

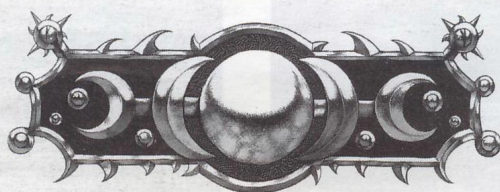
• DEUXIEME PARTIE •

DEVELOPPEMENT DES GUERRIERS

Ce chapitre traite de l'un des aspects les plus agréables du jeu de rôle Warhammer Quest : le développement des guerriers.

Alors qu'ils explorent inlassablement les donjons du monde de Warhammer, triomphent de terribles monstres et s'emparent de leurs trésors, les guerriers deviennent progressivement des Seigneurs de Guerre. Depuis leurs modestes débuts, alors qu'ils n'étaient qu'une petite bande d'individus déterminés mais prudents entrant dans un donjon pour la première fois, les guerriers, grâce à une expérience durement gagnée, sont devenus des héros.

Dans les pages qui suivent, nous présentons les règles permettant de déterminer la façon dont les guerriers s'améliorent et nous leur fournissons des adversaires plus puissants à affronter.



DEVELOPPEMENT DES GUERRIERS.

Alors qu'ils explorent les cavernes des Montagnes du Bord du Monde, combattant des monstres toujours plus puissants et gagnant or et trésors, les aventuriers deviennent d'indomptables guerriers. A mesure qu'ils acquièrent de l'expérience, ils entreprennent des quêtes et des aventures plus dangereuses, en quête de trésors et de gloire, triomphant là où des hommes de moindre stature seraient rapidement éliminés par les monstres.

Lors de leur premier combat contre une bande de gobelins, dans les sombres cavernes sises sous les Montagnes du Bord du Monde, les guerriers se sentiront sans doute incertains quant à l'issue de la lutte. Il y a tant d'ennemis à combattre, et la disposition des tunnels rend les combats différents de ce qu'ils sont en extérieur.

Alors que les guerriers remportent victoire sur victoire, ils apprennent comment se battre dans ce milieu. Alors que leurs sens s'aiguisent, ils prennent conscience de bruits et de signes de danger, et leurs réactions deviennent aussi vives que l'éclair. Cette acclimatation est vitale, car le moindre faux pas dans ce dangereux monde souterrain mène à une mort certaine. Sous la terre, il n'y a pas de régiments de soldats pour protéger les guerriers et il n'existe pas le moindre endroit où s'abriter.

.NIVEAUX.

Dans les règles avancées de Warhammer Quest, les progrès d'un aventurier, de guerrier Novice à Seigneur, sont représentés par son Niveau. C'est la mesure de l'expérience des combats d'un guerrier. Tous les guerriers commencent au niveau 1, et ce n'est qu'en allant de donjon en donjon qu'ils augmenteront ce niveau, jusqu'à ce qu'ils deviennent des Seigneurs de niveau 10



Bien qu'un guerrier gagne de l'expérience en combattant et en explorant, pour augmenter son niveau, il lui faudra se rendre dans des camps d'entraînement entre les aventures afin de mettre véritablement à profit ce qu'il a appris dans les donjon. Sous l'enseignement de maîtres d'armes, chaque guerrier passera plusieurs heures éprouvantes à appliquer les techniques qu'il a découvertes dans ses aventures.

Bien sûr, s'entraîner n'est pas gratuit et, pour posséder l'or nécessaire, il va falloir vaincre beaucoup de monstres! Les tableaux de niveaux des pages suivantes indiquent la quantité d'or dont a besoin un guerrier pour s'entraîner et passer à niveau suivant, ainsi que les bénéfices qu'il en retire.

Alors que votre guerrier gagne de l'or, s'entraîne et s'améliore, il peut s'aventurer dans des donjons plus périlleux combattant des monstres de plus en plus puissants. A leur tour, ceux-ci rapportent plus d'or, permettant à votre guerrier d'atteindre le niveau suivant, et ainsi de suite.

Par exemple, il en coûte 2000 pièces d'or au Barbare pour passer du niveau 1 au niveau 2. Pour passer du 2ème au 3ème niveau, il lui faut 4000 autres pièces d'or (soit un total de 6000 pièces). En tout, pour atteindre le niveau 10, votre guerrier devra dépenser 195000 pièces d'or !

Le chapitre Entraînement donne plus de détails sur cette difficile progression.

SORCIERS.

La façon dont progressent les Sorciers est légèrement différente de celle des autres guerriers, il y a donc un chapitre séparé appelé Entraînement des Sorciers qui leur est réservé.

.LA PARTIE .

Même quand les guerriers atteignent des niveaux supérieurs une partie de Warhammer Quest suit toujours la même structure de base : consultez le Livre d'Aventures pour déterminer ce que les guerriers doivent faire, posez les sections de donjon durant l'exploration jusqu'à ce que l'aventure soit terminée, etc... Il y a cependant quelques différences mineures expliquées ci-dessous.

CARTES EVENEMENTS

Les cartes Événements sont toujours utilisées pour générer les monstres et les événements auxquels les guerriers auront à faire face, mais les détails des cartes ne sont plus applicables. Si la carte Événement a un "M" dans le coin supérieur, utilisez le tableau avancé de monstres adéquats du chapitre Bestiaire pour déterminer quels monstres les guerriers rencontrent.

Si la carte a un "E" dans le coin supérieur, utilisez les tableaux d'événements pour déterminer de quel événement il s'agit.

PIECES OBJECTIF

A ce niveau du jeu, le Tableau des Monstres des Pièces Objectif du Livre d'Aventures ne présente plus un véritable défi. La possibilité de rencontrer trois minotaures n'inquiètera pas des guerriers de niveau 6, par exemple, car ils peuvent très bien avoir juste terminé un donjon rempli de créatures bien plus terrifiantes.

Le tableau ci-dessous remplace le Tableau des Monstres des Pièces Objectif du Livre d'Aventures. A partir de maintenant, quand les guerriers atteignent la pièce objectif d'une aventure, lancez 1 D6 sur ce tableau pour déterminer les monstres qui la défendent. Le jet est fait durant la phase des monstres, lorsque les guerriers entrent pour la première fois dans la pièce objectif, et il remplace le tirage d'une carte Evénement.

TABLEAU AVANCE DES MONSTRES DES PIECES OBJECTIFS	
1	Lancez une fois sur le tableau des monstres de 2 niveaux supérieurs au niveau des guerriers, une fois sur le tableau des monstres de 1 niveau supérieur au niveau des guerriers et une fois sur le tableau des monstres de même niveau que le niveau des guerriers.
2	Lancez deux fois sur le tableau des monstres de 1 niveau supérieur au niveau des guerriers.
3	Lancez une fois sur le tableau des monstres de 1 niveau supérieur au niveau des guerriers, et deux fois sur le tableau des monstres de même niveau que le niveau des guerriers.
4 - 5	Lancez trois fois sur le tableau des monstres de même niveau que le niveau des guerriers.
6	Lancez deux fois sur le tableau des monstres : de même niveau que le niveau des guerriers



Aventures Spécifiques

Certains donjons n'utilisent pas de Tableau des Monstres de Pièces Objectifs, mais ont à la place une fin spécifique où les guerriers doivent combattre des skavens ou des orques, par exemple. Dans ces cas, il vous faudra un peu improviser lorsque les guerriers atteindront la pièce objectif, en vous assurant que les monstres sont assez coriaces. Si vous avez un doute, utilisez le Tableau Avancé des Monstres des Pièces Objectifs.

