que 1D6 jours et l'odeur soient passé.

41 : Armée de fourmis : La nuit, une horde de fourmis croisent le campement des guerriers et portent au loin toute la nourriture, boisson et bandages !

42-44 : Indigènes : Les guerriers tombent sur une tribu indigène. Lancer 1D6 :

1 : Les guerriers sont éliminés. Chacun d'eux prend 1D6 blessures sans les déductions qui peuvent être guéries avec bandages, potions etc., avant la prochaine quête.

2 ou 3 : Les guerriers sont fiancés à quatre des filles de chefs, et décident de partir tranquillement la nuit...

4-5 : Une célébration est lancée. Les guerriers se réveillent le lendemain sans 1D6 x 20 pièces d'or.

6 : A un des guerriers est montré un grand chaudron et il est invité au dîner. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1, il est le plat du jour. C'est la fin pour lui ! Sur un résultat de 2 à 6, il parvient à s'échapper.

45-46 : Réunion : Les guerriers rencontrent un groupe d'explorateurs qui leur indique un raccourci. Le voyage prend seulement une semaine de plus.

51-53 : Semaine tranquille.

54-55 : Éboulement : Les guerriers trouvent une pile de rocaïlle qui bloque le chemin. Lancer 1D6. Sur un résultat de 4+ ils sont forcés de faire un détour et le voyage prend une semaine de plus.

56 : Cadavre : Les guerriers trouvent les os blanchis d'un aventurier malheureux. Sur son corps il y a 1D3 cartes de trésor, déchirées en morceaux à reconstituer.

61-62 Prédateurs : Un groupe de prédateurs indigènes attaque soudainement les guerriers. Chacun doit faire une attaque contre un adversaire d'une capacité de combat de 4, avec 4 points de vie et une endurance de 3. Les guerriers avec des attaques multiples peuvent attaquer un deuxième prédateur s'ils tuent le premier. Lancer alors 1D6 s'il est supérieur au nombre de prédateurs tués, les guerriers sont chassés et perdent 1D3 points de vie chacun avant de commencer leur prochaine aventure.

63 : Orage Tropical : Une tempête tropicale descend sur la jungle. Les guerriers se réfugient dans un village et leur voyage s'arrête ici.

64 : Attaque de Skink : Une patrouille de Skinks montée sur sang froid attaque les guerriers. Chacun doit lancer 1D6 :

- 1 : Le guerrier est assommé et 1D6 x 100 pièces d'or lui sont volées.
- 2 - 3 : Le guerrier est assommé et 1D6 x 20 pièces d'or lui sont volées.
- 4-5 : Le guerrier gagne le combat et récupère 1D6 x 10 pièces d'or.
- 6 : Le guerrier gagne le combat héroïquement et récupère 1D6 x 50 pièces d'or.

65-66 : Semaine tranquille.

LE TEMPLE PERDU

Les trois recherches décrites ici sont une mini-campagne destinée aux guerriers qui explorent les terres éloignées de Lustrie. Chacune des quêtes emploie des règles spéciales, des monstres, des événements et des sections de plateau décrites ci-dessous. Entre les quêtes, les guerriers retournent dans un village. Noter que ces aventures sont pour des guerriers de niveau 3 ou plus.

1 : MISSION HUMANITAIRE

Les guerriers se reposent dans un petit village de Lustrie qui semble étrangement abandonné quand ils sont approchés par un des aînés de la tribu. Il leur dit que plusieurs des habitants du village ont été enlevées par des hommes mystérieux bardés de fer et il demande aux guerriers de les retrouver et de les sauver.

Cette aventure utilise la salle objectif de la chambre de l'idole. S'assurer que la cellule et une jonction en T sont également dans la pile de carte de donjon. La porte de cellules de cachot ne peut pas être ouverte, et si elle est dessinée, placer la carte sur la porte. Enlever les événements tels que herse ou éboulement qui pourraient bloquer la section de plateau.

Parmi les monstres trouvés dans la salle objectif il y aura un chamane Homme-bête (voir les notes dans le livre de Règles avancées) qui se prépare à sacrifier la première victime. Quand les guerriers le tuent, ils trouveront une clef pendue à son cou. Ils doivent alors retourner et l'utiliser pour ouvrir la cellule et libérer les prisonniers. Quand ceci est fait, les guerriers peuvent s'échapper de la manière dont ils sont venus. Les monstres n'attaqueront pas les prisonniers tant que les guerriers seront vivants. Si les guerriers s'échappent avec les prisonniers, ils seront récompensés avec 1D6x100 pièces d'or.

2 : LES LIMITES INFÉRIEURES

Les survivants de la quête précédente apprennent aux guerriers l'existence d'un vaste complexe d'exploitation minière sous un volcan local où des guerriers du chaos et un effrayant mercenaire Minotaure règnent au-dessus d'une multitude d'Hommes-lézards, d'Orques, de Skavens et d'esclaves humains. Ce qu'ils extraient est inconnu,

mais les moyens colossaux mis en oeuvre indiquent que l'opération doit être extrêmement importante. Les guerriers décident de pénétrer dans les mines par une entrée abandonnée et de découvrir ce qui se trame. Cette aventure emploie la nouvelle salle objectif du visage de roc. En outre, ajouter le jet de magma, les mines et le passage de lave au paquet de cartes de donjon, et les cartes éboulement et autres au paquet de cartes d'événement. Quand les guerriers atteignent la salle objectif, lancer 1D3 pour voir ce qui les attend:

- 1: Gourgark, 2D6 Orques, 6 Skavens
- 2: Gourgark, 2D6 Skavens, 6 Orques
- 3: Gourgark, 12 Skavens, 1D6 Gobelins.

Gourgark, contremaître Minotaure

Ce brutal et grisonnant mercenaire Minotaure a pour mission de surveiller le travail de la mine, et de manger tous les esclaves qui ne sont plus rentables.

Points de vie : 22

Mouvement: 6

Capacité de combat: 5

Force: 5

Endurance: 4

Dommages: 2D6

Or: 1100

Quand Gourgark sera massacré, tous les autres esclaves saisiront leur chance de liberté et s'enfuiront.

Il n'y a aucun trésor ici. C'est une mine ici.

Cependant, Gourgark porte un objet spécial, qu'il emploie pendant le combat avec les guerriers.

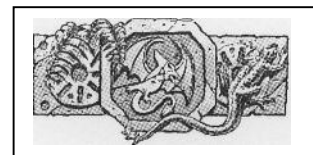
Le crâne en cristal de EL Nash

Ce crâne peut voir à courte distance dans le futur. Chaque fois que le guerrier le portant est pris dans un corps à corps, lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou de 6, le crâne le prévoit et avertit le guerrier, aucun dommage n'est pris.

Valeur : 2000 pièces d'or

Les guerriers peuvent alors s'échapper en escaladant l'échelle qui se trouve dans un coin de la salle.

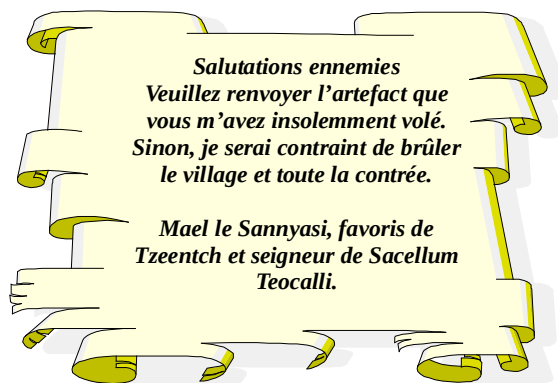
Les guerriers émergent des mines et ramènent le crâne au village pour voir si le guérisseur local peut en tirer quelque chose.



3 : CONSEIL DE GUERRE

Quand les guerriers montrent le crâne en cristal au guérisseur, son visage se fige d'horreur. Quand il reprend ses esprits il explique que le crâne est un des artefacts laissés il y a des milliers d'années par les Slanns. Il est l'un des trois crânes de cristal.

L'un d'entre eux peut voir quelques secondes dans le futur, deux d'entre eux ensemble une année et les trois réunis peuvent voir pendant des siècles. Ils étaient censés avoir été détruit dans une éruption volcanique il y a les siècles, qui a enseveli une ville entière des Slanns. Ce doit être pour les récupérer que la mine a été ouverte. Soudainement un petit familier flotte dans la tente, laisse tomber un rouleau aux pieds de guerriers, et s'enfuit au loin avant que n'importe qui puissent réagir. Le rouleau dit :



Chacun réalise quels ravages cet individu pourrait accomplir s'il était capable de voir le futur. Les guerriers décident qu'ils doivent accéder au temple ruiné et détruire ce mal.

LES RUINES

Pour représenter le temple en ruine, dans les cartes de donjon, prendre le long couloir, la fontaine de lumière et la chambre de l'idole comme salles de donjon. Ceci signifie qu'elles ont deux portes, et sont traitées en tant que grandes salles de donjon pour les monstres et le trésor. Former une pile séparée composée des cartes d'escalier et de 1D6 cartes de donjon. La salle objectif est l'abîme du feu. Placer une autre porte à l'autre extrémité et lancer 1D4 sur le tableau suivant pour voir qui est là :

- 1 : Mael, 1D6 Horreurs Roses, 1D6 Guerriers du Chaos.
- 2 : Mael, 1D3 Horreurs Roses, 1D6 Guerriers du Chaos.
- 3 : Mael, 6 Guerriers du Chaos, 1D6 Hommes-bêtes.
- 4 : Mael, 1D6 Guerriers du Chaos, 6 Hommes-bêtes

MAEL LE SANNYASI

Mael est un sorcier de chaos de Tzeentch avec le profil suivant :

Points de vie: 15
 Mouvement: 4
 Capacité de combat: 6
 Force: 4
 Endurance: 5 (6)
 Attaques: 2
 Dommages: 1D6
 Or: 840

Mael a le *Destin de Tzeentch*. Chaque fois qu'il subit des blessures, lancer 1D6 :

1-3 : Il ne subit aucun dommage.

4-6 : Il ne prend aucun dommage; mais il ne peut plus relancer le *Destin de Tzeentch*.

Mael peut dissiper n'importe quel sort lancé contre lui sur un résultat de 4+. Il peut également parer des attaques sur un 6+, niant leurs dommages.

Mael utilise la magie de Tzeentch. Lancer 1D6 pour déterminer le sort.

1 : Rien.

2: Contact de Tzeentch : Un guerrier en contact subit 2D6 blessures, non modifiées par l'armure

3 : Le feu rose de Tzeentch : Un guerrier choisit aléatoirement prend 1D6 coups, chaque coup causant 1D6+4 blessures.

4 : Bouclier du feu : Pour le prochain tour, chaque attaque au corps à corps contre le sorcier nécessite un jet de 6 pour toucher. Si un 1 est obtenu pour toucher avec une arme magique, l'arme est détruite.

5 : Glaner la Magie : Un sort aléatoire est volé à un guerrier employant la magie, et n'est pas regagné tant que le sorcier n'est pas tué.

6 : Eclair de changement : Un guerrier aléatoire doit lancer 1D6 est obtenir un résultat inférieur ou égal à son endurance et valeurs d'armure ou être transformé en flaque de boue horrible !

Mael porte l'armure de chaos, augmentant son endurance de 1. Il utilise également l'Épée Hurlante. Cette lame cause la peur (6). Les guerriers ne peuvent pas employer ces objets. Cependant, il y a une petite boîte dans un coin de la salle que les guerriers peuvent prendre avant qu'ils ne sortent.

Quand Mael est tué, tous les autres monstres se sauvent. Il y a un grondement, et le temple commence à s'effondrer. Les guerriers s'échappent par la porte. Ils doivent essayer de trouver l'escalier, et en attendant le temple se remplit de lave ! Après que 1D3+2 tours sont passés, l'abîme de feu est rempli de lave, et tous ceux qui sont encore là sont tués.

Faire le même jet de dé pour chaque pièce que les guerriers découvrent. Les événements inattendus ne se produisent pas, indépendamment du jet de pouvoir. Si les guerriers réussissent, ils sortent juste à temps pour voir le volcan éclater, ensevelissant le temple une nouvelle fois. La petite boîte contient 1 carte trésor pour chaque guerrier. Les guerriers reviennent au village, où ils sont récompensés avec 1D6x100 pièces d'or chacun et une invitation aux championnats de danse Hula-hop...

NOUVELLES SALLES

Bien que ces salles soient vraiment destinées à des aventures aux royaumes perdus, elles peuvent être employées dans n'importe quelle aventure.

El Dorado.

Pièce Objectif

Pièce objectif normale, avec un bassin d'eau de 4 x 4 cases au centre. Cette pièce contient une petite piscine qui a des propriétés magiques puissantes tout ce qui est plongé dans l'eau est transformé en or. Le fond de la piscine est parsemé d'objets en or, de poissons, et de nageurs malheureux.

Il n'y a pas de trésors dans cette pièce. Cependant, pour un don de 50 pièces d'or, chaque guerrier peut essayer de transformer un objet de trésor ou d'équipement en or. Il peut lancer jusqu'à 10D6 et multiplier le total par 20 pièces d'or.

Cependant, si le guerrier obtient un 1, il perd sa mise et l'objet tombe au fond. Il ne peut pas être repêché, et rien n'est gagné. Un guerrier peut essayer de changer un article par tour.

Si quelqu'un entre dans la piscine pour quelque raison que ce soit, il est tué, transformé en une belle statue d'or et coule au fond.

Passage de Lave.

Pièce de donjon.

Pièce de 4 x 5 cases avec un puits rond (comme un volcan miniature) si quelqu'un entre dans le passage lui-même, il est détruit

La mine abandonnée

Pièce de donjon

Pièce normale du donjon de 4 x 4 cases.

Lancer 2D6 à la fin de chaque phase d'exploration des guerriers. Sur un double 6, la mine s'effondre.

Visage De Roche.

Aucune règle spéciale

Le Long Couloir.

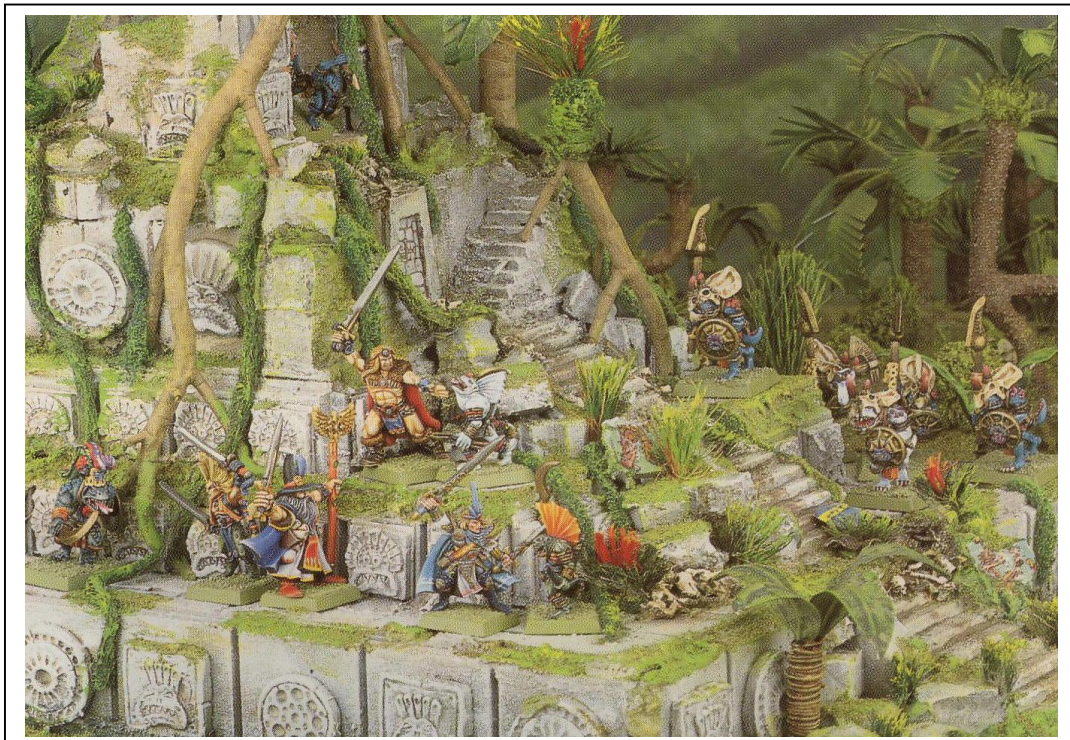
Le couloir mesure dix cases de long sur une de large. Quand tous les guerriers sont sur cette section, un piège se déclenche. Un grand rocher tombe du plafond et roule vers eux. Ils doivent essayer d'atteindre l'autre porte. Chaque guerrier lance 1D6, ajoute son mouvement et + 1 pour chaque objet de trésor ou d'équipement qu'il laisse tomber, et perd de manière permanente. Si ce total est moins que le nombre de cases avant la nouvelle porte, il est écrasé comme une crêpe. S'il est supérieur, il est sauvé. Prendre une nouvelle carte de donjon et placer les guerriers sur le ventre pour un tour derrière la porte.

Le rocher bloque la porte et ils ne peuvent pas retourner par là. Il ne se produit pas d'autres événements inattendus.

La coulée de lave.

Couloir.

Dans une section normale de couloir, de la lave coule sur toute la largeur jusqu'au milieu du couloir. Si quelqu'un se tient au-dessus de la coulée à la fin de son tour, il subit 1D6 blessures sans déductions pour l'armure à cause de la chaleur intense. Les monstres ne se tiendront pas sur la lave s'il y a n'importe quelle autre case libre où ils peuvent se mettre.





LES GRIFFES DE L'OURS

par Daniel Atkins

Daniel pratique 20 jeux de Games Workshop's, mais celui qu'il joue le plus régulièrement est Warhammer Quest. Il a 3 personnages : Chien Fou McFrenzy, un tueur de troll ; Hertz van Rental, un chasseur de sorcière et frère Alaric, un prêtre guerrier. Le conseil de Daniel en testant ces règles est qu'elles sont dures pour les personnages aussi il les recommande pour des guerriers expérimentés.

Kislev se trouve en haut de chaque carte bien documentée du monde connu. Ce sont des terres enfermées de manière permanente dans la poigne de l'hiver. Les jours courts et froids sont longs à passer, les nuits glacées sont supportées par les habitants tant bien que mal depuis toujours. La vie ici est une bataille constante pour la survie. Le combat n'est pas seulement contre les éléments. Des bandes du chaos errent, détruisant souvent des villages entiers simplement pour le plaisir. Les attaques occasionnelles de Skavens indiquent que leur réseau de tunnel atteint même ce nord lointain. Même les orques et les gobelins ne sont pas rare.

Sur ces vastes étendues gelées, chemine une petite bande des guerriers qui a fait le long voyage. Le froid coupant engourdit leurs corps. Les guerriers considèrent leurs chances de survivre une nuit dehors quand ils repèrent une colonne de fumée s'élevant dans le ciel clair, suivant la traînée de la fumée à sa source, les guerriers voient un groupe de petits bâtiments bas pas très loin. Plein d'espoir de passer la nuit au chaud, ils progressent avec une vigueur décuplée.

LES RÈGLES

Vous devez noter que ces règles sont entièrement facultatives. Aussi longtemps que tout le monde en convient vous pouvez errer à travers les plaines neigeuses en les utilisant toutes, certaines ou même seulement une seule règle simple parmi celles qui suivent, elles sont à votre disposition. En outre, il vaut mieux utiliser des guerriers qui sont assez éprouvés (au moins, niveau de bataille 2). Vous pouvez commencer avec de nouveaux personnages dans ce secteur si vous le voulez, mais ne me blâmez pas si votre voleur Halfling perd un doigt, gelé à sa première aventure. (Hmmm, un Halfling à neuf doigts; où ai-je vus cela avant ?)

LE GUIDE TOURISTIQUE DE KISLEV

Cette règle s'applique aux deux sections de cet article. Si vous n'avez pas assez d'or pour payer une dette, vous devez vendre un objet pour obtenir de l'or. Si vous ne pouvez pas encore apurer votre dette ou si vous n'avez aucun trésor, alors vous devez vendre une partie de votre équipement. En outre, si, à cause d'un événement vous perdez un trésor, mais vous n'avez aucun trésor alors vous devez payer 2D6 x par le niveau du guerrier x10 pièces d'or. A n'importe quel moment de votre crise financière vous pouvez demander à n'importe lequel des autres guerriers de vous prêter une certaine somme d'argent. Cependant la décision dépend entièrement de lui.

GELURE

Le climat peut facilement être aussi mortel que certains monstres. La neige, la glace et les vents coupants peuvent rendre même l'armure la plus lourde inutile. Le froid ralentit la circulation et peut même l'arrêter complètement dans les extrémités du corps, le plus généralement les doigts et les orteils. Plus longtemps quelqu'un est sans abri, sans feu constant et endroit chaud pour dormir, plus il a de chance de souffrir de gelure. Quand les guerriers reviennent à un abri, ils doivent lancer 2D6 pour chaque déplacement d'une semaine (par exemple si un groupe de quatre guerriers voyageait vers une ville, et y est parvenu sans aucun retard, alors chaque guerrier devra lancer 2D6 quatre fois). Si un quelconque de ces résultats est un double alors le guerrier est atteint de gelure et doit se soigner immédiatement. Ceci doit être fait avant que quelque chose soit acheté ou que toutes les autres activités normales de ce lieu soient accomplies. Premièrement vous devez déterminer quelle partie du corps est gelée. Lancement sur le tableau suivant :

Tableau De Gelure

1-3: Doigt.

Lancer 1D6: 1-3: Main gauche. 4-6: Main droite.
4-5: Orteil.

Lancer 1D6: 1-3: Pied gauche. 4-6: Pied droit.

6: Bouts du doigt

Pas aussi sérieux que les deux autres aussi + 1 au 1D6 sur le tableau de traitement ci-dessous. Chaque maison, même dans les minuscules villages, a quelqu'un qui peut évaluer le degré de gelure et puis le traiter. Vous n'avez pas besoin de lancer des dés pour voir si le guerrier peut trouver cette personne, elle sera trouvée automatiquement. Une fois que vous avez identifié quelle partie du corps est gelée, lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir quel traitement vous recevez :

Tableau de Traitement des gelures

1 : Dommages permanents

Vous étiez dehors trop longtemps et le membre gelé est mort et devra être amputé pour empêcher l'infection. L'opération coûte 20 pièces d'or (ceci doit être payé) mais elle est faite professionnellement et est relativement indolore. Un guerrier peut perdre un seul doigt de chaque main sans pénalité. S'il perd un deuxième doigt de la même main il sera à -1 en endurance pour le reste de sa carrière, et à -2 si la même chose arrive à son autre main. S'il perd tous les doigts d'une main, évidemment il lui sera impossible d'employer des armes à deux mains et tous les types d'arc à l'exception des arbalètes. S'il perd tous ses doigts il sera forcé de se retirer. (pour rester simples - j'ai supposé que les pouces des guerriers sont inclus dans la catégorie de doigts). Un guerrier ne souffre aucune pénalité pour perdre un orteil de chaque pied, mais s'il perd un deuxième orteil il aura -1 à tous ces jets de déblocage de manière permanente (ainsi de 5+ devient 6+) ; et à -2 si la même chose arrive à son autre pied. Il n'y a aucune autre pénalité mais le guerrier sera obligé de trouver des bottes adaptées.

2 : Juste à temps.

Votre gelure est examinée, une crème étrange est appliquée et puis des couches du tissu suivies d'une couche de fourrure épaisse. On vous explique alors que l'on ne sait pas si la partie gelée peut être sauvée. Pendant 2D6 jours de plus la crème est appliquée et les pansements sont changés. Pendant ce temps le guerrier ne peut rien faire sauf récupérer dans la chaleur de la hutte. Le guerrier ne lance pas sur le tableau des événements de voyage pendant ce temps. Une fois que le moment est venu, le bandage est enlevé définitivement, le traitement est un succès et le guerrier paye 10 pièces d'or pour chaque jour passé dans la hutte.

3-4 : Traitement par un expert.

Le membre gelé est enveloppé de tissu et de fourrures, le guerrier est avisé que la gelure est guérissable mais il doit passer 1D6 jours dans cette hutte chaude et ne peut rien faire d'autre. Pendant la période du traitement le guerrier ne lance pas sur le tableau des événements de voyage. Une fois que le moment est venu, le pansement est enlevé et le guerrier est (presque) aussi bon qu'avant. Le guerrier

paye 10 pièces d'or pour chaque jour de soins et est libre de quitter la hutte.

5 : Pas si grave.

La gelure n'est pas aussi mauvaise qu'on le pensait à première vue. Le guerrier paye à 20 pièces d'or et un pansement de tissu et de fourrure est enveloppé autour de la partie affectée, la gelure n'est pas sérieuse et le guerrier est libre pour visiter le reste du village immédiatement. Le pansement peut être enlevé quand le guerrier part du village.

6 : Fausse alarme.

Après un court séjour près du feu la circulation revient à la partie affectée, il n'y a aucune gelure. Le guérisseur ne demande aucun paiement mais vous dirige vers le bazar et vous recommande (si vos doigts étaient gelés) l'achat de gants ou (si vos orteils étaient gelés) des bottes fourrées. Si vous essayez d'acheter l'article recommandé pendant cette visite au village, le propriétaire du bazar a reçu un message du guérisseur et a mis de côté une paire pour vous, vous n'avez pas besoin de lancer un dé pour la disponibilité de cet article. Une fois que les traitements ont été accomplis les guerriers peuvent visiter n'importe quelle partie du village normalement.

DÉPLACEMENT

La plupart du temps, le climat, dans la présente partie du monde, peut être décrite par un seul mot : neige. Même les guides les plus expérimentés peuvent être surpris dehors par un orage soudain de neige, aussi pour des visiteurs occasionnels comme vos guerriers, le temps est aussi imprévisible que l'humeur d'un Tueur de Troll. Avant le départ, lancer 1D6 sur le tableau suivant :

Tableau des événements de voyage

1-2 : Neige Profonde

Le chemin que vous allez prendre est presque bloqué par une récente grosse chute de neige, il est praticable mais la neige est très profonde. Vous avez le choix entre continuer vers votre destination ou entamer de suite la prochaine aventure. Si vous choisissez de continuer alors ajouter 1D3 semaines au temps de déplacement.

En outre la profondeur de la neige rend impossible de monter un cheval ou une mule. L'animal doit être mené à la main obligeant le guerrier à voyager à pied. Un chariot n'offrira aucun avantage non plus. S'ils abandonnent et se dirigent vers le prochain lieu d'aventure, les règles normales s'appliquent.



3-5 : Neige

Bien qu'il ait neigé depuis que vous êtes entré dans le donjon, les chutes de neige n'ont pas été particulièrement importantes et ne vous aident ni ne gênent dans votre progression. Le temps de voyage est inchangé.

6 : Dégel !

Une montée complètement inattendue de température a fait fondre la majeure partie de la neige de votre itinéraire. Le chemin vers votre destination est beaucoup plus facile et ne prend pas aussi longtemps que prévu, soustraire une semaine au temps de déplacement. En plus de ceci l'air frais et vivifiant et le soleil chaud leur donne la sensation qu'ils peuvent agir sur leur destin. Vous pouvez ignorer un événement sur le Tableau des risques de voyage dans cette partie, il doit être choisi avant qu'il soit lancé, vous ne pouvez pas lancer tous les événements et puis choisir lequel ignorer.

TABLEAU DES RISQUES DE VOYAGE

Parlons des risques de voyage, ce pays a ses propres dangers. Vous voyagez avec les risques de voyage de Kislev, lancez sur le Tableau standard des risques de voyage du livre de Règles avancées. Mais si vous lancez un des nombres suivants vous pouvez remplacer l'événement originel avec celui qui suit :

13 : Kislevite blessé.

Les guerriers entendent le bruit d'un cheval de l'autre côté d'une congère de neige. Quand ils s'approchent, ils découvrent un cheval magnifique qui monte la garde au-dessus d'un Kislevite les bras en croix, moitié enseveli dans la neige. Il a été attaqué, et est près de la mort il doit être secouru rapidement. Vous n'avez d'autre choix que de le prendre avec vous. Une fois que vous l'avez secouru, lancez 1D6:

1-2 : Le Kislevite récupère lentement. Il vous remercie de l'avoir sauvé, mais il n'est pas dans sa ville natale, a part son cheval il n'a plus rien, ses attaquants ont volé tout son or. En effet le guérisseur exige que vous payez ses services. Chaque guerrier lance 1D6 ; celui qui obtient le score le plus bas relance sur le tableau de traitement des gelures et paye le montant demandé.

3-4 : Le Kislevite récupère bientôt et il remercie les guerriers de lui avoir sauvé la vie. Il ne peut rien faire de plus ; indépendamment de son épouse, de son cheval et de sa petite hutte, il ne possède rien de valeur. Les guerriers sont les bienvenus pour rester dans sa hutte. S'ils font ceci, ils ne payent aucune dépense d'hébergement tandis qu'ils séjournent dans le village.

5-6 : Le Kislevite n'est pas aussi mal en point que ne le pensaient les guerriers et il récupère juste avant qu'ils n'atteignent le village. Cependant, c'est un pauvre homme qui n'a rien de valeur à offrir aux guerriers. Afin d'essayer de d'égayer le dernier jour avant qu'ils n'atteignent son village, il fait cuire un ragoût d'après une vieille recette de famille. C'est le meilleur ragoût que les guerriers n'aient jamais goûté, il est onctueux et complètement roboratif, donnant l'impression aux guerriers qu'ils sont beaucoup plus forts de corps et d'esprit pour commencer une autre aventure immédiatement. Les effets du ragoût se font

sentir, et chaque guerrier obtient + 1 point de vie de manière permanente.

32 : Congère.

Le chemin est bloqué par une congère fraîche. Les guerriers doivent passer la majeure partie de la journée à creuser. Ensuite ils traversent et continuent leur voyage. Cependant, cette nuit ils découvrent que certains des guerriers ont creusé trop énergiquement. Chaque guerrier doit lancer 1D6. Si un dé donne 1 ou 2, le guerrier découvre qu'en creusant, il a perdu sa bourse, laissant 2D6 x 10 pièces d'or dans la neige. La somme doit être déduite de son total.

42 : Chapelle de glace.

Les guerriers sont pris dans un orage de neige et se mettent à l'abri dans un taillis voisin, soudain ils tombent dans une ouverture et découvrent une petite chapelle faite entièrement de glace pure. Enchâssée dans la glace du mur opposé se trouve une statue d'or de la déesse de glace. Devant elle s'élève un autel de glace. Chaque guerrier peut prier une fois devant l'autel. Si vous décidez de prier, lancez 1D6 :

1-3 : Il n'y a aucune réponse. La déesse ne vous est pas favorable aujourd'hui.

