



LE REPURGATEUR, CHASSEUR DE SORCIERES, DE CREATURES FANTOMATIQUES ET DEMONIAQUES.

*Traduction du supplément Games Workshop « Witch hunnter » de Peter Harescape
par Fanrax le Nécromancien*

Le culte du chasseur de sorcière est pratiqué en secret et les habitants des villages de l'empire craignent ces agents de la sainte pureté.

Quelques objets truqués ou des faux chasseurs de sorcière ont ajoutés à leur mauvaise réputation, entraînant la crainte et la méfiance parmi la populace. Beaucoup d'innocents ont été brûlés comme sorciers sur la parole d'un faux chasseur de sorcière, et beaucoup d'innocentes exterminées comme sorcières à la seule rumeur de l'approche d'un répurateur.

Les chasseurs de sorcière combattent tous les ennemis de l'humanité, mais leurs vrais ennemis sont les forces qui corrompent l'humanité de l'intérieur. Les vampires et autres forces des morts vivants sont leurs ennemis désignés, de même que les enfants mutant du Chaos. Les chasseurs de sorcière parcourent l'empire traquant les mutants, cherchant la marque du chaos et du mal, partout où il peut la trouver.

Leurs méthodes d'investigation sont secrètes, et leur vue provoque une crainte salutaire.

Personne ne sait où les sièges centraux du culte des chasseurs de sorcière se trouvent, ou même s'ils ont une organisation si rigide et centralisée.

La vérité est que les chasseurs de sorcière appartiennent à une série complexe de loges.

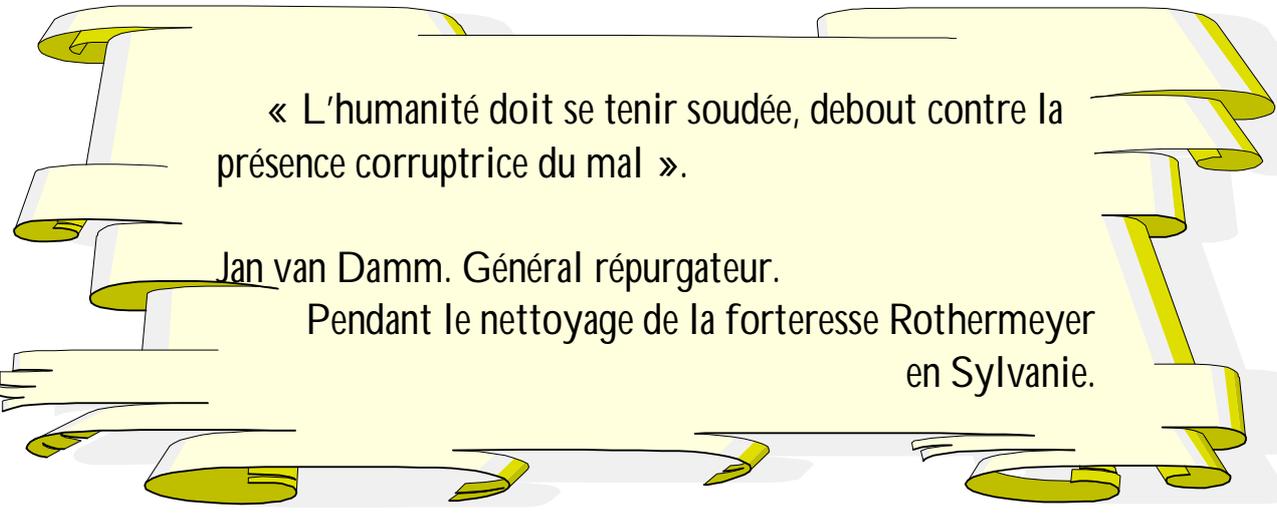
Chaque chasseur de sorcière est membre d'au moins deux loges, et a juré de ne pas révéler l'identité des autres membres de sorte que les chasseurs connaissent un maximum d'environ quinze autres répurateurs. Ces loges sont structurées de sorte que le chef de chaque loge soit également membre d'un groupe supérieur, et ainsi de suite, jusqu'à la loge des généraux répurateurs.

Ceux-la sont les plus puissants des chasseurs de sorcière et sont basés à Middenheim, dans un labyrinthe de cavernes situé sous la ville haute. Les chasseurs de sorcière servent les prêtres de Sigmar. Ulric et Mòrr de temps en temps, et ne sont pas contrariés de leur réputation de chasseurs puritains et fanatiques.

Ils ont généralement peu de temps pour pratiquer un culte religieux ou un autre, croyant que de toute manière la menace constituée par les forces obscures liguées contre l'humanité est trop grande pour que l'on puisse accorder quelque importance aux différentes factions des cultes. On dit que le général commandant les chasseurs de sorcière a pour ancêtre du l'infâme Van Hal, qui a trahi l'empire en menant les premières armées de morts vivants contre lui. Depuis ce jour, ses descendants ont cherché le pardon, suivant le chemin puritain de la vengeance contre les forces de l'obscurité.

N'importe qui portant a un lourd fardeau de culpabilité ou de péché sur ses épaules, que ce soit personnel ou dans sa famille, ou qui a la flamme de la pureté qui brûle en lui, peut devenir un chasseur de sorcière

Les chasseurs de sorcière sont réputés être équipés pour traiter n'importe quelle situation en particulier celles d'origines démoniaques ou surnaturelles. Ils portent des livres saints, des flacons d'eau bénite, des herbes et des épices sacrées, des breuvages magiques puissants et des symboles de la foi avec eux. Si ceux-ci échouent, alors ils peuvent toujours recourir à la bonne vieille tradition du pistolet et de l'épée, parce que un chasseur de sorcière ne reculera pas devant le combat.



« L'humanité doit se tenir soudée, debout contre la présence corruptrice du mal ».

Jan van Damm. Général répurgateur.

Pendant le nettoyage de la forteresse Rothermeyer en Sylvanie.

· INTRODUCTION ·

Ce set contient tout ce qu'il faut pour jouer un nouveau guerrier à Warhammer Quest, y compris sa carte de guerrier, pion de guerrier, cartes d'équipement, un livre de règle et une figurine Citadel pour représenter le guerrier lui-même. Ce livre de règle est partagée en trois sections : une section de base de Warhammer Quest, une section avancée et une section de jeu de rôle.

Les règles de Warhammer Quest contiennent toutes les règles pour utiliser ce guerrier dans vos parties. Le livre de règles avancées couvre toutes les règles pour la progression du guerrier en niveaux de combat, comprenant sorts, qualifications ou règles spéciales, et la section finale donne des guides de règles pour utiliser le nouveau guerrier avec les règles de jeu de rôle.

RÈGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par le répurgateur. Permuter simplement le répurgateur pour un des guerriers existants. Les règles qui suivent expliquent comment employer le répurgateur dans vos parties. Remettre le pion de guerrier du guerrier d'origine dans la boîte, et le remplacer par celui du répurgateur! 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 CHASSEUR DE SORCIERES.

Le profil du chasseur de sorcière est le suivant :

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

POINT DE VIE :

Le chasseur de sorcière commence la partie avec 2D6 points de vies. Quand on lance les dés pour les points de vies, Le Chasseur de Sorcières peut relancer les 1 ou les 2. Mais si vous refaites un 1 ou un 2 vous devez les garder.

ARMES :

Le chasseur de sorcière est armé d'un sabre et d'un pistolet. Le sabre cause 1D6 plus sa force de dommages. Si le résultat du dé est 6, Le Chasseur de Sorcières cause une touche supplémentaire. (1D6+3+1 dommages)

ARMURES :

Le chasseur de sorcière a un « cache-col » en acier autour du cou, surtout lorsqu'il s'agit de protéger sa gorge des morsures de vampires. Cela lui donne +1 en endurance.