ROUTES BLOQUEES

Vous aurez remarqué que parfois les guerriers prennent une mauvaise direction, ou terminent bloqués par une herse ou un éboulement. Dans le jeu de base, cela importe guère car vous pouvez toujours commencer une autre aventure avec de nouveaux guerriers, abandonnant les autres à leur destin dans l'obscurité !

Cependant, quand vous jouez avec les règles avancées, vous consacrerez beaucoup de temps et d'efforts au développement de vos guerriers et vous ne pourrez pas vous résoudre à les abandonner parce qu'ils ont pris une mauvaise direction. Après tout, ce sont de puissants héros, et ils sont certainement capables de surmonter des problèmes aussi mineurs.

A partir de maintenant, si vous trouvez une jonction ou terminez dans un cul de sac, avec une herse ou un éboulement derrière vous, pas de panique ! Il vous faudra poursuivre la route que vous avez choisie, jusqu'à ce que vous atteigniez la fin de ce "sous-paquet". La dernière carte conduit toujours hors du donjon. Vous pouvez maintenant rejouer toute l'aventure à partir de zéro, ou retourner dans le donjon déjà défini. Les guerriers se déplacent dans les passages et les salles comme d'habitude, vérifiant pour les événements imprévus. Lorsque vous arriverez à la fameuse jonction, vous saurez maintenant qu'au lieu de prendre votre première route, il vous faudra prendre l'autre. Cela permettra à vos guerriers de ne pas finir leur glorieuse carrière piégés derrière une pile de rocs effondrés.

Il est à moi, grogna Ranalf le Barbare, envahi par une fureur aveugle à la vue de l'ogre monstrueux qui se traînait vers eux. Personne ne contesta, la créature lui était laissée avec plaisir.

Dans l'espace réduit du tunnel, les combattants avaient à peine la place de bouger. La tête noueuse et couverte de croûtes de l'ogre qui s'approchait raclait le plafond. Il ne semblait pas s'en inquiéter, avançant à grands pas en balançant son immense gourdin de droite à gauche.

Puis sans aucun autre avertissement, l'ogre renifla l'air et poussa un terrible rugissement, révélant des crocs jaunes dans une gueule caverneuse.

Tous les guerriers tressaillirent malgré eux et firent quelques pas en arrière, tous sauf Ranalf qui se jeta en avant, l'épée prête à frapper et son cri de guerre résonnant dans l'air fétide.

"Prépare-toi à mourir, engeance des ténèbres!"

Le guerrier enragé chargea l'immense bête et enfonça son épée dans son torse, glissant l'acier froid entre ses côtes. La créature poussa un terrible cri et recula, tout en fouettant l'air de son gourdin...

.LE GROUPE.

L'union fait la force dit le dicton, et ceci n'est nulle part mieux vérifié que dans les cavernes et les catacombes des Montagnes du Bord du Monde. Cela serait pure folie que d'aller seul dans de tels endroits. Les guerriers le savent aussi bien que n'importe qui d'autre et se lancent toujours dans une aventure en groupe, de sorte à ce que les compétences de chacun complètent celles des autres.

Une fois que les guerriers ont commencé à augmenter de niveau, un nouveau problème se pose lors de la composition du groupe : que se passe-t-il si un ou plusieurs guerriers sont tués ? Il serait suicidaire pour un guerrier de niveau 1 de rejoindre un groupe de niveau 5, et il est probable qu'il ne durerait pas cinq minutes contre les monstres rencontrés par un tel groupe. (Vous pouvez quand même essayer et, si votre guerrier survit, c'est qu'il s'agit vraiment d'un héros parmi les héros). La première, et sans doute la meilleure, solution est d'utiliser un guerrier survivant d'un autre groupe incomplet. Si vous venez de perdre un Nain de niveau 5, vous pouvez le remplacer par un Barbare de niveau 5 que vous avez déjà, l'unique survivant d'une expédition qui a mal tourné.



La seconde solution est de commencer un autre groupe de guerriers de niveau 1, dans le but de transférer tous les guerriers qui atteindront le niveau 5 vers le groupe d'origine. Ceci peut cependant ne pas convenir aux autres guerriers, qui peuvent ne pas vouloir créer un autre groupe pour accompagner votre guerrier jusqu'à ce qu'il parvienne à leur niveau.

La troisième solution est de créer un guerrier de niveau 1, et de laisser le reste du groupe mener les aventures. Ce qui implique de le protéger des monstres trop puissants pour lui, de lui prêter de l'or pour qu'il s'entraîne, de lui fournir des armes et armures magiques avec lesquelles combattre, c'est-à-dire de l'aider jusqu'à ce qu'il les rattrape.

La quatrième solution (et la moins souhaitable) est de créer tout de suite un nouveau guerrier du niveau voulu, en modifiant les caractéristiques de base pour tenir compte des bénéfices dont il aurait dû bénéficier. Prenons le Nain en exemple. Prenez le niveau 5 sur le Tableau de Niveau du Nain et utilisez ce profil pour votre nouveau guerrier. Cette méthode est loin d'être aussi satisfaisante que de faire progresser un guerrier à partir du niveau 1, et il vaut mieux l'éviter.

.GROUPES MIXTES.

Jusqu'à présent, chaque groupe de guerriers a toujours été composé d'un Barbare, d'un Elfe, d'un Nain et d'un Sorcier. Cependant, il n'y a pas de raison qu'il en soit toujours ainsi, et rien ne vous empêche d'aligner un groupe composé d'un Barbare, de deux Nains et d'un Sorcier, par exemple.

Si votre groupe a une composition différente du groupe normal, les règles suivantes s'appliquent.

- 1 Quel que soit le nombre de Sorciers dans le groupe, seul 1 D6 est lancé pour leur pouvoir, donc tous les Sorciers ont la même quantité de pouvoir à chaque tour. Si le résultat du dé est 1, un événement imprévu a lieu comme d'habitude.
- 2 Répartissez au hasard les cartes d'Équipement non attribuées entre les guerriers supplémentaires. Il n'y a toujours qu'un seul exemplaire de chaque objet, donc même s'il y a quatre Nains, il n'y a toujours qu'une seule corde.
- 3 Quand il y a plusieurs guerriers d'un même type dans le groupe, le problème peut se poser de savoir qui joue en premier. Pour résoudre ceci, lancez 1D6 pour chaque guerrier ayant la même Initiative. Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier. A part ces guerriers dont l'Initiative est identique, l'ordre de jeu est toujours déterminée par ordre d'Initiative.