4-5 : Pendant un moment votre corps devient aussi froid que la glace, mais ce sentiment est passager. Le guerrier a une immunité provisoire au froid et ne doit pas déterminer s'il a subi des gelures quand il atteint le prochain village.

6 : Le guerrier est cloué de douleur pendant que lentement son corps commence à geler. Soudain la douleur s'arrête et le guerrier découvre que son armure est enduite d'une mince couche de glace incassable. Le guerrier perd 1D3 points de vie de manière permanente ; mais il est en possession de l'armure légendaire de la déesse de glace. La couche de glace donne au porteur une sauvegarde de 5+ contre toutes les attaques sauf celles qui impliquent le feu. Si l'armure est déjà magique, ses propriétés originelles seront arrêtées par la glace. Si le guerrier subit une blessure ou plus par une attaque basée sur le feu, est réduit à zéro point de vie ou tente de vendre l'armure, alors la glace fondra laissant au guerrier l'armure dans son état original; l'armure magique fonctionnera de nouveau normalement. Si le guerrier n'a aucune armure, l'effet sur lui sera comme s'il avait obtenu un 4 ou un 5. En sortant de la chapelle les guerriers découvrent que l'orage est passé et ils peuvent facilement rattraper le temps perdu.

46 : Ours en Hibernation.

Heureux de trouver un abri pour la nuit, les guerriers pénètrent dans une caverne assez vaste. Pendant qu'ils s'installent pour la nuit le guerrier qui a prit la première garde entend un étrange grondement venir du fond de la caverne. En hésitant, il l'explore et se trouve, avec horreur, nez à nez avec les grandes formes ensommeillées, et ronflantes d'une famille d'ours. Doucement, il réveille les autres guerriers et

ils partent furtivement avec tout leur équipement. Les ours ne se réveillent pas, mais les guerriers sont forcés de passer une nuit glaciale dehors sans abri. Quand ils arrivent à destination chaque guerrier doit faire un lancement supplémentaire sur le tableau des gelures.

63 : Pont de Glace.

Un petit affleurement de roche, combiné avec les lourdes chutes neigeuses, a eu comme conséquence la formation d'un pont de glace. Les guerriers sont incertains de sa solidité, mais c'est la seule manière de traverser un abîme profond et leur but est de l'autre côté. Chaque guerrier lance 1D6, le résultat détermine l'ordre dans lequel ils traversent le pont, le nombre le plus élevé passe d'abord (relancer les doubles). Pendant que le dernier guerrier franchi le pont, il entend se fendre la glace. Il court et passe in-extremis de l'autre côté, le pont s'effondrant derrière lui. Il se rend compte qu'un trésor est tombé de son sac et a été perdu au fond de l'abîme. Ce guerrier doit défausser un trésor choisi au hasard.



65 : Aurore boréale.

S'installant pour la nuit les guerriers sont soudainement hypnotisés par des vagues incroyables de lumière colorée se déplaçant silencieusement dans le ciel clair de la nuit. Au bout d'une heure le spectacle prend fin. Un des guerriers sait qu'ils ont assisté à une aurore boréale, un présage de bonne chance. Cette bonne fortune passe lorsque les guerriers arrivent à destination. Chaque guerrier peut relancer un jet de dé sur un tableau une fois à leur prochain séjour.

EVENEMENTS CITADINS

Une fois que les guerriers ont survécu au morne désert glacé, ils noteront que les lieux qu'ils visitent ne sont pas très différents de ceux auxquels ils sont habitués. Des groupes de guerriers ont déjà visité ces lieux pendant des années (la plupart d'entre eux semble ne jamais être revenu.) Les habitants savent maintenant de ce dont les guerriers ont besoin et ils peuvent leur fournir la plupart de ces articles. L'offre est même assez grande pour des secteurs spécialisés (le quartier elfe etc....) qui se sont installés dans les secteurs les plus importants. Fondamentalement ceci signifie que tous les jets de dés pour trouver les endroits et la disponibilité des articles sont identiques à n'importe quel autre lieu du vieux monde de même catégorie (village, ville ou cité). Inutile de dire, les habitants de ces dures contrées ont développé une mentalité différente de celle qui a cours dans l'empire. Ceci est reflété dans le tableau des événements citadins. Si un guerrier lance un des nombres suivants sur le tableau des événements citadins du livre de Règles avancées, vous pouvez le remplacer par l'événement approprié ci-dessous.

14 : Combat de boule de neige.

Pendant un jour tranquille, le guerrier tombe sur un groupe de garçons bombardant une fille avec des boules de neige. Considérant de son devoir de protéger l'honneur d'une dame (quoique son âge...) il commence à jeter des boules de neige aux garçons. Un villageois passant par-là pense que le guerrier a maille à partir avec les garçons, et il commence à leur jeter des boules de neige. Quelques villageois prennent parti, et par escalade toute la population est divisée en deux groupes et un combat massif de boule de neige s'ensuit. Cependant, quelqu'un du côté opposé au guerrier jette des morceaux de glace. Un de ces derniers frappe le guerrier à la tête, causant une coupure juste au-dessus d'un oeil. Par la suite le

peuple revient à la raison et arrête le combat. La coupure du guerrier refuse de guérir rapidement et le sang continue à couler dans son oeil dans tout le prochain donjon. En raison de ceci le guerrier est à -1 pour toucher dans la prochaine aventure (par exemple s'il frappait habituellement sur 4+, il frapperait sur 5+).

24 : Partie de pêche.

Alors qu'il se promène dans les rues, un vieil homme demande au guerrier s'il veut aller pêcher avec lui sur un lac gelé. Le guerrier accepte et ils partent au loin. Coupant un trou dans la glace ils s'asseyent à côté et attendent que les poissons mordent. Comme le temps passe le vieil homme explique qu'il était par le passé un aventurier et raconte beaucoup de ces expériences dans cette contrée. Puis il est temps de remballer et de retourner à la maison. Vous avez pêché 1D6 poissons qui peuvent être employés comme provisions pendant la prochaine aventure. En plus de ceci, quand les guerriers sont placés sur la première section de plateau du prochain donjon ce guerrier doit lancer 1D6. S'il obtient un 6, il identifie ce donjon comme un de celui que le vieil homme lui a parlé. Les guerriers peuvent employer cette information à leur avantage. Une fois pendant cette aventure (excepté dans la salle objectif) quand ils découvrent tous les monstres les guerriers peuvent attaquer comme s'ils avaient la compétence d'embuscade A.

43 : Fouille dans la neige.

Le guerrier se détend à l'auberge quand il entend des cris perçants de l'autre côté de la rue. Se précipitant dehors, il découvre qu'une maison sur le bord du village a été ensevelie par une petite avalanche. Tous les villageois sont là pour dégager la neige mais ils pensent qu'il est trop tard pour sauver les gens à l'intérieur. Naturellement le guerrier se sent contraint d'aider et creuse bientôt dur. La porte de la maison est bientôt atteinte et forcée ; il trouve une famille blottie ensemble, effrayée mais indemne. Les villageois sont reconnaissants au guerrier pour son aide et lui donnent 2D6 x 20 pièces d'or pour le remercier.

46 : Rodéo.

Un festival annuel se produit tandis que le guerrier est dans le pays avec beaucoup d'événements et de concours. Quelque chose attire l'attention du guerrier : un concours d'équitation sur ours sauvage avec un prix considérable pour le gagnant. Après vous être engagé, vous observez la monte des concurrents qui sont avant vous.

C'est une expérience déconcertante, dès qu'un candidat tombe, il est attaqué par l'ours jusqu'à ce que les dresseurs arrivent à le maîtriser. Votre tour arrive. Vous n'êtes pas plus tôt posé sur l'ours que vous êtes jeté au loin et sentez les griffes de l'ours à travers votre poitrine.

Vous êtes traîné en sûreté et vos blessures soignées, néanmoins vous ne vous sentez toujours pas en forme parfaite quand il est temps de partir. Vous commencez la prochaine aventure à -2 points de vie. C'est provisoire et n'affecte pas vos caractéristiques.

55 : Eau Chaude.

Malmené dans sa dernière aventure, le guerrier est conseillé par des gens du pays de visiter les sources chaudes. Cette étendue de l'eau est chauffée par l'activité volcanique souterraine et est réputée pour avoir des propriétés curatives. Quand vous trouvez le lac, vous passez l'après-midi à vous baigner et constatez que, en dépit de l'odeur fétide de soufre de l'eau, vous vous sentez bien mieux. Entièrement détendu, vous retournez à l'auberge avec + 1 point de vie de manière permanente.

61 : Mauvais rhume.

Le rude climat a pour résultat que le guerrier a attrapé un mauvais rhume. Quand le guerrier veut acheter n'importe quel article il doit d'abord lancer 1D6 :

- 1 : Le commerçant ne veut attraper aucun de vos germes et vous pousse hors de son magasin avant que vous puissiez lui demander n'importe quoi.
- 2 : En raison de votre perte de voix ou de votre nez bouché la personne vendant l'article ne pourra simplement pas vous comprendre. Vous repartez les mains vides.
- 3 : Vous demandez l'article que vous voulez acquérir, mais soudainement vous éternuez dans la figure du commerçant, avec des résultats prévisibles. Lancer pour voir si l'article est disponible, s'il l'est, alors le commerçant ajoutera 10% au prix normal. Si l'article est indisponible, le commerçant exigera 5 pièces d'or pour faire nettoyer ses vêtements.
- 4-5 : Le commerçant a un rhume aussi mauvais que le vôtre. Tentez d'acheter l'article que vous voulez comme d'habitude. En plus, le commerçant vous offrira une partie de son traitement contre le rhume pour seulement 30 pièces d'or, si vous acceptez, il vous donne une petite bouteille contenant 3 doses, vous devez prendre une dose par jour. Une fois par jour, pour les 3 jours suivants, lancer 1D6 sur le diagramme suivant :

1-3 : Aucun changement. Vous commencez à vous demander pourquoi le commerçant a eu un si mauvais rhume et si son traitement était si bon.

4-6 : Votre nez est dégagé, votre gorge ne vous fait plus souffrir. Vous êtes guéri !

Les doses restantes du traitement du rhume doivent être jetées, à moins que n'importe quel autre membre de la bande ait un mauvais rhume.



6 : Dès que vous entrez dans le magasin votre nez se libère et votre mal de tête s'estompe, vous vous sentez bien mieux. Tentez d'acheter l'article que vous voulez comme d'habitude. Quand vous vous inquiétez de vos élévations soudaines de température, le commerçant vous sort un grand paquet d'herbes sèches à l'odeur acre. Il vous propose un paquet pour 100 pièces d'or. Si vous acceptez, il vous vend un paquet d'herbes de Tholmen et vous êtes immédiatement guéri. Si vous décidez de ne pas les acheter, vos symptômes reviennent le lendemain matin. Le commerçant vous offrira les herbes seulement une fois, si vous remettez au jour suivant il aura tout vendu. Aussi longtemps que vous prenez ces herbes vous pouvez ignorer l'événement « mauvais rhume ». Cependant si vous subissez 1 blessure ou plus de n'importe quelle attaque basée sur le feu, alors les herbes ont été brûlées et sont inutilisables ; les rayer de votre liste d'équipement.

Si n'importe quel guerrier a toujours un rhume avant qu'ils partent de la ville, alors il a -1 en endurance pour la prochaine aventure. Une fois l'aventure terminée, le guerrier note qu'il est guéri de son rhume.

LA TAVERNE

Dans la plupart des concentrations humaines, la taverne est le centre de la vie du village, avec un grand feu hurlant et des boissons fortes, le peuple peut, pendant une courte période, oublier les difficultés de la vie quotidienne. Une façon pour les Kislevites de se protéger contre la dureté du temps est de boire un alcool puissant qu'ils distillent eux-mêmes. Ce liquide efficace peut surprendre le buveur le plus expérimenté et est garanti poser des problèmes aux guerriers. Quand le guerrier lance 2D6 sur les événements de la taverne modifier comme d'habitude. Cependant, si le guerrier obtient un double, voir le résultat sur le tableau suivant.

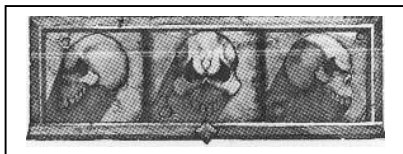
Noter que ceci se produit comme résultat normal sur le tableau des événements de taverne :

Double 1-5 : Vous vous réveillez le matin suivant sur le plancher de la taverne, votre dernier souvenir de la nuit précédente est quelqu'un qui vous remet un petit verre contenant un liquide sans couleur, inodore et insipide. Ménageant votre tête vous chanceliez au loin à la recherche du petit déjeuner.

Double 6 : Quand vous vous réveillez le matin suivant, vous tenez dans votre main un petit flacon en métal. Quand vous l'examinez, vous voyez qu'il est plein d'un liquide sans couleur, inodore et insipide, c'est l'alcool fort que les Kislevites utilisent pour se protéger du froid.

Une fois par aventure le guerrier peut boire l'efficace liquide, pour le reste de l'aventure le guerrier est à + 1 en endurance et a + 1D6 points de vie. Ces points de vie sont seulement une addition provisoire, les guerriers retrouvant leur points de vie restent sans changement. Mais, en raison de la force de l'alcool il a également à -1 en combat, -1 en tir et -1 à son jet de déblocage (ainsi 5+ devient 6+).

Aussi longtemps que les guerriers restent dans Kislev le guerrier peut remplir le flacon d'alcool pour 20 pièces d'or quand il atteint une taverne dans un village. Le guerrier déduit simplement la somme de sa liste, aucun jet de dé n'est nécessaire. Une fois qu'il a quitté Kislev le guerrier ne peut pas trouver d'autre approvisionnement en alcool et doit garder le flacon vide jusqu'à ce qu'il revienne dans ce pays. Si vous avez déjà le flacon, traiter ce résultat comme un double 1-5.



ACHATS

Les années d'expérience ont enseigné aux commerçants de ces contrées ce que les guerriers ont besoin pour survivre. Par conséquent la plupart des articles sont disponibles ici. Les habitants ont même découvert d'autres articles qui peuvent être utiles aux guerriers. Il est impossible de mettre la main sur quelques articles ou bien ils n'ont aucune utilité dans ce climat. Dans ces situations les commerçants ont essayé de fournir une alternative. De nouveaux articles et information spéciale sur ces articles sont décrits ci-dessous. S'il n'y a rien d'indiqué au sujet d'un article du livre des Règles avancées il peut être acheté de façon normale.

Le bazar

Gants de fourrure: Disponible pour chaque type de guerrier. Les gants de fourrure sont au nombre courant de 8. Ils coûtent 130 pièces d'or à l'achat et en valent 25 à la revente. Les gants de fourrure maintiennent les doigts au chauds même dans les conditions les plus froides. Aussi longtemps qu'un guerrier possède une paire de gants de fourrure il est immunisé contre la gelure s'il tombe sur « doigts » en lançant sur le Tableau des gelures.

Bottes de fourrure: Disponible pour chaque type de guerrier. Les bottes de fourrure sont au nombre courant de 8. Elles coûtent 100 pièces d'or à l'achat et en valent 20 à la revente. Les bottes de fourrure maintiennent les pieds au chauds même dans les conditions les plus froides. Si un guerrier possède une paire de bottes de fourrure, il est immunisé contre la gelure s'il tombe sur « orteils » en lançant sur le Tableau des gelures.

Fourrures d'ours : Disponible pour chaque type de guerrier excepté le magicien. Les fourrures d'ours sont au nombre courant de 7. Elles coûtent 400 pièces d'or à l'achat et en valent 120 à la revente. Les fourrures d'ours sont plus épaisses que des fourrures normales mais sont vulnérables aux armes de jet. Le porteur de fourrures d'ours obtient + 2 en endurance excepté contre les armes de jet où la bonification est de + 1, les fourrures peuvent être portées en plus de la cote de maille ou de l'armure légère avec les restrictions habituelles.

Archerie

Arbalète de poing : Quoique les commerçants Kislevites aient fait le maximum pour s'assurer que l'équipement essentiel est à la disposition des guerriers, certains articles sont simplement au-delà de leur compétence de fabrication à l'heure actuelle. Un de ces articles est l'arbalète de poing, alors dans Kislev ni l'arbalète de poing ni les carreaux pour l'arme ne sont disponibles.

Le forgeron

Épée de Fer de cochon : Disponible pour chaque type de guerrier. L'épée en fonte brute est au nombre courant de 4. Elle coûte 100 pièces d'or à l'achat et rapporte 15 pièces d'or à la revente. La lame de l'épée a été forgée avec du métal de qualité légèrement inférieure que les lames d'épée normales, ceci la rend meilleur marché à produire et à vendre. Le métal est plus fragile et peut éclater. Si un guerrier à l'aide d'une épée de fonte brute obtient un 1 pour frapper il doit immédiatement lancer 2D6. Si le résultat est un double, la lame s'est cassée, l'épée est inutile. Si elle est toujours entière lorsqu'ils quittent Kislev, ils doivent l'abandonner car elle est inutile sur n'importe quelle autre surface que la neige et la glace.

L'épicerie générale.

Provisions : Chaque ensemble de provisions reconstitue 2 blessures comme d'habitude, mais à la fin de chaque aventure de Kislev, lancer 1D6 pour chaque ensemble inutilisé. Sur un 1 ou 2 le climat froid l'a préservé et les provisions peuvent être sauvées pour la prochaine aventure.

Poudrerie

Comme cela a été déjà mentionné, les guerriers de Kislev préfèrent beaucoup le corps à corps des batailles plutôt que de faire feu sur leur ennemi à distance. La demande en armes à feu est limitée aux guerriers étrangers à Kislev. Ces armes sont rares et fabriquées sur commande, ce qui augmente leur coût.

Dans Kislev le prix de toutes les armes à feu, projectile et poudre est le double de celui indiquée dans la section appropriée du livre des Règles avancées. Noter que le prix pour vendre un quelconque de ces articles est doublé s'il est vendu dans la région de Kislev.

DONJONS DE KISLEV, LES FAITS DIVERS...

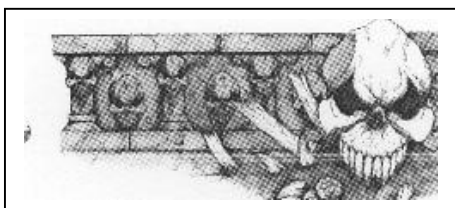
Conclusion de l'aventure

Dans cette partie du monde, le paysage peut changer durant la nuit et le sol peut facilement être enseveli sous des tonnes de neige ce qui rend les repères inutiles. Les gens ont appris à utiliser la position du soleil, la direction des vents et, si le pire doit se produire et qu'ils doivent voyager la nuit, les constellations des étoiles.

Quand les guerriers se rendent dans un donjon, ils peuvent louer un guide pour les aider à en trouver l'entrée. Le guide coûte 1D6 x 5 pièces d'or à chaque guerrier du groupe mais ils trouvent automatiquement leur destination. Si les guerriers ne louent pas un guide ils doivent lancer 1D6 sur le tableau suivant :

1 : Ce n'est pas bon, les grosses chutes de neige ont rendu votre carte inutile. Vous êtes sur le point d'abandonner votre recherche quand un des guerriers tombe dans un trou recouvert de neige ! Il a trouvé l'entrée au fond d'un abîme peu profond, toutefois la seule manière pour que les guerriers d'entrer dans le donjon est de sauter dans le trou. Chaque guerrier doit lancer 1D6, s'il obtient un 1 ou 2 alors il subit 2 blessures immédiatement sans aucune sauvegarde.

2-6 : Heureusement les chutes de neige dans cette région n'ont pas été particulièrement importantes et le groupe trouve bientôt l'entrée. Continuer l'aventure normalement.



ÉVÉNEMENTS DE DONJON

Comme la vie quotidienne de Kislev peut étonner les guerriers, les donjons et les passages souterrains peuvent également avoir leur lot de surprises. Si vous lancez les nombres suivants sur le tableau des événements de donjon du livre des Règles avancées, vous pouvez remplacer l'événement original par l'événement correspondant ci-dessous. Au besoin vous pourrez utiliser les cartes d'événement vierges.

15 : Vent Glacial.

Les fissures étroites dans les murs font que cette section de plateau est balayée par des vents violents. Le vent est fort et particulièrement froid, rendant les guerriers instables sur leurs pieds et entravant le combat. Tant qu'ils sont sur cette section de plateau tous les guerriers ont -1 en mouvement, capacités de

combat et jet de déblocage (ainsi un jet de 5 + deviendra 6+). Le vent peut facilement dévier des flèches et autres armes de jet ainsi tous les guerriers et monstres ont un malus de -2 à leur capacité de tir. Les monstres du donjon connaissent le phénomène de cet endroit et se sont adaptés, donc ils ne souffrent d'aucun modificateur dans le combat.

25 : Pile de chiffons.

Les guerriers trouvent ce qui semble être une pile de chiffons. Cependant, quand ils explorent la pièce, ils découvrent dessous un vieil homme qui avait utilisé les chiffons pour essayer de survivre au froid. Tirer un pion de guerrier, il essaie de parler au vieil homme. Lancer 1D6 sur la table suivante :

1 : L'homme est mort, en fait c'est presque un bloc de glace. Le guerrier ne peut rien faire pour l'aider, ils le recouvrent d'une couverture et passent leur chemin.

2-5 : L'homme est moitié mort de peur et de froid. Il demande frénétiquement au guerrier s'il connaît la sortie. Une fois renseigné, le vieil homme grimace, laisse tomber une petite bourse dans la main du guerrier et s'enfuit vers la sortie. Quand le guerrier ouvre la bourse il la trouve pleine d'or, ajouter l'or 2D6 x 20 pièces d'or au total du guerrier.

6 : L'homme peut sembler vieux mais il est un combattant expert et en se cachant, il espère tuer un monstre qui terrorise les villages alentour et qui a son repaire dans ce donjon. Il dit alors aux guerriers, en termes choisis, de le laisser seul avant qu'ils n'éventent sa couverture. Ce qu'ils font. Mais, dorénavant, chaque fois que les guerriers rencontrent un monstre ou plus ils doivent lancer 1D6.

Sur un résultat de 6, ils entendent un hurlement sauvage derrière eux, poussé par le chasseur après la mise à mort d'un monstre aléatoirement choisi. Le monstre est tué automatiquement, aucun lancement de dés n'est nécessaire, et il est enlevé du plateau ; les guerriers n'obtiennent aucun or pour ce monstre. Le chasseur attaquera seulement une fois avant de retourner à la surface, ainsi une fois qu'il a tué un monstre il n'est plus utile de lancer 1D6 avant les combats.

26 : Glace.

Les guerriers peuvent voir que cette section n'a aucun toit, les murs juste hauts et lisses sont à ciel ouvert. Il est impossible que les guerriers escaladent les murs mais la neige s'est accumulée dans ce secteur du donjon. Au fil de temps elle est devenue compacte formant une couche épaisse de glace traître. Les guerriers peuvent se déplacer de 2 cases par tour sans risquer de glisser. Si le guerrier souhaite se déplacer plus loin que cela alors il doit faire un test d'initiative pour chaque case supplémentaire (par exemple si un guerrier veut se déplacer de 4 cases, il doit faire 2 tests d'initiative.)

Si un guerrier ne réussit pas un test d'initiative, il glisse et tombe, se foulant la cheville. Pour le reste du donjon il a - 1 en mouvement. Si le guerrier tombe encore alors il subit 1D3 blessures sans aucune sauvegarde. Il n'y a aucune autre modification à son mouvement. Si les guerriers rencontrent des monstres sur cette section de plateau ils ont un malus de -1 en combat en plus de la restriction de mouvement pendant qu'ils essayent frénétiquement de garder leur équilibre.

43 : Autel.

Découpé dans le mur se trouve un autel minuscule dédié à la déesse de glace. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier. Il sent un besoin irrésistible de prier à l'autel mais doit donner 50 pièces d'or pour le faire. S'il ne peut pas donner l'offrande il ne peut pas prier. Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir le résultat des prières :

1-3 : Il n'y a aucune réponse, la déesse de glace a des choses plus importantes à faire que de s'occuper d'un mortel sans importance.

4-5 : La déesse de glace vous permet la connaissance de la disposition du donjon. Le guerrier peut regarder les 3 prochaines cartes de donjon et les classer dans l'ordre qu'il le souhaite. Il peut montrer les cartes aux autres membres du groupe mais il ne peut pas leur dire dans quel ordre il les a mis.

6 : La déesse de glace vous envoie une vision de votre prochain voyage, y compris les conditions atmosphériques, vous permettant de planifier exactement votre expédition. Si le guerrier survit à ce donjon, il peut établir un itinéraire facile. Les guerriers ne lancent pas sur le tableau des événements de voyage. En plus, ils divisent par deux le temps de déplacement pour leur prochaine destination.

53 : Piliers de glace.

Le toit de cette pièce est supporté par série de piliers de glace. Cependant, après une inspection plus minutieuse les guerriers découvrent qu'à l'intérieur de chaque pilier un trésor est dissimulé. Les guerriers peuvent essayer de casser le bas de certains de ces piliers pour prendre les trésors, mais en même temps ils risquent de faire s'écrouler le toit sur eux. S'il ose briser les bas des piliers, un guerrier doit lancer 1D6. C'est le nombre de piliers qui sont cassés. Un autre guerrier doit alors lancer 1D6, ceci est le nombre de piliers qui peuvent être détruits sans que le plafond ne s'effondre. Si le premier jet de dés est égal ou inférieur au second, alors les guerriers ont laissé assez de piliers pour soutenir le toit sans risque. Si le deuxième jet de dé est inférieur au premier, les guerriers ont fait s'effondrer le toit, chaque guerrier subit 1D6 x (par le niveau du guerrier) blessures sans aucun modificateur. La sortie de la salle est bloquée et les guerriers doivent partir par une autre porte. Même si le toit s'est effondré les guerriers ont gagné un certain nombre de trésor égal au premier jet de dé.

Ceux-ci sont aléatoirement choisis sur le tableau de trésor des pièces de donjon du livre de Règles avancées. Parfois les guerriers sont plus intelligents qu'il n'y paraît. Le groupe peut décider de frapper le bas des piliers avec précaution, s'arrêtant dès qu'il y aura un signe de faiblesse dans le toit. S'ils choisissent de procéder ainsi, il y a un modificateur - 2 sur le premier jet de dés. Les guerriers trouveront toujours au moins un trésor même si le résultat du premier jet de dés modifié est inférieur à 1. Ceci signifie qu'ils n'obtiennent pas autant de trésor mais cela réduit considérablement le risque du faire s'effondrer le toit.

62 : Rien.

Les guerriers sont à mi-chemin à travers la section quand un des guerriers fait un pas sur un commutateur caché. Un grondement se fait entendre et rien ne se produit. Après un petit moment il y a un bruit de métal se cassant et quelques morceaux de métal rouillé tombent sans danger du plafond. Chaque guerrier remercie la déité de son choix et sort de la salle.

MONSTRES DU FROID.

Le climat n'a pas simplement eu comme conséquence que les Kislevites deviennent plus robuste que les hommes des climats plus tempérés, même les animaux dans cette terre sont différents. Certains existent seulement dans Kislev et ses steppes gelées, beaucoup ont évolué pour faire face aux longues périodes de temps exécrable. Les monstres suivants peuvent être employés pour remplacer d'autres d'une valeur semblable du tableaux des monstres du livre de Règles avancées ou peuvent être inscrits sur des cartes de monstre vierges.

LOUPS

Attaquant en meute, ces animaux peuvent facilement réduire et tuer des animaux beaucoup plus grands, pour eux un guerrier est un repas.

	Loups
Points de Vie	4
Mouvement	6
Combat	5
Tir	-
Force	4
Endurance	3
Initiative	5
Attaque	1
Or	15
Armure	-
Dommages	1D6

Règle Spéciale :
Attaque en meute

OURS

Féroce et généralement de mauvais caractère, l'ours est trompeusement rapide pour sa grande taille. Les grands ours sont plus grands, plus mortel et ont bien plus mauvais caractère, vous pourrez aussi bien gagner du temps en vous tranchant la gorge vous même

	Ours	Grand ours
Points de Vie	12	25
Mouvement	5	6
Combat	4	6
Tir	-	-
Force	5	7
Endurance	5	6
Initiative	4	4
Attaques	2	3
Or	215	300
Armure	-	-
Dommages	2D6	3D6

Règle Spéciale : Ours

Peur : 4

Règles Spéciales : Grand ours

Peur : 6 – Ignore les coups : 6

TROLLS DES NEIGE

Énorme, avançant lourdement et l'air féroce, les Trolls survivent dans n'importe quel environnement. Les parentés sont probablement assez étroites entre Trolls de neige et Trolls de pierre dont ils partagent la même tonalité bleu-grise de peau, toutefois le Troll de neige a acquis une fourrure épaisse qui protège son corps contre les intempéries.

	Troll de neige
Points de Vie	30
Mouvement	6
Combat	3
Tir	6+
Force	5
Endurance	4
Initiative	1
Attaques	3
Or	650
Armure	-
Dommages	2D6

Règles Spéciales :

Peur 6. Régénération 2. Gel 4.

ÉLÉMENTAIRE DE GLACE

Peut-être un domestique de la déesse de glace ou un parent des dieux de chaos, l'élémentaire est un magicien puissant qui peut aussi bien se livrer à des attaques physiques.

**Elémentaire
de glace**

Points de Vie	82
Mouvement	6
Combat	9
Tir	-
Force	8
Endurance	8
Initiative	7
Attaques	5
Or	7275
Armure	-
Dommages	6D6

Règles Spéciales :

Froid : 5 - Ignore les coups: 3+ - Ignore la douleur: 10

Magie: 2 - Résistance magique: 4+ - Terreur: 13.

Sorts de l'élémentaire de glace.

Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer quel sort est lancé :

1) Brouillard de congélation.

La section entière est couverte par un épais brouillard glacé. Chaque guerrier doit lancer 1D6, tous les guerriers qui obtiennent 1 ou 2 sont gelés et ne peuvent plus rien faire ce tour. S'ils sont attaqués, ils seront frappés et blessés automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure.

2) Tessons de glace.

L'élémentaire ouvre sa main et en tire des tessons de glace. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier ; il est frappé par 2D6 tessons de glace pointus causant 1D3 blessures chacun sans modificateurs.