EQUIPEMENTS :

Le chasseur de sorcière commence la partie avec 1D6 amulettes magiques. Lancez un dé pour savoir combien il peut en avoir, puis relancez le pour déterminer lesquelles vous avez obtenu. Relancez le dé si vous retombez sur une amulette que vous possédez déjà. Chaque amulette est utilisable une seule fois par aventure.

1 Amulette de pureté.

Quand on utilise cette amulette, lancez un dé pour chaque monstre adjacent. Sur un résultat de 4⁺ le monstre perd autant de points de vies que le résultat du dé sans aucune déduction.

2 Amulette de soins

Cette amulette est utilisable n'importe quand et redonne 1D6 points de vie à n'importe quel guerrier.

3 Amulette de feu sacré

L'amulette de feu sacré envoie un éclair magique vers les ennemis du chasseur de sorcière. L'attaque a une portée de 8 cases et touche automatiquement. L'éclair magique a une force de 5 avec les déductions normales d'endurance et d'armure

4 Amulette de force

Au moment où vous l'utilisez, cette amulette donne au Chasseur de Sorcières +1 en force pendant la durée d'un tour

5 Amulette de fureur

Cette amulette donne au chasseur de sorcière une attaque supplémentaire quand vous l'utilisez

6 Amulette d'Alcadizzar

Cette amulette est utilisée contre un monstre que le chasseur de sorcière choisi. Lancez un dé pour ce monstre, pour connaître les effets de l'amulette :

1 - 3 Le monstre perd 1 attaque pour ce tour.

4 - 6 Le monstre perd 1 attaque pour ce tour et subit 1D6 blessures (sans aucune déduction).

Pistolet

Pour pouvoir tirer avec le pistolet, lancer 1D6 sur le tableau de tir du répurateur.

Le pistolet a une portée de 6 cases et une force de 5 (1D6+5 dommages).

Une fois qu'il a tiré, le pistolet doit être rechargé et cela prend 1 tour. Vous ne pouvez pas retirer durant ce tour, le chasseur de sorcière ne peut rien faire d'autre. Le pistolet ne peut pas être rechargé tant qu'il y a des monstres dans la même section de donjon. Dans un même tour, le répurateur peut utiliser soit son sabre soit son pistolet mais jamais les deux en même temps. Il ne peut pas utiliser son pistolet au corps à corps.

Equipements et trésors

Les seules armes que peut utiliser le répurateur au corps à corps sont les épées et les dagues, magiques ou non. Il ne peut pas utiliser une armure autre que son « cache-col », mais il peut porter un bouclier ou une fourrure. Les casques lui sont interdits. Il ne peut pas non plus, utiliser une autre arme à feu que son pistolet. Le chasseur de sorcière peut utiliser les autres objets magiques qu'il trouve mais ne peut pas utiliser les trésors spécifiquement désignés pour un magicien.



FOI

Lorsque le répurateur rencontre un démon ou une apparition, il se produit des conflits mentaux dans son esprit qui font grésiller et étinceler l'air ambiant. Certaines légendes parlent de généraux chasseur de sorcière capables de battre un démon majeur du chaos par la seule force de l'esprit, le renvoyant dans les ténèbres qui les ont créés.

Le répurateur commence l'aventure avec 1D6 « pions de foi », qu'il peut utiliser pendant la partie. Quand vous créez un nouveau profil pour le chasseur de sorcière, lancez un dé pour savoir combien de pions de foi vous obtenez pour commencer (relancez le dé si vous obtenez un 1). Le répurateur peut utiliser les pions de foi pour rajouter +1 à n'importe quel lancé de dé. Les ajouts sont cumulatifs. Si le chasseur de sorcière utilise 4 points de foi, il peut augmenter le résultat de son dé de +4.

REGLES AVANCEES

Dans les règles avancées, vous pouvez garder votre chasseur de sorcière de partie en partie, enrichissant votre personnage pendant qu'il progresse d'aventure en aventure.

Cette section vous donne toutes les règles pour amener votre chasseur de sorcière jusqu'au niveau 10. Elle comprend des règles spéciales pour les villes, la formation, des bénédictions et la foi.

En commençant au niveau 1 en tant que débutant, suivre toutes les règles comme décrites sur les pages précédentes. Certaines des règles qui suivent dans la section avancée peuvent sembler répéter certaines règles de base, mais les règles auront été augmentées dans tous les cas, aussi lisez-les soigneusement

LES MAUVAIS SORCIERS

Le répurateur déteste les sorciers malveillants, c'est pour cela que lorsqu'il en tue un, il double sa récompense en or. Ceci n'inclus pas les démons majeurs.

FOI

La foi évolue au cours des aventures et progresse de niveau en niveau un peu comme la chance. Le répurateur commence une aventure avec tous ses pions de foi et quand il utilise sa foi dans le jeu, il l'épuise. Il ne peut revenir à son total de pions de foi qu'au début de la prochaine aventure.

APRÈS tous les voyages en ville ou autre et les aventures, le total de la foi d'un chasseur de sorcière est indiqué sur son Tableau de Niveau. Quand vous créez un nouveau chasseur de sorcières, lancer 1D6

pour déterminer sa foi de début, et noter les points sur sa feuille d'aventure.

Le répurateur peut utiliser 1 point de foi pour additionner +1 à tous les jets de dés qu'il fait. Se rappeler de noter le nombre de points de foi de départ du chasseur de sorcières quand ils sont épuisés.

Le chasseur de sorcière peut employer autant de points de foi qu'il veut, et les modificateurs sont cumulatifs.

Tous les modificateurs de foi sont doublés s'ils sont utilisés contre des morts vivants ou des créatures démoniaques.

En plus, des règles de la foi décrite plus haut, un répurateur peut utiliser ses pions pour lui donner +1 en résistance magique contre un unique sort qui vient d'être lancé. S'il n'avait aucune résistance magique, utiliser un point de foi lui donnerait une résistance magique de 6+.

Par exemple employer 4 points de foi lui donnera une résistance magique de 3+. Parfois, le répurgateur peut, de manière permanente, perdre des pions de foi et ainsi, il aura moins de pions pour redémarrer les prochains donjons. La foi peut être gagnée et perdue dans toute la carrière d'un chasseur de sorcière, il est utile de garder une trace la foi de votre répurgateur. Comme mentionné ci-dessus, sa foi est reconstituée au début de la prochaine aventure. Ceci signifie qu'il est possible que la foi d'un chasseur de sorcière soit réduite à zéro à la fin d'une aventure, et sera seulement reconstituée au début du prochain donjon. Parfois, cependant, un chasseur de sorcière peut perdre quelques points de foi de manière permanente et aura ainsi moins de foi pour commencer chaque aventure! C'est une très mauvaise nouvelle pour un chasseur de sorcière

PERTES DE FOI

Si un chasseur de sorcière termine une aventure avec moins de points de foi que son niveau, il se retrouve vraiment en mauvaise posture. Il est au plus bas et en effet, avant qu'il puisse retourner en ville, il doit résoudre ses problèmes intérieurs. A-t-il la volonté, la foi, pour continuer en tant que chasseur de sorcière, ou doit-il quitter la compagnie des guerriers et commencer une nouvelle carrière ailleurs ?