.MONSTRES PUISSANTS.

Pour qu'ils puissent gagner assez d'or et payer leur entraînement de plus en plus coûteux, les guerriers doivent partir en quête de monstres de plus en plus puissants. Ils participent à des aventures appropriées au niveau du groupe. Des guerriers de niveau 5 par exemple, se lancent dans des donjons de niveau 5, et les monstres qu'il combattent sont tirés du tableau des monstres de niveau 5. Ceci sera parfois appelé niveau de donjon.

NIVEAUX MIXTES

Parfois un groupe comprend des guerriers de différents niveaux. Cela peut arriver si un guerrier gagne assez d'or pour augmenter d'un niveau alors que les autres ne le peuvent pas. Dans ce cas, le niveau du groupe est celui de la majorité de ses membres. S'il n'y a pas de majorité, tirez un pion de guerrier: le niveau du groupe est celui du guerrier qui a été tiré.

PARTIES EN SOLO

Notons au passage qu'il est tout à fait possible de jouer à Warhammer Quest en solo. Vous jouez simplement le rôle de tous les guerriers ! Les monstres et les événements sont résolus normalement.

GROUPES PLUS IMPORTANTS

Si vous décidez de constituer un groupe comprenant plus de quatre guerriers, il vous faudra augmenter le nombre de monstres rencontrés dans les mêmes proportions. Un guerrier de plus formerait un groupe de cinq membres, soit une augmentation de 25%. Le nombre de monstres rencontrés doit donc également être augmenté de 25%.

.ENTRAINEMENT.

La plupart des villes et des cités du monde de Warhammer ont des terrains d'entraînement où des vétérans endurcis enseignent tout ce qu'ils savent aux guerriers. Ces combattants expérimentés savent reconnaître un élève prometteur et entraîneront un tel guerrier à l'art des combats. Bien que leurs services soient prisés, les compétences qu'ils enseignent sont loin d'être gratuites.

Lentraînement a toujours lieu pendant que les guerriers sont entre deux aventures et ont atteint une grande agglomération, comme une ville ou une cité, où de tels équipements sont disponibles.

.TEMPS D'ENTRAINEMENT.

Il faut une semaine à un guerrier pour suivre l'instruction nécessaire lui permettant de franchir un niveau. Pendant qu'il s'entraîne, un guerrier ne peut rien visiter ou acheter, car il ne quitte pas les terrains d'entraînement. Comme les repas et le logement sont inclus dans les frais d'entraînement, il n'a pas à payer de dépenses pendant cette semaine. Il n'a pas non plus à lancer chaque jour sur le tableau des événements citadins.

En fait, c'est pendant le temps qu'il passe dans les donjons que votre guerrier apprend de nouvelles bottes. Sur le terrain d'entraînement, sous la tutelle d'un expert, votre guerrier apprend à utiliser ces nouvelles compétences avec efficacité, lui permettant ainsi dans les mettre en application durant sa prochaine aventure.

- COUTS D'ENTRAINEMENT -

Dans les règles avancées de Warhammer Quest, l'or représente bien plus que les pièces que votre guerrier trouve durant une aventure. Cela permet aussi de mesurer son degré de réussite, car plus il a d'or, plus vite il peut progresser jusqu'au niveau supérieur.

En gardant cela à l'esprit, vous pouvez voir l'or comme un indicateur de succès. En tant que tel, votre guerrier peut recevoir de l'or pour des tas de choses, pas seulement pour avoir tué des monstres. Il peut en recevoir pour avoir résolu un problème particulièrement difficile, par exemple, ou pour avoir terminé un donjon et en être sorti vivant.

Sur le tableau de niveaux de votre guerrier, vous pouvez voir la quantité d'or qu'il faut pour atteindre le niveau suivant. Chaque fois qu'il monte d'un niveau, son profil s'améliore quelque part, jusqu'à ce qu'enfin il parvienne au sommet de sa profession et devienne un Seigneur.

En observant le tableau de niveaux du Barbare, par exemple, vous pouvez voir qu'il lui faut 2000 pièces d'or pour payer l'entraînement et passer du 1^{er} au 2^{ème} niveau. Puis il lui faut encore 4000 pièces d'or (soit un total de 6000) pour atteindre le 3^{ème} niveau, etc. Si l'on rappelle que tuer 12 chauves-souris géantes rapporte 180 pièces d'or, il y a un long chemin pour atteindre le 2^{ème} niveau. Pour atteindre le 10^{ème} niveau, le Barbare devra dépenser la somme étourdissante de 195000 pièces d'or!

La règle d'or est que si un guerrier n'a pas suffisamment d'or pour s'entraîner, il ne peut pas s'entraîner, et, s'il ne s'entraîne pas, il ne peut pas changer de niveau !

- TITRES DES NIVEAUX .

Les tableaux de niveaux sont séparés en titre, liant le niveau d'un guerrier au nom que la société lui donne. Au début de sa carrière, un guerrier n'a pas de titre, il est seulement appelé Novice. Cependant, il devient rapidement un Champion, montrant qu'il est dès ce moment sensiblement supérieur aux hommes normaux. En atteignant le 5^{ème} niveau, il obtiendra le titre de Héros. S'il survit assez longtemps pour atteindre le niveau 9, il a véritablement gagné le droit d'être appelé Seigneur.

.BENEFICES DE L'ENTRAINEMENT.

En général, l'entraînement augmente une ou plusieurs caractéristiques de votre guerrier, changeant donc son profil. Selon le type de guerrier que vous avez, ses caractéristiques changent selon un ordre prédéterminé. Le Barbare, par exemple, gagne 1D6 Points de Vie, +1 en Endurance et 1 en Chance (voir Nouvelles Caractéristiques) quand il atteint le 2^{ème} niveau.

De plus, en atteignant des niveaux supérieurs, votre guerrier peut aussi gagner de nouvelles compétences. Elles sont couvertes en détail dans le chapitre Compétences des Guerriers.

Une fois que votre guerrier a payé son or et effectué son entraînement, modifiez son profil en vous référant au tableau des niveaux pour déterminer les bénéfices qu'il en retire. Ces bénéfices sont expliqués en détails ci-dessous.



Tous les changements apportés au profil de votre guerrier sont permanents. Ce ne sont pas des ajouts à apporter pour une seule aventure. Une fois que votre guerrier est passé au niveau 2, par exemple, c'est un guerrier de niveau 2, avec tous les bénéfices que cela suppose, jusqu'à ce qu'il ait gagné suffisamment d'or pour passer au niveau 3, et ainsi de suite.



POINTS DE VIE SUPPLEMENTAIRES

Quand votre guerrier atteint le niveau supérieur, il gagne parfois 1D6 Points de Vie supplémentaires. Ces Points de Vie sont des additions permanentes à la caractéristique du guerrier et à son total de Points de Vie d'origine, pas des ajustements temporaires ne s'appliquant qu'à une aventure.