3) Tempête de neige

Une tempête de neige remplit soudainement la section entière, les flocons de neige sont fouettés par le vent fort. Pour ce tour aucune arme de jet ou arme à feu ne peuvent être utilisées, en outre chaque guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

4) Cœur froid

L'élémentaire pointe son doigt sur un des guerriers. Ce dernier est ébranlé par la douleur pendant que son cœur commence à se glacer. Employer les pions de guerrier pour choisir un joueur, ce guerrier souffre 1D6 x niveau blessures sans aucun modificateur. En outre, à chaque tour, jusqu'à ce que l'élémentaire soit battu ou que le guerrier soit à zéro point de vie, le guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

5) Boule de neige

L'élémentaires met ses mains en coupe et crée une boule de neige, il la jette alors sur un guerrier. Pendant qu'elle s'approche, elle se développe jusqu'à ce qu'elle l'étouffe complètement. Choisir un joueur en utilisant les pions de guerrier, ce guerrier a été enterré sous une épaisse couche de neige et doit creuser pour sortir.

Pour se dégager de la neige, le guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force. Si le total est 9 ou plus, il est libre et peut agir normalement. Les guerriers qui ne sont pas engagés dans le combat et qui sont sur des cases adjacentes peuvent l'aider à creuser en lançant 1D3 et en l'ajoutant au total. Dès qu'il sera frappé par la boule de neige le guerrier subit 3D6 blessures sans modificateur. En plus de ceci il subit 1D6+3 blessures pour chaque tour qu'il passe enterré dans la neige. Tandis qu'un guerrier est enseveli, il ne peut pas lancer de sort, combattre ou être attaqué au corps à corps.

6) Eclair de glace

Un éclair de glace est lancé sur un des guerriers. Quand il frappe sa cible la glace se brise. Choisir aléatoirement un joueur en utilisant les pions de guerrier. Quand le guerrier est heurté par l'éclair de glace il subit 5D6 blessures sauvegardé seulement par une armure magique. Pendant que la glace se brise, tous les personnages situés dans les cases adjacentes (guerriers ou monstres) subissent 2D6 blessures avec les sauvegardes habituelles.

YETI

Un monstre incroyablement rare, que beaucoup pensent être imaginaire. Personne ne peut dire vraiment à quoi ressemble un Yeti. Il y a beaucoup d'histoires sur le Yeti, mais la plupart des gens pensent que ceux ne sont que des contes de fées. Le peu qui prétendent l'avoir vu, rapportent son comportement parfois erratique et parfois violent d'autres qu'il est timide et effrayé. On prétend également qu'il peut utiliser des capacités hypnotiques pour inciter les personnes qui l'ont rencontrées à oublier qu'ils l'ont vu...

	Yeti
Points de Vie	45
Mouvement	4
Combat	7
Tir	-
Force	8
Endurance	7
Initiative	6
Attaques	2
Or	985
Armure	-
Dommages	3D6/4D6 (4+)

Règles Spéciales :
Terreur 10. Hypnotiseur.

FIGURINES DES MONSTRES

Les loups sont les modèles les plus faciles à se procurer, il suffit d'utiliser les loups en plastique des chevaucheurs de loup gobelins.

Pour mettre la main sur quelques modèles d'ours vous devrez probablement utiliser la vente par correspondance et pour les obtenir, rechercher dans les méandres poussiéreux de l'histoire. Le seul modèle dont je peux me souvenir faisait partie de « Ursus, ours de garde elfe » qui figurait sur la couverture de dos du White Dwarf édition anglaise No. 96 de décembre 1987. Vous pouvez employer le même modèle pour représenter un grand ours mais essayez de peindre un peu de fourrure grise sur le museau et à modifier sa base pour qu'il paraisse plus grand qu'un ours standard.

Il est assez facile faire un troll des neiges.

Commencer par un modèle de troll de pierre (le troll en pierre avec le marteau en pierre 075398/1 est tout à fait bien) simplement coller (en utilisant de l'herbe synthétique, du Milliput, etc....) une couche de fourrure sur la plupart des secteurs qui ont une peau écaillée, c'est-à-dire le dos, les jambes, le dos des bras etc.... Peindre la peau nue comme vous le feriez pour un Troll en pierre. Je trouve que peindre la fourrure en brun moyen est tout à fait bien. Pour ceux qui sont vraiment compétent en peinture, à partir du troll de pierre 075398/7 qui lance un rochet, il suffit de peindre la roche comme un énorme morceau de glace prêt à être lancé sur la tête d'un guerrier malheureux.

Quant au Yeti, je n'ai aucun indice, mais étant donné qu'il peut hypnotiser ses victimes pour leur faire oublier son existence, cela ne m'étonne pas. Aussi, il n'y a pas de limite ici. Personnellement j'emploie un ogre standard. Peut-être vous pourriez lui modeler une fourrure comme pour le troll de neige. Une autre idée est d'utiliser un rat-ogre comme base de conversion.

Les élémentaires de glace sont un autre défi pour ces gentilles personnes qui travaillent à la vente par correspondance. Est-ce que quelqu'un se rappelle les modèles d'élémentaires du troisième Citadel Compendium (paru autour de 1986, je pense) ? L'élémentaire de pierre, peint un bleu-clair avec les bords accentués jusqu'au blanc, semblerait parfait.

TOUS CES SCINTILLEMENTS...

Les aventuriers explorent Kislev depuis des siècles. Durant tout ce temps beaucoup de guerriers courageux ont perdu leurs vies dans des quêtes pour massacrer un monstre effrayant, sauver une demoiselle ou juste accroître leur richesse. Plusieurs de ces guerriers ont tenu entre leurs mains des artefacts magiques puissants qui ont été perdus dans les donjons de Kislev, attendant d'être redécouverts par les aventuriers qui osent entrer. La chance de trouver certains de ces trésors perdus est représentée par le fait que vous pouvez remplacer certaines entrées originales des trésors de donjon du livre de règles avancées par celles qui correspondent dans la liste ci-dessous. Ces artefacts et autres trésors ne peuvent être découverts quand dans Kislev.

16 : Epée lame bleue (Tous) 350 pièces d'or

La lame de cette épée est d'un bleu-clair parfait et intensément froide. Elle n'est pas plus pointue qu'une épée normale mais c'est le froid qui cause les dommages. Lancer pour toucher et blesser normalement, si le jet pour toucher est réussi, le monstre subit 1D3 blessures supplémentaires sans modificateurs quand la lame froide le touche. Noter que les blessures sont causées même si le jet de dommages a échoué.

23 : Flèche de glace (Guerriers armés d'un arc) 200 pièces d'or

Les têtes de ces flèches semblent être faites de glace impossible à fondre, mais elles peuvent passer à travers l'armure la plus dure avec facilité. Le guerrier peut tirer une flèche de glace une fois par tour même s'il lui est permis de tirer plusieurs fois par tour. (par exemple un guerrier avec un arc court et 3 attaques ; peut seulement tirer une flèche de glace et doit employer des flèches ordinaires pour les deux autres tirs.) La flèche donne + 1 en force et aucun jet de sauvegarde d'armure n'est permis (excepté les armures magiques.) Si un guerrier lance un 1 pour déterminer les dommages, alors relancer un autre D6, s'il obtient encore un 1 alors qu'il utilisait une flèche de glace, rayer les toutes de sa liste d'équipement.

34 : Bottes à crampons (Tous) 150 pièces d'or

Ces bottes ont des crampons pointus, parfait pour se déplacer sur la glace. Un guerrier employant les bottes à crampons peut ignorer toutes les pénalités de mouvement sur la glace et la neige, il peut également faire une attaque simple à coup de pied en utilisant sa force avec un modificateur de -1.

51 : Lance de gel (sauf Sorcier)

La tête de cette lance est couverte de manière permanente par une couche mince de gel, preuve de sa puissance magique. La lance de gel a les mêmes avantages et restrictions qu'une lance normale mais donne une bonification de + 2 en force quand on l'utilise.

ENCORE PLUS DE CHOSES SCINTILLANTES

Si le joueur lance un des nombres ci-dessous il peut remplacer l'entrée originelle des objets magiques des pièces de donjon du livre de règles avancées par celles qui correspondent dans la liste suivante:

13 : Globe de neige (Tous) 50 pièces d'or.

C'est une petite sphère de verre remplie de liquide. Une fois secouée des flocons de neige réfléchissent et réfractent n'importe quelle lumière disponible dans une myriade de couleurs qui peuvent hypnotiser. Une fois par aventure le guerrier peut employer le globe de neige. Lancer 1D6 : c'est le nombre de monstres sur la même section qui perdent leurs attaques pendant qu'ils regardent fixement les jolies lumières, ceci dure 1 tour.

23 : Potion de sang glacé (Tous) 300 pièces d'or.

Une petite fiole contient un étrange liquide bleu. En l'examinant, le guerrier est sûr qu'il peut voir des cristaux de glace en suspension. Après avoir bu le breuvage magique le guerrier se sent plus fort, plus résistant et plus alerte. Quand le guerrier boit le breuvage magique il gagne les modificateurs suivants pendant que son corps commence lentement à geler ! +2 en force, +2 en endurance, +2 en initiative et +1 à son jet de déblocage (ainsi 5+ devient 4+.) Ces effets durent le reste de l'aventure, toutefois pour chaque tour après que le guerrier ait bu le breuvage magique, il doit lancer 1D6, s'il obtient un 1, le guerrier subit 1D3 blessures sans modificateur ou sauvegarde. Utilisable une seule fois.

36 : Doigt de l'assassin (Tous) 250 pièces d'or.

C'est une griffe de verre pointue qui peut être portée sur un doigt. Le bout de la griffe est rempli de poison de sorte que quand le guerrier attaque, la griffe perce la peau du monstre et inocule le poison immédiatement. Le guerrier peut renoncer à toutes ses autres attaques pour une seule attaque à l'aide du doigt de l'assassin. Frapper une fois, le monstre subit 1D6+3 blessures sans modificateurs. Si le monstre est encore vivant, il a été affecté par le poison et sera à -1 en capacité de combat, à -1 en capacité de tir, à -1 attaque, et à -1 en endurance jusqu'à ce qu'il soit tué. Utilisable une seule fois.

43 : l'Anneau de froid (Tous) 190 pièces d'or.

C'est une mince bande d'argent avec une pierre bleue. Un guerrier portant l'anneau de froid est immunisé contre toutes les formes de magie à moins quelle soit basée sur le feu. Si le guerrier subit 1 blessure ou plus d'une attaque basée sur le feu (sort ou attaque physique en utilisant un objet magique comme l'épée de feu d'enfer), le guerrier doit lancer 1D6 X son niveau de bataille. Si le résultat est inférieur au nombre de blessures qu'il a subit l'anneau est détruit sous la férocité de l'attaque.

63: Potion de chaleur (TOUS) 200 pièces d'or

La bouteille dans laquelle ce breuvage magique est conservé est chaude au contact. Le liquide à l'intérieur semble être constamment chauffé d'une manière mystérieuse. Quand il boit, le guerrier sent la chaleur l'envahir. Il gagne +2 en force et +2 en endurance pour 1 tour, et est immunisé contre les gelures pour les prochaines 1D6 aventures. Si un guerrier boit de la potion de chaleur en ayant déjà bu de la potion de sang glacé, ou vice versa, alors les deux breuvages magiques s'annulent et ni l'un ni l'autre n'a aucun effet. Utilisable une seule fois..

66 : Manteau de fourrure de Yeti (Tous) 0 pièce d'or

Ce manteau a été fait à partir de fourrure de Yeti incroyablement rare. Quand un guerrier met le manteau il peut sentir le mystérieux pouvoir du Yeti le rendre plus confiant ! La fourrure de Yeti confère les mêmes avantages et restrictions que la fourrure normale mais donne également au guerrier +3 sur les jets de peur et +2 sur les jets de terreur.

Noter que la valeur d'or nulle représente le fait que personne ne prendrait le guerrier au sérieux s'il essayait de le vendre.

POURQUOI SOMMES-NOUS ICI ?

Non, pas la question de la vie, de notre place dans l'univers, et autres. Quelques joueurs peuvent penser: pourquoi aller chercher des ennuis à Kislev quand nous pouvons obtenir mieux dans l'empire ou il fait plus chaud et plus beau? Les paragraphes suivants sont quelques idées d'aventure pour justifier leur présence sur les steppes glacées. Aucune excuse n'est donnée pour certains des titres de ces aventures...

1) Le fait que personne ne veuille faire ce travail !

Les guerriers sont engagés par le chef d'une petite bourgade pour accomplir une mission désespérée, toutefois le manque d'intérêt pour ce travail a obligé le chef à augmenter la récompense pour réveiller l'intérêt des guerriers, la récompense pour accomplir cette aventure a été doublée.

2) Le tunnel désaffecté.

Juste comme les guerriers sont sur le point de partir d'un village à la recherche d'une nouvelle aventure une grosse tempête de neige coupe tous les chemins alentour. Les habitants sont inquiets, mais le maire (Mikhail Fisch) les assure que la tempête de neige ne soufflera encore que quelques heures. Après quelques jours de tempête ininterrompue les provisions commencent à s'épuiser. Le maire demande aux guerriers de porter un message, en utilisant un vieux tunnel souterrain hors d'usage qui débouche près du prochain village. Une fois que les guerriers acceptent, le maire indique que la raison principale de la désaffectation du souterrain est qu'il grouille de monstres. Une fois que les guerriers ont dégagé la salle objectif (la crypte) ils découvrent un petit passage menant aux abords du prochain village, après avoir délivré leur message des provisions sont envoyés par le tunnel dégagé, chaque guerrier reçoit 1D6 x 100 pièces d'or pour avoir accompli leur mission et la bande arrive automatiquement au prochain village (aucun lancement sur le tableau des risques de voyage n'est fait.)

3) Le singe en laiton.

Une statue antique du village, un singe en laiton agréablement sculpté a été volé lors d'une incursion récente par une petite bande d'orques. Le singe était considéré comme porte bonheur pour le village. Convaincu qu'ils sont condamnés d'avance, aucun des habitants n'osera entrer dans le repaire des orques. Une fois que les guerriers atteignent la salle objectif (l'arène) et tué tous les monstres, ils doivent rechercher la statue. Chaque guerrier lance 1D6 sur le tableau suivant :

1 : En retournant le plancher, le guerrier fait un tel bruit qu'il attire l'attention d'un groupe de monstres. Lancer sur le Tableau approprié de monstre du niveau de bataille. Jusqu'à ce que les monstres soient tous tués aucune recherche ne peut avoir lieu.

2-5 : Le guerrier trouve 2D6 pièces d'or mais rien d'autre. À moins qu'il y ait des monstres sur la section les guerriers peuvent rechercher encore au prochain tour.

6 : Dégageant des chiffons et des os sur le plancher le guerrier voit le reflet du laiton poli. S'emparant du singe ils reviennent au village et le remettent aux habitants reconnaissants. Comme récompense chaque guerrier reçoit un trésor de pièce de donjon.

4) Les médaillons de famille.

Le fils d'un homme riche récemment décédé n'héritera de l'argent de son père que s'il retrouve les médaillons héréditaires de sa famille. Cela ne poserait aucun problème excepté le fait que le grand-père du fils ait été enterré les portant autour du cou. Les guerriers ont été engagés pour trouver la tombe du vieil homme et pour récupérer les médailles. Une fois que les guerriers ont dégagés tous les monstres de la salle objectif (la crypte, quoi encore ?) Ils doivent forcer le couvercle du cercueil pour accéder aux objets convoités. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force, si le total des jets de tous les guerriers est 28 ou plus alors le couvercle est forcé. Le guerrier qui a obtenu le score le plus bas (relancer tous les doublons) regarde dans le cercueil, ce guerrier doit lancer 1D6 sur le diagramme suivant :

1 : Le tombeau a été violé il y a bien longtemps. Le cercueil contient seulement les restes du grand-père et quelques rats, qui vous attaquent. Le guerrier doit combattre



1D6 rats avant de rapporter les tristes nouvelles au fils. Chaque guerrier reçoit l'or 1D6 x 10 pièces d'or comme frais de voyage mais le fils ne peut pas vous donner autre chose.

2 : Le cercueil est rempli de monceaux d'or, vous ne trouvez aucun signe du corps ou des médaillons, mais cette quantité d'or permettra au fils de mener une vie assez confortable. Une fois que vous renvoyez le trésor au fils il donne à chaque guerrier le choix entre 3D6 x 10 pièces d'or de récompense (relancer tout les un)) ou un trésor de pièce de donjon.

3-6 : Rien mais les os du grand-père sont bien là, dans le fond du cercueil, vous voyez le reflet de l'or et trouvez les deux médaillons. Les renvoyant au fils il réclame son héritage et donne à chaque guerrier 2D6 x 10 pièces d'or (relancer tout l) et un trésor de pièce de donjon.

5) La fontaine musicale.

La fontaine musicale légendaire de Karinski a gelé pour la première fois depuis que n'importe qui peut s'en souvenir, les guerriers ont été engagés pour remplir une petite fiole avec l'eau d'une fontaine souterraine mystique profondément enfouie sous la surface, chauffée par activité volcanique. Arroser avec cette eau a également des propriétés magiques étranges ; on prétend que si cette eau est versée dans n'importe quel puits ou fontaine il ne gèlera ou ne s'asséchera jamais. Une fois que les guerriers ont nettoyé la salle objectif (la fontaine de lumière) un guerrier aléatoirement choisi doit passer 1D6 tours en se tenant à côté de la fontaine pour remplir la fiole. Si, pendant ce temps, des monstres apparaissent, il ne pourra pas combattre. Les monstres l'attaqueront seulement s'il n'y a aucun autre guerrier présent dans la pièce.

Quand ils reviennent à Karinski la fiole est versé au-dessus de la fontaine, qui immédiatement dégèle et la musique douce pour laquelle elle est célèbre s'élève à nouveau. Chaque guerrier est conduit dans la chambre au trésor et est invité à choisir le trésor qu'il désire. Chaque guerrier choisit aléatoirement 1D6 trésors de pièce de donjon et choisit celui qu'il veut parmi ceux ci.





CAMARADE NJET !

Personnage de chamane Kislévite dans Warhammer Quest

Par Gav Thorpe

Parfois on ne peut pas arrêter Gavin Thorpe. Cette fois il a fallu prendre un gourdin pour l'arrêter, et après il a rampé au loin murmurant au sujet de vendeurs de hot dog pour Quest ou quelque chose d'approchant! Bien, ici nous sommes encore, forcé de publier cet excellent article et une rubrique 'Figga N 'Roolz Deal' pour vous procurer les figurines. On ne sait pas si vous le méritez de toute façon, vous n'êtes même pas reconnaissant...

PERSONNAGE DE CHAMANE KISLEVITE

Sur les frontières nordiques du vieux monde est la semi-nation de Kislev. C'est une terre de steppes balayée par les vents, de plaines stériles et de collines dénudées. La capitale (également appelé Kislev) est le siège de la cour du Tzar, seules les parties occidentales du pays sont relativement civilisées.

Les marches du nord de Kislev sont extrêmement froides et il y a seulement quelques villages dispersés çà et là. Les seuls habitants de ces contrées, simplement appelés le pays des Trolls, sont des bêtes et les monstres venues du sud des terres du chaos, qui débordent sur les parties nord de Kislev.

Il y a des parties de Kislev qui sont très inhospitalières et seulement accessibles pendant les périodes exceptionnellement chaudes de l'été. Les peuples qui vivent dans ces endroits sont nomades et leurs traditions et coutumes présentent peu de ressemblances avec celles du Kislev occidental.

Les nomades vivent en tribus dispersées de vingt à trente familles, et ils suivent les migrations des troupeaux d'élan et de rennes. Ces tribus dispersées s'appellent Horkois, et leur origine remonte à la période des tribus dispersées avant que Sigmar ne fonde l'empire.

Les Horkois ne sont aucunement étranger à la guerre contre les créatures mauvaises telles que les orques et les créatures du chaos. Leurs territoires s'étendent haut dans le pays des Trolls, qui est la partie la plus méridionale des conquêtes nordiques du chaos. Il y a la place forte des Skavens, du Puits de l'enfer, dans le nord, et beaucoup de Horkoi ont été capturés et pris comme esclaves par les Skavens du clan Moulder qui vivent là.

Pendant les guerres avec les comtes vampires de Sylvania, les légions des morts ont marché sur Kislev, et au moins trois armées ont été envoyées au nord par le tzar pour des attaques de débordement afin de soulager les armées de l'empire. Une partie des Horkois a rencontré ces légions et les a combattues, et

beaucoup de tribus se sont ajoutées aux rangs de l'armée damnée. Orques et gobelins disposent de diverses petites tanières sur toute l'étendue des montagnes du bord du monde, et les tribus plus grandes pillent de temps en temps le Horkoi le plus oriental pour les esclaves et le butin. Les Horkois ont certainement la meilleure raison de combattre les hordes qui s'en prennent à l'humanité.

Parfois les migrations des Horkois viennent à l'ouest et approche de Praag et de Kislev elle-même. Dans les régions plus centrales du pays des Trolls, les tribus aux intérêts semblables se sont réunies pour former des confédérations approximatives et variables. Il y a deux de ces confédérations qui sont assez grandes pour être d'importance pour le vieux monde, Ungols et Dolgans. Les Ungols se composent de cinquante ou soixante tribus et ont réellement des représentants à la cour de Kislev. Les Ungols croient qu'ils sont les descendants réels des fondateurs de Kislev au temps de Sigmar, et que le règne actuel du Tzar n'est qu'un intermède jusqu'à ce qu'ils reviennent à leur puissance passée. Les Ungols sont très guerrier et pillent constamment le territoire des tribus qui ne font pas partie de leur confédération.

Les Dolgans vivent dans les montagnes plus proches et sont légèrement moins nombreux que les Ungols. Ils préfèrent le commerce à la guerre, et possèdent un grand nombre de chevaux et de poneys. Le conseiller principal actuel du Tzar de Kislev est un Shaman d'une tribu de Dolgan, et son influence a apporté à beaucoup de privilèges à son peuple. Ceci naturellement ne plaît pas aux Ungols et il y a des différends constants entre les deux factions.

Chaque tribu a ses propres coutumes particulières, mais toutes les croyances religieuses, l'organisation tribale et les traditions viennent d'une base commune. C'est la croyance pour ces hommes qu'il y a des puissances et des déités qui commandent chaque

aspect de leurs vies. Voici les déités principales qu'ils vénèrent :

Hiskai : l'amoureux de la glace et du froid. C'est Hiskai qui apporte les tempêtes de neige d'hiver et gèle les fleuves. Hiskai est également associé à la mort, puisque le froid et le vent sont les ennemis les plus sauvages et les plus courants à qui les Horkois doivent faire face.

Urkov : le contrôleur du feu et de la chaleur. C'est le manteau d'Urkov qui apporte l'été et fond la glace. Urkov le plus souvent est lié avec la vie et la croissance, c'est un dieu solaire. Cependant, dans beaucoup de parties de Kislev Urkov n'est pas forcément aimé, particulièrement dans les montagnes, car la chaleur rare du soleil fond les fleuves et la neige et apporte inondations et avalanches...

Vostich : est la déité des animaux, et les prières à Vostich sont faites pour porter bonheur lors des chasses, et pour s'assurer que les troupeaux ne s'écartent pas trop loin. Vostich est l'une des déités la plus largement adorées, toutes les tribus demandent sa bénédiction pour manger et avoir des peaux d'animaux pour construire leurs tentes et confectionner leurs vêtements.

Le dernier des quatre Khai principaux, comme ces déités s'appellent, est Kordusk. Kordusk est le Khai de la terre c'est lui, Kordusk qui a construit les montagnes et a découpé les fleuves. Kordusk est également responsable des plantes et de l'eau, et c'est lui qui mène les chamanes aux points de gué pour traverser les fleuves, et indique à la tribu ou les quelques animaux domestiques qu'ils possèdent, trouverons leur pitance.

Les tribus Horkoises sont organisées sur deux plans. Le côté physique de la vie est mené par un chef de guerre qui s'occupe du fonctionnement quotidien de la tribu. C'est ce chef qui les mène à la guerre, dirige les chasseurs et décide quand il est temps pour la tribu de partir. Le côté spirituel de la vie est dirigé par un chamane. Le chamane consulte le Khai sur les sujets d'importance. Le chamane offre des prières au Khai approprié quand la tribu chasse, ou doit surmonter un obstacle tel qu'un fleuve, ou que les chasseurs sortent pour remplir les magasins d'hiver. Un chamane est habituellement consacré à un seul Khai, bien qu'il puisse prier n'importe lequel des autres Khais. Il développe un rapport très étroit avec une déité particulière.

La puissance que les chamanes utilisent est une forme très primitive de magie de la Lumière, qui est la couleur la plus longue et la plus difficile de la magie à maîtriser. Comment les chamanes ont-ils pu la maîtriser à l'origine ? Utiliser la magie de la Lumière est une question qui déroutait constamment les magiciens des universités de magie. Les croyances religieuses sont la raison la plus susceptible, puisque le rituel et la persévérance stricte sont les manières les plus profitables de commander les forces de la magie de la Lumière. Les cérémonies antiques dédiées aux

diverses déités ont probablement formé la méthode pour extraire la magie de la Lumière, quelques-uns, particulièrement adaptés aux vents de la magie parviennent réellement à employer les énergies qui ont été libérées. Les méthodes, d'abord empirique, avec des erreurs suivies probablement de rituels corrects (ceux qui ont libéré un bon nombre de pouvoirs de la magie de la Lumière aux chamanes) étaient adoptés tandis que les méthodes les moins efficaces étaient remplacées par de nouvelles pratiques. Pour les Horkois c'était simplement une question de trouver les bonnes prières et les sacrifices adéquats qui signifiait que le Khai a répondu à leurs demandes. En d'autres termes la magie de la Lumière a été libérée et certaines influences de l'esprit des chamanes l'ont façonné en sorts pour que les fleuves s'écoulent plus lentement, que les troupeaux de cerfs se dirigent vers la tribu et ainsi de suite.

Les chamanes sont sacro-saint et aucun Horkoi n'essayerait jamais de leur nuire, ils pensent qu'ils sont les messagers du Khai et pas totalement de ce monde. Cependant, les tribus du Horkoi se combattent et il arrive parfois que la tribu d'un chamane soit détruite. Si cela se produit le chamane recherchera une tribu qui n'a aucun chamane actuel, ou a un chamane moins expérimenté qu'il évincera. Beaucoup de jeunes chamanes sont envoyés dans le monde pour se frotter aux éléments. Parfois l'aspirant errant rencontrera des voyageurs du vieux monde et visitera l'empire et même au-delà.

Ces chamanes s'impliquent souvent avec des aventuriers en raison de leurs puissances et de leurs étranges talents. Le chamane est heureux d'accompagner ces personnages car il n'a aucune connaissance des lois et des coutumes étranges du vieux monde. Les autres aventuriers apprennent rapidement à ne pas tirer profit du chamane car ils sont astucieux et savent voir la sagesse au-delà de l'âge. Souvent le chamane semble très excentrique aux personnes du vieux monde, il peut être très émotif et caractériel, boudant quand ses conseils ne sont pas observés et devenant fou de rage si quelqu'un insulte son style de vie ou sa patrie. C'est en partie un aspect de leur éducation barbare, et en partie parce qu'ils agissent en tant que récepteur constants pour la magie de la lumière, qui se répand dans leurs corps et joue sur leurs esprits. Un chamane apparaît comme un personnage exotique, habillé dans des peaux de cerfs, portant son totem personnel, orné de talismans. Les chamanes ne se font pas facilement à l'idée de se baigner (l'action de se déshabiller dans leur pays d'origine étant une invitation à la pneumonie et à la gelure) et ils portent sur leur corps des sachets d'herbes odorantes. C'est tous ces détails qui font qu'il leur est difficile de passer inaperçu dans la foule, que les magasins ferment soudainement lorsqu'ils veulent entrer et qu'ils sont parfois en butte avec l'humour caustique des habitants du vieux monde.

COMMENCER A JOUER LE CHAMANE KISLEVITE

Vous pouvez jouer une aventure niveau 1 avec le chamane Kislevite au lieu de choisir un des guerriers du jeu fournis dans la boîte de Warhammer Quest. Utiliser les règles normales pour créer un nouveau guerrier, comme écrit dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Armes

Le chamane Kislevite commence l'aventure avec une épée et la carte d'équipement de son Totem personnel.

Le chamane Kislevite peut employer son Mana pour accorder des bénédictions comme détaillé dans ces règles et le livre de règles avancées de Warhammer Quest. Il commence par un stock inné de 1D6 Mana.

Le profil du chamane dépend de quel animal il a choisi comme esprit-familier.

Totem personnel: Le Totem personnel d'un chamane est couvert d'images de sa déité particulière et l'aide à communier avec son Khai. La puissance du Totem peut être appelée une fois par donjon et permet au chamane d'ajouter 2D6 Mana à son total pour ce tour seulement.

ESPRITS FAMILIERS

Chaque chamane choisi un animal de totem, ou Esprit-familier. L'Esprit familier est un guide dans les royaumes du Khai, et aide le chamane pour communiquer avec sa déité. Là nous avons à choisir entre deux esprit-familiers, et chacun a ses propres forces et faiblesses.

Le corbeau est généralement associé à la mort, mais est comparativement petit et faible. Il est agile et a la capacité de voler, mais ne peut pas subir beaucoup de dommages. Si vous choisissez le corbeau comme totem vous pouvez additionner + 1 à votre mouvement et + 1 à votre initiative, mais devez déduire -2 de votre total de points de vie.

Le loup est maigre et rapide, et est connu pour sa grande résistance sur de longues chasses. Cependant, il est éternellement conduit par sa faim et a besoins constamment de s'alimenter pour se soutenir. Si vous choisissez le loup comme totem, votre guerrier peut additionner +1 à sa compétence de combat et + 2 points de vie. A chaque tour ou il n'y a aucun monstre sur le plateau, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 vous perdez un point de vie, qui peut être récupéré normalement.

Vous devrez choisir votre animal de totem soigneusement car il affectera votre guerrier durant toute sa vie.

BÉNÉDICTIONS

Quelques bénédictions ont un effet variable selon lequel des deux animaux de totem le chamane a choisi. Les effets particuliers sont détaillés dans la description de la bénédiction.

Les bénédictions sont employées exactement de la même manière qu'un magicien lance des sorts. Au lieu du pouvoir elles exigent d'employer le Mana. Pendant le jeu, toutes choses qui se rapportent aux sorts, leurs effets et leurs lancements, affecteront les bénédictions exactement de la même manière. Quelques bénédictions sont identifiées par un symbole qui indique qu'elles sont offensive (o). Ceci signifie qu'elles peuvent seulement être employées comme l'attaque d'un magicien lanceur de sorts (pendant sa propre partie de la phase des guerriers.)