Le chasseur de sorcière doit maintenant lancer un dé pour chaque point qu'il a au-dessous de son niveau. Par exemple, un chasseur de sorcière de niveau 6 qui termine une aventure avec 3 pions de foi, doit lancer 3 fois le dé, il peut utiliser ses pions de chance pour relancer les dés. Si malgré tout le score est 1, Le Chasseur de Sorcières est en mauvaise posture. Cela dépend de son niveau, mais le chasseur de sorcière peut relancer les 1 comme indiqué ci-dessous :

Niveau	Nb de 1 relancé
1	-
2	0
3	0
4	0
5	0
6	1
7	1
8	1
9	2
10	2

Cependant s'il reste des 1, lancer un dé pour chacun d'eux et déduisez du total de pion de foi du départ, le total obtenu. Si le chasseur de sorcière tombe à zéro pion de foi, il est mort.

BATAILLE DE LA VOLONTE

Un répurgateur peut provoquer une créature démoniaque, chaotique ou fantomatique dans « une bataille de la volonté » afin d'essayer de la bannir ou de renvoyer son esprit au repos éternel. Il peut, une fois par tour, lancer un dé, et y ajouter sa volonté et s'il le désire des points de fois. Mais il doit déclarer combien de points de foi il emploie AVANT de lancer les dés. Puis lancez un autre dé et ajoutez le niveau du monstre. (Le niveau d'un monstre étant identique au tableau des monstres qui l'a produit, un seigneur dd changement du tableau de monstre du niveau 9 aurait un niveau de 9 par exemple.)

Comparez les deux résultats. Si c'est le répurgateur qui gagne, la différence des dés est le nombre d'attaques que le monstre perd pour ce tour. Si c'est le monstre qui gagne, le chasseur de sorcière perd de façon permanente 1D6 pions de foi.

CHASSEURS DE SORCIÈRES, ÉQUIPEMENTS ET TRÉSORS

Les seules armes de jet que le répurgateur peut employer sont les armes à feu : il ne peut pas employer d'arcs ou d'arbalètes. Il peut utiliser n'importe quelle forme d'arme à feu. Le chasseur de sorcière peut utiliser tous les autres objets magiques qu'il peut trouver, comme un anneau de gel du temps, ou le manteau d'ombre, mais il ne peut pas utiliser évidemment aucun trésor qui est spécifiquement conçu pour des magiciens.

AMULETTES

Les amulettes du chasseur de sorcière ont maintenant un certain nombre de charges. Voir les règles à la page 9.

En ville

Pendant qu'il est en ville, le répurgateur peut visiter toutes les boutiques, le temple, la taverne (lancer 2D6-2), la guilde des chasseurs de sorcières et l'alchimiste.

Journée tranquille

Pendant une journée tranquille, le chasseur de sorcière a des chances d'être engagé pour un travail. Lancez un dé sur le tableau suivant quand, au cours d'un événement citadin, Le Chasseur de Sorcières tombe sur une journée tranquille :

- 1 : La population en a marre de vous et de vos méthodes terrifiantes qui perturbent cette ville d'habitude sans problèmes. C'est pour cela que vous êtes jeté dehors de la ville.
- 2 : Vous rencontrez un jeune chasseur de sorcière, qui recherche toutes les équipements dont a besoin un chasseur de sorcière digne de ce nom. Emu et pour l'aider dans sa quête vous lui donnez 1/10^e de votre or.
- 3 : C'est réellement une journée tranquille.
- 4-6 : Vous débusquez enfin un malfaisant notoire qui vous avait échappé pendant un certain temps. Après une bataille épuisante, vous ressortez victorieux. Lancez 1D6 pour voir quel ennemi c'était, lancez encore une fois pour voir ce qu'étaient vos actions et une dernière fois pour déterminer la réaction des autorités de la ville.

Ennemi :

1. Une Sorcière ! Une sorcière a la très mauvaise réputation.
2. Un sorcier ! Un sectateur au cœur noir des dieux maléfiques.
3. Un adepte du chaos, complotant pour conquérir la ville elle-même
4. Un Nécromancien. Permettant aux morts de hanter de nouveau les rues la nuit.
5. Un vampire qui suce le sang des innocents.
6. Un démon ! Le plus ténébreux, une créature indescriptible d'une grande puissance maligne.

Que faites-vous?

1. Vous avez rassemblé les habitants ensemble et éconduit la créature mauvaise une fois pour toutes.
2. Vous avez brûlé le malfaisant dans les flammes du bûcher de la rédemption.

3. Vous avez précipité l'abomination monstrueuse de la plus haute tour de la ville.
4. Vous transpercez l'ennemi avec de l'acier froid et un coeur pur.
5. Vous lui empalez le coeur avec un pieu béni.
6. Vous précipitez l'ennemi dans le puits même de l'enfer

Réaction des autorités :

5. Les habitants sont contents de votre travail et vous offrent 100 pièces d'or.
6. Vous êtes un héros ! Ils sont tellement contents de vous qu'ils vous offrent

1. « *Dehors ! Faiseur de trouble.* » Vous avez arrêté un innocent. Vous êtes jeté hors de la ville et vous perdez 1D3 pions de foi de façon permanente.
2. L'autorité ignore votre erreur mais ne refera plus appel à vous dans le futur.
3. Sans rancune, mais la prochaine fois que vous arrêtez quelqu'un, demandez aux autorités compétentes ce que vous devez faire.
4. Vous avez tellement fait de dégâts en ville que vous devez payer 50 pièces d'or. 2D6x100 pièces d'or, un trésor de pièces de donjon et ajoutez 1 à votre total de pions de foi permanents.

Entraînements

Quand un répurateur atteint une ville ou que les autorités l'on invité, s'il a de l'or, il peut essayer de trouver la guilde locale des chasseurs de sorcières et payer pour se former comme les autres guerriers. La guilde des chasseurs de sorcière est un endroit spécial comme décrit dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest et suit toutes les règles pour trouver et visiter un endroit spécial.

La formation du répurateur tendra à prendre la forme de longues discussions argumentées, d'accès aux livres saints et d'autres, aussi bien que l'étude plus pratique de techniques de combat nouvelles. S'il est considéré digne, le répurateur peut recevoir un objet spécial ou un artefact puissant pour l'aider dans sa mission de débarrasser le monde de l'odeur nauséabonde de la corruption.

LA GUILDE DES CHASSEURS DE SORCIERES

Ces bâtiments sont des endroits très obscurs avec des pièces sombres, des murs lambrissés de bois foncé et des fenêtres ornées de vitraux. Le bruit des pas résonant sur les dalles usées est le seul bruit que l'on entend, car les répurateurs observent le rituel du silence lorsqu'ils marchent dans les couloirs et les halls de la guilde.

La formation prendra une semaine, et le tableau de niveau de bataille montre quels changements interviennent dans le profil du

répurateur pendant qu'il augmente son prochain niveau de combat et combien il doit lancer de dé sur le tableau de formation pour voir quels avantages il gagne.

En outre, chaque fois qu'un chasseur de sorcière visite une ville il peut chercher la guilde des chasseurs de sorcière une fois par visite, s'il a assez d'or pour gravir un niveau de combat.

CHARGEMENT DES AMULETTES.

Dans les parties avancées, chaque amulette a un certain nombre de charges. Une fois que vous avez déterminé le type de chaque amulette, lancez un dé pour savoir le nombre d'amulettes que vous possédez. Pour chaque amulettes, lancez un dé pour connaître le nombre de charges. Chaque fois que le répurateur emploie une amulette, il utilise une charge quand une amulette n'a plus aucune charge, elle ne peut plus être employée. Quand le répurateur visite une ville, la première chose qu'il peut faire est d'essayer et recharger ses amulettes en visitant la chapelle dans le sanctuaire intérieur de la guilde, en posant ses amulettes sur l'autel. Lancez un dé par amulette sur le tableau suivant pour voir ce qui se produit. Il peut essayer une fois par amulette par ville, et doit faire une offrande d'un montant de 1D6x50 pièce d'or par amulette.