Par exemple, prenons un Barbare de niveau 1 qui vient juste de passer au niveau 2. En nous référant au tableau de niveaux du Barbare, on peut voir qu'en atteignant le niveau 2, il obtient 1D6 Points de Vie supplémentaires, ce qui lui donne 2D6+9 Points de Vie. Notez cependant que vous ne lancez pas à nouveau pour les Points de Vie, mais que vous lancez simplement le D6 supplémentaire et ajoutez le résultat aux Points de Vie qu'il a déjà.

Si vous obtenez 1 lorsque vous lancez pour déterminer les Points de Vie de votre guerrier vous pouvez relancer le dé, mais devez conserver le second résultat, même si c'est encore un 1.

DOMMAGES SUPPLEMENTAIRES

Un des bénéfices les plus importants retiré par votre guerrier lorsqu'il atteint un nouveau titre est un dé supplémentaire de dommages. Cela ne signifie pas que votre guerrier est devenu plus fort, mais simplement que son expérience et sa compétence rendent ses coups plus efficaces.



Ainsi, quand un guerrier atteint le niveau 5, il gagne le droit d'être appelé Héros, et lance 2D6+ Force pour chaque touche qu'il applique au combat.

De même façon, quand un guerrier atteint le niveau 9, il gagne le droit d'être appelé Seigneur, et lance 3D6+Force pour chaque touche qu'il applique au combat.

BLOCAGE

Quand un joueur passe à un niveau supérieur, il gagne parfois un bonus à son jet de blocage. Cela représente la facilité accrue avec laquelle votre guerrier peut échapper aux attaques des monstres, grâce à son expérience supérieure.

COMPETENCES

Le tableau de niveaux de votre guerrier indique s'il gagne une compétence quand il change de niveau. Les compétences, et la façon de les utiliser, sont couvertes dans le chapitre Compétences,

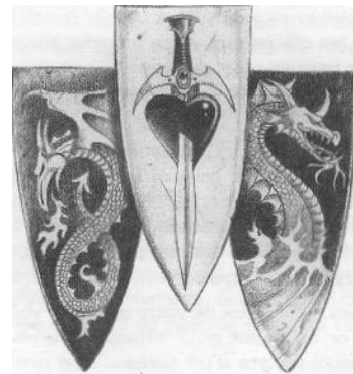
- NOUVELLES CARACTERISTIQUES -

Dans une partie normale de Warhammer Quest, les compétences utilisées sont celles qui gouvernent les principes de base du jeu, les mouvements et les combats. Au fur et à mesure que les parties se développent et que les aventures deviennent plus difficiles, certains des challenges que les guerriers rencontrent introduisent de nouveaux niveaux de complexité à vos parties, que les caractéristiques de base ne peuvent résoudre.

Pour ce genre de situation, nous avons fourni aux guerriers une nouvelle caractéristique : la Chance. Cette caractéristique aide à mieux définir votre personnage, vous donnant une meilleure image du genre de personne qu'il est exactement.

LA CARACTERISTIQUE CHANCE

Au fur et à mesure que les guerriers gagnent de l'expérience et s'endurcissent, leurs sens deviennent aussi aiguisés que des lames, et ils apprennent à identifier chaque nuance d'une situation. Dans l'obscurité d'un donjon, où la mort rôde à chaque coin et où le moindre faux mouvement peut activer un piège les guerriers développent rapidement un sixième sens. Les plus célèbres guerriers du monde de Warhammer (ceux qui survivent le plus longtemps!) ont soit des moyens magiques pour repérer les dangers, soit une chance incroyable. Les guerriers qui n'ont ni l'un ni l'autre ont une vie généralement assez courte.



Dans les règles avancées de Warhammer Quest, cet affinement des sens est représenté par la Chance, qui permet à votre guerrier de relancer un jet de dé. Par exemple, si votre guerrier ne parvient pas à toucher son ennemi, vous pouvez utiliser sa Chance pour relancer le dé. De même, s'il est touché par un ennemi, vous pouvez utiliser sa Chance pour forcer son adversaire à relancer son dé pour toucher, en espérant qu'il le rate.

Utilisation de la Caractéristique Chance

La Chance de votre guerrier indique combien de fois il peut relancer ou faire relancer de jets de dés au cours d'une aventure. Un guerrier avec une Chance de 3, par exemple, peut relancer trois jets de dés par aventure.

Au début de chaque aventure, prenez un nombre de pions de chance égal à la Chance actuelle de votre guerrier. A tout moment, durant la partie, vous pouvez défausser un des pions de chance du guerrier et relancer un jet de dés qui vient juste d'être effectué par quiconque.

N'oubliez pas qu'une aventure comprend le temps passé en ville, celui passé à voyager entre les donjons, etc. et que la Chance peut aussi être utilisée dans ces instants !

Le Tableau de Chance, ci-dessous, montre la caractéristique de Chance pour chaque guerrier à tous les niveaux d'expérience. Quand votre guerrier franchit un niveau, sa caractéristique de Chance augmente en conséquence.

TABLEAU DE CHANCE
(Nombre de relances par aventure)

Niveau	Barbare	Nain	Elfe	Sorcier
1	0	0	0	0
2	1	0	1	0
3	1	1	2	1
4	2	1	2	1
5	2	1	2	2
6	2	2	3	2
7	3	2	3	2
8	3	2	3	3
9	3	3	3	3
10	3	3	4	3

"Là bas", murmura Shanador, désignant l'obscurité, "dans l'alcôve derrière l'autel". Les guerriers se tenaient en alerte dans l'entrée du temple. La pièce plongée dans le noir n'était éclairée que par les faibles lueurs de leur lanterne. Un membre du groupe manquait, Umbrok Barbepierre, le nain. Seul le bruit assourdi de l'acier contre l'acier et les hurlements des orques blessés ou agonisants indiquaient qu'il était encore en vie.

Kronar le Barbare respirait bruyamment, la hampe noire d'une flèche orque disparaissant dans les chairs de son épaule droite. Son bras pendant inerte de ce côté. Là où la flèche pénétrait dans la chair, le sang refusait de coaguler et une horrible maque rouge indiquait la présence d'un poison. "Fais vite, ils ne sont pas loin, Barbepierre ne pourra pas les retenir éternellement et je suis aussi faible qu'un enfant". Sevarius le Sorcier lui fit signe de se taire et scruta l'obscurité, observant dans la même direction que l'elfe. "Je ne vois rien, rien du tout... ah, attendez. Oui, ça y est, je la vois maintenant".

La pièce était d'une obscurité surnaturelle et l'atmosphère était lourde et oppressante. Sevarius sentait la présence d'énergies magiques à peine retenues qui bouillonnaient dans l'air. A l'autre bout de la pièce, se trouvait un autel taillé dans l'obsidienne, ayant la forme d'un énorme crane au sommet plat. Des os étaient éparpillés à sa base et sa surface était marquée de taches rouge sombre.

