

# . PSYCHOLOGIE .

**Au fond des redoutables donjons du monde de Warhammer vivent toutes sortes de monstres terrifiants dont la seule vue peut faire frissonner le plus courageux des guerriers. Bien qu'il soit impossible de pénétrer l'esprit des monstres et des guerriers dans un jeu comme celui-ci, les règles suivantes offrent néanmoins un système simple pour simuler certaines des émotions des combattants.**

**C**ertains monstres sont terrifiants par nature, des créatures comme les zombies et les squelettes, par exemple. D'autres haïssent tellement les guerriers qu'ils les attaquent avec une férocité sans égale.

D'autres encore peuvent perdre aussitôt que leurs congénères sont tués. Prendre ces réactions en compte durant les combats ajoute une nouvelle dimension à vos parties de Warhammer Quest, et aide à donner vie aux guerriers et aux monstres.

Les règles suivantes pour la Peur, la Haine et la Fuite s'appliquent principalement aux monstres. L'exception majeure est la règle de la Haine. Il peut arriver qu'un joueur trouve un objet magique ou soit la victime d'un sort qui le fait haïr un type particulier de monstre, comme un orque ou un skaven. Les Tableaux des Monstres indiquent quels monstres sont sujets à quelles règles de psychologie.

## . PEUR .

Certains monstres provoquent la Peur car ils sont particulièrement terrifiants pour une raison ou une autre. Les zombies par exemple, sont les corps réanimés de guerriers qui autrefois étaient humains et sont donc vraiment horribles à affronter en combat. Les minotaures, d'un autre côté, causent la peur simplement par leur taille et leur férocité.

Tout monstre qui provoque la Peur a une Valeur de Peur, indiquée par un chiffre dans la rubrique Peur. Quand un événement génère des monstres qui provoquent la Peur, lancez 1D6+1 pour chaque guerrier dès que les monstres sont placés sur le plateau. Ceci est le jet de Peur des guerriers.

Si le total est supérieur à la valeur de Peur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé durant le combat et peut combattre normalement.

Si le total est inférieur ou égal à la valeur de Peur du monstre, le guerrier est effrayé pendant le combat et subit un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un Sorcier rate son jet de Peur, tous les sorts qu'il essaye de lancer contre les monstres de ce type lui coûtent 1 point de pouvoir en plus.



Chaque fois que les guerriers rencontrent un type de monstre qui provoque la Peur, ils doivent faire un jet de Peur, car un jet de Peur, qu'il soit bon ou mauvais, ne s'applique à un type de monstre que pour la durée d'un seul combat.

Si dans la pièce, il y a un ou plusieurs types de monstres provoquant la Peur, faites un jet de Peur pour chaque guerrier contre le monstre particulier qu'il combat.



## TERREUR

Certains monstres sont encore plus effrayants et provoquent la Terreur plutôt que la Peur. Les monstres qui provoquent la Terreur sont traités de la même façon que ceux qui causent la Peur, sauf que les guerriers qui ratent leur test ont -2 à leurs jets pour toucher. Si un Sorcier rate son jet de terreur, tous les sorts qu'il essaye de lancer contre les monstres de ce type lui coûtent 2 points de pouvoir en plus.

## . HAINE .

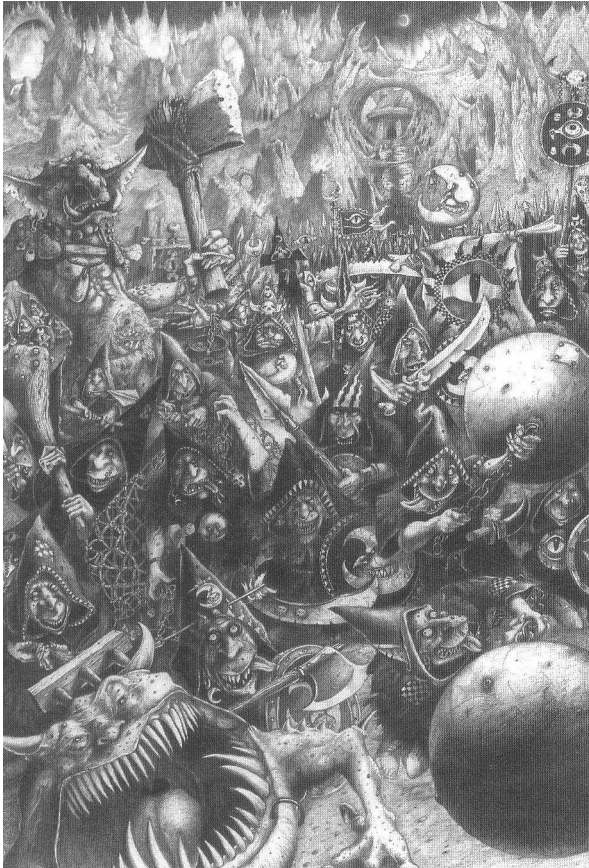
Certains monstres Haïssent certains types de guerriers. Les elfes noirs, par exemple, haïssent les elfes. Si un monstre hait un guerrier particulier, il l'attaquera avec férocité. Le monstre gagne alors +1 Attaque lorsqu'il combat ce guerrier car il est pris d'une terrible frénésie. Cependant, ses attaques sont si désordonnées qu'il subit un malus de -1 à ses jets pour toucher. De même, si un guerrier hait un type particulier de monstres, il obtient + 1 Attaque et -1 à ses jets pour toucher.