1	L'amulette est détruite toute sa puissance s'est écoulé dans la lutte contre le mal, elle s'émiette et tombe en poussière sous le regard fixe du chasseur de sorcières.
2	Quand le chasseur de sorcière reprend son amulette, il n'y a aucune différence elle reste mate et sans vie, le rechargement n'a eu aucun effet sur l'amulette, mais au moins elle n'est pas détruite et le chasseur de sorcière peut essayer de la recharger pendant sa prochaine visite à la guilde.
3 - 5	Un bourdonnement remplit la chapelle et une lumière subtile baigne l'autel, quand la lumière disparaît, l'amulette palpète d'énergie. Lancez 1D6 pour voir combien de charges elle contient maintenant.

6	La lumière blanche aveugle le
---	-------------------------------

	répurateur et il tombe à genoux avant l'autel quand la lumière disparaît, il y a deux amulettes sur l'autel et celle d'origine contient maintenant 6 charges, en outre, il a gagné une autre amulette que vous chargez normalement.
--	---

ENTRE LES NIVEAUX :

Entre les passages de niveaux, il vaut la peine de visiter la guilde des chasseurs de sorcières, un répurateur peut trouver de l'aide d'une autre manière que le passage au niveau supérieur, moyennant une donation. Lancer d'abord sur le tableau ci-dessous pour voir s'il peut trouver de l'aide ou non. Par exemple, un répurateur du niveau de combat 1 souhaite obtenir de l'aide auprès des chasseurs de sorcière. Quand il est en ville, il rend visite à la guilde. Versant 200 pièces d'or, il lance 1D6 et obtient un 4. Il a seulement besoin d'un 3+, en conséquence, les chasseurs de sorcière sont disposés à l'aider. Il lance maintenant 1D6 sur le tableau des bénéfices des entraînements, et obtient un 3, ceci signifie qu'il gagne 1D6 potions et élixirs. Il relance et obtient un 2, il a droit a 2 potions. Maintenant il doit consulter le Tableau des potions et élixirs pour déterminer exactement ceux qu'il a gagné. Noter que le chasseur de sorcière lance seulement sur ce tableau que s'il cherche des avantages supplémentaires entre deux passages de niveaux de combat. Il peut essayer une fois par visite à la guilde des chasseurs de sorcière, s'il s'exerce, alors son Tableau de niveau de bataille lui indique combien les lancements de dés il peut faire sur le tableau des bénéfices des entraînements.

Niveau	1D6	Coût
1	3+	200
2	3+	400
3	3+	600

4	3+	1000
5	4+	1500
6	4+	2000
7	4+	3000
8	4+	3500
9	4+	4000
10	5+	5000

Si le répurgateur réussit, il doit lancer un dé sur le tableau des bénéfices des entraînements.

BENEFICES DES ENTRAINEMENTS.

Chaque répurgateur se développera en guerrier distinct et individuel, avec un éventail de qualifications, équipements spéciaux, artefacts, potions, élixirs, fléaux et symboles. Quand un chasseur de sorcière s'exerce pour gravir un niveau, il peut lancer deux fois sur le tableau des Bénéfices d'entraînement ci-dessous, pour voir quels avantages il gagne à sa formation en plus de toutes les augmentations de caractéristiques qu'il a pu avoir gagnées

1. Pions de foi
2. Objets et équipements
3. 1D6 potions et élixirs
4. Artefacts et symboles
5. 1D6 invocations
6. Talents

Maintenant lancer sur le tableau secondaire approprié pour voir exactement ce que le répurgateur a gagné. Noter qu'à moins que ce ne soit indiqué, le chasseur de sorcière peut jamais donner un quelconque des objets, symboles, artefacts, équipement ou potions et élixirs qu'il gagne à la guilde des chasseurs de sorcières.

FOI

Le chasseur de sorcière voit sa foi raffermie tant qu'il est en présence de ses supérieurs. Lancer 1D6 pour déterminer les points de foi que le répurgateur gagne de façon permanente (relancer les 1).

OBJETS ET EQUIPEMENTS (lancez 2D6) :

2 Balle en pur argent pour pistolet.

Le chasseur de sorcières a assez de balles pour 4D6 tirs. Chaque balle est soigneusement moulée en argent pur, gravé à l'eau-forte de symboles saints. Béni par un prêtre et imbibé d'eau bénite. Le Chasseur de Sorcières gagne +1 pour toucher quand il les utilise, et s'il tire sur un mort vivant, une créature démoniaque ou chaotique, cette créature perd en plus autant de points de vies que le niveau du guerrier.

3 1D6 bombes incendiaires.

Chaque bombe incendiaire affecte un carré de 2 cases sur 2 et fait perdre 1D6 points de vie sans aucune déductions.

4 Amulette de puissance.

Cette amulette donne une résistance magique de 6+. S'il gagne d'autres amulettes, il additionne +1 en résistance, jusqu'à un maximum de 4+.

5 Rossignol

Le rossignol permet au chasseur de sorcière d'ouvrir n'importe quelle serrure aussi longtemps qu'elle n'est pas magique ou qu'une règle spéciale à la serrure énonce spécifiquement le contraire. Pour voir si le répurgateur peut ouvrir une serrure, lancer 1D6 :

1 : Le rossignol se casse dans la serrure et est inutilisable.

2-3 : Le guerrier n'arrive pas à ouvrir la serrure, mais il pourra réessayer au prochain tour.

4-6 : La porte est ouverte.

Pour utiliser le rossignol, le guerrier doit être dans une case à côté de la serrure ou de la porte verrouillée. L'ouverture d'une serrure prendra un tour entier par tentative, et le guerrier peut ne pas essayer s'il y a des monstres sur la même section.

6 Poing américain.

Le chasseur de sorcière se prépare à toutes les éventualités comme le fait d'être désarmé au combat. Il garde un jeu de « poing américain » caché dans une poche secrète.

« Les poings américains » lui donnent une force égale à son niveau. Le chasseur de sorcière a -1 pour toucher et -2 aux autres tests. Le chasseur de sorcière ne peut pas utiliser une autre arme quand il utilise « le poing américain ».

7 Bottes épées.

Le chasseur de sorcière a une petite lame cachée dans la semelle de sa botte. Il gagne une attaque spéciale, « le coup de pied » avec -1 pour toucher et +1 en force. Un chasseur de sorcière peut utiliser qu'un seul objet à la fois. Ces bottes épées ne peuvent être donné à aucun autre guerrier.

8 1D3 Poudre aveuglante.

La poudre aveuglante peut être lancée à tout moment pour éblouir les ennemis des guerriers. Après qu'elle ait éclaté, tous les guerriers qui n'ont pas encore combattu ce tour obtiennent +1 attaque.

9 Corde et grappin.

La corde peut être employée pour s'échapper des puits et des pièges semblables. Si jamais le répurgateur est coincé dans un puits, ou doit escalader quelque chose, il peut employer sa corde et le grappin. Il doit faire un jet de tir réussi pour fixer le grappin. Une fois bloqué, il peut grimper hors de l'arène, franchir l'abîme de feu etc... Ceci prendra son mouvement pour le tour. La corde se cassera et sera inutile sur un jet sur 1D6 de 4+. Le jet de dé doit être fait après chaque utilisation.

10 La cape de déception.

Cette cape tourbillonne autour du chasseur de sorcière pendant qu'il se déplace, trompant l'oeil de ses adversaires sur sa position précise. Tant qu'il porte la cape, toutes les attaques contre lui sont à -1 pour toucher.