Derrière l'autel, assez haut dans le mur, se trouvait une alcôve dans laquelle brillait quelque chose.

"L'étoile de l'aube", murmura Shanador. "La fin de notre quête".

"Vas-y mon ami", dit Sevarius. "Toi seul peut escalader une telle surface. Pendant ce temps, je vais essayer de soigner cette blessure". L'elfe hochait la tête et disparut dans l'obscurité.

VOS FICHES D'AVENTURE

La boîte de Warhammer Quest contient un bloc de fiches d'aventure sur lesquelles vous aurez la place nécessaire pour noter tout ce qui apparaît dans les Règles Avancées et qui s'applique à votre guerrier.

Tenez très soigneusement à jour votre fiche d'aventure, car c'est là que vous noterez les progrès de votre guerrier et son statut actuel. A la fin de chaque session de jeu, notez l'équipement, l'armure, l'or et les compétences que chaque guerrier a acquis pour être prêt à commencer la prochaine partie.



Sevarius sortit une fiole de cristal de sa robe et en versa quelques gouttes sur la blessure du Barbare. Une chaleur traversa les chairs meurtries, arrachant à Kronar une grimace de souffrance. Sevarius retira la flèche alors que la chaleur disparaissait, ne laissant qu'une mince cicatrice blanche. Riant devant l'expression étonnée de Kronar, le Sorcier se retourna vers l'autel. "Comme neuf", gloussa-t-il.

Pendant ce temps, Shanador était parvenu jusqu'à l'alcôve et se préparait à se saisir de la gemme.

Kronar pencha la tête d'un côté. "Le combat se termine", grogna-t-il. "De nombreux orques arrivent. Mais maintenant je peux à nouveau combattre".

L'elfe se pencha dans l'alcôve et saisit la gemme. A cet instant, un vent assourdissant siffla dans la pièce, projetant l'elfe en l'air et l'envoyant s'écraser sur l'autel où il resta immobile.

Les ombres s'épaissirent au-dessus du corps brisé et une voix grave jaillit du néant.

"Ahhh, Sevarius et Kronar, mes stupides enfants, à quoi pensiez-vous ?"

Les mots de l'incantation d'un sort de protection que Sevarius s'appropriait à lancer restèrent dans sa gorge. La chose qui se trouvait devant eux était immense, avec de grandes ailes de cuir.

Derrière eux, des monstres à la peau verte firent irruption dans la pièce, hurlant de rage. Quelque chose de rond et de mou rebondit sur le sol et vint s'arrêter aux pieds de Kronar. Observant la chose, celui-ci reconnut la tête d'Umbrok Barbepierre, ses traits à jamais fixés dans une grimace de défi.

"Orques", éructa le Barbare en se jetant vers eux l'épée levée.

"Duc du Changement", hurla le sorcier en prenant la fuite, terrifié, dans l'obscurité...

.TABLEAU DE NIVEAUX DU BARBARE.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommages	Endurance	Pts de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compétences	Evasion Blocage
1	0	Novice	3	5+	4	1	3	1D6+9	3	1	0	3	0	6+
2	2000	Champion	3	5+	4	1	4	2D6+9	3	1	1	3	1	6+
3	4000	Champion	4	4+	4	1	4	3D6+9	3	2	1	3	2	6+
4*	8000	Champion	4	4+	4	1	4	4D6+9	4	2	2	3	3	6+
5	12000	Héros	5	4+	4	2	4	5D6+9	4	3	2	4	4	5+
6	18000	Héros	5	3+	4	2	4	6D6+9	5	3	2	4	4	5+
7	24000	Héros	5	3+	4	2	4	7D6+9	5	3	3	4	5	5+
8*	32000	Héros	6	3+	4	2	4	8D6+9	5	4	3	4	6	5+
9	45000	Seigneur	6	2+	4	3	4	9D6+9	6	4	3	4	6	5+
10	50000	Seigneur	6	2+	4	3	4	10D6+9	6	4	3	4	7	5+

* Un Barbare gagne + 1 à son jet de Bersek aux niveaux 4 et 8.

.TABLEAU DE NIVEAUX DU NAIN.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommages*	Endurance	Pts de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compétences	Evasion Blocage
1	0	Novice	4	5+	3	1 (+1)	4	1D6+8	2	1	0	4	0	5+
2	2000	Champion	5	5+	3	1 (+1)	4	2D6+8	2	2	0	4	1	5+
3	4000	Champion	5	5+	3	1 (+1)	5	3D6+8	3	2	1	5	2	5+
4	8000	Champion	5	4+	4	1 (+1)	5	4D6+8	3	2	1	5	2	5+
5	12000	Héros	6	4+	4	2 (+1)	5	4D6+8	3	3	1	5	3	4+
6	18000	Héros	7	4+	4	2 (+1)	5	4D6+8	3	3	2	5	3	4+
7	24000	Héros	7	3+	4	2 (+1)	5	5D6+8	3	3	2	5	4	4+
8	32000	Héros	7	3+	4	2 (+1)	5	5D6+8	4	4	2	5	4	4+
9	45000	Seigneur	7	2+	4	3 (+1)	5	6D6+8	4	4	3	6	5	4+
10	50000	Seigneur	7	2+	4	3 (+1)	5	7D6+8	5	4	3	6	6	4+

* Quel que soit son niveau, le Nain gagne 1 dé supplémentaire lors de la détermination des dommages, lorsqu'il utilise sa Grande Hache, ignorant le résultat le plus faible pour ne retenir que le meilleur.

.TABLEAU DE NIVEAUX DE L'ELFE.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommages	Endurance	Pts de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compétences	Evasion Blocage
1	0	Novice	4	4+	3	1	3	1D6+7	6	1	0	2	Esquive	Auto
2	2000	Champion	5	4+	3	1	3	2D6+7	6	2	1	2	1	Auto
3	4000	Champion	5	4+	4	1	3	2D6+7	7	2	2	3	1	Auto
4	8000	Champion	5	3+	4	1	4	3D6+7	7	2	2	3	2	Auto
5*	12000	Héros	5	3+	4	2	4	3D6+7	8	3	2	3	2	Auto
6	18000	Héros	6	3+	4	2	4	4D6+7	8	3	3	3	3	Auto
7	24000	Héros	6	2+	4	2	4	4D6+7	9	3	3	3	3	Auto
8*	32000	Héros	6	2+	4	2	4	5D6+7	9	4	3	3	4	Auto
9	45000	Seigneur	7	2+	4	3	4	5D6+7	9	4	3	4	5	Auto
10	50000	Seigneur	7	1+	4	3	4	6D6+7	9	4	4	4	6	Auto

* Un Elfe de niveau 5 et plus a un mouvement de 5.

.TABLEAU DE NIVEAUX DU SORCIER.

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

.COMPETENCES DE GUERRIERS.