MANA

Le Mana est la puissance nécessaire à un chamane pour recevoir et accorder des bénédictions. La quantité de Mana qu'un chamane possède dépend de son niveau et du nombre de guerriers qui sont avec lui. Un chamane a un certain nombre de Mana qu'il a accumulé pendant la méditation et la prière, et ceci est traité exactement comme le stock de pouvoir inné d'un magicien, il est dépensé et puis regagné entre les donjons. Plutôt que d'utiliser les dés de pouvoir pour déterminer combien de Mana il gagne à chaque tour, consulter le diagramme suivant. Il obtient une quantité de Mana déterminée sur le tableau ci-dessous.

Un guerrier qui est à 0 point de vie, contribue pour la moitié de la normale (arrondir les totaux à l'unité supérieure, ainsi un guerrier à zéro point de vie est immobile et vaut un demi point de Mana).

Évidemment un guerrier qui commence la phase de pouvoir à 0 point de vie est mort et ne contribue en rien, mais le Mana du chamane n'est pas figé une fois que la phase de pouvoir est finie. Si un guerrier est réduit à 0 point de vie le chamane perdra la quantité correspondante de son Mana (c.-à-d. moitié de la quantité qu'un guerrier vaut). S'il a un Mana insuffisant il doit utiliser son Mana inné ou subir 1D6 blessures par point en excès perdu.

Mana du Chamane			
Niveau	Mana de Base	Par guerrier	Mana inné
1	2	1	1D6
2	2	1	2D6
3	3	2	2D6
4	3	2	3D6
5	4	2	4D6
6	4	2	5D6
7	5	3	5D6
8	5	3	6D6
9	6	3	7D6
10	6	3	8D6

LE CHAMANE KISLEVITE EN VILLE

Les chamanes Kislevites ne sont pas du tout préparés au rythme trépidant de la vie dans les cités du vieux monde où ils arrivent d'abord. Alors qu'ils deviennent plus expérimentés, ils perdent leur naïveté et découvrent comment éviter les situations

gênantes plus facilement Un chamane du niveau de base doit lancer deux fois sur le tableau des événements citadins, pour représenter le fait qu'il ne peut pas éviter les ennuis jusqu'à ce qu'il s'adapte aux coutumes des habitants des villes.

Chaque fois que le chamane tombe sur une journée tranquille dans les événement citadins, lancer 1D6, ajouter son niveau et rechercher le résultat sur le tableau suivant.

2D6+ Résultat niveau

- 2 -3** Le chamane se ridiculise dans ses tentatives de maintenir sa fierté pour se sortir des ennuis. Après avoir maudit un commerçant du marché et envoyé plusieurs membres de la garde au tapis, il est finalement jeté hors de la ville.
- 4** Le chamane est impliqué dans une querelle avec un commerçant et est arrêté par les autorités. Il doit payer 1D6x50 pièces d'or d'amende et passer les 1D6 jours suivants en prison, et pendant ce temps il ne peut visiter aucun endroits et n'a pas besoin de lancer pour d'autres événements citadins ou de payer pour ses dépenses courantes.
- 5 -10** C'est vraiment une journée tranquille.
- 11 - 12** Les gens du pays essayent de se payer la tête du chamane, mais ils regrettent bientôt leurs quolibets quand le chamane appelle la puissance sur lui et fait un geste vers le meneur. L'homme s'effondre sur le sol, se tordant dans les tourments de l'agonie. Tous les articles que vous achèterez dans les magasins sont dorénavant majorés de 10% (quelque chose qui coûte 50 pièces d'or en vaut maintenant 55, par exemple), mais vous ne devez plus lancer sur ce tableau tant que vous êtes dans cette ville.
- 13 - 14** Un gamin essaye de voler la bourse d'une femme tout près, mais pendant qu'il s'enfuit en courant dans la rue vous tendez la main dans sa direction, tout en lançant une incantation puissante. Le gamin s'étale par terre et la bourse retourne à sa propriétaire légitime. Elle vous récompense en vous donnant 1D6 x 50 pièces d'or, et couvre toutes vos dépenses courantes tant que vous resterez dans cette ville.
- 15** La nuit, un feu éclate dans un entrepôt et commence à s'étendre. La populace ne sait que faire jusqu'à ce que vous arriviez sur les lieux. Entonnant une supplication à Hiskai, un vent froid commence à

fouetter vos cheveux. Vous étendez vos bras vers le bâtiment. Le vent grimpe en rafale et hurle au-dessus des flammes, les éteignant. Sous les acclamations, la foule vous offre des récompenses et des cadeaux. Tous les objets que vous achèterez dans cette ville sont maintenant à moitié prix, et de plus vous ne payez rien pour vos dépenses courantes tant que vous resterez dans cette ville..

- 16** Pendant un petit orage, une barrière est détruite et un troupeau de bétail commencent à se précipiter en ville. Pendant que les gens se sauvent des bêtes destructives, vous marchez lentement dans la rue, droit devant le troupeau en maraude. Quelqu'un vous traite de fou mais vous l'ignorez et offrez une prière à Vostich. Avec un sentiment soudain de force vous levez vos bras au-dessus de votre tête et entamez un monologue tonitruant en direction des cieux. Le bétail ralentit puis s'arrête, venant vous renifler et marchant autour de vous apaisé. La foule s'approche avec précaution, des mercis et des éloges fusent autour de vous. Ajouter 1D6 Mana de manière permanente, à votre Mana inné.

Le chamane Kislevite peut visiter les endroits suivants dans les agglomérations : La taverne (modificateur -1 à son jet de dés), le tripot, le forgeron, l'archerie, le marchand d'animaux, le bazar et l'alchimiste.

SOLITUDE

Au lieu de visiter le temple, un chamane peut se reposer en dehors du village et communiquer avec ses déités. Ceci prend 1D6 jours, et pendant ce temps il n'y a aucun besoin de lancer pour des événements citadins ou de payer des dépenses de nourriture. Lancer 2D6 sur le tableau suivant.

2D6 Résultat

- 2-4** Vos prières sont sans réponse
- 5** Vous gagnez un petit avantage d'expérience, vous avez + 1 point supplémentaire de Mana inné pour le prochain donjon seulement.
- 6-8** Vous êtes élevé par la solitude, vous avez + 2 points supplémentaires de Mana inné qui peuvent être employés dans le prochain donjon seulement.
- 9** Votre âme est renforcé et les liens entre vous et votre déité sont renforcées. Pendant le prochain donjon, vous avez +1D6 supplémentaire Mana inné (lancer immédiatement).

- 10 Votre déité vous accorde un cadeau spécial , vous avez 1D6 Mana inné immédiatement.
- 11 Votre déité vous accorde une partie minuscule de sa puissance. Pendant le prochain donjon, vous pouvez appeler une bénédiction sans dépenser un seul point de Mana.
- 12 Votre déité entre directement dans votre corps et élargit votre esprit. Vous devez passer 1D6 jours suivants à récupérer, mais vous gagnez immédiatement plus de bénédictions comme si vous aviez avancé d'un niveau et 1D6 Mana inné.

ENTRAINEMENT DES CHAMANES.

Un chamane n'a pas besoin de visiter un centre d'entraînement pour s'exercer, mais cela lui prend toujours une semaine pour méditer, et il arrivera donc en ville une semaine plus tard que le reste des guerriers.

Quand il monte un niveau, le chamane peut gagner du Mana inné supplémentaire, et il recevra également un choix plus large de bénédictions. Pour voir quelles bénédictions il obtient lancer 2D6 et ajouter son niveau. C'est le nombre de points de Mana total pour les nouvelles bénédictions que le chamane a acquis. Il peut les répartir comme il le souhaite. Par exemple, un chamane de niveau 4 a un résultat de 4 sur 2D6 soit un total de 8 Mana. Il pourrait acquérir une bénédiction simple de Mana 7 ou 2 bénédictions de Mana 4 ou n'importe quelle autre combinaison jusqu'à 8. Comme la bénédiction la plus faible coûte au moins 4 Mana il est possible qu'il vous reste des points en excédents. Ceux-ci sont perdus et ne peuvent pas être reportés au prochain passage de niveau.

Le profil avancé du chamane montre seulement quelles modifications vous faites à votre profil quand vous avancez de niveau, les caractéristiques elles-mêmes seront différentes selon l'animal de Totem que vous avez choisi.



MANA 4

Ces bénédictions exigent de 4 points de Mana pour être invoquées.

1 Ame liée (0)

Le chamane lie son âme avec l'esprit d'un monstre, de sorte que les deux deviennent magiquement liés. Choisir un monstre sur la même section. Chaque fois que le chamane lance ses dés de dommages, sur un résultat de 6, le monstre cible subit également 1D6 blessures, sans aucune déductions.

2 Robe de feu

Le chamane invite Urkov à protéger son serviteur et un rideau de petites flammes éclate autour de lui.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). La robe de feu additionne +2 à l'endurance de la cible, elle est efficace contre les attaques qui évitent normalement l'endurance et l'armure.

3 Flamme de nettoyage

Un léger halo bleuté enveloppe le corps d'un guerrier blessé comme le chamane exécute les rites de cette bénédiction. Le guerrier grimace de douleur pendant que son corps semble être consumé par le feu, mais les flammes meurent vite et les blessures du guerrier sont guéries.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 ou 2 rien se produit, sur un résultat de 3 ou plus le guerrier guéri de ses blessures.

4 Main Brûlante

Le chamane hurle son défi aux monstres, et serre son poing de colère. L'éclat pourpre des flammes illumine son poignet et gonfle les muscles de son bras.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane ((y compris le chamane lui-même). La cible gagne +2 en force pour un tour entier.

5 Blizzard (0)

Le chamane fait des gestes vers un monstre, et l'air autour de lui commence à tourbillonner chargés de particules gelées, l'aveuglant partiellement

Un monstre sur la même section que le chamane perd une attaque dans la phase des monstres..

6 Epée de glace

L'air commence à geler sur la lame du chamane, faisant miroiter l'éclat pâle de la mort.

La bénédiction est lancée sur une arme sur la même section que le chamane (y compris les armes du chamane). Toutes les attaques avec cette arme causent +1 blessure supplémentaire et l'arme est considérée comme magique pour ce tour.

7 Communion d'Hiskai

Le chamane ferme ses yeux pendant un moment et invoque dans de son esprit la puissance d' Hiskai. En réponse Hiskai envoie un mur scintillant de force qui entoure le guerrier choisi.

Choisir un guerrier (y compris le chamane) et lancer 1D6. Le résultat est le nombre d'attaques pour lesquelles le mur de force est en place. Tous les monstres qui attaquent le guerrier tandis que la bénédiction est activée sont à -1 pour le frapper. Après que le nombre d'attaques du D6 auront été menées sur la cible, les monstres peuvent attaquer le guerrier normalement.

8 Lame de vent

Le chamane lance à haute voix un mot de puissance et passe son bras d'épée dans le nuage qui apparaît au-dessus de sa tête. Quand il le retire, il serre une épée qui semble faite entièrement de fumée bleuâtre.

Le chamane gagne +1 attaque avec la lame du vent, qui cause des dommages normaux et compte comme magique.

9 Marque Flamboyante

Le chamane tire une petite brindille de son sac et la brandit. Il chante sa prière à Urkov et l'extrémité du bâton s'enflamme, le transformant en torche. Ce charme crée une torche qui dure 1D6 tours. La torche peut être donnée à n'importe quel guerrier et peut circuler librement. La torche est traitée exactement comme la lanterne.

10 Feu Intérieur

Le chamane appelle la puissance d'Urkov pour renforcer sa résolution et d'augmenter la vitalité de son corps.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Les gains de la cible sont +1 en force et +2 en mouvement pour un tour entier

MANA 5

Ces bénédictions exigent de 5 points de Mana pour être invoquées.

1 Appel d'Hiskai (0)

Le chamane ouvre son esprit à sa déité et Hiskai l'emploie comme canal pour crier sa haine.

Lancer 2D6 pour chaque monstre sur la même section que le chamane. Si vous obtenez un 11, le monstre est pétrifié de peur et perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstre. Sur un résultat de 12, le monstre tourne les talons et se sauve, enlevez-le du plateau mais n'attribuez pas l'or à n'importe qui. Cette bénédiction peut seulement être appelée sur le tour ou les monstres sont placés.

2 Frisson de sang (0)

Le chamane pointe un doigt osseux vers un monstre et son sang commence à geler dans ses veines.

Un monstre sur la même section que le chamane subit 1D6+2 blessures sans déductions (endurance, armure, ignorent la douleur, etc.).

3 Vol de tessons de glace (0)

L'air autour des doigts tendus par le chamane commence à tourbillonner. Avec une chiquenaude de son poignet il envoie des glaçons magiques faucher l'ennemi.

Choisir un monstre à moins de 8 cases. Le monstre subit 1D6 blessures, plus une blessure additionnelle pour chaque point supplémentaire de Mana que vous souhaitez dépenser. Ces dommages ignorent jusqu'à 1 point d'armure. En outre le monstre perd une attaque dans la prochaine phase des monstres.

4 Voleur d'âme (0)

Une main spirituelle sort du chamane et s'attaque à l'âme de son ennemi, essayant de l'extraire de son corps.

Choisir un monstre sur le plateau. Lancer 1D6 pour chaque niveau du chamane, chaque résultat de 6 obtenu cause 1D6 blessures au monstre. Les dommages de cette bénédiction ignorent l'armure mais les monstres peuvent employer l'esquive, ignorer le coup ou ignorer la douleur pour réduire le nombre de blessures causées.

5 Pilier d'Urkov

En chantant les mots de l'incantation, la terre aux pieds du chamane commence à trembler violemment. Une seconde plus tard le chamane est soulevée de la terre par une colonne de feu hurlante.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Le guerrier est élevé du sol et peut seulement être attaqué par des armes de jets et des sorts. Il ne peut pas se déplacer et ne peut pas faire d'attaque au corps à corps. Cette bénédiction peut être employée pour s'élever hors des puits, et dans des circonstances semblables.

6 Orage de roche (0)

La puissance brute fait danser des étincelles sur la peau du chamane. Il jette ses mains en avant vers l'ennemi et des secousses fissurent le toit du cachot. Des blocs de roche s'abattent sur les monstres.
Sélectionner n'importe quel monstre sur la même section que le chamane. Ce monstre subit 1D6 blessures sans déductions pour l'armure ou l'endurance. Pour chaque point supplémentaire de Mana au-delà de 5 que le chamane dépense, il inflige une blessure supplémentaire. S'il cause plus de 10 blessures au monstre (après les déductions) il perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.

7 Bouclier Ardent

Le chamane jette quelques herbes sacrées sur la terre et prie Urkov. Quand il serre son poing, un bouclier rougeoyant apparaît sur son bras.
Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). N'importe quelle arme de jet ou attaque au corps à corps contre ce guerrier ne causera que la moitié des blessures subies (après déductions) sur un résultat de 4 ou plus sur 1D6. Dure un tour entier.

MANA 6

Ces bénédictions exigent de 6 points de Mana pour être invoquées.

1 Mur de glace

Le chamane étend ses bras au loin et chante les trois vers de sa prière. Il fait des gestes vers deux points séparés, entre lesquels un mur de glace se forme.
Ce charme affecte quatre cases adjacentes. Tous les monstres derrière le mur pourront seulement frapper les guerriers que sur un résultat de 6 dans la prochaine phase des monstres, que ce soit à en corps à corps ou par arme de jet.

2 Fureur du damné

Le chamane ouvre son esprit aux esprits de ceux qui ont été injustement massacrés ou tués avant leur temps désigné. La haine et la colère passent dans le chamane et le possèdent complètement
Choisir un guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Pour les 1D6 prochaines phases des guerriers, ce guerrier est sujet à la frénésie (4+) et suit toutes les règles pour la frénésie du livre de règles de Warhammer Quest.

3 Langue de fantôme

Le chamane s'arrête et parle avec les âmes des morts, dont la présence dans l'air permettent de l'avertir des futurs dangers, aidant les guerriers à éviter les risques.

Cette bénédiction est employée quand une carte d'événement vient juste d'être prise du paquet. Elle permet aux guerriers de placer la carte d'événement plus loin dans le paquet et de prendre la prochaine à la place. Vous pouvez regarder la carte d'événement avant de décider d'employer cette bénédiction.

4 Orbe brûlante (0)

La voix du chamane monte dans un beuglement pendant qu'il jette ses bras derrière lui. Dans un cri final il rabat ses mains et une boule de feu éclate au bouts de ses doigts.

Sélectionner n'importe quel secteur de 2x2 cases sur la même section que le chamane. N'importe quel monstre (ou guerrier) dans les cases affectées subit 1D6 + le niveau du chamane, blessures sans déductions pour l'armure.

5 Transformation

Le chamane se laisse tomber à genoux et baisse la tête face à la terre. Les sanglots étouffés de l'agonie accompagnent la déformation de son corps.

Animal de totem corbeau. Le chamane peut maintenant voler. Il n'est pas sujet au blocage, il peut survoler les cases occupées mais doit finir son mouvement dans une case libre de tout obstacle. Lorsqu'il vole il gagne + 1 case en mouvement.

Animal de totem loup. Le chamane gagne +1 en initiative et +1 attaque. Il doit attaquer au moins une fois par tour ou subir 1D6 blessures, sans aucune déduction.

Un chamane transformé ne peut employer aucune arme ou objets magiques, mais peut invoquer d'autres bénédictions sauf indication contraire. Le chamane peut maintenir sa transformation en dépensant 3 points de Mana au début de chaque phase des guerriers suivants.

6 Cœur Rougeoyant

Les prières du chamane sont entendues et un sentiment du courage et de résolution descend sur les guerriers rassemblés.

Cette bénédiction affecte chaque guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même).. Ils deviennent immunisés à la crainte et à la terreur pour un tour entier.

7 Mur du feu

Le feu jaillit des yeux du chamane, balayant la salle partout où il pose son regard.

Cette bénédiction affecte 4 cases adjacentes alignées quelconques sur le plateau. Pour le prochain tour entiers, les monstres et les guerriers (chamane y compris) ne peuvent pas tracer une ligne de vue à travers, ou se déplacer par ces cases, les traiter comme un mur plein (impossible de passer sur une diagonale bloquée, par exemple). Même les monstres qui volent ne peuvent pas se déplacer au-dessus des flammes magiques.

MANA 7

Ces bénédictions exigent de 7 points de Mana pour être invoquées.

1 Anneau de courage

Urkov entend les mots du chamane et forme une barrière protectrice entre lui et les monstres voisins. Des traces rouges brûlante apparaissent sur la terre autour des pieds du chamane.

Choisir un guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Ce guerrier est immunisé contre n'importe quel type de dommages mortels jusqu'au début de la prochaine phase des guerriers.

2 Chasseur d'âmes (0)

Le chamane appelle son esprit-familier pour qu'il se manifeste sous sa forme animale ; il apparaît nimbé d'une aura bleue scintillante autour de lui.

Animal de Totem - Corbeau. Le familier peut immédiatement attaquer n'importe quel monstre sur le plateau. Il a 1D6+2 attaques un avec une compétence d'arme de 6, une force de 4 et cause 2D6 dommages. Ses attaques sont des attaques magique.

Animal de Totem - Loup. Le loup bondit immédiatement en avant sur un monstre présent sur le plateau. Le monstre souffre 1D6 blessures immédiatement, sans aucune déduction (endurance, armure, ignorer la douleur, etc.). Si vous lancez 1, 2 ou 3 le loup se sauve au loin. Si vous lancez 4, 5 ou 6 il re-attaque sa victime. Continuer jusqu'à ce que le monstre soit mort ou que l'Esprit loup se sauve au loin.

3 Promenade d'Esprit

Le chamane fait des gestes vers le destinataire de la bénédiction et son corps s'estompe partiellement dans le royaume des esprits.

Cette bénédiction peut être employée sur un guerrier (y compris le chamane lui-même). La prochaine attaque contre ce guerrier n'aura aucun effet.

4 Le Cadeau D'Hiskai

Le chamane se jette à genoux et implore Hiskai pour qu'il renvoie l'âme d'un de ses compagnons mort.

Cette bénédiction affecte un guerrier qui est mort pendant l'aventure. Il est ressuscité et est placé sur la même section que le chamane. Il aura perdu tous les trésors ou or qu'il avait gagné dans ce donjon, mais retrouve tous ses points de vie.

Cette bénédiction peut être employée plusieurs tours après que le guerrier soit mort.

5 Os défraîchis (0)

Le chamane invoque Hiskai et une partie de sa force passe dans ses mains. Il se tourne alors vers ses ennemis et frappe avec ses poings. Quand le souffle de la puissance d'Hiskai balaie la terre, il brûle leur squelette, les détruisant de l'intérieur.

Le chamane peut frapper immédiatement un monstre adjacent. S'il le touche, alors l'endurance du monstre est réduite de 1D6 pour le prochain tour entier. Si le résultat du dé est supérieur à son endurance, chaque point excessif fait perdre à la cible 1D6 blessures à la place. Ces blessures ne sont pas réduites par l'endurance, l'armure ou l'ignorance à la douleur. Esquive ou ignorer un coup ne peuvent pas être employées.

MANA 8

Ces bénédictions exigent de 8 points de Mana pour être invoquées.

1 Appel du Tombeau (0)

Hiskai écoute les prières du chamane et lance sa terrible colère sur un adversaire du chamane.

Sélectionner un monstre sur le plateau et lancer un nombre de D6 égal au niveau du chamane. Pour chaque dé dont le résultat est 3, 4, 5 ou 6, le monstre souffre autant de blessures, sans aucun modificateur (endurance, armure, ignore la douleur, etc.).

MANA 9

Ces bénédictions exigent de 9 points de Mana pour être invoquées.

1 Démon de la Terre

Le chamane trace un symbole étrange sur le plancher et répand quelques herbes autour de lui. Il crie un mot de puissance et les dalles de pierre du plancher commencent à se fendre, le sol s'éventre et un moment plus tard un énorme serviteur de Kordusk se tient devant lui, prêt à obéir.

Cette bénédiction permet au chamane d'appeler un démon de la terre, qui occupera la même case que lui. Il est traité comme n'importe quel autre guerrier et reste jusqu'à la fin de la phase des guerriers. Il a le profil suivant :

Mouvement: Se déplace comme le chamane

Combat 5

Tir -

Force 5

Endurance 5

Attaques 1D6

Dommages 2D6.

Ses attaques comptent comme magique.

2 Démon de Glace

La salle se refroidit brusquement et le chamane est entouré par des particules tourbillonnantes de glace, qui adhèrent à son corps, formant un exosquelette autour de lui.

Le chamane gagne +2 attaques, +2 en force et +1 en endurance jusqu'à la fin de la phase des guerriers

3 Appel des plantes

Les mots du chamane résonnent profondément dans la roche entourant le donjon, apportant la force et la chaleur aux racines et aux graines qui dorment là depuis des siècles. Soudainement les murs de la pièce éclatent sous la pression des racines qui s'entrelacent.

Pour chaque monstre dans la même pièce que le chamane lancer 1D6 et ajouter sa force. Sur un résultat de 7 ou moins il est enlacé et perd la moitié de ses attaques (arrondissez les fractions vers le bas) dans les prochaines phases des monstres. Sur un résultat de 1, le monstre est attrapé et perd toutes ses attaques.

MANA 10

Ces bénédictions exigent de 10 points de Mana pour être invoquées.

1 Le manteau de Kordusk

Le chamane croise ses bras sur sa poitrine et tombe à genoux. Dans l'obscurité une brume rouge monte de la terre et l'enveloppe. Quand la fumée disparaît il n'y a plus aucun signe du chamane.

Le chamane peut se déplacer sur n'importe quelle case qui est dans la ligne de vue d'un des autres guerriers. S'il apparaît en dehors de la zone éclairée par la lanterne, il sera perdu dans l'obscurité comme d'habitude.

2 Vent des tombes (0)

Des petits grains de poussière commencent à tourbillonner autour du chamane, et l'air est rempli de la puanteur de la chair en décomposition, le vent horrible augmente jusqu'à ce qu'il remplisse la salle entière.

Tous les monstres et guerriers sur la même section que le chamane (excepté le chamane lui-même) subissent immédiatement 2D6 blessures sans aucune déduction.

MANA 11

Ces bénédictions exigent de 11 points de Mana pour être invoquées.

1 Appel de la vermine (0)

Le chamane siffle une série de notes stridentes et de l'obscurité autour de lui éclate le bruit de millions de créatures sautillantes. Soudainement une foule de rats, de blattes, de coléoptères, d'araignées et d'autres animaux apparaissent dans la lumière de la lanterne, et se précipitent sur les ennemis du chamane.

L'essaim de vermine fait 8D6 dommages sans modificateurs pour l'armure. Les dés de dommages peuvent être distribués entre tous les monstres sur la même section que le chamane. Par exemple un monstre pourrait prendre 5 dés de dommages et un autre monstre prend les 3 dés restants. Les monstres ne peuvent pas esquiver cette attaque.

2 Vitesse d'Hiskai

Hiskai plie son manteau ténébreux au-dessus du donjon et le temps semble ralentir pour les guerriers. Les monstres qu'ils combattent semblent être lents et maladroits.

Cette bénédiction affecte tous les guerriers sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Chaque guerrier affecté gagne +1 en mouvement et +1D6 attaques (lancez séparément pour chaque guerrier) pour un tour entier.

3 Tunnel de Kordusk

Le chamane prie Kordusk pour les libérer des profondeurs atroces du donjon. Un hurlement éloigné commence à se réverbérer autour de la salle, et avec un éclat de lumière un couloir béant apparaît dans un mur, permettant aux guerriers de s'échapper.

Les guerriers peuvent laisser le donjon après 1D6 tours. Le tunnel apparaîtra dans la pièce dans laquelle cette bénédiction a été employée et restera seulement accessible pour 1 tour, après quoi il se fermera. Les guerriers doivent être dans la même salle que le tunnel pour partir

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUE DU CHAMANE KISLEVITE

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Dommages	Force	Endurance	Points de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Pouvoir	Déblocage
1		Novice	2	6	1D6	3	3	1D6+7	3	1	0	2	+5
2	2000	Champion	2	6	1D6	3	3	2D6+7	3	1	1	2	+5
3	4000	Champion	3	6	1D6	3	3	2D6+7	4	2	1	3	+5
4	8000	Champion	3	5+	1D6	3	4	2D6+7	4	2	2	3	+5
5	12000	Héros	3	5+	2D6	4	4	3D6+7	4	2	2	3	+5
6	18000	Héros	4	5+	2D6	4	4	3D6+7	5	2	3	4	+4
7	24000	Héros	4	5+	2D6	4	4	4D6+7	5	3	3	4	+4
8	32000	Héros	4	5+	2D6	4	4	4D6+7	5	3	3	4	+4
9	45000	Seigneur	4	4+	3D6	4	4	5D6+7	6	3	4	5	+4
10	50000	Seigneur	5	4+	3D6	4	4	5D6+7	6	3	4	5	+4

'Figga N' Roolz Deal'

WARHAMMER_QUEST Lot de personnages Shamane Kisléviste

Prix £ 4,00 (En vente par correspondance seulement)

Ce lot de personnages spéciaux se compose de toutes les règles avancées, tables et niveaux de bataille pour inclure un Shamane Kisléviste dans une campagne de Warhammer Quest et en plus, il comprend également au choix une des deux figures appropriées, une pour chaque Totem.

Ne pleurnichez pas simplement d'admiration ! Appelez les Trolls en ligne et demandez le lot de personnages Chamane Kislévite de Warhammer Quest du Citadel Journal numéro 26 : Ca ne pourrait être plus simple (même les Trolls le pourraient !).

Voir page 55 de la Mail Order Hot-line)



Warhammer Quest™

DA TROLLZ PREZENT



• KISLEVITE SHAMAN •

**GAMES
WORKSHOP**

**CITADEL
MINIATURES**



VOTRE PETIT VOLEUR B*****!

Personnage de Voleur Halfling dans Warhammer Quest par Gav Thorpe, .

Cet article était à l'origine prévu pour une offre spéciale de vente par correspondance exclusive, mais nous sommes astucieux ici au journal et au risque de sa vie un de nos membre a réussi a subtiliser les règles de base pour votre entière satisfaction. Nous devons vous avertir, cependant, que ces règles n'ont pas été beaucoup testées, et que vous les jouer ainsi à vos risques et périls !

PERSONNAGE DU HALFLING

Les Halflings sont bien connus pour leurs pieds agiles et doigts bien plus agiles encore. Tandis que beaucoup suivent les traces de leurs pères et se tournent vers des métiers demandant beaucoup de dextérité tels que faire des paniers, bricoleurs ou cuisiniers (en fait beaucoup de cuisiniers) beaucoup se trouvent également attirés par le danger et l'excitation du vol. Naturellement, les Halflings ne prennent jamais quelque chose de trop précieux (excepté par accident) car ce ne serait pas gentil pour la personne qui possédait précédemment l'objet. Néanmoins, il est étonnant de voir le nombre de choses qui vous « manque » quand un Halfling est dans les environs. Le pauvre petit ne sait pas ce qu'il fait la moitié du temps, il semble juste acquérir des anneaux, des boîtes d'allumettes et de petits animaux de compagnie au lieu de s'occuper de ses affaires normales.

En fait, les Halflings ont une attitude très détendue envers la propriété en général, et font des échanges en se passant des objets entre eux à tous bout de champ (la plupart du temps sans réaliser ce qu'ils échangent réellement). Les anniversaires des Halfling sont une célébration de cette aptitude et beaucoup de cadeaux sont librement donnés par le Halfling dont c'est l'anniversaire (habituellement évitez d'inviter douze Halflings à votre domicile et puis de vous endormir après le dîner).

Beaucoup de manières des Halflings ainsi que les techniques qui leur ont été enseignées naturellement dès leur tendre enfance et adolescence font froncer les sourcils des personnes normales en dehors de Moot. Ils sont également très populaires auprès de certains organismes, tels que la guilde de voleurs et la patrouille locale du guet.

Comme on pouvait le prévoir, la vitesse et l'agilité des voleurs Halflings ont été remarquées par beaucoup de ceux qui cherchent fortune en fouillant dans les forteresses naines abandonnées et en exécutant des

contrats dans les donjons. Les Halflings font d'excellents appâts pour piéger les monstres et sont habituellement assez rapides et chanceux pour s'échapper une fois que le monstre est tombé pour le piège. Leur taille réduite leur permet de passer par des égouts, sous les portes mal fermées et dans les recoins et les fentes infestées de rats. On pourrait dire, qu'un Halfling est considéré par certains comme étant l'élément essentiel d'équipement pour explorer les donjons que vous pouvez obtenir.