Un chasseur de sorcière peut utiliser qu'un seul objet à la fois. Cette cape ne peut être donné à aucun autre guerrier

11 Livre saint.

Le Chasseur de Sorcières peut inscrire dessus les invocations qu'il apprend et ne peut jamais les perdre.

12 Bague de protection.

Cet anneau jette un halo de puissance autour du chasseur de sorcière qui gagne les avantages suivants contre toutes les attaques des Démons, des vampires ou des créatures chaotiques :

Novice	+1 en endurance.
Champion	+2 en endurance.
Héros	+3 en endurance.
Lord	+4 en endurance.

Un chasseur de sorcière peut utiliser qu'un seul objet à la fois. Cette bague ne peut être donné à aucun autre guerrier

1D6 POTIONS (lancer 1D6) :

1 Guérison.

Le chasseur de sorcière gagne un breuvage magique de soins qui peut être employé à tout moment. Il guérit le chasseur de sorcière jusqu'au total de ses points de vie d'origine et additionne +1 à ses points de vie de manière permanente. S'il est utilisé par un autre guerrier, il guérit 1D6 blessures. Chaque breuvage magique curatif ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il peut être employé par d'autres guerriers.

2 Eau bénite.

Une fois bue, l'eau bénite redonne 1D3 points de foi perdu au chasseur de sorcière. Quand vous jetez l'eau bénite sur un mort vivant, une créature chaotique ou démoniaque, (s'assurer que le répurgateur peut voir sa cible et faire un jet de tir pour savoir si le chasseur de sorcières touche) elle cause 1D6 blessures à la créature touchée et 1D3 blessures à toutes les créatures adjacentes sans aucune déductions.

Fléaux. Ce sont des breuvages puissants et des poisons magiques, de sombres solutions, contenus dans des fioles de verre épais. Il y a suffisamment de fléau pour enduire une lame d'épée ou de toute autre arme pour une aventure entière et les dommages supplémentaires causés quand la créature affectée est touchée peuvent être dévastateurs

3 Le fléau des morts vivants.

Tous les morts vivants touchés perdent automatiquement autant de points de vie supplémentaires que le niveau du guerrier. Cette potion peut être utilisée par n'importe quel guerrier.

4 Le fléau des créatures chaotiques.

Toutes les créatures chaotiques touchées perdent automatiquement autant de points de vie supplémentaire que le niveau du guerrier. Cette potion peut être utilisée par n'importe quel guerrier.

5 Le fléau des démons.

Tous les démons touchés perdent automatiquement autant de points de vie supplémentaire que le niveau du guerrier, avec aucune déductions quel qu'il soit. Cette potion peut être utilisée par n'importe quel guerrier.

6 La lumière de bravoure.

Cette fiole est remplie d'un liquide blanc rayonnant, qui rappelle l'éclat de la lanterne. Le chasseur de sorcière peut se déplacer comme s'il était le possesseur de la lanterne. Le pouvoir de la fiole s'épuise après une aventure.



ARTEFACTS ET SYMBOLES (lancer 1D6) :

1 Le calice de vie.

Ces calices en laiton sont parmi les plus grands trésors du culte des chasseurs de sorcières. On dit qu'ils ont été créés par le Roi prêtre Alcadizzar afin d'essayer de contrecarrer les plans de Nagash pour détruire son royaume. Pendant que les armées des morts vivants envahissaient son royaume, les calices étaient mis en sûreté au loin, pour par la suite tomber entre les mains du général des chasseurs de sorcières à Middenheim.

Les calices sont toujours pleins d'un liquide doré, miroitant et effervescent. Ceux qui boivent à un calice seraient imprégnés de la puissance de donner aux morts vivants le repos éternel.

Si un chasseur de sorcière a un calice de vie. Il peut y boire à chaque début de donjon, quand il boit, il sent des vagues de puissance inonder son corps, et ses efforts pour détruire les légions de morts vivants du monde sont redoublés. Les effets du calice sont les suivants :

Novice : Utilisation impossible

Champion : Si le chasseur de sorcière fait un 6 naturel pour toucher un mort vivant, celui-ci perd 1D6 points de vie supplémentaires.

Héros : Si le chasseur de sorcière fait un 6 naturel pour toucher un mort vivant, celui-ci perd 2D6 points de vie supplémentaires.

Seigneur : Si le chasseur de sorcière fait un 5 ou un 6 naturel pour toucher un mort vivant, celui-ci perd autant de point de vie supplémentaires que le niveau du guerrier.

2 Le miroir des damnés.

Chaque chasseur de sorcière souhaite tenir un tesson de ce miroir, créées il y a des ères par le sorcier du chaos Zhakkanar Jewelskull. Son intention était d'imprégner

le miroir avec deux puissances, la puissance de capturer les âmes de ceux qui ont regardé dedans, et celle de détruire leurs corps vivants en indiquant la vraie nature du mal qui demeure dans chaque âme humaine. Après de nombreuses batailles dans les plaines nordiques. Les armées de Zhakkanar sont arrivées aux portes de Praag, leur miroir impie monté sur un grand autel de guerre. Le conte Boris Schlieger, le général des chasseurs de sorcières, s'était préparé pour ce moment, exorcisant son âme dans l'isolement des cachots les plus profonds de Praag pendant un mois. Puis les hordes démoniaques ont avancé.

Franchissant seul les portes de Praag à la rencontre des hordes de chaos, penché en avant, s'appuyant fortement sur sa canne blanche, le vieux chasseur de sorcières a défié Zhakkanar de regarder dans son propre miroir. Zhakkanar a ri à haute voix jusqu'à ce qu'il se soit rendu compte que Schlieger était sérieux mortel et disposé pour regarder fixement sur la surface vitreuse lui-même "si je meurs, Praag est à vous." a annoncé le chasseur de sorcière. "Si tu meurs alors votre horde fétide sera consumée par les âmes prisonnières de ce miroir abominable."

Fier, arrogant et complètement fou. Zhakkanar a accepté, mais seulement si Schlieger regardait d'abord... Schlieger a fait un pas en avant et a regardé fixement le miroir pendant une minute ou plus, avant de se reculer. La horde du chaos a haleté d'horreur. Fronçant les sourcils. Zhakkanar a ri à haute voix avant de faire un pas devant le miroir et de regarder fixement ses profondeurs. Avec un cri perçant, il s'est consommé dans les flammes et le miroir s'est brisé en mille morceaux que les âmes libérées ont éparpillé à travers le champ de bataille, tuant les forces assemblées du chaos dispersant l'armée aux quatre vents avant de trouver finalement la paix.

Schlieger a ordonné de recueillir les fragments du miroir comme rappel à tous les chasseurs de sorcière de leur victoire sur le Chaos. Peu de personnes savaient que Boris Schlieger était aveugle de naissance. Un chasseur de sorcière portant un fragment du miroir des damnés gagne les capacités suivantes quand il utilise le miroir : N'importe quelle créature du chaos qui lance un 1 en essayant de toucher le chasseur de sorcière subit 2 blessures par niveau de combat du répurgateur. Pendant qu'il regarde fixement le miroir toute autre créature qui finit le tour dans une case à côté du chasseur de sorcière (guerriers y compris mais exclure le chasseur de sorcière lui-même) perdent autant de point de vie que le niveau du chasseur de sorcières sans aucune déduction. Cet artefact peut être employé une fois par aventure, et sa puissance dure un combat entier.

3 Le livre d'Hoschenfels

Hoschenfels était un chasseur de sorcière de grande réputation célèbre pour avoir brûlé mille sorcières certifiées et pour avoir banni cent démons. A la retraite, il a écrit un grand traité de la puissance de l'homme sur les forces des ténèbres, et comment de telles forces fléchissent devant la lumière brûlante de la vertu et de l'honneur. Si un chasseur de sorcière a une copie de ce livre, il peut quand il est en ville trouver refuge dans la lecture et réaffirmer sa foi.