Lorsqu'ils reviennent de leurs aventures, les guerriers peuvent se rendre vers des centres d'entraînement pour améliorer leurs compétences. Là, ils reçoivent l'enseignement des plus puissants Seigneurs, eux-mêmes guerriers de grande renommée. Les longues heures épuisantes d'entraînement leur permettent de maîtriser l'art de l'épée, de l'arc et des redoutables sorts dont ils ont besoin.

A mesure que les guerriers augmentent de niveau, ils ont la possibilité de prendre conseils auprès des guerriers retirés dans les centres d'entraînement que l'on trouve dans les grandes villes du Vieux Monde. Ces conseils prennent la forme de compétences qui confèrent des capacités spéciales au bénéficiaire. Ces compétences couvrent divers domaines, depuis glisser son épée au défaut de l'armure d'un adversaire, jusqu'à détecter une porte piégée.

ACQUERIR DES COMPETENCES

Les compétences sont acquises en résultat de l'entraînement normal. Si votre guerrier ne s'entraîne pas, il n'a aucune chance d'acquérir des compétences. Quand votre guerrier franchit un niveau, référez-vous à la colonne Compétences de son tableau de niveaux. Si le chiffre dans cette colonne a augmenté, c'est que votre guerrier a gagné une compétence. Par exemple, lorsqu'il arrive au niveau 4, votre Barbare a déjà 3 compétences. En terminant son entraînement du niveau 4, il en gagne une autre, passant son nombre total de compétences à 4. Notez que les Sorciers n'ont pas de colonne Compétences sur leur tableau de niveaux car ils n'en obtiennent pas. Si votre guerrier gagne une compétence, lancez 2D6 sur le tableau ci-dessous pour la déterminer.

COMPETENCES EN DOUBLE

Si vous obtenez sur le tableau une compétence que votre guerrier a déjà, vous devez relancer jusqu'à ce que vous obteniez une compétence que votre guerrier ne possède pas encore.



COMPETENCES DE BARBARE

Les compétences suivantes deviennent disponibles au Barbare lorsqu'il augmente de niveau. Pour déterminer la compétence qu'il apprend lorsqu'il en a l'occasion, lancez 2D6.



2 OEIL DE LYNX

Visant soigneusement, vous envoyez rapidement une volée de flèches vers les rangs ennemis.

Cette compétence permet à votre guerrier d'effectuer à chaque tour un nombre d'attaques avec arme de jet égal à sa caractéristique d'Attaques.

Le Barbare ne peut pas l'utiliser lorsqu'il est berserk.

3 DEXTERITE

Votre épée gémit en fendant l'air dans un terrifiant arc d'acier, pourfendant chairs et armures comme du beurre.

Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur 1 D6, cette compétence donne à votre guerrier le double de son nombre d'Attaques durant le premier tour où il combat un nouveau groupe de monstres.

Ne peut être utilisée que durant le premier tour d'un combat, après qu'une carte Événement ait révélé un groupe de monstres.

4 RAGE

Une rage terrifiante vous consume et vous devenez berserk, frappant vos adversaires comme un fou.

Cette compétence vous donne soit +1 Attaque par niveau, soit +1 pour toucher par niveau, soit +2 en Force par niveau pour un tour. Choisissez quelle caractéristique est affectée avant que le tour ne commence.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par donjon.

5 VITESSE DE L'ECLAIR

Etant donné l'urgence de la situation, vous découvrez des réserves cachées d'énergie vous permettant d'aller encore plus vite.

Cette compétence permet à votre guerrier d'accroître sa vitesse. Lancez 1 D6. Si vous obtenez 5 ou 6, le Mouvement de votre guerrier est doublé et il ne peut pas être bloqué ce tour.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

6 RESISTANCE

Bien que la douleur de vos blessures fasse vibrer tous vos nerfs, vous parvenez à rester conscient et à combattre.

Cette compétence permet à votre guerrier de rester actif même quand il ne lui reste plus de Points de Vie. Lorsqu'un coup le fait descendre à zéro Points de Vie ou moins, lancez 1 D6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, votre guerrier tombe inconscient. Si le résultat est 5 ou 6, il est ramené à 1 Point de Vie.

7 MUR DE BOUCLIER

Vous parvenez tout juste à éviter le coup qui vient vers vous, lui opposant votre bouclier d'un mouvement du poignet.

Cette compétence permet à votre guerrier d'opposer son bouclier à un coup, évitant tout dommage. Si votre guerrier n'a pas de bouclier, il ne peut pas utiliser cette compétence

Ne peut être utilisée qu'une seule fois par donjon.

8 RETRAIT

Remarquant le danger de votre situation, vous vous retirez du combat pour trouver une meilleure position.

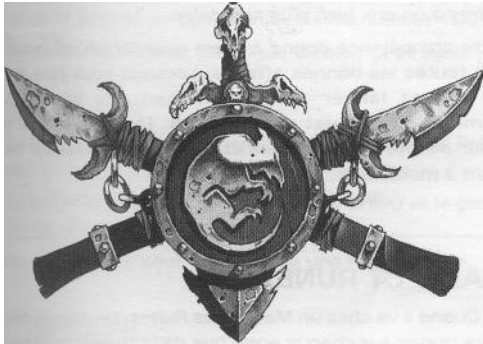
Cette compétence permet à votre guerrier d'ajouter t 1 à son dé quand il veut se dégager d'un blocage.

9 SIXIEME SENS

Vous reniflez doucement et écoutez attentivement pour repérer des monstres éventuellement en embuscade dans la prochaine pièce.

Après la phase d'exploration, quand une nouvelle section de donjon a été révélé, le Barbare peut utiliser son sixième sens pour essayer de détecter ce qui s'y trouve.

Si la nouvelle section de donjon est une pièce, le Barbare lance un dé. Sur un résultat de 1 à 4, il ne détecte rien. Sur un résultat de 5 ou 6, il peut révéler la prochaine carte Evénement (et lancer sur le tableau de monstres adéquat, etc.) afin de voir ce qui se trouve dans la pièce et d'avertir ses compagnons des dangers à venir.

**10 COUP INSTINCTIF**

Un orque jaillit des ténèbres. A peine avez-vous repéré sa forme massive que votre épée est déjà sortie et prête à frapper.

Cette compétence permet à votre guerrier d'effectuer une attaque contre un monstre qui vient d'être placé sur le plateau à côté de lui. S'il y a plus d'un monstre possible, vous pouvez choisir celui qu'attaque votre guerrier. Cette attaque vient en plus de celles qu'il effectue lors du combat normal. Comme cette compétence est une réaction instinctive, votre guerrier ne peut pas effectuer de Coup Mortel et il n'est pas sujet aux effets Psychologiques causés par la cible.

11 ETREINTE

Laisant votre épée de côté, vous saisissez votre adversaire et passez vos bras autour de lui avant de serrer, brisant ses côtes et l'étouffant.