En dépit de ce rude traitement, la plupart des Halflings « Experts en matière de déplacement de trésor et de propriétés » ne s'occupent pas que de sauter en bas d'un donjon quelconque; avec un couple de grandes brutes qualifiées et d'un magicien au regard soupçonneux pour les soutenir, la patrouille du guet de la ville ne vient pas sonner à leur porte tellement souvent ! En outre, où peut-on trouver tant de cadeaux ; jolies gemmes, plats argentés, épées mystiques et magiques. Non seulement tout cela, mais quelqu'un qui écoute réellement ce que vous dites, même s'il décide de vous ignorer complètement quand vous avez fini de donner vos conseils. Certains voleurs Halfling sont devenus célèbres et figurent dans les livres d'histoire : Nikkit Kwik également connu sous le nom de « Cambrioleur de Brionne », Bumblebean « Pieds de Lumière », Niffiet Stumbly dit « Voleur-de-Statues », et le Halfling qui est parvenu à voler la grande cloche du temple de Sigmar de Nuln, « Deux-Grands-Pieds » Telworth Renoncule. Le roi des voleurs est le renommé Ned Neddley, connu pour voler presque tout ce qui n'a pas été cloué au sol (et s'il avait un pied de biche avec lui, il volait les clous aussi.)

COMMENCER EN TANT QUE VOLEUR HAFLING.

Vous pouvez commencer en tant que voleur Halfling de niveau 1 au lieu d'utiliser un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Utiliser la carte de guerrier du voleur Halfling et sa carte d'équipement « boîte à déjeuner ».

Mouvement	4
Endurance	2
Capacité de combat	2
Tir	4+
Force	2
Initiative	4
Attaque	1
Points de vie	2D6+5
Blocage	3+

Règles Spéciales :

Un voleur Halfling est très bon pour plonger et esquiver, il est très utile pour reconnaître le terrain. Le voleur Halfling peut employer son excellente ouïe et sa vue perçante pour explorer, sans utiliser de lanterne. Le Halfling doit seulement être au plus à 2 sections de plateau de la lanterne pour éviter d'être perdu dans l'obscurité, au lieu d'une seule section pour les autres guerriers.

Chaque fois que le Halfling découvre une salle de donjon, lancer les dés. Sur un résultat de 6 retourner la prochaine carte événement pour voir ce qui se trouve dans la pièce. Vous ne devez pas résoudre l'événement jusqu'à ce qu'un guerrier entre dans la salle. Placer la carte sur le plateau comme rappel.

Chaque fois que les guerriers lancent 1D6 sur une recherche de trésor. Sur un résultat de 5 ou de 6 le voleur Halfling en trouve encore plus. Après que le trésor soit distribué, le voleur Halfling peut tirer une autre carte de trésor et la garder pour lui.

Armes

Le voleur Halfling commence le jeu avec une épée courte qui a une force de 2 et un arc court avec une force de 1.

Équipement

Le voleur Halfling commence également avec la carte équipement « boîte à déjeuner ». La boîte à déjeuner du Halfling est pleine de pâtés en croûte épicés, de fruits séchés et d'autres sucreries, qu'il mâche tout au long de l'aventure. Une fois par tour le voleur Halfling peut fouiller dans sa boîte à déjeuner pour un casse-croûte impromptu. Lancer 1D6 à tout moment pendant le tour. Sur un résultat de 4, de 5 ou de 6 il trouve quelque chose de savoureux et regagne 1 point de vie. La boîte à déjeuner est plutôt grande et il n'y a aucune limite au nombre de fois où il peut faire cela. Il peut même le faire lorsqu'il est à zéro point de vie.

REGLES AVANCEES

Voleurs Halfling et événements de donjon

Les voleurs Halflings sont terriblement curieux et n'aiment rien de plus que de passer toute la journée à bavarder. S'il y a une occasion pour obtenir une information ou pour étudier quelqu'un ou quelque chose de suspect ou de mystérieux, le voleur Halfling saute sur l'occasion.

Voleurs Halfling et Equipements ou Trésors

La taille du voleur Halfling lui permet de lancer un certain nombre de projectiles par tour égal à ses attaques. Les voleurs Halflings peuvent porter tous les objets, trésor ou armes, mais ils sont limités dans leur emploi.

Le voleur Halfling ne peut pas employer les objets suivants d'équipement ou de trésor : épée longue, grande épée, épée large, hache de bataille, marteau de guerre, fléau, hallebarde, mousquet, cheval, cheval de guerre. Il peut ne pas porter d'armure (elles n'existent pas dans la taille des Halflings.) Épée Berserker, Fléau géant, Épée de mort, Lame d'ogre. Parchemin de dissipation magique, Bijou d'énergie, Amulette de fureur, Couronne de la nuit, Talisman de jais, Parchemin de destruction magique, Bottes de bataille, Gantelet de Damzhar. Calice de sorcellerie, Livre de la connaissance mystérieuse, Broche de pouvoir, Baguette de jade, Couronne de sorcellerie, Tablette d'Edain, Baguette de Diabolum, le Marteau de Sigmar, Epée de destruction, Lame de Gromril, Epée hydre, Hache de tueur, Bâton de commandement.

Si un voleur Halfling met ses mains d'une façon ou d'une autre sur une collection de rossignol, il obtient + 1 à son jet de dé pour leur usage.

Halflings et nourriture

Un voleur Halfling ne donnera jamais de nourriture à quiconque à moins qu'il ne considère qu'il recevra en retour assez de repas en proportion. Chaque fois que vous voulez guérir un autre guerrier avec les provisions de votre boîte à déjeuner, lancer d'abord 1D6, si le total est inférieur au nombre de provisions que vous avez vous pouvez guérir l'autre guerrier normalement. Si le résultat est égal à ou supérieur au nombre de provisions que vous avez, le voleur Halfling cache sa nourriture et prétend qu'il a seulement quelques miettes de côté.

Une fois que le voleur Halfling a décidé que ses provisions sont au minimum, il ne peut plus en céder pour le reste de l'aventure.

Un voleur Halfling veut toujours manger ; c'est une réaction instinctive qui guide sa main pour atteindre son sac et y saisir de la nourriture. Ceci signifie qu'un voleur Halfling peut essayer de se guérir avec n'importe quel genre de nourriture, même s'il est à zéro point de vie. Il doit seulement obtenir 4+ sur 1D6 pour réussir sa tentative, comme si un autre guerrier essayait de le guérir.

HALFLINGS DANS LES VILLES

Un voleur Halfling peut aller à la taverne, et subir une pénalité de -1 sur son jet de dé. Un voleur Halfling peut aller au temple, au tripot, chez l'alchimiste, au bazar, à l'archerie, à la poudrerie, chez l'armurier et le marchand d'animaux.

Les Cuisines

Un voleur Halfling peut visiter les cuisines une fois par visite en ville. Les cuisines ne sont pas des endroits simples, il représente juste le voleur Halfling errant autour des diverses cuisines, hostelleries, auberges et tavernes, parlant aux cuisiniers Halfling et à d'autres ouvriers. Il n'y a aucun besoin de lancer un dé pour trouver les cuisines, chaque village les a quelque part. Si vous visitez les cuisines lancer 2D6 et consultez le tableau suivant :

Résultat

2 Vous passez toute la journée en bavardage avec un autre Halfling et vous êtes embauché en tant que cuisinier. Vous ne pouvez rien faire pour les 1D6 jours suivants, bien que vous gagniez 10 pièces d'or par jour de salaires.

3 Le Halflings assure l'approvisionnement avec quelques rations pour chat pendant votre prochaine aventure. Les rations du Halfling vous permettent de guérir 1D6 blessures, et peuvent être employées une seule fois. La nourriture du Halfling est très épicée et seulement un voleur Halfling peut être guéri par ces rations. Celles-ci s'abîmeront comme des provisions normales.

4 On vous a donné un grand sac de la nourriture, suffisant pour la durée d'une aventure. Celui-ci contient des 1D6 pâtés en croûte, 1D6 tartes aux pommes et fruit au goût âpre. Chaque morceau de nourriture consommé guérit 1 blessure. Car ce sont seulement des casse-croûte légers et ils peuvent être consommés librement (voir les voleurs Halflings et la nourriture). Ceux-ci s'abîmeront comme des provisions normales.

5 Vous êtes pris a part par un vieux chef vénérable qui vous enseigne quelques "tours de mains". Dans le prochain donjon, les rations guérissent un autre guerrier de 3 blessures au lieu de 2

6 On vous a donné un beau sac à dos en cuir, dans lequel vous trouvez 1D6 provisions pour la prochaine aventure.

7 On vous a donné un talisman qui ajoute + 1 à vos points de chance pour la prochaine aventure. Lancer 1D6 sur chacun des diagrammes suivants pour voir sa nature.

1D6 Animal Partie du corps

- | | | |
|---|----------|-----------|
| 1 | Lapin | Oreille |
| 2 | Hermine | Patte |
| 3 | Chat | Queue |
| 4 | Chien | Nez |
| 5 | Écureuil | Griffe |
| 6 | Rat | Moustache |

Par exemple, un jet de 3 et de 6 vous donne une moustache de chat porte-bonheur.

8 On vous a donné un gland magique qui a été pris de la forêt des Ombres de l'empire nordique. Vous pouvez jeter le gland sur un monstre, après quoi il est perdu. Lancer 1D6 pour toucher en utilisant votre compétence balistique normalement. si vous touchez le monstre, lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir ce qui se produit :

1D6 Effet

- 1 Le gland rebondit sur le monstre et roule dans une fente, se transformant comme par magie en gobelin! Au début du prochain tour de la phase monstre, placer un gobelin armé d'une lance sur le plateau. Il attaquera les guerriers normalement dès le début du tour.
- 2 Le gland rebondit sur le monstre sans effet particulièrement dévastateur.
- 3 Le gland rebondit sur le monstre sans effets magiques destructifs. Cependant, le monstre est distrait et perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.
- 4 Le gland éclate dans un flash de lumière, infligeant 1D6 blessures au monstre sans aucune déduction.
- 5 Le gland éclate violemment. Le monstre et n'importe quel autre monstre ou guerrier adjacent subissent 1D6 blessures chacun, sans aucune déduction.
- 6 Le gland commence à transformer le monstre comme par magie. Lancer 1D6 et ajouter l'endurance du monstre. Sur un résultat de 7 ou plus le monstre résiste aux effets mais subit 4D6 blessures sans aucune déduction. Sur un résultat de 6 ou moins le monstre est transformé en pierre et tué.

9: On vous montre sur une carte ou est situé une petite clairière boisée ou se trouve le buisson de la Myrtille Mystique. Vous pouvez passer les 1D6 jours suivants ne faisant rien d'autre que de le chercher (aucun événements de voyage). si vous faites ceci, lancer 1D6 et rechercher le résultat sur le tableau suivant :

1D6 Résultat

- 1 Vous ne trouvez pas l'endroit et revenez déçu. Le Halfling qui vous a fourni l'information vous indique que toutes les baies ont été mangées probablement par un "quarg", qui est un monstre vorace et est connu pour dévorer des villages entiers.
- 2-6 Vous trouvez 1D6 buissons de Myrtille Mystique, et chacun fournit assez de baies pour un casse-croûte qui guérira 1D6 blessures. N'importe quel guerrier peut manger les baies, elles ne comptent pas comme nourriture (voir les voleurs Halflings et la nourriture). Les myrtilles durent seulement une aventure avant qu'elles soient gâtées.

10 Après une longue discussion avec quelques parents éloignés, il vous est légué un vieil héritage de famille. Vous gagnez immédiatement un trésor de pièce objectif, choisi normalement.

11 On vous donne une page du fameux livre de recette de Huggo Bobbims. Une fois par tour vous pouvez lancer le sort écrit sur la page. Ceci n'exige aucune puissance, mais le voleur Halfling doit renoncer à une pièce de nourriture pour le faire. Si le Halfling emploie un sort pour guérir un autre guerrier, il gagne 5 pièces d'or pour chaque blessure qu'il guérit. Lancer 1D6 pour voir quelle recette est contenue sur la page, en rejouant si vous avez déjà cette page :

1D6 Recette

- 1 *Suprême au Chocolat.* La salle est baignée dans une lueur faiblement brunâtre qui fortifie les guerriers. Chaque guerrier sur la même section de plateau que le Halfling lance 1D6, sur un résultat de 6 il guérit du nombre de blessures égales au niveau de combat du Halfling.
- 2 *Pudding Surprise.* Les conjurations du Halfling remplissent la salle d'une odeur de brûlé insoutenable, faisant tousser et pleurer les monstres. Chaque monstre sur la même section de plateau que le voleur Halfling perdra une attaque dans la prochaine phase des monstres sur un résultat de 6 sur 1D6. s'il reste à un monstre plus d'une attaque, relancer encore ; il perdra une autre attaque sur un deuxième résultat de 6. Continuer à lancer jusqu'à ce que vous n'obteniez pas de 6, le monstre perdant une attaque pour chaque lancer réussi.
- 3 *La mort par Chocolat !* Le voleur Halfling jette le produit alimentaire sur la cible, qui sent soudainement son estomac se dilater et gonfler. Le monstre subira un certain nombre de blessures au début de chaque tour, égal au résultat des dés de pouvoir plus le niveau de combat du Halfling. Si le résultat du dé de pouvoir est un 1, le monstre ne subit pas toutes les blessures et le charme ne l'affecte plus. Ce charme peut seulement être employé contre un monstre à la fois, ainsi si un monstre est actuellement sous ses effets le charme ne peut être lancé. Les monstres ne peuvent pas employer "ignore un coup", "ignore la douleur", l'armure ou l'endurance ou toutes les déductions semblables pour réduire la quantité de blessures qu'ils subissent.
- 4 *Ragoût De Ver.* Saisissant une poignée de saleté et la mélangeant à la nourriture, le Halfling la jette sur la cible, qui commence à sentir ses jambes maintenues au sol tandis que de longs vers s'enroulent autour de ses jambes. Le monstre ne peut plus se déplacer de sa case, comme s'il était bloqué, bien qu'il puisse utiliser des armes à feu ou de jet, lancer des sorts et combattre normalement. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir le sort s'arrête.
- 5 *Pâté en croûte.* La nourriture rougeoyante faiblement sous une lumière dorée. Un guerrier peut manger la nourriture et guérira de 2D6 blessures, mais les effets normaux de la nourriture sont perdus.

- 6 *Dessert Spécial.* Le Halfling marmonne une incantation antique au-dessus de la nourriture et la passe à un des autres guerriers (ou la mange lui-même). Ceci affecte un guerrier pour ce tour. Lancer un dé pour chaque blessure que le guerrier a subie. Sur un résultat de 6 les blessures sont immédiatement gué

12 Après avoir mangé quelques délicieux biscuits vous êtes emmené dans une petite salle arrière et l'on vous donne un bocal de conserves au vinaigre magiques. Le bocal de conserves au vinaigre magiques peut être employé une fois par aventure et guérira toutes vos blessures vous ramenant au total d'origine. Les autres guerriers ne peuvent pas employer le bocal de conserves au vinaigre magiques car il est trop précieux pour le gaspiller sur des non-Halflings.

JOURS TRANQUILLES

Quand un voleur Halfling entre en ville il a la fâcheuse habitude de déclencher de nombreuses catastrophes. Chaque fois que vous obtenez un jour tranquille sur le tableau d'événements citadins, relancer 2D6 sur le tableau suivant:

2D6 Événement

- 2 Le voleur Halfling est prit en train de voler l'animal de compagnie du notable le plus important de la ville. S'il est envoyé devant le tribunal, il a un modificateur de -1 au jet de dés sur la table de verdict (voir ci-dessous).
- 3 Le voleur Halfling est attrapé en train de voler dans une boulangerie.
- 4 Dans une crise de conscience, le voleur Halfling essaye de rendre tout ce qu'il a volé. Il perd 1D6x50 pièces d'or immédiatement
- 5 Le voleur de Halfling parvient à voler quelque chose avant d'être chassé hors de la ville. Vous pouvez choisir n'importe quel objet dans un magasin où l'on vous permet d'entrer. Lancer un dé pour sa disponibilité et s'il l'est, vous le volez !. Vous devez également quitter la ville immédiatement.
- 6 Le Halfling vole quelques bricoles qui valent à peine 10 pièces d'or. Ajouter le à votre total d'or.
- 7 Le Halfling participe à quelques parties de boneto avant qu'il ne soit chassé par le guet. Il a gagné 1D6x50 pièces d'or.
- 8 Après une journée moyenne de chapardage, le voleur Halfling a accumulé quelques bricoles. Faire un jet de dé sur le tableau des revenus.
- 9 Le voleur Halfling se contrôle, s'approprie quelques bijoux de valeur. Faire 2 jets de dé sur le tableau des revenus.
- 10 La journée de travail du voleur Halfling est très réussie, et il parvient à prendre quelques objets d'art, dont un est réellement un trésor de pièce objectif, lancez sur le tableau des trésors de pièce objectif
- 11 Le voleur Halfling participe à un vol audacieux en plein jour, il gagne 4 jets de dé sur le tableau des revenus.
- 12 Le voleur Halfling est contacté par les criminels les plus endurcis de la ville, qui l'invitent à participer à un cambriolage. Vous ne pouvez pas refuser leur offre et vous ne devez rien faire pendant les 1D6 jours suivants mais vous devez lancer 1D6. Sur un résultat de 1 vous êtes pris la main dans le sac et envoyé devant la cour.

Sur n'importe quel autre résultat vous gagnez 6 jets de dé sur le tableau des revenus

Tableau des revenus

1D6	Gains
1	100 pièces d'or
2	1D3x100 pièces d'or
3	1D6x100 pièces d'or
4	2D6x100 pièces d'or
5	1D6x300 pièces d'or
6	1 trésor de pièce objectif, déterminé normalement.

CAMBRIOLAGES

Tant qu'il est en ville, le Halfling peut exécuter un ou plusieurs cambriolages. Il y a diverses étapes à exécuter avant d'effectuer un cambriolage. Ceci est récapitulé après et expliqué plus en détail dans les sections appropriées de ce livret.

- 1) Choisissez un magasin ou un endroit spécial comme cible du cambriolage. Ceci peut être N'IMPORTE QUEL endroit, même ceux qui ne sont pas normalement ouverts aux Halflings cependant quelques endroits ne contiennent pas d'objets susceptible d'attiser la convoitise du petit voleur. Ceci s'éclaircira plus tard.
- 2) Le voleur Halfling peut visiter les bas-fonds pour obtenir des renseignements sur sa cible.
- 3) Le voleur de Halfling peut passer un certain temps à préparer le cambriolage.
- 4) Le voleur Halfling exécute le cambriolage.

La Cible

Afin que le voleur Halfling puisse voler quelque chose pendant un cambriolage, l'endroit visité doit contenir une liste d'articles qui sont à la disposition des guerriers qui le visitent habituellement.

La liste doit inclure un prix et une valeur courante, voir le livre de règles avancées pour plus de détails; une fois que la cible est choisie, lancer normalement pour voir s'il y a un tel endroit dans la ville, s'il n'y en a pas, le voleur Halfling doit choisir une autre cible. Un seul endroit spécial ou magasin peut être la cible d'un cambriolage par ville.

Les Bas-fonds

Il y a deux types de personnes que le Halfling peut rencontrer dans les bas-fonds : le receleur et l'informateur. Chaque fois que le Halfling souhaite rencontrer une de ces personnes, même s'il en a déjà localisé une dans cette ville, il doit faire un jet de localisation de 7+. (les jets de localisation sont de 3 dés dans une cité, 2 dés dans une ville, et 1 dé dans un village).

L'informateur

L'informateur recueille des renseignements pour tous les voleurs de la ville, leur disant où des cargaisons sont entreposées, à quel point les propriétés sont gardées, et ainsi de suite. A chaque visite à son informateur le voleur Halfling peut demander des renseignements sur sa cible. S'il n'aime pas les informations, il peut choisir une autre cible, il est possible que le voleur Halfling recueille des informations sur plusieurs cibles avant qu'il ne décide laquelle il va visiter. Une fois que le Halfling a des renseignements sur une cible, ils resteront semblables; ils ne changeront pas s'il rend visite à un autre informateur et

demande pour un endroit à peu près identique. Noter que le voleur Halfling doit décider quelle cible doit être cambriolée avant qu'il ne commence son planning et n'engage de dépense.

Lancer 1D6 sur chacun des tableaux suivants.

Tableau des informations

1D6	Informations
1	"Il n'y a rien là dedans, qui vaille le coup". Vous ne pouvez pas cambrioler cet endroit dans cette ville
2	"C'est un peu clairsemé là dedans " Le voleur de Halfling doit déduire 1 de tous ses jets courants s'il essaye de cambrioler ce lieu (voir plus loin pour les jets courants).
3-5	"Ils ont de la marchandise partout, mais il est difficile de la trouver!" Le cambriolage peut être effectué normalement
6	"L'endroit débord de marchandises." Ajouter + 1 à tous les jets de cambriolage que vous faites pendant le cambriolage de cet endroit

Tableau des difficultés

1D6	Difficultés
1	"La cible est exactement à côté du poste de guet!" Vous ne pouvez pas essayer de cambrioler cet endroit dans cette ville.
2	"Les serrures peuvent vous causer quelques difficultés." Déduire -1 de votre jet de cambriolage si vous essayez de cambrioler cet endroit (voir les jets de cambriolage plus loin).
3-5	"Il y a des endroits plus faciles, mais il y a de plus mauvais endroits aussi," Le cambriolage peut être effectué normalement
6	"Ce serait plus sûr s'ils le laissaient au milieu de la place!" Additionner + 1 à votre jet de cambriolage si vous décidez de cambrioler cet endroit (voir les jets de cambriolage plus loin).

Le receleur

Chaque fois qu'un voleur Halfling vole quelque chose dans une ville (quelle que soit sa provenance ou la méthode employée) il peut seulement vendre son butin à d'autres guerriers ou à un receleur. Les objets sont marqués comme volé et même un autre guerrier ne peut pas essayer de les vendre.

Chaque fois qu'il voit un receleur le Halfling peut vendre toutes les marchandises volées qu'il a en sa possession. Lancer 1D6 pour chaque objet et consulter le tableau suivant :

Tableau des receleurs

1D6	Résultat
1	L'interruption du guet interrompt les négociations. Vous perdez celui que vous essayez de vendre (défaussez le immédiatement) et vous êtes arrêté
2	Vous parvenez à vendre l'article à 10% en dessous de son prix de revente habituel.
3-4	Vous obtenez le prix de revente normal de l'article
5	Vous obtenez + 10% de son prix de revente normal.
6	Vous parvenez à vendre l'article à sa pleine valeur

Pour les articles qui n'ont pas de prix de revente indiqués (comme les articles du quartier Elfe) leur prix de vente normal est la moitié du prix fort. Ceci s'applique seulement aux voleurs Halfling vendant leurs articles aux receleurs, pas à quiconque souhaite vendre un article sans prix de revente indiqué. Une fois que vous avez lancé sur le tableau ci-dessus, vous devez vendre l'article, que le prix vous plaise ou non !

Planning

Pour préparer sa tentative de cambriolage, un voleur Halfling peut passer un ou plusieurs jours à la planifier. Le nombre maximum de jours qu'il peut passer à cette préparation dans une ville est égal à son niveau de combat. Ceux-ci peuvent être partagés entre plusieurs cambriolages s'il le souhaite ou tous utilisés sur la même cible. Les jours passés en planification doivent être consécutifs, et pendant ce temps le Halfling peut ne rien faire d'autre. Pendant sa préparation, le Halfling reste caché et évite le contact avec les autres, au point qu'il n'a aucun besoin de lancer sur le tableau d'événements citadins chaque jour. Le Halfling doit déclarer au début de la période combien de jours il va passer à sa préparation. Après le dernier jour de préparation, le Halfling effectue le cambriolage.

Pour chaque jour passé en préparation, lancer 1D6. Sur un résultat de 6 le Halfling a appris quelque chose de nouveau. Il peut additionner + 1 au jet suivant de cambriolage. C'est cumulatif, ainsi s'il parvient à passer trois jours et a lancer avec succès il gagnera +3 à son jet de cambriolage, par exemple.

Le Cambriolage

À la fin de son dernier jour de planification le voleur Halfling met ses plans en action et exécute le cambriolage, un Halfling peut exécuter un cambriolage sans aucune préparation ou aucun renseignement. S'il n'a fait aucune planification, il n'aura aucune bonification à son jet de cambriolage, mais s'il n'a pas de renseignements, il peut tomber dans un piège. Qu'il ait préparé son coup ou improvisé, d'abord il doit lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 les renseignements étaient erronés ! Lancer encore sur le Tableau des cambriolages pour voir ce qu'est la réalité. Si elle indique que la police est là (c.-à-d. un résultat de 1 sur le tableau de cambriolage) Vous êtes pris et le cambriolage a avorté. Si vous n'avez recueilli aucune information pour cette affaire, voir si n'importe quel modificateur s'appliquent aux dés lancés. Si vous obtenez un 1 sur le tableau des gardes vous êtes pris.

Indépendamment de la vérité des informations, lancer maintenant 1D6 sur le tableau suivant, appliquant tous les modificateurs à partir des informations, planification ou n'importe quelle autre source. Un résultat de 1 est toujours un 1, indépendamment des modificateurs.

Tableau de Cambriolage

1D6 Résultat

- 1 Voleur arrêté ! Le guet vous appréhende en flagrant délit et vous êtes arrêté. Le cambriolage a échoué.
- 2-3 Malgré que vous ayez tout soigneusement préparé, vous êtes dérangé et vous vous sauvez sain et sauf mais bredouille.

- 4 Vous êtes légèrement pressé, mais parvenez à entrer.
- 5 Vous avez tout à fait le temps pour découvrir le magasin. Vous pouvez essayer de trouver et voler 1D3 articles avant qu'il y ait un risque quelconque d'être pris.
- 6 Vous avez largement le temps ! Vous pouvez essayer de trouver et voler 1D6 articles avant qu'il y ait un risque quelconque d'être pris.

Pour voler un article vous devez lancer sur le tableau des cambriolages, en appliquant tous les modificateurs. Des lancements de dés pour des actions sont entièrement expliqués dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest. Vous pouvez seulement voler un exemplaire de chaque article, mais il n'y a aucune limite à la quantité de jets que vous pouvez faire avant que vous trouviez l'article convoité. Cependant, ce n'est pas sans risque : si vous échouez au jet sur le tableau des cambriolages et que un ou plusieurs des dés fassent un 1, vous êtes pris par le guet et vous devez essayer de vous échapper (voir ci-dessous).

VOL À L'ÉTALAGE

Chaque fois qu'un voleur Halfling entre dans un magasin quelle qu'en soit la raison, il peut essayer de voler quelque chose. Pour réussir, il doit faire un jet sur le tableau des cambriolages normalement, mais modifié par -4. Si le Halfling entre dans le magasin seulement pour voler il y a un modificateur de -1 en plus sur le jet du tableau des cambriolages dû à son comportement plutôt louche. Il n'y a aucune limite au nombre d'articles qu'il peut essayer de voler à l'étalage, mais il ne peut pas voler plus d'un article de chaque (ou d'un groupe, tel que 1D6 bandages). C'est valable aussi pour tous les achats qu'il fait. Vous pouvez seulement entrer dans un magasin une fois par ville, comme d'habitude, que vous alliez là pour voler, acheter ou les deux.

Si le Halfling échoue au jet sur le tableau des cambriolages, il est pris et peut être puni.

PRIS

Dans toutes ses escapades il y a beaucoup de risque que le voleur Halfling se fasse attraper (OH NON !). Le voleur Halfling perd immédiatement ce qu'il avait volé, dans ce magasin ou endroit particulier. Pour échapper à la capture, le voleur Halfling doit lancer 1D6 et ajouter son initiative. Si le résultat est de huit ou plus, il leur glisse entre les mains et s'échappe. S'il ne réussit pas, lancer 1D6 sur le Tableau de punition :

Tableau de Punition

1D6 Punition

- 1 Le Halfling est envoyé devant la cour (voir ci-dessous)
- 2 Le Halfling est passé à tabac et jeté hors de la ville. Il perd 1 Point de Vie de manière permanente et doit quitter la ville immédiatement.
- 3 Le Halfling est jeté hors de la ville et averti de ne jamais laisser son ombre traîner en ce lieu.
- 4-5 Le voleur Halfling est sommairement soulagé de 2D6 x 100 pièces d'or.
- 6 Le voleur Halfling est taxé de 1D6 x 100 pièces d'or pour les problèmes qu'il a causés.

Envoyé devant la cour

Il y a un résultat sur les tableaux précédents qui indiquent que vous êtes envoyé devant la cour. Si ceci se produit le voleur Halfling ne peut rien faire pour les 1D6 jours suivants tandis qu'il languit en prison. Tous les objets volés que le voleur Halfling a encore en sa possession sont confisqués, les enlever de votre feuille de guerrier. Le dernier jour le Halfling est envoyé devant la cour et fait face au juge. Vous devrez lancer 1D6 sur chacun des tableaux suivants pour voir ce que la cour décide

Tableau de Crime

1D6 Crime

- 1 Etre un Halfling
- 2 Tentative de vol
- 3 Vol
- 4 Grand vol
- 5 Acquisition illégale
- 6 Vol avec intention

Sentence

1D6 Sentence

- 1 Vous êtes jugés innocent et vous êtes libre de partir ! Quelque chose qui vous a été confisqué (n'importe quel objet y compris celui pour le vol duquel vous avez été pris!) vous est rendu.
- 2 Il vous est donné un sévère avertissement mais vous pouvez aller librement.
- 3 1.000 pièces d'or d'amende que vous devez payer immédiatement. Si vous ne pouvez pas payer, après avoir vendu des objets et autres équipements, vous devez donner tous que vous avez et vous êtes jetés hors de la ville.
- 4 Châtiment physique *. Le juge ordonne un châtiment corporel quelconque. Lancer 1D6 et consulter le tableau suivant:
 - 1D6 Châtiment
 - 1-2 Oreille, doigt ou toute autre appendice non-essentiel. Ceci donne au Halfling l'air un peu plus louche qu'avant, et le blesse dans son orgueil pendant quelques semaines.
 - 3-4 Jambe coupée. Vous vous déplacez maintenant à la moitié de votre taux de mouvement et vous avez -2 en Initiative, de plus vous ne pouvez vous débloquenter que sur un jet de 6. Si votre guerrier perd son autre jambe, vous devez retirer ce guerrier.
 - 5-6 Perdre une main. Vous êtes à -1 pour toucher avec n'importe quelle arme, si vous perdez les deux mains vous devez vous retirer.
- 5 Prison 1D6 x 5 années *. Le Halfling doit être retiré immédiatement. Cependant, si vous pouvez lancer un 5 ou 6 au début de n'importe quelle aventure le Halfling est parvenu à s'échapper et il peut participer de cette aventure.
- 6 La mort !!! * Lancer 1D6 et consulter le tableau pour voir quelle méthode d'exécution est choisie. Tu es mort...