Pourquoi être un chasseur de sorcière ?
Un travail dur et sans fin contre les ténèbres.
Qu'est-ce que nous ne pouvons pas oublier ?
Nous sommes puits dans le désert.
Qui sommes-nous alors à juger et condamner ?
La mort de 1000 innocents est préférable à la survie d'un seul damné
Pourrons-nous soutenir notre fardeau longtemps ?
Notre destin est un maître cruel que nous ne pouvons ne pas ignorer.
Quelle alors sera notre récompense ?
Nous n'en demandons aucune, et aucun n'en a reçu.
Quand pourrons-nous nous arrêter ?
Quand retentira l'appel de la froide tombe, nous pourrons nous reposer.

Extrait de l'inoculation et litanie de vigilance, Grande Loge Majestic, Seigneurs du Cadran intérieur Du Cercle de Middenheim

Pour chaque jour qu'il passe à lire le livre, il doit faire un test de volonté pour voir s'il tire bénéfice de son étude. Le test est réussi s'il fait 8+ en ajoutant 1D6 à sa caractéristique de volonté. Il gagne alors les avantages suivants : soit 1 point de foi, soit la capacité de passer automatiquement un test de peur ou de terreur dans le prochain donjon.

4 Le talisman en fer de Khardo.

Ces talismans antiques sont réputés avoir été forgés par le Maître de Rune nain fou Khardoz Barbe Blanche il y a de nombreux siècles. Ils ont la taille et la forme d'un petit marteau couvert de runes bizarres et mystérieuses.

Le but de ces talismans est la destruction des démons et d'empêcher les manifestations démoniaques. Ils ont été remis au général des chasseurs de sorcières comme cadeau après la destruction d'un Seigneur vermine appelé par un sorcier

Skaven afin d'essayer de prendre la ville naine de Zhufbar une fois pour toutes. Cinquante chasseurs de sorcière sont morts pour cela loin de l'empire et les talismans ont été donnés en reconnaissance de la dette encourue.

Ces talismans peuvent être employés comme marteaux de guerre par le répurgateur comme armes magiques. En frappant contre des démons le chasseur de sorcière gagne +2 à son jet pour toucher. Le talisman suit les règles normales des marteaux de guerre. Une fois utilisé par un chasseur de sorcière indépendamment des avantages décrits ci-dessus s'il touche son ennemi avec le talisman, pour chaque pion de foi utilisé, le démon perd 1D6 points de vies. Les démons ne peuvent pas ignorer les dommages causés par le talisman. Le talisman de fer ne peut être employé que par un chasseur de sorcière.

5 Amulette de Charadris.

Charadris était un prêtre de Sigmar qui abhorrait le surnaturel sous toutes ses formes, démons, chaos, morts vivants et toute forme de magie. Il a vu que la magie était mauvaise, quand le ciel crépitait et que les démons marchaient sur la terre, c'était les forces de la magie que les enfants du chaos manoeuvraient pour asseoir leurs destins.

Telle était sa foi, et telle était sa croyance il pensait que par la seule force de sa volonté il pourrait empêcher les forces des ténèbres d'accéder au monde des hommes. Il a déclaré que c'était Sigmar lui-même qui lui avait donné cette puissance.

Charadris s'est opposé avec une force puissante dans l'empire, le Grand Theogoniste qui dans un certain nombre d'occasions emploie la magie. Il a fini par être expulsé. Pour trouver sa propre voie, il a rencontré des esprits analogues chez les nains des montagnes du bord du monde, qui n'ont également aucun amour pour la magie. Ils ont identifié ses capacités et ont tâché de capturer son essence dans une

série d'amulettes. Les amulettes de Charadris Charadris lui-même est revenu dans l'empire de nombreuses années après, avec un coffre contenant ses amulettes, cherchant les chasseurs de sorcière dans Middenheim. Sa puissance était dispersée et ses jours étaient comptés, mais il a remis les amulettes aux chasseurs de sorcière de sorte qu'ils puissent continuer leur combat. Une amulette de Charadris peut annuler les forces de la magie si la puissance de la volonté du porteur est assez grande. Pour réussir, le répurgateur doit réussir un test de volonté, lancer 1D6 et ajouter sa volonté. S'il obtient 9 + l'amulette fonctionne.

Ce jet de dé doit être fait dans la phase de pouvoir si le chasseur de sorcière le souhaite et, s'il réussit, il annulera n'importe quelle forme de magie pour le tour entier (hostile et amicale).

6 La pierre de fer de Ghamaluk.

Ghamaluk était un Grand Vizir d'Araby, au moment où Bel Aliad était une ville magnifique construite sur l'oasis verdoyante de Sharaha. Alors sont venus les hordes de morts vivants, et en peu de temps, les eaux de l'oasis étaient polluées et la peste a contaminé la ville et les morts ont marché dans les rues.

Ghamaluk s'est battu longtemps pour renverser les forces de l'obscurité, mais à la fin les armées levées contre lui étaient trop puissantes. Les derniers jours il a mis toute sa puissance dans une série d'icônes en pierre gravées chacune conçu pour contrer la puissance de corruption de la magie animant les morts vivants.

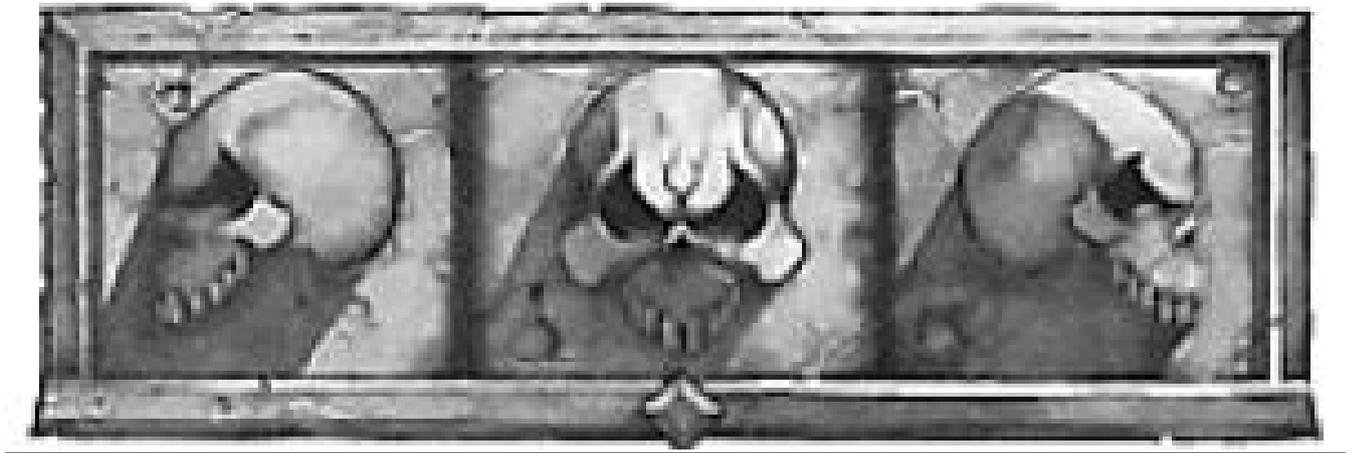
Il ne devait jamais les utiliser, car il n'y avait plus aucun guerrier à Bel Aliad pour mener le combat, et le magicien du fuir dans le désert avec ses icônes, se dirigeant vers la côte et la sécurité. Il n'a jamais atteint la côte et les icônes en pierre ont été présumées perdues pendant des siècles, jusqu'à ce que le célèbre chasseur de sorcière Gunther Graftagg de Sylvanie les

ait découverte dans un convoi de gitan passant par Tilea. Il a donné sa fortune et ses terres aux gitans en échange des longues icônes, et les a amené à Middenheim où il est mort dans la pauvreté et la satisfaction du devoir accompli. Un chasseur de sorcière qui porte une des icônes en pierre de Ghamaluk peut éviter les effets du contact avec les morts vivants les plus mauvais de Warhammer Quest. Une icône de Ghamaluk donne une certaine protection contre les attaques qui causent des dommages mortels.