Cette compétence permet à votre guerrier de saisir son adversaire au lieu de l'attaquer avec une arme. Cette attaque remplace toutes les attaques normales. Lancez pour toucher. Si vous réussissez, votre guerrier a saisi le monstre et lui inflige (1D6 x son niveau) blessures sans modificateur pour l'armure. Une étreinte ne peut pas être esquivée.

12 FORCE BRUTE

Bandant tous vos muscles, vous foncez dans votre adversaire et le repoussez.

Cette compétence permet à votre guerrier de tenter de repousser un monstre de son chemin. Lancez 1 D6 et ajoutez la For^e de votre guerrier. Si le total est inférieur ou égal à la Force du monstre, celui-ci ne bouge pas et votre guerrier a échoué. Si le total est supérieur à la Force du monstre, celui-ci est repoussé dans l'une des trois cases derrière lui (une case vide de votre choix). Ayant repoussé son adversaire, votre guerrier avance dans la case que le monstre occupait et peut maintenant effectuer ses attaques normales.

COMPETENCES DE NAIN

Les compétences suivantes deviennent disponibles au Nain lorsqu'il augmente de niveau. Pour déterminer la compétence qu'il apprend lorsqu'il en a l'occasion, lancez 2D6.

2 COUP PUISSANT

Rassemblant toute votre force, vous expédiez un coup d'une violence inouïe dans le corps de votre adversaire.

Cette compétence permet à votre guerrier d'accroître la Force d'un de ses coups en échange de son nombre d'attaques. Pour chaque Attaque que votre guerrier abandonne, il peut lancer 1 D6 blessures supplémentaires pour une de ses Attaques restantes.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise cette compétence avant de lancer les dés pour toucher.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

3 BOTTE FATALE

Vous jugez parfaitement le moment de frapper, et votre lame pénètre l'armure de votre adversaire, répandant ses organes vitaux.

Cette compétence permet de provoquer 2 blessures supplémentaires lorsque le jet pour toucher est un 6 naturel.

4 FUREUR

Votre lame trace des sillons sanglants dans les rangs ennemis alors que vous chargez avec une fureur terrifiante.

Une fois par tour, juste avant que votre guerrier n'effectue ses attaques, vous pouvez lancer 1 D6 sur le tableau suivant :

- | | |
|-------|---|
| 1 | Votre guerrier est si enragé que ses attaques sont complètement désordonnées et ne touchent rien ce tour. |
| 2 - 4 | Votre guerrier est très en colère, mais cela a peu d'effet sur ses attaques du tour. Il combat normalement |
| 5 - 6 | Votre guerrier est complètement enragé et obtient + 1 D6 Attaques pour ce tour, mais avec -1 pour toucher à chaque Attaque car son contrôle est loin d'être parfait ! |

5 VIGUEUR

L'attaque du monstre laisse une marque sanglante sur votre poitrine, mais, faisant appel à toute votre volonté, vous serrez les dents et ignorez l'atroce souffrance.

Cette compétence permet à votre guerrier d'ignorer les blessures d'un coup qui pourrait le tuer.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par donjon.

6 SCIENCE DES PIERRES

Passant vos doigts le long du mur, vous repérez le gond révélateur d'une porte secrète.

Cette compétence permet à votre guerrier de repérer les portes secrètes dans les murs du donjon.

Chaque fois que votre guerrier examine une pièce ou un couloir, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1 Effondrement. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier sur la section de donjon, ajoutant son Initiative au résultat. Si le total est inférieur à 7, ce guerrier subit 2D6 blessures sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Notez que cet effondrement ne bloque pas la section de donjon.
- 2 – 4 Rien
- 5 Porte Secrète. Votre guerrier trouve une porte secrète menant à une salle de donjon dans un des murs (à votre choix).
- 6 Porte Très Secrète. Votre guerrier trouve une porte secrète menant à une pièce objectif dans un des murs (à votre choix).

Cette compétence peut être utilisée une fois par section de donjon et seulement s'il n'y a pas de monstre sur le plateau. Chaque donjon ne peut contenir qu'une seule porte secrète et, une fois qu'elle a été trouvée, il est inutile d'utiliser cette compétence.

7 CHANT DE MORT

Avant le coup fatal, vous commencez à entonner la lamentation qui est le chant de mort de votre famille, tirant de la force de son histoire et de sa signification.

Cette compétence vous permet de survivre avec moins de 0 Points de Vie, en puisant dans vos réserves de force et de volonté. Dès que votre guerrier est à 0 Points de Vie ou moins, il entame un sinistre chant : son chant de mort. Plutôt que de tomber inconscient, votre guerrier reste debout et continue le combat. Redonnez-lui 1 Point de Vie.

Chaque fois que votre guerrier est touché alors qu'il chante son chant funéraire, lancez 1D6. De 1 à 4, le coup a un effet normal, amenant votre guerrier en dessous de zéro Points de Vie et le plongeant dans l'inconscience. Sur un résultat de 5 ou 6, il ignore l'effet du coup et reste à 1 Point de Vie.

Votre guerrier continue son chant de mort et reste à 1 Point de Vie jusqu'à ce qu'il soit soigné normalement.

8 SENS DE L'OR

Vos compagnons prétendent avoir trouvé tous les trésors de cette pièce et disent qu'il est temps de passer à la suivante. Vous n'en êtes pas si sûr, et avez le sentiment qu'il faut vérifier derrière cette pierre descellée que vous avez vue près de la porte...

Cette compétence permet à votre guerrier d'exercer une espèce de sixième sens ne s'appliquant qu'à for.

Une fois tous les monstres d'une pièce tués, lorsque le groupe se répartit les trésors, lancez 2D6 x 10. Si un des dés obtient un 1, votre guerrier ne trouve rien, sinon il trouve cette quantité d'or cachée dans la pièce.

9 RANCUNE

Vous avez à peine le temps de tirer votre hache que vous réalisez avec colère que l'un des orques est la créature démoniaque qui a brûlé le village de votre frère et tué ses habitants. Sans vous préoccuper de votre sécurité, vous le chargez directement, jurant de venger votre famille.

Votre guerrier garde rancune contre pas mal d'habitants des donjons du monde de Warhammer. Quand un groupe de monstres est placé, vous pouvez déclarer que votre guerrier a une rancune spéciale contre un d'entre eux. Aussi longtemps que ce monstre vit, votre guerrier a +1 à tous ses jets pour toucher. Il attaquera toujours ce monstre précis (se dégageant d'un blocage quand il le peut, etc.) et obtiendra le double de sa Valeur en Or s'il parvient à le tuer lui-même.

Cette compétence peut être utilisée une fois par donjon.

10 FIEVRE DE SANG

Vos yeux sont vitreux alors que votre hache va et vient terriblement, répandant des flots de sang des corps mutilés de vos ennemis.