1D6 Méthode d'exécution

- 1 Décapitation. "Au loin avec sa tête!"
- 2 Pendu. "Le camarade est si court, nous n'aurons pas besoin d'un grand échafaudage!"
- 3 Noyade. Attacher à un caillou et jeter dans le fleuve!"

4 Brûlé. "Il est tellement gras qu'il fondra probablement avant d'être mort!"

5 Torture. "Je m'ennuie, je le descends en cellule pour plus tard!"

6 Mort de faim "Je ne peux penser plus horrible punition pour un Halfling!"

Les sentences identifiées par * peuvent être évitées si les autres guerriers peuvent payer pour obtenir la libération du Halfling (suborner le juge !). La quantité à payer est établie en ajoutant ensemble les jets sur les tables ci-dessus (tableau secondaire compris) et en multipliant le résultat par cent. Si le voleur Halfling parvient à échapper à son destin par corruption le groupe complet doit quitter la ville immédiatement et ne jamais y revenir, sous peine de mort !

Fin de deathblow 1, la suite provient du net GB

FORMATION DU VOLEUR HALFLING

Les voleurs Halfling ne s'exercent pas de manière normale, au lieu de cela ils exécutent une série de cambriolages, vols et escroquerie sous l'œil attentif d'un voleur plus expérimenté. Le voleur principal sans interruption donne des conseils au Halfling, les incline sur certains aspects de leur profession et leur montre de temps en temps un truc ou deux.

Quand vous voulez monter un niveau, vous payez la somme normalement (elle est employée pour monter les arnaque à venir), mais au lieu de mettre à jour simplement le profil de votre guerrier vous devrez lancer 1D66 sur le tableau de formation ci-dessous. Le nombre de jets que vous obtenez dépend du niveau que vous passez, comme détaillé sur le tableau ci-dessous. En outre, vous augmentez des caractéristiques à certains niveaux comme d'autres guerriers, ceci est montré sur le profil avancé ci-dessous.

La formation d'un Halfling est plus risquée par sa nature, vous devrez lancer 1D6 chaque fois que vous montez d'un niveau, après quoi vous pourrez définir votre nouveau profil et vos qualifications de guerrier. Si vous obtenez un 1 vous avez été pris pendant une escapade et vous devez essayer de vous échapper (voir être pris).

TABLEAU DE FORMATION

Si un voleur Halfling gagne une augmentation à une caractéristique qui est déjà à son maximum, tel qu'une compétence de tir de 1+ ou une compétence d'arme de 10, alors le joueur peut choisir une autre caractéristique qui est augmenté à la place. Cependant, le voleur de Halfling peut ne pas choisir d'augmenter ses dés de dommages de cette façon, et s'il choisit des points de vie, il en gagnera 1D6 (relançant le premier jet s'il est un 1).

Résultat D66

11 compétence - S'accrocher étroitement. Le voleur Halfling saute sur un monstre et enroule ses bras autour de ses bras, jambes ou tête, le faisant trébucher le monstre essaie de se débarrasser du Halfling. Vous devez renoncer à toutes vos attaques pour vous accrocher à un monstre

qui est plus grand que le Halfling. Le monstre doit être dans une case adjacente au début de la phase du guerrier et ne peut rien faire tandis que le Halfling s'accroche à lui. Lancer 1D6 au début de chaque phase suivante des monstres, sur un résultat de 1 ou de 2 le Halfling a été projeté au loin, il subit 1D6 blessures sans les déductions et est placé sur une case adjacente pour un tour entier tandis que le monstre peut agir normalement. Sur un 3+ le Halfling continue à s'accrocher, il ne peut pas lâcher volontairement.

12 Compétence - Je peux voler ! Le Halfling est si acrobatique que les autres guerriers peuvent le jeter à travers la salle. Pour jeter le Halfling un guerrier doit être dans une case adjacente au début de la phase des guerriers. Ni le Halfling ou l'autre guerrier ne peuvent se déplacer ce tour, mais ils peuvent attaquer un monstre adjacent s'ils n'ont pas encore attaqué. Le Halfling peut être jeté du nombre de cases égales à la force du guerrier, bien que la distance puisse être plus courte si vous le souhaitez. Le Halfling peut seulement être jeté sur des cases vides, mais peut passer au-dessus de tous les autres obstacles.

13 Profil - le Halfling gagne + 1 pour toucher.

14 Compétence – Roulé-boulé. Le Halfling effectue un roulé-boulé sous le coup du monstre, réduisant la quantité de dommages qu'il subit. Toutes les fois qu'il subit des dommages le Halfling peut réduire le nombre de ses blessures par 1D6 + son Niveau. Le Halfling peut réduire les blessures par 2D6+ son niveau à la place s'il le souhaite, mais il doit être resté sur la case qu'il occupe pour un tour entier.

15 Compétence - Sauve qui peut. Quand un monstre apparaît le Halfling décampe au loin à un endroit où il se sent en sûreté. Quand des monstres sont placés sur le plateau le Halfling peut immédiatement se déplacer d'un certain nombre de cases égales à sa caractéristique de mouvement. Il n'est pas sujet aux règles de blocage et peut même se déplacer par des cases occupées par d'autres guerriers ou monstres. Il ne peut pas finir son mouvement dans une case occupée. Cette compétence ne peut pas être employée en même temps qu'une autre compétence.

16 Profil - le Halfling gagne +1 à sa compétence de tir (ainsi 4+ devient 3+).

21 Compétence- Chapardage ! Le Halfling est un maître du tour de main et peut prendre des objets plus facilement. Il peut relancer les dés une fois pour un article simple quand il essaye de voler à l'étalage d'un magasin.

22 Compétence - Éviter les pièges. Le Halfling a développé les réactions foudroyantes qui lui permettent d'éviter les lames, pièges et autres chausse-trappes. Toutes les fois que le voleur de Halfling tombe dans un piège en raison d'un événement il peut en ignorer les effets sur un résultat de 3+ sur 1D6.

23 Compétence - Courageux. Le voleur Halfling est courageux et audacieux, se précipitant où d'autres guerriers craignent de marcher. Le voleur Halfling peut relancer tous les tests ratés de crainte ou de terreur une

fois. Si le deuxième jet échoue, le voleur Halfling est affecté normalement.

24 Profils - Vous pouvez ajouter +1 à une caractéristique simple, librement choisie. La seule exception est vos dés de dommages, qui ne peuvent être augmentées de cette façon. Les Points de Vie seront augmentées de 1D6.

25 Compétence - Opportuniste. Le Halfling ne regarde jamais la bouche d'un cheval qu'on lui offre, il saisit toutes les opportunités. Cette compétence peut seulement être employée en combinaison avec la compétence "Pieds agiles". Toutes les fois que vous employez la compétence "Pieds agiles" pour vous déplacer sous un monstre vous pouvez l'attaquer normalement en passant entre ses jambes. Vous obtenez + 1 attaque avec un modificateur de +1 pour toucher. L'attaque fait 1D6 dommages sans aucune déduction.

26 Compétence - Chasseur De Trésor. Le voleur Halfling est exceptionnellement bon pour trouver des trésors et de l'or. Chaque fois que le groupe obtient un trésor de donjon ou un trésor de pièce objectif, lancer 1D6, et comparer le résultat au tableau suivant. Si le jet est réussi le Halfling gagne un trésor supplémentaire; lancer sur le tableau des trésors de pièce de donjon. C'est en plus de sa capacité innée de trouver des trésors.

Titre	Jet de succès
Novice	Non applicable
Champion	6
Héros	5+
Seigneur	4+

31 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre nombre d'attaques.

32 Compétence - Oreilles Pointues. L'ouïe exceptionnelle du voleur Halfling lui permet d'avertir les guerriers quand les monstres sont en embuscade. Cette compétence peut être employée une fois par aventure et elle permet aux guerriers d'ignorer une embuscade. Quand des monstres sont placés ils ne gagnent pas leurs attaques d'embuscade pour ce combat. Si vous gagnez cette compétence plus d'une fois vous pouvez l'employer autant de fois par aventure que vous l'avez gagnée.

33 Compétence - "A qui est ceci?" Le Halfling profite du tohu-bohu du combat pour permuter l'équipement d'un monstre avec quelque chose de sa boîte à déjeuner, habituellement un pâté en croûte ou un morceau de fruit. Cette compétence peut être employée une fois par combat. Le Halfling peut employer cette capacité sur un monstre simple placé à côté de lui au début de la phase des guerriers. Il peut voler et jeter une arme magique ou un objet magique du monstre, mais doit le remplacer avec quelque chose à lui.

34 Compétence - "Puis-je emprunter cela?" Quand les guerriers trouvent un trésor, le voleur Halfling parvient à avoir plus que sa part normale. Cette compétence peut être employée une fois par aventure quand le groupe a trouvé un trésor de pièce de donjon et elle permet au Halfling de voler un objet ou une arme magique d'un autre guerrier. Quand le Halfling a découvert la nature du trésor il peut le garder pour lui.
Noter ceci sur sa feuille de guerrier

35 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre compétence de combat

36 Compétence – Maître de l'or. Le voleur Halfling est à même de fouiller dans la saleté et de trouver les pièces de monnaie prises dans les fissures des planchers et des murs. Toutes les fois que les guerriers trouvent un trésor, le voleur Halfling peut lancer 2D6. Si l'un ou l'autre des dés est un 1 alors il n'a rien trouvé, autrement multiplier le résultat par dix et ajouter ceci au total de l'or du voleur Halfling.

41 Compétence – Cacher l'évidence . Quand votre guerrier est traîné devant la cour, il cache les choses qu'il a volées. Le voleur Halfling ne perd pas les objets volés qu'il possède quand il comparait devant la cour.

42 Compétence - Destin ! Votre guerrier est choisi par les dieux pour exécuter de grands projets. Au début de chaque aventure vous gagnez +1D6 points de chance. Tout les points de "destin "qui ne sont pas employés sont perdu à la fin de l'aventure. Lancer séparément pour chaque aventure.

43 Compétence - Pieds Agiles. Cette compétence permet au voleur Halfling de passer entre les jambes d'un monstre. Le Halfling peut se déplacer par des cases occupées par d'autres guerriers ou monstres à la moitié de son taux normal (chaque case ou il se déplace compte pour 2). Il peut ne pas finir son mouvement dans une case occupée. Cette compétence ne peut pas être employée pour déplacer le Halfling sous des monstres qui ne sont pas plus grands que lui, tel que les gobelins.

44 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre Endurance.

45 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre nombre d'attaques.

46 Compétence - Coup en traître. Le Halfling contourne un monstre et le poignarde dans le dos. Le Halfling peut renoncer à toutes ses attaques pour un tour pour faire un coup en traître. Lancer pour frapper normalement, et si le jet réussi lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous. Pour un coup en traître il n'est jamais déduit l'endurance ou l'armure et les monstres doté des capacités, ignore le coup ou ignore la douleur ne peuvent pas employer ces capacités contre un coup en traître.

1D6 Effet

- 1 Le monstre est agacé par votre faible coup et se retourne vers vous. Le monstre obtient immédiatement 1 attaque contre le voleur Halfling, résolu normalement, et ceci n'affecte pas les capacités ou les attaques du monstre dans la prochaine phase des monstres.
- 2 Vous poignardez le monstre au pied, pendant qu'il sautille sur place de douleur, il perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.
- 3 Vous parvenez à couper les tendons du jarret d'un monstre. Le monstre perd 1D6 blessures et les guerriers ont +1 à leurs jets pour toucher contre ce monstre pour un tour entier.

- 4 Avec un coup vicieux vous avez coupé l'oreille du monstre, le faisant saigner fortement et beugler de fureur. Le monstre subit 1D6 blessures immédiatement et prendra 1D6 dommages au début de la phase des monstres suivante. Le saignement s'arrête sur un résultat de 1 (le 1 est quand même déduit des blessures du monstre). Si un monstre meurt d'hémorragie, il est marqué sur la feuille de guerrier du Halfling.
- 5 Poussant un ridicule et perçant cri de guerre le voleur Halfling brandie sa lame ronde dans un arc scintillant et la plante dans le flanc du monstre. Le monstre subit immédiatement 2D6 blessures et subira également les dommages d'hémorragie comme indiqué dans le résultat 4.
- 6 Le voleur de Halfling se précipite sur le monstre et sa lame se plante directement dans son cou, le tuant net. Le monstre est mort mais votre guerrier ne peut rien faire du tout pour les prochains 2D6 tours pendant qu'il regarde fixement avec incrédulité le cadavre du monstre à ses pieds.

51 Profil - Vous pouvez augmenter vos chances de déblocage de 1 (3+ devient 2+, par exemple).

52 Profil - Le Halfling gagne +1 à sa compétence de tir (ainsi à 4+ pour toucher devient 3+)

53 Compétence - Distraire. Avec sa démarche bizarre, faisant des grimaces et riant fort le voleur Halfling parvient à attirer l'attention d'une partie des monstres de la salle. Cette compétence affectera n'importe quel monstre sur la même section de plateau que le voleur Halfling. Lancer 1D6 pour chaque monstre, sur un résultat de 6 il ne peut rien faire pour ce tour. Cette compétence peut être employée un certain nombre de fois, chaque aventure, selon le niveau comme indiqué sur le tableau ci-dessous :

Titre	Jet de succès
Novice	Non applicable
Champion	1
Héros	2
Seigneur	3

54 Profil - L'initiative du voleur Halfling est augmentée de +1.

55 Compétence - Marche silencieuse. La démarche furtive du Halfling lui permet de repérer les monstres qui sont devant les guerriers dans le donjon.

Titre	Nombre de fois par aventures	Jet de succès
Novice	1	5+
Champion	1	4+
Héros	2	4+
Seigneur	2	3+

56 Compétence - Esquive (6). Comme la compétence d'elfe. Si vous obtenez cette compétence plusieurs fois, vous pouvez additionner +1 au votre jet pour cette compétence autant de fois que vous l'avez.

61 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre nombre d'attaques.

62 Compétence - Course de fond ! Le Halfling peut doubler sa valeur de mouvement aussi longtemps qu'il ne fait rien excepter se déplacer.

63 Profil 63 - Le Halfling gagne +1 à sa valeur en mouvement.

64 Compétence - Agilité (6). Comme la compétence d'elfe. Si vous obtenez cette compétence plusieurs fois, vous pouvez additionner +1 au votre jet pour cette compétence autant de fois que vous l'avez.

65 Profil - le Halfling gagne +1 en Initiative.

66 Compétence - Esquive ! Le voleur Halfling est capable d'éviter les coups de ses attaquants. Les monstres sont à -1 pour frapper le voleur Halfling.

REGLES AVANCEES DU VOLEUR HALFLING

Les voleurs Halfling sont très utiles dans les aventures avancées, où leur agilité leur permettent d'explorer les recoins ténébreux et de trouver des indices importants. Les Halflings sont très naturel et parlent librement, traitant tout le monde de façon égale indépendamment de la position sociale ou de la force physique. Ils ont l'esprit acéré avec la langue bien pendue, et peuvent dénouer la plupart des situations par une plaisanterie bien placée. La principale préoccupation pour un Halfling est de trouver son prochain repas, et pour le voleur Halfling ceci entre constamment en conflit avec ses instincts pour trouver du butin. Bien qu'ils ne soient pas courageux, les Halflings possèdent une rare détermination et sont particulièrement obstiné par rapport à la plupart des autres races. Bien qu'ils puissent être dodus, et pas très forts, les Halflings sont tout à fait résistant, alors que leur nature simple leur donne une résistance innée à la magie. Les Halflings sont fondamentalement honnête et parlent avec leur cœur, et leur bon sens rustique fournit souvent des solutions aux problèmes que le jugement sophistiqué des hommes, des nains et des elfes ne perçoit pas. Leur petite taille rend les Halflings habiles pour se cacher et explorer les espaces confinés. Leurs qualifications de voleurs leur permettent de faire des choses étranges telles qu'attacher ensemble les lacets des chaussures d'Orques, leur impertinence peut être employée pour déstabiliser des sorciers puissants et d'autres créatures qui se pensent de haute naissance. Un autre rôle pour un voleur Halfling est de jouer l'appât pour un piège. Le voleur peut flâner dans une salle de garde, persuader les monstres de le chasser (pas très difficile à faire) et alors les autres guerriers peuvent prendre les monstres en embuscade.

TABEAU DE NIVEAU DU VOLEUR HALFLING

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dé de dommages	End	Points de Vie	Ini	Att	Chance	Vol	Jets de Formation	Blocage
1	0	Novice	2	4+	2	1	2	2D6+5	4	1	-	2	-	3+
2	2000	Pickpocket	2	4+	2	1	3	3D6+5	4	2	1	2	3	3+
3	4000	Pickpocket	3	4+	2	1	3	3D6+5	4	2	1	3	3	3+
4	8000	Pickpocket	3	3+	2	1	3	3D6+5	4	3	2	3	4	3+
5	12000	Cambrioleur	3	3+	3	2	4	4D6+5	4	3	2	4	4	3+
6	18000	Cambrioleur	4	3+	3	2	4	4D6+5	4	3	3	4	3	3+
7	24000	Cambrioleur	4	3+	3	2	4	4D6+5	4	4	3	4	3	3+
8	32000	Cambrioleur	4	3+	3	2	4	5D6+5	4	4	3	4	3	3+
9	45000	Brigand	4	2+	4	2	4	5D6+5	4	5	4	5	4	3+
10	50000	Brigand	4	2+	4	2	4	6D6+5	4	5	4	5	4	3+

Hufnall Trott regardait par le trou de la serrure, essayant de discerner les formes se déplaçant au-delà des énormes portes de chêne. En écoutant à travers le bois épais, il a identifié la langue rocailleuse des nains du chaos. Les guerriers rassemblés derrière, lui poussaient le coude en lui demandant ce qui se passait, mais il les ignorait. Léchait le bouts de ses doigts, Hufnall a tiré une longue tige de métal de la bande de son chapeau et a commencé à s'attaquer à la serrure complexe. Avec un doux déclic la serrure s'est rendue et les guerriers se sont retrouvés de nouveau dans l'obscurité, Ranulf cachant la lanterne avec son manteau de fourrures.

Eclaircissant sa gorge, Hufnall donna un coup de pied pour ouvrir la porte et pénétra dans la salle. Les chapeaux des nains du chaos en sont tombés d'incrédulité pendant qu'ils se détournèrent de la carte étalée sur la table qu'ils consultaient. Bouche bée, ils observaient le Halfling qui progressait hardiment jusqu'à la table. Enfonçant un petit doigt tronqué au-dessus d'un petit village de l'empire il murmura, juste assez fort pour le que les nains du chaos entendent.

"C'est ce que je pensais. Quinze milles de chez moi et aucune trace de mon poney!"

Il se tourne de nouveau vers les nains du chaos et grimace innocemment,

"Je suppose que personne ne voudra me prêter une demi-couronne pour payer une nuit d'auberge à Nuln ? Mon poney a été volé la nuit passée et je dois avoir pris un mauvais chemin dans le passage du Chien Fou. J'ai pensé que la contrée est un peu morne et qu'il fait plutôt chaud pour la saison. Alors je me suis dit Hufnall, les haricots sont cuits, idiot, tu es encore perdu dans les Terres des Ténèbres. Et me voici sans ma bourse et seulement quelques restes à manger ". Pendant qu'il parlait le voleur Halfling s'approchait nonchalamment de la porte opposée en croquant une pomme.

"Que diriez-vous de trois couronnes comme prix?". Un couple des nains du chaos plus inexpérimentés ont commencé à fouiller dans leur tunique, mais leur chef a hurlé une insulte grossière et a tiré ses deux énormes marteaux de sa ceinture.

Pendant que les nains du chaos poursuivaient Hufnall vers la porte, les guerriers les ont attaqués par derrière. Hufnall a grimacé pendant qu'il observait le choc des épées et entendait les cris perçants des nains du chaos. Il a jeté son trognon de pomme au loin et a commencé à siffler tranquillement. " Vous devriez me donner les huit couronnes pour le voyage à Nuln!"

'FIGGA N ROOLZ DEAL'

WARHAMMER QUEST
LOT DE PERSONNAGE VOLEUR HALFLING
Pris £ 4.00

Uniquement disponible à la vente par correspondance

D'après les informations de notre mouchard le voleur Halfling de Warhammer Quest est arrivé... inspiré par un article original des Trolls de la vente par correspondance ils ont concocté un nouveau type de personnages pour Warhammer Quest très complet avec des niveaux de bataille, le développement, des règles originales et un choix de six figures plutôt astucieuses pour représenter le scélérat !

Tout ce que vous devez faire est passer un coup de fil aux Trolls de la vente par correspondance, ils vous répondront gentiment (manquerait plus qu'ils mordent !) Téléphonnez aux Trolls de la vente par correspondance et demandez le lot de personnages de voleur Halfling de Warhammer Quest du numéro 24 du Citadel Journal. Indiquer les six chiffres du code produit du Halfling que vous désirez. Et vous obtiendrez le lot pour seulement £ 4.00 ! Pour que vous soyez le plus heureux des voleurs





TU NE M'A PAS VU, D'ACCORD ?

Personnages d'assassins par Matthew Francis

Autre addition à votre galerie de Vilains pour vos parties de Warhammer Quest, voici l'assassin. Les figurines pour ce personnage sont un peu vieilles, mais en surfant sur les anciens catalogues vous devriez pouvoir trouver quelques figurines appropriés munies de manteau et de poignard. Matthew suggère les assassins elfes noirs ou un des chiens de guerre de Vendetta Vespero.

Le vieux monde est un endroit dangereux et mystérieux, et la politique est partout la même. Les états rivaux exercent constamment une surveillance les uns sur les autres et les royaumes puissants tels que Bretonnia, Kislev, Tilea et l'empire vivent avec la menace constante de l'annihilation au-dessus de leurs têtes. Souvent ils manipulent des bandes de maraudeurs Orques ou du Chaos lorsque la guerre ouverte n'est pas possible. Mais parfois une approche plus subtile fait intervenir les assassins. La plupart des villes principales du vieux monde ont un petit conclave d'assassins réunis dans "la guilde". La guilde est habituellement dissimulée dans une grande maison bourgeoise dans une partie huppée de la ville où les émissaires des états peuvent se rendre discrètement. Les assassins sont les héritiers des assassins de Cathayan qui ont également influencé le clan Skaven Eshin. Masqués et encapuchonnés de noir, ils sont adroits et subtils, ils excellent dans l'art du combat et de la trahison, capables de se mélanger à la meilleure compagnie de la cour ou de tuer des monstres affreux dans un égoût.

La plupart des assassins viennent des couches criminelles des villes, ce sont des individus perspicaces et rapides. Beaucoup viennent de familles respectables telles que les marchands, les artisans, etc... Tous sont sélectionnés pour leur adresse et leur intelligence.

Une fois entraîné, un assassin accomplira de nombreuses missions, habituellement commandité par le maître et le grand conseil de sa guilde. Bien que leur nom suggère la nature principale de leur travail, ils sont également sélectionnés pour une multitude d'autres missions : espionnage, sauvetage, enlèvement, courriers et même infiltration.

Les assassins ont un grand sens du style et travaillent l'éthique, ils peuvent être aussi arrogants ou se sentir aussi supérieurs qu'un noble impérial quand ils viennent à évaluer un autre assassin ou toute autre personne dans la même activité. Bien qu'un assassin ne manque jamais de prêter main forte à un autre assassin, même s'il est d'une guilde d'une ville différente, ils auront un regard méprisant sur n'importe quel assassin qui n'emploie pas le dernier équipement ou technique à la mode. Ils sont plus mauvais que des courtisans parfois !

Un assassin est une addition utile à un groupe de guerriers car il apporte une variété de combat et de qualification sociale au groupe. Cependant beaucoup considéreront ses singeries comme excessivement dangereuses et ses exploits audacieux (ou ses trahisons selon le cas) généreront parfois ses camarades.



COMMENCER EN TANT QU'ASSASSIN

N'importe quel joueur peut commencer le jeu en tant qu'assassin plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau personnage s'appliquent sauf indication contraire.

REGLES DE BASE

Points de vie	1D6 + 7
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	5
Attaque	1
Débloqué	3+
Volonté	3

POINTS DE VIE

L'assassin commence avec 1D6+7 Points de vie. Si vous obtenez un 1, en lançant pour les Points de vie, vous pouvez relancer, mais si vous obtenez un 1 une deuxième fois, vous devez le garder.

ARMES

L'assassin préfère de petites lames dissimulables pour mener à bien ses missions qui sont excellentes pour le combat rapproché. Il a toujours une pléthore de lames sur lui. L'assassin commence le jeu avec une épée (1D6 plus sa force de 3 quand il l'utilise), 1 couteau (force 1 mais peut être cachée dans sa botte), et quatre poignards (force 1 au corps à corps ou arme de jet, peut être récupérés quand tous les monstres de la pièce sont morts).

ARMURE

L'assassin compte sur la vitesse et sur l'agilité dans le combat, il ne porte jamais d'armure.

EQUIPEMENT

L'assassin commence le jeu avec le manteau d'ombre d'assassin, particulièrement tissé pour guider et déformer la lumière. Si l'assassin est au moins à deux cases du guerrier porteur de la lanterne toutes les attaques avec arme de contre lui sont à -1 pour toucher.

TALENT D'ASSASSIN

L'assassin a passé des années s'exerçant pour rechercher les points faibles des créatures pour les massacrer sans coup férir. Regarder sur le tableau suivant. Selon le niveau de l'assassin le résultat indiqué sur 1D6 ignore l'endurance et l'armure lors du décompte des dommages.

Novice	6 +
Maître	5+
Novice	5 +
Maître	4+

RÈGLES AVANÇÉES**ASSASSINS ET TRÉSOR**

L'assassin peut utiliser les armes suivantes : épées, couteaux, poignards, shurikens, coup de poing américain, arbalètes et tous ceux qui peuvent être achetés à la guilde des assassins

Ils ne peuvent utiliser AUCUNE arme à deux mains (sauf l'arbalète).

A part cela il peut employer tout ce qui est normalement permis aux guerriers (indiqué par TOUS ou BENS dans le code)

EN VILLE

En visitant les agglomérations un assassin peut visiter tous les endroits standard tels que les divers commerçants et les endroits spéciaux suivants : L'alchimiste, le tripot, le temple, le camp d'entraînement et la taverne (aucun modificateur). Il y a un nouvel endroit spécial, la guilde des assassins.

Toutes les règles habituelles s'appliquent pour voir si ces endroits spéciaux peuvent être trouvés.

ÉVÉNEMENTS CITADINS

Tout événement qui conduit l'assassin à être arrêté ou enrôler double le montant de l'amende qu'il doit acquitter pour être libre. L'assassin obtient + 1 à son jet de dés dans les événements où il doit s'enfuir, et -1 quand il est soupçonné.

LA GUILDE DES ASSASSINS

Les assassins maintiennent une base d'opérations dans chaque ville. A première vue elle semblera juste être la maison cossue d'un riche négociant sur une grande avenue du centre ville. À l'intérieur, cependant, c'est différent. La maison est toujours bien plus grande que vous ne l'imaginiez de l'extérieur et elle est rempli de couloirs, de cours, de salles et de halls.

Les assassins fréquentent l'endroit et y côtoient le plus naturellement du monde des domestiques, de simples gardes, des instructeurs et des messagers. Contrairement à l'opinion populaire le siège de la guilde est toujours clair et bien aéré, le bâtiment est décoré d'œuvre d'art et il n'y a rien sinistre dans ces murs.

Chaque guilde a un grand maître résident. C'est souvent un assassin qui a gagné la confiance de son monarque et d'un âge avancé. Il est habituellement doté d'un intellect vif et d'un esprit structuré et a beaucoup de sagesse et d'expérience à partager avec les jeunes assassins.

TROUVER LA GUILDE

La guilde des assassins est un endroit spécial et ne peut être trouvée dans une ville sur un jet de sept ou plus sur 2D6.

La guilde est pour un assassin l'endroit où il peut être au courant des dernières nouvelles, recevoir de nouvelles missions, recevoir de l'aide pour lui et sa bande et s'exercer pour gravir des niveaux de combat. Quand il le fait son profil change comme d'habitude. Il gagne également des jets de dés sur le tableau des qualifications.

RÉSEAU D'INFORMATION

Quand il est dans la guilde, l'assassin peut se payer une visite au grand maître et son conseil et recueillir n'importe quelle information pour l'aider lui et ses amis. Les assassins ayant des informateurs partout et des relations étroites avec le gouvernement ils peuvent apprendre beaucoup d'informations très utile. Lancer 1D6 pour voir ce que le grand maître lui dit. Vous pouvez lancer seulement une fois par guilde.

INFORMATIONS (Roulement 1D6)

- 1 : L'information est rare et l'assassin n'apprend rien d'intéressant.
- 2 : L'assassin apprend d'un vieil ami qui est récemment revenu de missions au Cathay beaucoup de nouvelles et d'étranges techniques. Quand l'assassin lance pour sa compétence, quand il passe un niveau, il peut relancer une fois.
- 3 : L'assassin a visité plusieurs tanières de monstres dans ce secteur et l'assassin possède une carte du donjon. S'il le souhaite il peut être le chef au prochain donjon.
- 4 : L'assassin a appris dans un donjon précédent les techniques d'embuscade de plusieurs monstres particulièrement féroces et assez intelligents qui avaient causé des ravages avec leurs attaques surprise. Une fois pendant la prochaine aventure quand l'assassin sera pris en embuscade par des monstres, il peut déclarer que ces derniers sont les monstres qu'il a étudié et l'embuscade échoue. Les guerriers peuvent attaquer d'abord. En outre l'assassin obtient +20% d'or pour chaque monstre qu'il tue.
- 5 : Un membre du conseil avertit l'assassin qu'un monstre du prochain donjon possède un trésor mystérieux... À la fin du prochain donjon, si l'ennemi de rang le plus élevé (habituellement un chef) mourait, alors l'assassin peut lancer pour un trésor supplémentaire sur le tableau de trésor de donjon (relancer sur un résultat de 0 pièce d'or).
- 6 : Le grand maître charge d'une mission d'élimination l'assassin. N'importe quand dans le prochain donjon, l'assassin peut déclarer qu'un monstre est celui qu'il a pour mission d'assassiner. S'il le tue il gagne le double de sa valeur en or.