Selon le niveau du porteur, l'icône donnera une protection contre les dommages sur un jet de dé de :

Novice	impossible
Champion	6+
Héros	5+
Seigneur	4+

A la fin d'un tour avant d'établir n'importe quels dommages mortels, le chasseur de sorcière doit lancer 1D6. S'il obtient un résultat égal ou supérieur au nombre indiqué, il est immunisé à n'importe quels dommages mortels, tels que la pourriture sépulcrale qui l'aurait autrement affecté ce tour.



1D6 INVOCATIONS (lancer 1D6) :

Toutes les invocations n'ont qu'une seule utilisation. A la fin de l'aventure toutes les invocations qui n'ont pas été utilisées sont perdues, à moins qu'elles ne soient inscrites dans un livre saint.

Une invocation est épuisée une fois qu'elle a été essayée, le chasseur de sorcière peut ne pas continuer à essayer jusqu'à ce qu'il réussisse. Si elles sont notées dans un livre saint alors chaque invocation peut être gardée jusqu'à son utilisation, alors, la page où elle est écrite s'enflamme pendant que la puissance est dépensée.

Une fois déclamé à haute voix, les mots de ces invocations semblent brûler dans le ciel, heurtant les ennemis du répurateur comme le souffle d'une épée puissante. Pour voir quelles invocations vous obtenez, lancer 1D6 et consulter le tableau suivant.

1 La malédiction des morts vivants.

Si le chasseur de sorcière réussit un test sur le tableau suivant, il peut tuer automatiquement un mort vivant dont la valeur en or est inférieure à 100 fois son niveau du guerrier.

Niveau	1D6
Novice	6+
Champion	5+
Héros	4+
Seigneur	3+

2 La plaie des nécromanciens et des vampires.

Si le chasseur de sorcières réussit le jet sur le tableau suivant, il fait subir à un vampire ou à un nécromancien, 1D6 blessures multiplié par le niveau du guerrier.

Niveau	1D6
Novice	6+
Champion	6+
Héros	5+
Seigneur	5+

3 La terreur du chaos.

Cette invocation frappe de terreur les coeurs des serviteurs des dieux ténébreux du chaos. Toutes les créatures du chaos touché sont affectées comme suit jusqu'à la fin du tour.

Niveau	1D6	Monstres affectés	Résultat
Novice	6+	1	-1 attaque
Champion	5+	2	-1 attaque
Héros	4+	2	-2 attaques
Seigneur	3+	3	-2 attaques

Ce qui nous donne le nombre de monstres affecté et ce qu'ils perdent.

4 Le bannissement magique.

Si le chasseur de sorcière réussit un jet sur le tableau suivant, il empêche tous les sorts qu'ils soient amis ou ennemi d'être lancé.

Niveau	1D6
Novice	6+
Champion	5+
Héros	4+
Seigneur	3+

5 La terreur des démons.

Un mur scintillant se crée entre les guerriers et les créatures démoniaques qui les entourent les empêchant de se battre. Les guerriers eux, peuvent se battre normalement.

Niveau	1D6
Novice	6+
Champion	5+
Héros	4+
Seigneur	3+

Cela dure 1 tour.

6 La terreur des démons majeurs.

Cette invocation très puissante ne peut être lue que si le guerrier ne fait rien d'autre durant ce tour. Elle magnifiera la flamme de pureté qui brûle dans le cœur de chaque répurateur et l'enverra contre un grand démon, le dépouillant de sa puissance et arrachant la chair de ses os.

Cette invocation inflige 1D6 blessures multiplié par le niveau du chasseur de

sorcière sur un démon majeur, et elle ne peut pas être esquivée ou évitée, elle n'est pas sujette aux règles pour ignorer la douleur ou ignorer un coup. Dans les faits le démon majeur n'a droit à aucune déduction quel qu'elle soit.

L'invocation marche sur 5+.

TALENTS (lancer 1D6) :

1 Esquive.

Toutes les fois qu'un monstre touche le chasseur de sorcière, en combat de au corps à corps, ou avec une arme de jet, les réflexes rapides comme la foudre du chasseur de sorcière peuvent le sauver. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le répurateur détourne le coup, et annule la touche.

2 Coup bas.

Le chasseur de sorcière a appris au cours de ses périples quelques coups bas qu'il peut utiliser pour neutraliser son adversaire. Chaque fois qu'il obtient un 6 pour toucher, il a utilisé un coup bas. Ce coup peut ignorer jusqu'à 2 points d'armure. Le coup bas n'a pas d'effet contre les monstres qui ignore les coups ou ignore la douleur.

3 Réaction aux coups.

Cette compétence permet au chasseur de sorcières de faire une attaque immédiate sur un monstre qui se trouve sur une case adjacente dès qu'il sera placé sur le plateau. S'il y a plus d'un monstre autour du guerrier, celui-ci doit choisir quelle créature il attaque. Cette attaque est additionnée aux attaques normales qu'utilise le chasseur de sorcière au combat.

Comme cette attaque est une réaction instinctive à une embuscade, le chasseur de sorcière n'est pas affecté par les effets psychologiques causés par la créature. Il ne peut de même causer de coup mortel.

4 Vengeance.

Cette compétence permet au chasseur de sorcière de se déplacer d'un seul coup dans une case adjacente à l'ennemi qu'il déteste le plus. S'il y a un espace vide à côté de ce monstre De plus le chasseur de sorcière attaque immédiatement et gagne une attaque supplémentaire tant que le monstre n'est pas mort. S'il tue le monstre, il gagne deux fois sa valeur en or.

Cette compétence ne peut s'utiliser qu'une fois par aventure.

5 Bonne réputation.

Quand il arrive dans une ville, la réputation du chasseur de sorcière peut le précéder, et les habitants ôtent leurs chapeaux ou sortent sur le pas de leur porte pour le voir passer. Quand il veut acheter quelque chose, il peut bénéficier de réduction pour ses achats, selon son niveau.

Niveau	Réduction	Dé	Nb d'articles
1	10 po	6+	1
2	10 po	5+	2
3	30 po	5+	2
4	25%	5+	1
5	25%	6+	1 par boutique
6	25%	5+	1 par boutique
7	50%	5+	1
8	50%	6+	1 par boutique
9	gratuit	6+	1
	50%	5+	1 par boutique
10	gratuit	5+	3
	50%	4+	1 par boutique

6 Le coup mortel.

Le chasseur de sorcière profite d'un moment d'inattention de son ennemi pour lui infliger un coup parfait qui l'attend directement à ses endroits vitaux.

Si le chasseur de sorcière réalise un 6 pour toucher il ajoute 1D6 points de vie supplémentaire pour la résolution des blessures.

- DIRECTIVES DE JEU DE ROLE -

Un chasseur de sorcière est un personnage énigmatique et sombre. Personnage au dessus de tout soupçon, il n'ait pas toujours de bonne compagnie pour ses camarades, les autres guerriers. Il est très renfermé et garde ses distances, lors de ses voyages il amasse une vaste richesse de connaissance. Il n'est pas sujet aux colifichets ou à l'extravagance et ne compte pas que les autres guerriers suivront son exemple et se comporteront comme lui.