## . FUITE .

Certains monstres, comme les goules, sont très couards, et si le combat se déroule mal, ils tourneront les talons et fuiront. Ces monstres ont un Point de Rupture.

A la fin du tour durant lequel un ou plusieurs monstres ayant la caractéristique Fuite ont été tués, lancez 1 D6 pour chaque type de ces monstre ayant subi des pertes. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de monstres de ce type restants, ils sont mis en fuite et disparaissent dans les ténèbres. Retirez-les du plateau.

Les guerriers ne touchent pas la Valeur en Or des monstres qui ont fui, bien qu'à la fin du combat, ils perçoivent comme d'habitude une carte de Trésor.



## . ZERO POINTS DE VIE .

Jusqu'à présent, il n'y avait que deux façons par lesquelles un guerrier tombé à zéro Points de Vie pouvait être ramené à la vie. Il pouvait être soigné soit par une potion, soit par un sort.

Maintenant, les guerriers peuvent également acheter divers objets de soins au bazar, ou même en trouver au cours de leurs voyages. Les règles qui suivent expliquent comment ces nouveaux objets peuvent être utilisés.

Aussi longtemps qu'un guerrier reste valide, avec au moins 1 Point de Vie, il peut utiliser ses propres bandages, provisions ou autre objet de soins adéquat. Le joueur les barre simplement de sa fiche d'aventure au fur et à mesure qu'il les utilise.

S'il ne lui reste plus de Points de Vie, les ennuis commencent ! Il ne peut pas utiliser ses provisions ou ses bandages. Tout ce qu'il peut faire est boire une potion s'il en a une.

Les autres guerriers peuvent essayer de le soigner en lui donnant une potion, ou en lançant un sort de guérison. Si un guerrier est adjacent au guerrier blessé, il peut essayer de lui appliquer des bandages ou de lui faire avaler des rations. Il n'y a aucune garantie de succès. Le guerrier tentant la guérison doit utiliser un de ses propres objets à cette fin. Chaque fois qu'il essaye, il doit lancer un dé. Sur un résultat de 4+, sa tentative est réussie, et l'objet de guérison marche normalement. Sur 1, 2 ou 3, la tentative rate et l'objet est gaspillé. Le guerrier qui tente la guérison peut essayer autant de fois qu'il veut, aussi longtemps qu'il utilise ses précieux objets de soins. Rappelons qu'un guerrier a zéro Points de Vie à la fin du tour meurt et est retiré du jeu.

## GUERRIERS A TERRE

Parfois, grâce à un sort, un talent ou une capacité spéciale, un guerrier peut faire le mort, tombant au sol et prenant l'attitude d'un cadavre. Il doit rester ainsi à terre pour au moins un tour. Pendant qu'il est à terre, aucun monstre ne va l'attaquer aussi longtemps qu'il y a d'autres guerriers debout. Il peut rester à terre aussi longtemps qu'il veut. Pendant qu'il est à terre, un guerrier ne peut rien faire d'autre que de boire discrètement une potion. S'il n'y a pas d'autre guerrier debout, les monstres attaquent les guerriers à terre, les touchant automatiquement, sans avoir à faire de jet de dés. Les dommages sont résolus comme d'habitude, mais seules l'armure et l'Endurance peuvent être déduites du résultat. L'Elfe ne peut pas esquiver un coup pendant qu'il est à terre, par exemple !