ARMURERIE

L'assassin peut visiter l'armurerie de la guilde pour obtenir les armes et les approvisionnements spéciaux qui l'aideront dans ses aventures. Les assassins tiennent leur équipement en très haute estime et serait déconsidérer de ne pas utiliser le dernier cri en matière d'armement. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1, de 2 ou de 3 l'assassin doit obligatoirement acheter quelque chose.

Aucun prix de vente n'est donné car aucun assassin ne vendrait son excellent équipement au rabais, et aucun assassin n'achèterait de l'équipement spécial d'occasion.

ARTICLE**COÛT**

Fiolo de Poison

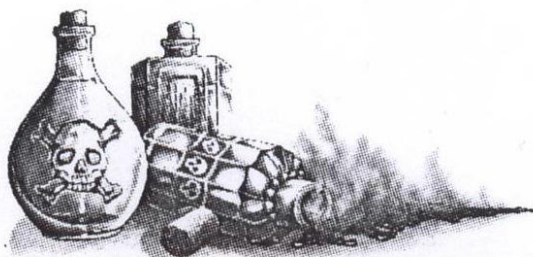
50 Pièces d'or

Peut être appliqué aux dards ou aux carreaux d'arbalète.

Une fiole fournit assez de poison pour l'aventure. En établissant les blessures d'un dard ou d'un carreau empoisonné lancer 1D6.

1-3: Le poison est périmé, aucuns dommages supplémentaires n'est causé.

4-6: Le poison cause 1D3+2 blessures supplémentaires



Sarbacane

150 Pièces d'or

Force 2. Ignore 1 point d'armure.

Dards pour sarbacane

30 Pièces d'or

Assez pour toute l'aventure.

1D6 Bombes fumigène

100 Pièces d'or

Une bombe fumigène peut être jeté à tout moment et couvrir une surface de 2x2 cases. Elle reste en place pour deux tours. Elle ne peut pas être déplacé

Rosignol

200 Pièces d'or

(Voir les règles pour la version naine).

Grappin

60 Pièces d'or

Doit être attaché à une corde. Il peut alors être employé pour agripper des ennemis. Accroche sur un jet de tir normal. Lancer 1D6 et ajouter la force du lanceur.

Comparer ce total à la force du monstre de la cible. La différence est le nombre de case sur lesquelles le monstre est traîné. Si la force du monstre est plus grande, il reste où il est.

Lames de botte

150 Pièces d'or

Donne à l'assassin + 1 attaque, mais -1 pour toucher.

Shurikens

100 Pièces d'or

Un assassin peut jeter autant de shurikens en un tour qu'il a d'attaques. L'assassin emploie sa capacité de tir normale pour toucher. Chaque touche a une force de 1 mais ignore n'importe quelle armure en établissant les dommages.

QUALIFICATIONS**2 Lanceur de couteaux**

Les bras de l'assassin semblent flous quand il jette ses lames avec une exactitude infaillible

Il peut jeter autant de poignards par tour qu'il a d'attaques.

3 Saut acrobatique

Tendant ses muscles, l'assassin saute en avant, fendant l'air.

L'assassin peut se déplacer de 6 cases dans n'importe quelle direction. Il ne peut pas être engagé au corps à corps pendant le saut, mais les sorts et les armes de jets peuvent le toucher avec -2 pour toucher. Accomplir un saut prend un tour entier.

4 Attaque d'assassin

Placé derrière une créature vous pouvez échanger toutes les attaques contre une attaque simple d'assassin. Lancer un 1D6. Sur 1 à 3 vous êtes écarté d'un coup de coude en arrière et c'est terminé pour ce tour. Sur 4 à 6 vous causez 1D6 blessures x niveau de l'assassin en ignorant les armures.

5 Saut

Vous pouvez sauter une case dans n'importe quelle direction en tant qu'élément de votre mouvement. N'importe quel obstacle sur la case est ignoré, bien qu'il compte toujours en tant qu'une case de mouvement.

6 Esquive

Sur un 5 ou 6 l'assassin esquive un coup en se déplaçant sur une case libre adjacente.

7. Attaque en passant

L'assassin peut dépasser un ennemi, ignorant les blocages. Lancer une attaque normalement. S'il s'arrête à côté du monstre et veut l'attaquer cette compétence ne peut être employée. De même il peut devoir échapper à un blocage d'abord. Ne peut pas causer de coups mortels.

8. Déguisement

L'assassin est un maître du déguisement et sait contrefaire son corps pour ressembler à n'importe quel monstre.

Quand l'assassin prend l'aspect d'un monstre, lancer 1D6.

Sur un résultat de 4 à 6 le monstre vous ignore, sélectionner un autre guerrier immédiatement. Sur un 1 à 3 résolvez le combat normalement.

9. Réputation

La réputation des assassins est bien connue et beaucoup de gens qui le connaissent le craignent. Employer cette compétence pour acheter un nouvel équipement. Lancer sur le tableau ci-dessous.

1-2 : Le négociant est un assassin des célèbres ombres grises de la guilde d'Altdorf, il ricane de votre technique rudimentaire.

Vous ne pouvez pas acheter l'objet et vous ne pouvez pas aller à la guilde dans cette ville ou la prochaine.

3 : Le négociant est assez impressionné et vous accorde 10% de ristourne.

4: 20% de ristourne.

5: 50% de ristourne

6: Gratuit.

Cependant après la conclusion de n'importe lequel de ces achats, lancer 1D6.

Sur un résultat de 1 vous êtes jeté hors de la ville pour cause d'intimidation

10 Contorsionniste

Vous pouvez vous déplacer en diagonale entre deux guerriers en utilisant les terrifiants mouvements de votre corps.

Chaque fois que vous êtes incarcéré en prison à la suite d'un jet d'événement citadin, lancer 1D6. Sur un 3+ vous vous échappez dès le premier jour.

11. Ignore la peur

L'assassin pratique la méditation transcendante qui lui permet de rester calme face au danger le plus grave. Il additionne +2 aux tests de peur et + 1 aux tests de terreur.

12. Infiltrer

Par sa faculté de passer inaperçu au milieu d'autres peuples, l'assassin noue facilement de nouveaux contacts et se fait des relations.

L'assassin peut passer une semaine à essayer d'infiltrer un endroit spécial de son choix.

Lancer sur ce tableau à la fin de la semaine :

1. Vous êtes pris et mis en prison pour espionnage.

Il vous en coûte 1D6 x 100 pièces d'or pour être libéré.

2 : Vous échouez, après paiement des dépenses 1D6 x 50 pièces d'or

3 : Vous échouez, après paiement des dépenses 1D6 x 10 pièces d'or

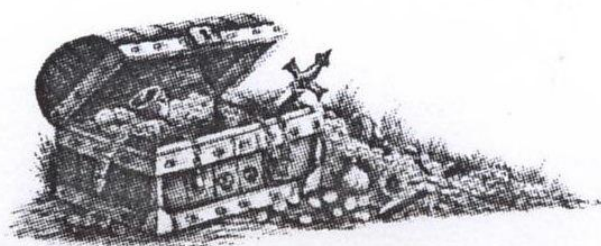
4 : Vous réussissez après paiement des dépenses 1D6 x 50 pièces d'or

5 : Vous réussissez après paiement des dépenses 1D6 x 10 pièces d'or

6 : Vous devenez un homme de confiance. Vous pourrez visiter l'endroit infiltré à nouveau, à la prochaine ville que vous visiterez. A supposer que cet endroit y existe.

Une fois qu'un endroit est infiltré avec succès vous pouvez acheter les marchandises convoitées et lancer sur les tableaux appropriés.

Niveau	Coût	Titre	Mouv	Combat	Tir	Force	Domm	Endur	PdeV	Init	Attaq	Chance	Vol	Comp	Bloc
1	0	Novice	4	4	4+	3	1	3	1D6+7	5	1	0	3	Assassi	3+
2	2000	Adepté	4	5	4+	3	1	3	2D6+7	5	1	0	3	1	3+
3	4000	Adepté	4	5	4+	3	1	3	3D6+7	5	2	1	4	1	3+
4	8000	Adepté	5	5	3+	3	1	3	3D6+7	6	2	1	4	2	3+
5	12000	Maître	5	6	3+	3	2	3	4D6+7	6	3	2	4	2	3+
6	18000	Maître	5	6	3+	3	2	3	4D6+7	7	3	2	5	3	3+
7	24000	Maître	5	6	3+	4	2	3	5D6+7	7	3	2	5	3	3+
8	32000	Maître	6	7	2+	4	2	4	5D6+7	7	4	3	5	4	2+
9	45000	Seigneur	6	7	2+	4	3	4	6D6+7	8	4	3	5	5	2+
10	50000	Seigneur	6	7	2+	4	3	4	7D6+7	8	4	3	5	6	2+





SALUT, REGARDE CA ?

Personnage d'ogre pour Warhammer Quest.

par Andy Jones

INTRODUCTION

En mettant dans un seul jeu tout ce que j'aime dans Warhammer Quest, il y aurait au moins deux fois plus de figurines et peut-être 5 ou 6 paquets de carte, mais cela ne rentrerait dans aucune boîte et coûterait £100 ou plus !. Quand nous concevions les groupes de guerrier, nous nous sommes laissés aller à de longues divagations du genre: "ce serait bien s'il y avait un guerrier noble impérial" et ainsi de suite, produisant la liste des guerriers qui sont maintenant disponibles dans les suppléments.

Parfois nous étions en désaccord, comme cette conversation enregistrée le démontre amplement.....

Gav : "que diriez-vous d'un guerrier gladiateur ?"

AJ : "ouais, ce serait chouette - un vrai sale type comme guerrier."

Gav : "C'est bon, avec de grosses compétences en combat, une armure hérissée de pointes, blindé comme un cuirassé!"

AJ : "Super ! Et que diriez-vous d'un ranger elfes sylvain ?"

Ian : "Splendide ! Un guerrier qui peut employer la magie et être fort en combat, et être aussi hautain et fier qu'il le voudra !"

AJ : "Votre noble d'empire est super aussi!"

Ian (rougissent) : "Merci beaucoup..."

Gav : "Il y a autres idées dans le genre ?"

AJ : (rayonnant d'enthousiasme)"oui, je viens de faire un travail préliminaire sur un projet de guerrier qui soit vraiment différent!"

Ian Et Gav : " C'est quoi ?"

AJ: "Tenez vous bien un guerrier ogre !"

Un ange passe

Ian & Gav : "INFIRMIÈRE ! Il est devenu fou ! Il est perdu ! Complètement branque ! ...Un ogre ! Quelle plaisanterie!"

"Bien, c'était il y a quelque temps et devinez quoi ? J'ai gardé mes notes ! Elles sont à l'état brut mais prêtes à être passées au crible, comme je les aime, mais aucun doute avant que je ne les voie imprimées, elles auront été transformées et la bureaucratie de l'administration aura passé un vernis de respectabilité dessus - IL FAUT GARDER LA FOLIE !"

"J'ai quelques ogres dans mon armée d'Orques, et je pensais employer l'un d'entre eux, car s'ils n'ont pas inventé la poudre, se sont des guerriers naïfs mais enthousiastes est très amusant à jouer. OK, je l'admets, j'y ai déjà joué plusieurs fois. Mon guerrier ogre, Gug'n'thrukkn a amené une certaine animation dans nos parties de Warhammer Quest, je dois l'avouer".

Quoiqu'il en soit, la folie qui suit dans les pages suivantes va vous montrer ce que vous pouvez faire pour utiliser presque toutes vos figurines favorites à Warhammer Quest. Naturellement, ce n'est pas la peine d'apprendre toutes les règles avancées si vous jouez juste à Warhammer Quest sorti de la boîte; tout ce que vous avez besoin est un profil de base, une règle spéciale ou deux et de l'équipement adéquat. Chevalier du loup blanc ? Mage Ambre ? Archer de Bergerac ? Cuisinier Halfling ? Si vous voulez créer de nouveaux guerriers pour Warhammer Quest, alors là il y a une multitude de miniatures Citadel superbes à choisir.

Ainsi, sans davantage d'agitation, voici ma propre contribution unique de folie - le mercenaire ogre pour Warhammer Quest – Utilisez le si vous l'osez !

ANDY JONES

PERSONNAGE OGRE

Les ogres sont d'affreuses créatures, presque deux fois plus grandes qu'un homme, avec des os lourds et des muscles énormes. Ils sont des ennemis mortels ou des alliés puissants, implacables dans la bataille et capables de tout lorsqu'ils le décident.

Les ogres ne sont pas les créatures les plus intelligentes au monde, quelque peu balourd dans la vie quotidienne excepté au combat, mais ils sont nullement mauvais ou stupides. Ils ont une très bonne mémoire, et comme les nains garderons une rancune pendant longtemps.

Les ogres ont peu d'attrait pour le confort et le luxe, vivant pour la plupart du temps dans des lieux rocheux et désolés, qu'ils gardent avec vigilance contre les intrusions, que ce soit des Orques, des nains, des elfes ou des hommes. Ils ne fréquentent pas vraiment les villes ou les grandes cités, car ils ont tendance à s'attirer des ennuis partout où ils vont.

Les ogres sont souvent recherchés comme mercenaires, et ils ne sont pas très regardant pour qui ils combattent, à condition que ce soit une bonne baston. Ils ne sont pas très exigeants sur la solde, l'important étant qu'ils puissent participer à une bonne bataille, ils en donnent toujours pour leur argent.

Parfois, leurré par des histoires de cavernes et de donjons débordant d'immenses richesses et de monstres à tuer, un ogre rejoindra une bande de guerriers et ira dans les vieilles citadelles naines abandonnées à la recherche de l'aventure. Les motifs des ogres pour risquer leur vie seront souvent différents de ceux des autres guerriers. La plupart des guerriers veulent tuer un être particulièrement malfaisant ou récupérer un certain objet d'une valeur inestimable. Ils ne vont certainement pas se défilier devant un combat ; même les guerriers les plus sanguinaires prévoient beaucoup de coups d'épée et de rencontres avec la mort pour participer à n'importe quelle aventure. Cependant, leurs motifs principaux sont habituellement liés aux trésors, au renom et à la gloire qu'ils gagneront en raison de leur héroïsme. S'il y a un système de caverne ou de donjon qui est connu pour être peuplé de monstres puissants, mais privé de trésor et que jusqu'ici ses habitants ne causent aucune vraie menace, alors le groupe normal de guerriers ne choisirait pas d'aller dans un endroit si peu pourvu d'attrait, à moins que peut-être ils n'aient un tueur de Troll parmi eux.

Pas un ogre. On dit qu'un ogre veut seulement deux choses pour aller à l'aventure - premièrement, il veut une bonne baston, et deuxièmement, il veut une bonne baston....

Les ogres ne sont pas connus pour leur discrétion, ils ont du mal à cacher leur présence, et n'adoptent jamais les tactiques de furtivités ou de dissimulation. En fait, il est ridicule pour un ogre d'essayer (l'individu dénommé le Gaick m'akk un espion ogre a été découvert à sa première mission clandestine, quand malgré son volume évident il s'était caché derrière les rideaux dans les appartements privés du seigneur de Nuln).

Non, un ogre marchera en tête dans un donjon, criant et raillant, frappant sa massue sur tout ce qui résonne, et provoquant gaiement tous les monstres à se montrer et à sortir. Ce qui a pour résultats que les monstres sont convaincus soit que les guerriers sont tellement puissants qu'ils n'ont aucune crainte pour descendre dans leur tanière, soit qu'un groupe d'imbéciles et de simples d'esprits sont accidentellement entrés chez eux.

Il est certain qu'en prenant ce type de guerrier dans l'équipe, les guerriers vont attirer les monstres comme les abeilles autour d'un pot de miel.

REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par l'ogre. Permettez simplement à un des joueurs de choisir l'ogre. Les règles qui suivent expliquent comment employer l'ogre dans vos parties. Remettre le pion de guerrier du guerrier d'origine dans la boîte, et le remplacer par celui de l'ogre ! (nous vous laissons le soin de faire votre propre pion d'ogre ce n'est pas que nous soyons particulièrement paresseux, mais nous sommes terriblement en retard, la publication est sur le point de paraître...)

Rappeler-vous aussi, que s'il n'y a pas de barbare dans la partie, un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

Groupes de guerriers plus nombreux.

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devrez vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables de Warhammer Quest sont basées sur la quête de quatre guerriers pour combattre, et si vous avez quinze guerriers différents, la partie sans modification ne présentera aucun défi du tout ! En règle générale, les parties sont prévues pour quatre guerriers, mais si vous avez une partie avec cinq ou six guerriers, augmentez alors le nombre de monstres d'une quantité égale. Par exemple, si vous avez 6 guerriers cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a de 50% de plus. Ainsi, 6 Orques deviendront 9 Orques. Si la carte indique "1D6 Orques", lancer les dés normalement et multiplier le résultat pour ajuster leur nombre; ainsi un résultat de 4 Orques, devient 6 Orques, et ainsi de suite.

Commencer avec un Ogre

Le profil d'un ogre est le suivant :

Mouvement	6	Endurance	5
Capacité de Combat	3	Points de Vie	2d6+6
Tir	6+	Initiative	3
Force	4	Attaques	2

Armure: aucune

Règles spéciales :

Les ogres sont des créatures puissantes, capables de causer de nombreux dommages. Chaque fois qu'un ogre lance 1D6 pour toucher son ennemi, sur un résultat de 5 ou 6, il cause + 1D6 de blessures supplémentaires. Ceci signifie qu'une partie du temps, l'ogre cause 1D6+4 (1D6 + sa force) blessures, et quand son jet pour toucher est 5 ou 6, il cause les 2D6 +4 blessures.

Événement piège puits.

Si un des guerriers tombe dans un puits, l'ogre peut essayer une fois par tour de l'atteindre et de le tirer à la surface. Il peut seulement le faire que s'il se tient à côté du puits, et qu'il n'y a aucun monstre sur le plateau. Pour tirer un guerrier hors du puits, il doit obtenir 4+ sur 1D6. S'il réussit, le joueur ogre place le guerrier dans n'importe quelle case adjacente à côté du puits. L'ogre peut sortir du puits en sautant et en s'agrippant au bord du puits. Il peut essayer une fois par tour, même au début de la phase des guerriers. Il sortira du puits sur un résultat de 4+ sur 1D6.

La lanterne et le chef

L'ogre marche toujours le dernier, et ne peut pas être le chef. Les ogres ne sont pas très rapides et assez lent d'esprit, et quelle que soit l'initiative des autres guerriers, l'ogre en a toujours moins. Si vous avez décidé de prendre alternativement un guerrier différent pour être le chef à chaque aventure, l'ogre doit être exclu. Il est heureux de suivre et de mettre les monstres en bouilli au fur et à mesure qu'ils surviennent.

La phase de puissance

Un joueur ogre lance également des dés dans la phase de puissance. Si le magicien lance un 1, alors un événement inattendu se produit comme d'habitude. En outre, si l'ogre obtient le même résultat que le magicien, un événement inattendu se produit. Ainsi, si le magicien et l'ogre tous les deux obtiennent des 4, par exemple, un événement inattendu se produit. Si un double 1 est lancé, 2 événements inattendus se produisent en même temps ! C'est parce que l'ogre fait autant de bruit que possible dans le donjon, donnant des coups de pied dans les tas de vieil os et grognant contre les ombres. Il n'y a rien qu'il ne désire plus qu'une bonne bagarre, et s'il était discret, personne ne saurait qu'il est là.

Lancement de guerriers

Dans la phase de guerriers, quand c'est son tour, un ogre peut lancer un autre guerrier plus petit. Il peut jeter le guerrier au bout du couloir, au-dessus de la tête de tous les monstres présents, et par dessus n'importe quel puits, s'il le souhaite. Il peut lancer le guerrier à 1D6 cases, dans n'importe quel espace vide disponible. Quand le guerrier touche terre, il doit lancer 1D6 et ajouter son endurance au résultat. S'il obtient plus de 7, alors il est ok et peut se lever et continuer comme d'habitude. S'il obtient 7 ou moins, alors il est assommé, et reste au sol pour un tour complet avant de se relever. Un ogre peut jeter un guerrier avant ou après ses actions normales.

Blocage

Un ogre ne peut jamais être bloqué par des monstres qui sont plus petits que lui, il les pousse de côté. Employer les figurines pour déterminer qui est le plus grand. En cas de doute, lancer les dés ou jeter une pièce de monnaie. Si le monstre est plus grand que l'ogre, alors il peut échapper à un blocage sur un 6+.

Or

Quand un ogre tue un monstre, l'inscrire sur sa feuille d'aventure. Quand le combat est terminé, lancer 1D6 pour chaque monstre qu'il a tué. Sur un résultat de 1 ou de 2, il ne prend pas la peine de fouiller le corps trop soigneusement, et laisse l'or. Les autres guerriers partagent le butin entre eux. Sur un résultat de 3 +, l'ogre obtient l'or normalement.

Équipement

L'ogre n'a pas d'équipement spécial, il a juste sa massue et il s'en sert beaucoup.

Armes

Un ogre commence avec une grande massue, bien que dans son cas ce ne soit pas tellement l'arme mais l'immense force de l'ogre qui cause les dommages !

Armure

Un ogre ne porte aucune armure, il est tout à fait assez résistant sans elle, et il est très difficile de mettre la main sur des armures d'assez grandes tailles.

Ogres et trésors

Les ogres aiment les trésors, particulièrement les objets qui brillent et scintillent ou qui sont utilisables pour frapper des monstres. En tant que tels, il ne peut utiliser toutes les cartes de trésor. Il peut seulement employer les objets qui sont des armes ou des boucliers, ainsi que les breuvages magiques et les soins curatifs s'il a besoin d'eux. Si n'importe qui veut acheter ou permuter de l'équipement ou un trésor avec l'ogre, lancer 1D6 pour l'ogre. Sur un résultat de 1.2 ou de 3 il est jalousement attaché à l'objet et ne voudra jamais l'échanger ou le vendre.

RÈGLES AVANÇÉES

Dans les règles avancées de Warhammer Quest, il est possible de garder votre ogre de partie en partie, accumulant ses caractéristiques car il progresse d'aventure en aventure. Cette section de règles vous donne toutes les indications pour emmener votre ogre jusqu'au niveau 10, y compris des règles spéciales pour les séjours en ville, la formation, et une gamme entière de nouvelles qualifications qu'il pourra acquérir. En commençant au niveau un en tant que novice, suivre toutes les règles décrites dans les pages précédentes. Toutes les règles pour Warhammer Quest s'appliquent toujours, à moins qu'elle ne soient spécifiquement contredites dans les règles avancées.

Ogres et trésors

La seule addition aux règles de trésor décrites dans la section de base concerne les armures. Une certaine armure magique est enchantée de sorte qu'elle s'adapte parfaitement à celui qui la porte, quelle que soit sa taille. Une telle armure est incroyablement recherchée et les sortilèges qui l'imprègnent soient très puissants. Chaque fois que l'ogre trouve un trésor qui est une armure, il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou plus, il a trouvé un de ces objets légendaires et peut porter l'armure, gagnant tous les avantages énumérés de cette armure particulière. Sur un résultat de 1 à 4, l'armure sera trop petite pour l'ogre.

Ogres en ville

Quand les guerriers atteignent une agglomération, résoudre toujours les événements quotidiens pour l'ogre d'abord; ce qu'il fait affecte les autres guerriers !

Armes

Les ogres peuvent utiliser toutes les armes à deux mains sans aucune des pénalités associées, et peuvent les utiliser avec une seule main. Un ogre ne peut employer aucune forme d'arme de jet, il s'emmêle toujours dans les cordes d'arc, et ne peut pas comprendre le fonctionnements d'un pistolet, ou d'une arbalète.

Armure

Il peut acheter une armure, mais il doit payer le double de sa valeur pour la faire faire à la taille correcte. En outre il doit additionner +2 au jet de stock pour la disponibilité de l'article.

Dépenses quotidiennes

Un ogre paye toujours le double du taux habituel pour ses dépenses quotidiennes. Ce n'est pas parce qu'il est particulièrement dépensier ou descend dans les hôtels chers, loin de là. Il finit habituellement par dormir dans une écurie, mais il n'est pas très bon pour gérer son argent...

Endroits Spéciaux

À proprement parler, il y a beaucoup d'endroits où l'ogre ne devrait pas aller, mais il n'y a pas beaucoup de gens qui essayent de l'arrêter. En tant que tels, l'ogre peut visiter n'importe quel endroit qu'il souhaite, s'il peut le trouver. Une fois là, il obtient généralement ce qu'il veut à sa manière, cherche la bagarre avec n'importe qui, trouve vite cela ennuyeux et va de nouveau à la taverne, mais au moins il peut dire qu'il est allé voir "*De grabeur de runes aujourd'hui*" il est sûr de provoquer chez n'importe quel nain un soupir consterné et légèrement inquiet quand il essaye d'imaginer ce qu'a fait l'ogre. Dans chaque endroit qu'il trouve (il peut essayer d'en trouver un par jour), le joueur ogre devra lancer 1D6 et voir ce qui se produit :

- | | |
|-----|--|
| 1-4 | Il n'en fait qu'à sa tête, gêne chacun et empêche les affaires de se dérouler comme d'habitude. Il passe le jour ainsi "aidant" ceux qui vaquent à leurs affaires habituelles, et n'obtient rien ce jour excepté la satisfaction du travail bien fait. Il revient vers les autres guerriers avec une grimace suffisante sur son visage raboteux.
Si l'ogre est à la guilde des magiciens, lancer un autre D6. Sur un résultat de 1.2 ou 3 il gêne tellement les magiciens qu'il est transformé en crapaud pour les 3 jours suivants, et pendant ce temps il ne peut rien faire. |
| 5-6 | Il peut essayer une chose et une chose seulement qui est permise à cet endroit. Par exemple, dans la guilde des nains, s'il lance des 5 ou des 6, il pourrait essayer d'obtenir qu'une rune simple soit gravée sur sa massue, par un forgeron maître des runes. D'autre part, il pourrait essayer de faire un achat simple, du pain de pierre par exemple (les ogres aiment le pain de pierre et le mangent avec plaisir). De même, dans le quartier Elfe, il pourrait essayer et trouver une armure elfique à sa taille (bien que le jet 'courant' de stock soit 12, et qu'il lui en coûterait 6.000 pièces d'or s'il parvenait à la trouver !) |

LA TAVERNE

Quand l'ogre visite la taverne, il ajoute toujours + 1 à ses points. S'il a la compétence buveur, il peut ajouter des points à chaque visite. Ces bonus sont cumulatifs. Ceci signifie que l'ogre pourrait obtenir jusqu'à 16 points, les 4 nouveaux résultats sont indiqués ci-dessous :

13 Travail à mi-temps

Le propriétaire de la taverne offre à l'ogre un travail de videur. Si l'ogre accepte le travail il doit passer les 1D6 jours suivants à la taverne. Chaque jour, il gagnera 1D6 x 5 pièces d'or. Tandis qu'il travaille, il ne peut visiter aucun autre endroit, mais il devra lancer pour les événements citadins car il rentre dans son logement à la fin du jour. Il doit également lancer sur les événements de taverne chaque jour.

La seule manière qu'a l'ogre de quitter son travail à la fin du son contrat est de réussir un test de volonté pour surmonter la tentation de toute cette bière. Il doit lancer 1D6, ajouter sa volonté et totaliser plus de 7 s'il veut quitter son travail.

14 Offensant !

Un militaire de carrière engage avec l'ogre une conversation intelligente, et l'ogre est mortifié, car il est convaincu que le client fait une plaisanterie à ses frais. Le répertoire de plaisanteries de l'ogre ne comprend que le bourre-pif, qu'il trouve toujours amusant, et ce qu'il n'a jamais raté dans le passé.

C'est ce qui se produit, le client a un caractère plutôt détestable, c'est un trouble-fête braillard dont le propriétaire avait essayé de se débarrasser depuis des mois. En échange que l'ogre emmène le trouble-fête sans connaissance pour le cacher sous quelques lourds rochers, ou au fond du fleuve, le propriétaire de la taverne donne à l'ogre un tonneau de sa bière la plus précieuse et la plus chère, de la Bugmans XXXXXX.

Cette bière, une fois bue, rend le buveur immunisé à la peur et à la terreur, et augmente sa force et son endurance de +2 points. Il y a assez de bière pour l'ogre pour la prochaine aventure, après quoi les effets s'estompent. Quelles que soient les circonstances, jamais l'ogre ne laissera quelqu'un d'autre boire de sa bière.

15 "Échange Yer!"

Un autre ogre erre dans le bar, et l'atmosphère devient tendue pendant que les deux affreux monstres se penchent sur le bar, se regardant fixement dans les yeux. L'atmosphère est cassée un moment plus tard quand le bar s'effondre, envoyant les ogres s'étaler sur le plancher. Personne ne rit, de peur d'offenser les ogres, mais bientôt les deux bêtes sont les meilleurs compagnons du monde. Bientôt ils comparent leurs épées, leurs trésors et tout leur butin, et l'étranger offre d'échanger un de ses trésor contre un trésor de votre ogre qui a particulièrement attiré son attention.

"Donn a moi ça alors" grogne-il, désignant l'objet.

Si votre ogre le souhaite, il peut faire un échange. Il peut choisir n'importe quel article de trésor de donjon qu'il possède, et le donner. Pour l'échange, il doit faire 2 jets sur le tableau de trésor des pièces de donjon, et garder le meilleur objet qu'il obtient. De la même façon il peut échanger un trésor de pièce objectif, avec les mêmes règles.

16 Baasssstooooonn !!!

L'ogre veut juste une bagarre. La vie en ville l'ennuie, et une pensée le harcèle: chaque jour qu'il ne frappe pas quelqu'un, il s'affaiblit et pourrait perdre sa forme. La solution est évidente, et d'une simplicité enfantine. L'ogre marche dans la taverne et commence à frapper tout ce qui bouge, sans aucune discrimination. Bientôt tous les clients lui sautent dessus et la bagarre fait rage jusqu'aux premières heures du matin. L'ogre en sort gagnant, en fait il est le seul à émerger de sous la pile de corps, et il est convaincu de sa totale suprématie. La force est, après tout, son droit !

Pour la prochaine aventure, l'ogre est si sûr de lui qu'il cause une blessure supplémentaire chaque fois qu'il frappe, étendant ses ennemis avec encore un plus grand plaisir que d'habitude.