Cette compétence permet à votre guerrier d'échanger toutes ses Attaques chaque tour contre une fièvre de sang. Faites une attaque normale. Si vous touchez la cible et que vous la tuez en un seul coup, votre guerrier avance d'une case et, s'il est en contact avec un autre monstre, il peut faire une autre attaque. Ce procédé continue jusqu'à ce qu'il ne parvienne pas à tuer son adversaire.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour,

11 GUERRIER DES TUNNELS

Ayant grandi dans des réseaux de cavernes confinés, l'architecture étroite d'un donjon ne vous cause aucun problème.

Cette compétence donne +9 aux jets pour toucher de votre guerrier lorsqu'il combat dans des couloirs, des jonctions, des escaliers et autres endroits étroits similaires,

12 SENS DES AFFAIRES

Refusant d'aller voir votre fournisseur de haches habituel, vous découvrez une petite boutique reculée qui vend des produits similaires à un prix bien plus abordable.

Cette compétence donne à votre guerrier un oeil exercé qui repère toutes les bonnes affaires. Lorsque vous êtes en ville, vous pouvez lancer 1D6 supplémentaire lorsque vous déterminez si un objet est en stock. De plus, quand votre guerrier achète un objet, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, il l'obtient à moitié prix.

NAINS ET RUNES

Quand il va chez un Maître des Runes, un nain ne peut faire graver sur chaque arme que deux runes par niveau. Dans le respect de ces limites, une ou plusieurs des runes peuvent être du même type.



Un nain de niveau 5, par exemple, peut avoir un maximum de 70 runes inscrites sur chacune de ses armes, mais les 10 runes d'une même arme peuvent être identiques.

COMPETENCES D'ELFE

Les compétences suivantes deviennent disponibles à l'Elfe lorsqu'il augmente de niveau. Pour déterminer la compétence qu'il apprend lorsqu'il en a l'occasion, lancez 2D6.

2 SAUT PERILLEUX

Dans un mouvement fluide, vous vous lancez dans les airs et passez par dessus la tête de votre adversaire sidéré, atterrissant juste derrière lui, l'épée en main.

Cette compétence permet à votre guerrier de sauter une case dans n'importe quelle direction au cours de son mouvement, atterrissant une case plus loin. Tout obstacle dans la case par dessus laquelle vous sautez est ignoré, mais cette case compte quand même comme une case de mouvement.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

3 TIR PRECIS

Visant soigneusement, vous libérez la corde de l'arc et votre flèche s'en va droit vers sa cible.

Cette compétence vous permet de relancer une attaque par projectile qui a raté.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

4 FRAPPE MORTELLE

Réunissant toute votre force, vous envoyez un coup d'une puissance terrifiante heurter votre ennemi.

Cette compétence vous permet d'ajouter +3 à tous les jets pour toucher de votre guerrier pendant un tour.

Cette compétence peut être utilisée une fois par aventure.

5 CONNAISSANCE DES HERBES

Vous passez un baume à l'odeur fétide sur la blessure de votre compagnon, lui assurant que malgré son odeur, cet onguent lui fera le plus grand bien.

Cette compétence permet à votre guerrier d'essayer de se soigner ou de soigner un compagnon blessé. Lancez 1 D6 :

- 1 Le guerrier blessé est allergique au baume et subit 7 D6 blessures supplémentaires.
- 2 – 3 Rien ne se passe
- 4 – 5 Le baume agit et le guerrier blessé récupère 1D6 Points de Vie.
- 6 Le traitement est encore meilleur que prévu et le guerrier blessé récupère 2D6 Points de Vie.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

6 TIR RAPIDE

A une vitesse incroyable, vous lâchez flèche après flèche sur tes rangs ennemis.

Cette compétence donne +1 Attaque avec arme de jet par tour à votre guerrier.

7 TIR PUISSANT

Vos muscles sont douloureux alors que vous tirez sur la corde de votre arc de toute votre force pour exercer une traction extrême.

Cette compétence permet à votre guerrier d'utiliser son arc avec une force accrue, ajoutant +2 blessures aux dommages infligés.

8 AGILITE

Sautant agilement de côté, vous esquiviez le coup de votre ennemi dont la hache passe en sifflant à vos oreilles et va s'enfoncer dans la table derrière vous.

Cette compétence donne à votre guerrier la capacité d'esquiver les coups en faisant un pas de côté. Si un monstre - touche votre guerrier, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, il touche votre guerrier. Sur 5 ou 6, votre guerrier parvient à esquiver le coup en se déplaçant dans une case adjacente vide. S'il n'y a pas de case vide, il doit subir normalement le coup.

En se déplaçant de côté, votre guerrier peut arriver en contact avec un autre monstre avec lequel il n'était pas en contact à l'origine. Ceci n'a pas d'effet pendant ce tour mais, au prochain tour, le monstre pourra attaquer normalement votre guerrier.

De façon similaire, en esquivant, votre guerrier peut ne plus être en contact avec un monstre qui allait attaquer ce tour. Si ce monstre n'est pas bloqué par un autre guerrier, il poursuivra votre guerrier.

9 EMPALEMENT

La flèche siffle dans l'air et transperce votre adversaire, le clouant au mur comme un vulgaire insecte.

Cette compétence permet à votre guerrier d'échanger des attaques multiples contre un seul tir, exécutée avec précision. Si la cible est touchée et se trouve dans une case juste devant un mur, lancez 1D6 supplémentaire après avoir lancé pour les dommages. Si le résultat est 1, 2, 3 ou 4, le tir cause des dommages normaux. Sur 5 ou 6, le tir cause des dommages normaux et cloue la cible au mur. La cible ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de ce tour, le temps qu'elle se libère.

10 CATALEPSIE

Ralentissant de moitié votre rythme cardiaque, vous plongez dans un état semi comateux qui calme les souffrances de vos blessures et accélère leur guérison.

Cette compétence permet à votre guerrier d'entrer dans une transe hypnotique hâtant la guérison des blessures.

Cette compétence ne peut être utilisée que s'il n'y a pas de monstre dans la même section que l'Elfe. Entrer en transe prend un tour durant lequel votre guerrier ne peut rien faire d'autre. A la fin du tour, il récupère 1D6 Points de Vie.

11 FORESTIER

Ecartant des broussailles, vous trouvez un chemin presque invisible qui mène droit au village suivant et raccourcit le voyage d'une bonne semaine.

Cette compétence permet à votre guerrier de trouver des raccourcis presque invisibles durant les voyages entre deux donjons. Lorsqu'il se rend vers une ville, cette compétence permet à votre guerrier de réduire le temps de voyage d'une semaine. De plus, pendant le voyage, il trouve suffisamment d'herbes pour fabriquer 1 D6 potions de soins. Chaque potion redonne un nombre de Points de Vie égal au niveau de l'Elfe.

12 PARADE

Grâce à une manœuvre experte et une torsion habile du poignet, vous déviez de votre épée la lame de votre ennemi, envoyant cette dernière toucher le sol à votre côté.

Cette compétence permet à votre guerrier de parer un coup. Lorsque votre guerrier est attaqué, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 5, il doit subir normalement le coup. Sur un résultat de 6, il détourne le coup, qui ne cause aucun dommage.