ÉVÉNEMENTS CITADINS

L'ogre ne peut éviter aucun événements confrontation qui se produisent en ville ou pendant le voyage. S'il y a une option de repli, comme dans l'événement duel', il ne la choisira pas. Ce n'est pas son manque de sens de l'humour ou sa fierté, simplement l'ogre ne comprend pas le concept, et est content que l'occasion d'un bon combat se présente. Si n'importe quel événement se produit qui implique un animal, alors il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 5 + il tue et mange l'animal plutôt qu'appliquer les règles normales de l'événement.

Jours tranquilles

Les ogres n'ont pas de jours tranquilles. Chaque jour est une surprise; c'est étonnant les choses passionnantes qui leur arrivent. Partout où il va, cela finit en combat ou en bagarre avec quelqu'un, et il gagne quasiment toujours.

Si votre ogre obtient un résultat jours tranquilles dans une agglomération, il se bat avec quelqu'un. Lancer 1D6 pour voir avec qui, et ce qui se produit :

1 Un autre guerrier

L'ogre cherche des crosses avec "l'gars d'La Poncy" - un des autres guerriers, et le frappe sur la tête avec une grande table.

Prendre un pion de guerrier pour voir qui l'ogre prend en aversion. Le guerrier est durement frappé, et passe le jour dans son lit, soignant sa tête endolorie.

2-4 Les gens du pays

L'ogre parvient à déclencher une bagarre avec quelques brutes locales, ce qui le tient occupé pendant quelques minutes, et le maintient en forme. Il parvient également à séparer les brutes de leurs bourses, et gagne 1D6 x 10 pièces d'or de dédommagement.

5-6 Maréchaussée

Si l'ogre est impliqué dans une bagarre avec le guet de la ville, il est par la suite arrêté et jeté en prison. En fait, il a un grand respect pour l'autorité, et a honte de se battre contre les représentants de la loi. Bien que la maréchaussée menace de l'enfermer et de jeter la clef, ils le relâchent au bout de 1D6 jours car ils sont excédés par ses cris assourdissant ponctués de "désolé!" et "J'le frai plus" qui émanent de sa cellule à toutes heures du jour et de la nuit. Quand il est relâché, il sort avec un sourire rayonnant et plein de bonnes intentions, et dirige ses pas vers les bas-fonds de la ville pour trouver la taverne la plus proche.

FORMATION

Presque n'importe quel guerrier expérimenté peut former un ogre aux arts de la guerre, dans la mesure où un ogre désire s'entraîner. La formation d'un guerrier exige la participation d'un adversaire pour l'enseignement et l'adversaire d'un ogre est particulièrement vulnérable, lors des exercices à l'épée ou il est censé frapper un monstre. Une fois qu'un ogre a maîtrisé sa force brutale il tend à devenir plus raisonnable, et n'importe quel ogre sérieux qui veut devenir un vrai aventurier sait qu'il doit suivre l'entraînement.

La formation d'un ogre qui est déterminé à progresser est un processus difficile et dangereux, et prend le même temps que la formation des autres guerriers. Souvent, un ogre s'exercera à côté d'un combattant barbare ou nain, car il considère ces humains comme les "djeunes ogr" à cause de leur ressemblance avec de petits ogres...

Sur le tableau de niveau de combat, vous verrez que cela coûte plus cher pour les ogres pour monter de niveau. C'est parce qu'il est difficile de former un ogre, et aussi parce que les ogres ne sont pas très rapides quand il s'agit de payer les honoraires.

Une fois que le joueur ogre a payé la quantité d'or indiquée, il gagne les avantages indiqués sur le tableau de niveau. S'il gagne une compétence supplémentaire, lancer sur le tableau ci-dessous.

QUALIFICATIONS - LANCER 2D6

2 fracas

L'ogre met toute sa force dans un coup simple et dévastateur. L'ogre peut choisir de casser son adversaire au lieu d'effectuer ses attaques normales. Lancer pour toucher comme d'habitude, et en cas de succès, lancer sur le tableau suivant pour voir le résultat.

- 1 Stupéfié - l'ogre lance un regard noir à un monstre, ce qui est suffisant pour stupéfier sa cible. Comme le monstre chancelle sous le regard glacé de l'ogre, il sera à -1 pour toucher lorsque ce sera son tour de combattre.
- 2 Perdre les dents – L'ogre décoche un coup sur la bouche d'un monstre qui grognait devant lui, le sang et les dents éclaboussent les guerriers. Le monstre subit des blessures comme d'habitude, mais la douleur et si forte que toutes ses attaques sont à -2 pour toucher ce tour.
- 3 Nez cassé – L'ogre casse le nez de ses adversaires le transformant en une pulpe sanglante, grognant avec la satisfaction du travail bien fait. Le monstre subit ses blessures comme d'habitude, en plus il continuera à perdre son sang. Au début de chaque tour des monstres, il lance 1D6:
 1 Le sang s'arrête de couler
 2-5 le monstre perd son sang et subit 1D6 blessures dues à la perte de sang, sans aucunes déductions.
 6 Le monstre subit 1D6 + le niveau de l'ogres blessures dues à la perte de sang, sans aucunes déductions.
- 4 Durement frappé – L'ogre soulève le monstre au-dessus de sa tête et le jette à terre pour le casser en deux. Il subit des blessures normalement, mais doit passer le reste du tour à ne rien faire excepter essayer de se relever. Tandis qu'il se lève, les autres guerriers ont + 1 pour le toucher.
- 5 KO - L'ogre exécute un coup parfait et extrêmement brutal sur la tête de son adversaire. Le monstre subit des blessures comme d'habitude, et s'effondre mollement aux pieds de l'ogre. L'ogre est convaincu que son adversaire est mort, de même que les autres guerriers. S'il y a d'autres monstres dans le secteur, les guerriers doivent les défaire avant de revenir jeter un coup d'œil plus précis au monstre à terre. Chaque tour, au début de la phase des monstres, lancer 1D6. Sur un 1, 2 ou 3, le monstre se réveille et peut combattre normalement. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le monstre reste dans un état comateux. Si le monstre est le dernier monstre sur le plateau, alors tous les guerriers peuvent le frapper automatiquement. Son endurance, l'ignorance à la douleur, son armure ou toutes les autres capacités spéciales comptent toujours contre les blessures. Cependant, il ne peut pas esquiver !

- 6 Blessure mortelle - Le coup de l'ogre touche une partie essentielle de l'anatomie du monstre. Cette attaque cause le double des blessures contre le monstre. En plus, lancer 1D6:
 1-5 Aucun effet supplémentaire.
 6 Le monstre pousse un cri d'agonie il est évidemment sévèrement blessés. Il combattra normalement ce tour, mais à la fin il s'écroulera définitivement.

3 Crunch

L'ogre ouvre sa bouche caverneuse et plante ses dents énormes dans son adversaire. C'est une attaque supplémentaire que l'ogre peut faire à chaque tour. Il doit lancer 1D6 pour toucher normalement. S'il touche, alors la cible subit (1D6+ le niveau de l'ogre) blessures, sans aucunes déductions. Si l'ogre obtient un 6 pour les blessures, alors il obtient une autre morsure, et ainsi de suite

4 Coup d'épaule

Dans son ardeur pour attaquer ses ennemis, l'ogre pousse rudement ses compagnons de côté comme il charge en avant.

L'ogre peut déplacer de côté tous les guerriers, les poussant dans les cases disponibles pour se frayer un chemin vers sa victime - ceci peut impliquer de bousculer plusieurs guerriers autour, ET ON NE PERMET A AUCUN AUTRE JOUEUR DE FAIRE DES SUGGESTIONS POUR QUI EST POUSSÉ ET OÙ - LE JOUEUR OGRE DOIT ACCOMPLIR LE MOUVEMENT AVANT QUE N'IMPORTE QUI COMMENTE ! Il peut également pousser de côté tous les monstres qui sont plus petits que lui (regarder les figurines - s'il y a n'importe quel doute, lancer les dés ou jeter une pièce de monnaie pour décider). Si un ogre peut se frayer un chemin à coup d'épaule dans la foule, alors il ne peut pas être bloqué par quelque chose qu'il peut bousculer d'un coup d'épaule. Après sa charge, il peut attaquer normalement.

Il peut faire cela chaque tour s'il le souhaite, quand c'est son tour de se déplacer.

5 Hurlement

Jetant en arrière son horrible tête, l'ogre beugle un cri de guerre assourdissant qui s'étend de tous les côtés. Au début de chaque phase de guerriers, l'ogre peut hurler sur ses adversaires. Il peut pousser un hurlement "général", ou peut diriger son beuglement terrifiant sur un monstre particulier qu'il lui est adjacent.

Avec un hurlement "général", l'ogre lance un dé pour chaque monstre qui se trouvent à son contact base contre base. Sur un résultat de 6, le monstre perd 1 attaque pour un tour.

Sur un hurlement spécifique, l'ogre vise un monstre qui est en contact avec lui. Lancer 1D6 sur un résultat de 5 ou 6, le monstre perd 1D6 attaques ce tour.

Il peut essayer une fois à chaque tour.

6 Menaçant

En ville, l'ogre est particulièrement impressionnant et semble menaçant quand il progresse le long des rues, sa tête et ses épaules s'élevant au-dessus de la foule. Il prend en passant des pommes, des gâteaux et peu de personnes osent s'interposer. Quand il voit quelque chose qui lui plaît vraiment, il intimide habituellement le propriétaire du magasin pour que celui-ci lui donne gratuitement ou à un taux extrêmement réduit.

Un ogre avec la compétence menaçant peut employer sa compétence chaque fois qu'il essaye d'acheter quelque chose. Ceci est résolu en utilisant le tableau de menaces ci-dessous. Lancer 1D6

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Le propriétaire du magasin a deux gardes du corps ogre, qui émergent de l'arrière-boutique et le jettent hors du magasin. Lancer encore 1D6, sur un résultat de 1, il appelle également la milice, qui le jettent hors de la ville pour trouble de l'ordre public. |
| 3-5 | <p>Vous parvenez à effrayer le propriétaire du magasin pour qu'il vous vende l'article à un prix réduit. Lancer 1D6 pour voir le montant de la ristourne :</p> <p>1-2 10% de réduction
 3-4 25% de réduction
 5-6 50% de réduction</p> <p>Si vous n'êtes pas heureux du prix, vous pouvez relancer le dé de nouveau sur le tableau des menaces pour voir si vous obtenez un meilleur résultat.</p> |
| 6 | Le propriétaire de magasin est tellement effrayé qu'il vous donne l'article pour rien, s'il est disponible. |

Le joueur ogre doit noter quels articles il obtient gratuitement ou à 50 % de leur prix réel dans une ville. Chaque jour que l'ogre reste dans la ville, lancer 1D6 et ajouter le nombre d'articles qu'il a extorqués gratuitement ou à 50% de leur prix. Si vous obtenez 7 ou plus, la maréchaussée vous arrête, confisque les objets et vous jette hors de la ville.

7 Buveur

L'ogre n'aime rien mieux (indépendamment de massacrer des monstres) qu'aller à la taverne pour engloutir plusieurs douzaines de bières et déclencher une bonne rixe. Si votre ogre a la compétence buveur, alors il DOIT passer beaucoup de son temps en ville à la taverne. Il doit passer au moins 1D6 jours à la taverne, chaque fois qu'il visite une agglomération. Dans la taverne, lancer sur le tableau suivant pour voir ce qui lui arrive

- | | |
|---|---|
| 1 | Lancement sur le tableau normal de taverne |
| 2 | Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant + 1 aux points |
| 3 | Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant +2 aux points |
| 4 | Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant +3 aux points |
| 5 | Lancer sur le tableau normal de taverne normalement, et après cela, votre ogre déclenche une rixe qui est résolue comme suit :
1 Lancer 2 D6 et multiplier le résultat par 10, pour voir combien de pauvres innocents sont dans le bar
2 Lancer un autre D6, et ajouter le niveau de l'ogre au résultat
3 Multiplier le deuxième résultat par 10 pour voir combien de clients il assomme
4 Si plusieurs clients sont resté debout, ils maîtrisent finalement l'ogre, et lui prennent 1D6 + le niveau de l'ogre x 20 pièces d'or en dédommagement.
5 & 6 S'il assomme tous les clients l'ogre leur prend à chacun 5 pièces d'or |
| 6 | Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant +2 aux points. L'ogre boit les restes des clients dessous la table, et peut les soulager de leur richesse tandis qu'ils dorment comme des bébés sur le plancher de la taverne. Lancer 2D6 2 et multiplier le résultat par 10, pour voir combien d'innocents sont dans le bar. L'ogre soulage chacun de 5 pièces d'or. |

8 Écrasement

Un coup mortel pour le monstre, écrasant terriblement la partie frappée

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Corps, le monstre subit ses blessures comme d'habitude |
| 3-4 | Jambe, le monstre subit ses blessures comme d'habitude, et son taux de mouvement est divisé par deux. Si le monstre n'a pas de jambe, alors considérer le résultat comme un 1. S'il est frappé encore dans les jambes, le mouvement du monstre est divisé en deux, et ainsi de suite, arrondissant au nombre entier le plus proche. |
| 5 | Bras, le monstre subit ses blessures comme d'habitude, et son jet pour toucher est réduit de 1 dorénavant. S'il portait une arme, déterminer aléatoirement si le bras portant l'arme est celui qui est écrasé - si oui, l'arme est lâchée et le monstre passe le reste du tour à la ramasser. S'il n'a aucun bras, compter en tant que 1. |
| 6 | Tête, le monstre subit ses blessures normalement, Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le coup tue net le monstre. |

L'ogre peut essayer une attaque d'écrasement à chaque tour, il remplace une de ses attaques normales. Il doit lancer pour toucher comme d'habitude.

9 Penser

C'est un ogre particulièrement éclairé, capable d'aligner plus de deux mots ensemble dans l'ordre correct. Parfois il peut même dire des phrases entières ! L'ogre peut maintenant être le chef de la bande, et peut prendre son tour comme n'importe lequel des autres guerriers. Au début de chaque aventure, cependant, si l'ogre n'est pas le chef, lancer 1D6:

- | | |
|-----|---|
| 1-5 | L'ogre est tout à fait heureux de son sort, content de cheminer le dernier, rotant et brailant des chansons paillardes de sa voix bourrue sur un mode frénétique. |
| 6 | L'ogre pense que c'est son tour d'être le chef, et pousse rudement pour passer devant. Il ne peut pas compter combien de donjon ça fait depuis qu'il était derrière parce que... bon... il ne peut pas compter, mais il est sûr que c'est son tour maintenant. L'ogre prend la lanterne et mène l'aventure. |

10 Coup de pied

Cette compétence fonctionne exactement comme l'attaque du géant du même nom. L'ogre peut donner un coup de pied à n'importe quel monstre adjacent, le projetant en une ligne droite d'autant de cases qu'il a de force, envoyant la cible par-dessus la tête de tous les monstres ou guerriers, jusqu'à ce que le monstre frappe un mur, ou s'étale sans dommages dans une case vide. Si le monstre frappe un mur, alors il subit 1D6 blessures pour chaque case supplémentaire qu'il pourrait avoir traversée s'il n'avait pas frappé le mur. C'est une attaque supplémentaire que l'ogre peut faire à chaque tour, lançant pour toucher comme d'habitude.

11 Odeur

L'ogre a un bon odorat et peut sentir les monstres proches, et pense même, qu'il peut les identifier. Avant qu'une carte d'événement soit retournée, le joueur ogre peut essayer de deviner ce qui va se produire. Si la carte s'avère être un événement plutôt que des monstres, alors il échoue automatiquement. Si c'est une carte monstre, et qu'il a deviné le type correct (Orque, Skaven etc..) tous les guerriers gagne une attaque supplémentaire car ils ont été avertis de la présence des monstres. En outre, si les monstres sont en embuscade, le joueur ogre peut lancer 1D6. S'il obtient 5 ou 6, l'embuscade des monstres échoue.

12 Bien dur

L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente et lance encore sur le tableau secondaire suivant :

1 Ignorer le coup

L'ogre a une telle résistance à la douleur que tout simplement il ne sent pas les coups. A chaque tour l'ogre peut essayer d'ignorer autant de coups qu'il a d'attaque. Lancer 1D6 pour chaque attaque qu'il essaye d'ignorer. Sur un résultat de 6, il ignore complètement le coup.

2 Attaquer à main nue

Laissant tomber son arme à terre, côté l'ogre se précipite sur son adversaire et étreint le monstre, l'étouffant à mort. Cette compétence permet à l'ogre d'attaquer son adversaire à main nue plutôt que de l'attaquer avec une arme. Cette attaque remplace toutes les attaques normales de l'ogre pour ce tour. L'ogre doit lancer pour toucher normalement. S'il réussit à toucher sa cible l'ogre saisit le monstre et lui inflige (1D6 x niveau) blessures. Le monstre peut ne pas déduire de sauvegarde d'armure des blessures infligées. Une attaque à main nue ne peut pas être esquivée.

3 Force brutale

Bandant tous ses muscles l'ogre pousse violemment en arrière un monstre hors de son chemin. Il peut essayer au début de son tour dans chaque phase de guerriers s'il le souhaite. Lancer 1D6 et ajouter la force de l'ogre. Si le total est inférieur ou égal à la force du monstre, le monstre est trop grand pour être bousculé et la tentative échoue. Si le total est supérieur à la force du monstre il est poussé dans n'importe quelle case à côté de sa position originale (le joueur ogre choisit ou). Après avoir repoussé le monstre, ou échoué dans sa tentative, l'ogre peut maintenant jouer son tour normalement.

4 Crâne fendu

L'ogre saisit les têtes de deux adversaires et les cogne ensemble, ou contre un mur voisin. Pendant la phase des guerriers l'ogre peut renoncer à ses attaques normales et faire une seule attaque "crâne fendu". En faisant cette attaque, l'ogre ne peut utiliser aucune arme, car il a besoin de ses deux mains libres pour saisir les monstres. Il peut attaquer deux adversaires adjacents, lançant pour toucher contre chacun d'eux normalement. Si l'ogre essaye de toucher deux monstres et manque l'un d'entre eux, alors ni l'un ni l'autre ne subissent aucune blessure, et ses attaques pour ce tour sont gaspillées. S'il touche avec succès, chaque monstre subit le double des dommages d'une attaque normale.

L'ogre peut aussi diriger l'attaque "crâne fendus" contre un seul monstre qui se trouve à côté d'un mur, dans ce cas il subira (1D6 x par le niveau de l'ogre) blessures. Il n'y a aucune déduction d'endurance ou d'armure pour les victimes d'une attaque "crâne fendu", mais esquivé, ignore le coup et les capacités semblables s'appliquent comme d'habitude.

5 Coup puissant

Mettant toute sa force derrière ce coup, l'ogre abat son arme la brisant sur le corps de son adversaire. Cette compétence permet à l'ogre d'augmenter la force de son coup en réduisant le nombre d'attaques qu'il fait. Pour chaque attaque qu'il abandonne ce tour, l'ogre peut s'ajouter + 1D6 blessures à ses attaques restantes. Le joueur ogre doit déclarer qu'il emploie cette compétence avant le jet pour toucher. Cette compétence peut-être utilisée une fois par tour.

6 Ignorer la peur

L'ogre est en grande partie immunisé contre la peur et la terreur. Il aime combattre, et plus le monstre est grand, plus il est content. L'ogre peut additionner + 2 à n'importe quel test de peur, et + 1 à n'importe quel test de terreur.

GUIDE DES REGLES AVANCEES

Cette dernière section des règles du personnage ogre donne quelques brèves directives pour jouer un ogre dans le droit fil des règles avancées de Warhammer Quest. Dans les parties avec les règles avancées, les joueurs ont beaucoup plus de choix quant à ce qu'ils peuvent essayer de faire, et il appartiendra au maître de jeu de s'assurer que les joueurs agissent d'une façon appropriée à la personnalité de leur guerrier.

Un ogre est un personnage brutal, avec qui tout est noir ou blanc. Il n'y a aucune place pour l'indécision, et la décision habituellement prise est de frapper tout ce qui se trouve dans les environs.

Un ogre fera un compagnon fidèle, et s'il est bien traité, il défendra et protégera ses compagnons jusqu'au bout. Bien qu'il ne soit pas parmi les plus intelligents, il se rend vite compte s'il est pris pour un imbécile, et sa réaction courroucée ne sera pas jolie à voir.

Les ogres sont lents, féroce, courageux, fort, violent, faisant confiance et dénués de rancune. Ils n'ont pas beaucoup de temps pour la stratégie et la planification, ils vivent pour l'action et la bagarre.

La façon dont ce personnage peut être représenté dans le jeu de règles avancées de Warhammer Quest est fonction des actions dans lesquelles l'ogre sera particulièrement bon ou mauvais.

Test de caractéristiques

Il sera bon à toutes les actions brutales que peut faire un ogre au combat. Il n'est pas un combattant fantaisiste, et ne cherchera pas à esquiver ou tourner autour. Il n'est pas susceptible de s'enfuir ou de contourner les obstacles. Il n'est sensible à aucun sens de l'honneur (comme les chevaliers Bretonniens) ou d'un souhait tordu de la mort (comme les tueurs de Troll). Les ogres veulent simplement un bon combat, pour son plaisir.

Quand il ne combat pas, il sera apte à toutes les actions demandant de la force brutale, telle qu'ouvrir les portes fermées, porter les guerriers blessés, forcer les coffres verrouillés et ainsi de suite.

Il ne pourra pas lire, écrire, penser beaucoup, mais ceci ne signifie pas qu'il ne voudra pas essayer. Il n'est pas recommandé de traiter un ogre avec condescendance, et un ogre pense qu'il est aussi intelligent que le premier homme venu. Il montera "des Planz ruzés" assez souvent, et devra être convaincu pourquoi ils ne vont pas fonctionner.

Entre les aventures, un ogre sera toujours prêt à donner un coup de main partout où il va. Il est peu susceptible d'avoir appris les bonnes manières ou les règles élémentaires de la politesse, et est par contre susceptible de s'ennuyer assez rapidement au contact de la civilisation. Cela ne veut pas dire qu'il sera délibérément grossier, maladroit ou mal embouché, c'est seulement le destin des ogres et ils ne semblent jamais être à l'abri des ennuis. Naturellement, il y a des exceptions à la règle, et quelques ogres sont fiers d'être "bein civilisé", commençant à porter des vêtements élégants à la mode de l'empire ou carrément à leur fantaisie. Si vous prenez un ogre en tant que guerrier, prendre un peu de temps pour penser à qui il est, d'où il vient et les sortes de choses qui font sa personnalité ! Lui donner un nom approprié (Mog B'Kag, Gar K'Bog, Narg'N'Baag et ainsi de suite), et le présenter aux autres guerriers d'une façon amusante.

Joué correctement, un guerrier ogre peut être très divertissant.

Son obscurité dans l'obscurité est son obscurité

Et nous n'avons mangés depuis des âges

Nous ramener des gobbos, nous ramener des trolls, nous ramener des Orques

On vas pouvoir commencer not casse-croûte

Tu divises les parts de bouffe

J'voudrais pas ett' à leur place

Est la trouvaille de ta par Orque puant

Coup de pied jusqu'à quik soit morts

Ohhhhhhhhh.....

Son obscurité dans l'obscurité est son obscurité

Et nous n'avons mangés depuis des âges

(et ainsi de suite)

Chanson d'ogre

TABLEAU DE NIVEAU DE BATAILLE DE L'OGRE

Niveau	Or	Titre	CC	Tir	Endur	Dés de Dommages	Force	Point de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Vol	Qualif	Blocage
1	0	Novice	3	5+	4	1/2(5+)	5	2D6+6	3	2	0	2	0	6+
2	2000	Champion	3	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	3	2	0	2	1	6+
3	4000	Champion	4	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	3	2	0	2	2	6+
4	8000	Champion	4	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	4	2	0	2	3	6+
5	12000	Héros	4	4+	5	2/3(5+)	5	1D6	4	3	0	3	3	5+
6	18000	Héros	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	4	3	0	3	4	5+
7	24000	Héros	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	5	3	0	3	4	5+
8	32000	Héros	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	5	4	0	3	5	5+
9	45000	Seigneur	6	3+	5	3/4(5+)	6	1D6	5	5	0	4	6	5+
10	50000	Seigneur	6	2+	5	3/4(5+)	6	1D6	6	5	0	4	6	5+



La journée sanglante de Poings-Noirs

La conversation rapportée ci-après a censément précédé la célèbre journée sanglante de Poings-Noirs, où des centaines d'orques et de gobelins ont été tués dans un combat héroïque par une bande des guerriers courageux. Si on la prend de façon littérale, la conversation jette une certaine lumière sur les événements réels.

Avant ce jour magnifique, les "Berserkers de Poings-Noirs" étaient surtout connus comme une bande de traîne-savates spécialisés dans les actions sans trop de risques, renommé pour ses méthodes sournoises et ses coups tordus. Le plus souvent voler un petit trésor qu'ils sont parvenus à sortir d'un donjon sans oser l'explorer. Ils étaient le genre de guerriers qui descendent dans un donjon après que les maraudeurs de Grunson en aient fini avec lui, pour voir s'ils ont laissé quelques bricoles intéressantes. Après ce jour glorieux, cependant, personne n'a pu douter de l'héroïsme et de la valeur de cette bande de vaillants guerriers plus longtemps. Peut-être vaut-il la peine de mentionner qu'avant cette aventure particulière, le voleur Haflling des Berserkers, le vieux Poggy-la-Poire s'est fait attraper en flagrant délit en volant des bijoux dans le quartier Elfe de Nuln, et a été condamné à six mois de prison dans cette ville. Aucun guerrier de valeur ne daigneraient se joindre aux Berserkers pour le remplacer, jusqu'au jour où ce sournois de Ragnarol Poings-Noirs s'est cogné dans Gug'N' Tbrukn, un ogre considéré comme ralentir même une compagnie d'ogre... What N'Tbrukn a une déficience dans le cerveau qu'il compense par "frapper tout ce qui bouge".

La fameuse journée sanglante de Poings-Noirs a eu lieu quand Ragnarol Poings-noirs a mené ses Berserkers dans la tanière de Gorgut le chef de guerre des Orques Noirs. Ragnarol était persuadé que la tanière avait été nettoyée par "Les Libérateurs de Sascars" il y a seulement un jour ou deux. "La cueillette sera facile les gars, les Libérateurs ne s'encombre jamais avec des petits trésors. La source d'information de Ragnarol était aussi fiable que son propre sens du courage et de l'honneur, et naturellement Gorgut et sa bande étaient à la maison. Il faut dire qu'ils ne s'attendaient pas à ce qu'une deuxième bande d'aventuriers se présente gaiement devant la porte, ainsi Ragnarol a bénéficié d'un effet de surprise. Et il avait le terrible Gug avec lui.

Le combat était certainement une bataille glorieuse perdue d'avance, où les Berserkers ont combattu dos à dos contre les peaux vertes assoiffées de sang, sur le point d'être submergés. Étonnamment, Ragnarol lui-même, ainsi que l'individu appelé

"Damion la -Mort" un ancien gladiateur, et "Renifleur Grugnogsson" le chasseur d'or nain, bien qu'ils aient luttés sans aucun doute héroïquement contre la marée de peaux vertes, s'en sont tirés sans une seule éraflure, par contre Gug'n'thrukkn en a échappé à peine à vivant mais joyeux et près à y retourner. Ragnarol a mis ceci sur le compte de l'inexpérience des ogres .

C'est seulement des mois plus tard qu'un garnement loqueteux, prétendant être un prisonnier échappé de la tanière de Gorgut, est venu à Nuln. Il a révélé avoir surpris la conversation suivante avant de ramper désespérément vers la liberté, ses ravisseurs distraits par une espèce de grosse bête enragée apparue au milieu d'eux. Observant d'une alcôve obscure, il avait vu l'action de la journée sanglante de Poings-Noirs! Son histoire généralement a été critiquée, et on a retrouvé son corps garrotté flotter dans le fleuve quelques jours plus tard. Ceci a été considéré comme preuve qu'il devait être un menteur et une canaille, et qu'il devait fréquenter la pire compagnie des bas-fonds quand il ne répandait pas des rumeurs scandaleuses.

Quoi qu'il en soit, la conversation rapportée donne quelque chose comme ceci...

"Ferme-la abruti, le fait que cet endroit ait été nettoyé récemment par nos amis, les libérateurs, ne signifie pas que l'on puisse s'y promener tranquillement. Tu souhaites attirer les hordes de démon de ce royaume mauvais sur nos têtes ?" a grondé un personnage flottant dans une robe longue comme en porte les magiciens, en regardant constamment autour de lui de façon circonspecte. Il parlait à un ogre horrible, qui cognait sa massue machinalement sur le casque d'un nain plutôt contrarié. Le bruit des coups et les grognements douloureux du nain ont devancé la bande de guerriers comme si une fanfare les précédait.

Les rides du front de l'ogre se sont plissées dans un froncement des sourcils, et momentanément les grognements se sont arrêtés.

Après un long moment de réflexions embarrassées, l'énorme bête a pris un souffle profond et a hurlé:

"Yah, c'est quand la baston, en clair, Ragna?"

Le magicien (l'observateur a assuré que c'était un magicien à cause de son chapeau pointu et de sa robe longue) a regardé sournoisement l'ogre, un doigt décharné sur ses lèvres minces: "Tu veux être entouré, dans l'obscurité, par des centaines de monstres cruels et impitoyables, assoiffé de sang?"

"Sur Yap Yup ! "L'ogre a rayonné, sûr d'avoir tiré la même conclusion que les autres guerriers. Il a commencé à taper sa massue vigoureusement contre le casque du nain, le faisant résonner plus fort.

"RAAAAAAARGH! RAAAAAARGH! RAAAAAARGH!"

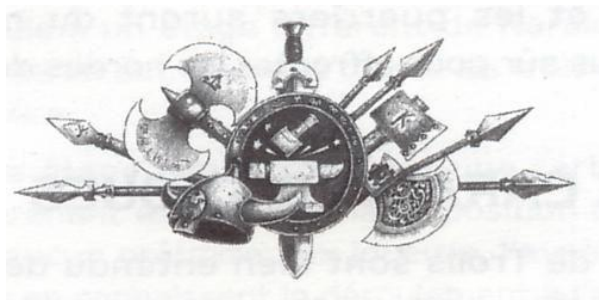
"La ferme abruti!"

Un éclair, et les Berserkers ont disparu laissant l'ogre seul dans la tanière.

"mais... mais... RAAAAAARGH ! RAAAAAARGH ! RAAAAAARGH!"

"J'ai eu juste la force de me tirer dehors"

Le reste, comme on dit, c'est une autre histoire.





Les hommes-lézards se précipitent pour défendre leur bassin d'incubation sacré des intrus !



La richesse légendaire des villes en ruines de Lustrie a conduit plus d'un aventurier vers un sort funeste...