Il est taciturne mais peut étonner les autres guerriers par sa sauvagerie et sa brutalité au combat. Il n'est pas défavorable aux coups bas, aux points américains ou aux lames de botte. Tout ce qu'il l'inquiète sont les agissements sur terre des démons ou des serviteurs fétides du chaos. Après tout, il sait qu'ils ne vont pas agir loyalement ! Il y a naturellement des exceptions des chasseurs de sorcière flamboyants qui nettoient les villes avec un entourage d'acolytes serviles. La plupart des chasseurs de sorcière déclareraient de tels répurateurs charlatans, imbéciles et peut-être un peu hérétiques ... Un chasseur de sorcière doit avoir confiance dans sa foi. Un chasseur de sorcières qui verrait sa foi faiblir ou qui serait hésitant, ne dureraient pas longtemps face aux sorcières et aux démons ou même confronté avec des foules hostiles. Bon nombre d'entre eux ont des secrets de famille très lourds ou ont éprouvé des horreurs au delà de toute imagination à un moment donné de leur vie, qui les ont aiguillés sur la voie des chasseurs de sorcières. Des

chasseurs de sorcières se conduisent ainsi, possédés d'une certitude sinistre de ce qui est PUR ! Personne ne peut accuser un chasseur de sorcière de prendre ses fonctions à la légère, c'est l'une des professions les plus sérieuses du monde de Warhammer.

Devenir un chasseur de sorcière c'est susciter le soupçon, la haine la peur et l'épouvante, et être rejeté partout où vous irez. Quand vous prenez le fardeau de la responsabilité morale que le chasseur de sorcière porte, vous renoncez à de nombreux plaisirs simples de la vie à jamais. Devenir un chasseur de sorcière est une décision à ne pas prendre légèrement. Il faut être disposé à supporter toutes les difficultés et le risque pour poursuivre la quête pour laquelle ils ont prêtés serment. Les chasseurs de sorcière ne cherchent pas nécessairement les récompenses comme d'autres guerriers. Bien qu'un sac rempli d'or et une épée magique soient de grande valeur pour n'importe quel guerrier, ils ne sont pas un but en soit et ne finiront pas tous dans la poche du chasseur de sorcière. Cela ne doit pas dire qu'il ne s'assurera pas méticuleusement qu'il obtient sa part. Ce qui est juste est juste, après tout !

Ainsi, vous avez le choix entre deux personnalités ; vous pouvez choisir d'être le répurateur puritain, aux lèvres serrées, broyant du noir, ténébreux et sévère, ou le chasseur de sorcières flamboyant, extroverti et héroïque, dont la bravoure cache un caractère d'acier la plupart du temps.

CARACTÉRISTIQUES DE TESTS

Un chasseur de sorcière est assez un bon guerrier dans tous les domaines. Dans l'ensemble, il aura probablement des caractéristiques de tests non modifiés pour presque n'importe quelle action. Il gagnera des avantages pour tous les tests contre la magie particulièrement si sa source est dans les traces fétides du chaos.

Le chasseur de sorcière gagnera des bonifications pour déchiffrer les textes antiques, découvrir les portes secrètes derrière lesquelles se cachent des ennemis, interroger des prisonniers et toute les actions de cette nature. Comme un chien de chasse

de race, il ne lâchera jamais une piste, et sa ténacité et sa détermination devront se voir à travers la résolution de ses tests.

En même temps, il y a des domaines basés sur des activités qui impliquent la force brutale ou l'agilité où il est moins performant. Il n'est pas à la hauteur d'un barbare quand à la pure force musculaire, ni a l'agilité d'un elfe aux réflexes rapides comme la foudre.

De la même manière, il n'aura pas les capacités innées du nain à renifler la présence de l'or, de repérer les pièges et de désarmer les mécanismes, ou d'engloutir des quantités de Bugman XXXXXX.

« Ne bougez plus ! Par tout ce qui est saint, je peux sentir leur mystérieuse présence ». Le chasseur de sorcière a froncé les sourcils et a fait signe pour que les autres fassent silence. Le symbole saint d'un blanc lumineux brillait dans l'obscurité les guidant dans le labyrinthe des tunnels sous la grande ville de Middenheim. Maintenant il rayonnait d'une lumière rougeoyante comme jamais.

Ils étaient à l'étroits. Gustav Heidelmann pouvait sentir le sang se glacer dans ses veines, comme il le sentait toujours quand le moment était crucial. Ses pensées étaient claires et tous ses sens étaient en éveil.

Derrière le chasseur de sorcières, les autres guerriers attendaient, quelques pas en arrière devant le passage poussiéreux. Melandron le ranger elfe regardait au loin dans l'obscurité derrière eux, ses yeux vifs scrutant l'ombre pour prévenir le danger son poing droit serrant la poignée de Faungor, l'épée de ses pères, tueur de démons. La main gauche du ranger elfe a fait des signes étranges dans l'air, et Heidelmann a senti les poils de son cou se dresser pendant qu'il sentait les courants de l'énergie magique se focaliser dans l'air autour du guerrier elfe.

Kulkas le colosse barbare semblait égal a lui même ignorant, les bourrasques d'énergie magique et la tension palpable de l'air. Fléchissant ses immenses jambes, le barbare a grimacé montrant ses dents blanches et a tendrement embrassé la lame de son immense épée, comme il le faisait toujours avant un combat "Bientôt hein ! Tueur de sorcière, plus de sang et d'or?"

L'épée massive a brillé dans la lueur de la lanterne tenue par Grugni Malheur des Trolls, le nain tueur de géant et peut-être plus : le plus imprévisible des guerriers était ce tueur de géants qui les avait amenés ici après plusieurs mois d'errance dans les montagnes du bord du monde. Bien qu'ils aient défaits beaucoup de bêtes effrayantes et accompli une quantité d'exploits audacieux, le tueur n'était toujours pas satisfait. Il ne s'était pas encore réconcilié avec lui même, ni rempli le noir contrat qui l'avait conduit à rechercher la mort dans les halls ténébreux sous Karak Azgal. Il avait presque réalisé son ambition, quand le géant avait failli les massacrer tous. Le destin était intervenu à la dernière minute quand la tête du géant avait volée à travers la pièce, et que le Tueur, trempé dans le sang noir avait crié à haute voix sa victoire

Un moment le nain a léché ses lèvres, dans l'anticipation sa crête de mohican orange tremblait du désir de sang à peine caché. Son pouce a couru le long de la lame de sa hache antique suivant les dessins complexes de sa surface brillante formés par les nombreuses runes de destruction gravées là. Heidelmann avait vu que le nain caressait avec son pouce ces dessins même dans son sommeil et la passion du tueur de géants pour la mort et le massacre l'énervait légèrement « Dragon? Chimère? Griffon? Des démons? » Le nain a chuchoté les questions ardemment au chasseur de sorcière qui a simplement froncé les sourcils et lui a fait signe d'être patient.

Heidelmann a regardé la porte noire faite d'une substance qu'il s'est inquiété de ne pouvoir identifier.

Les mots des sceaux de protections ont traversés son esprit, mais il les a repoussés, inutile, complètement inutile, il a su que ce qui les attendait au delà de la porte, était un être immunisé contre tout, sauf contre les artefacts saints les plus puissants

Lentement soigneusement et délibérément il a enveloppé le talisman rougeoyant qui les avait menés jusqu'ici, et l'avait placé dans une poche spéciale dans la doublure de son manteau. D'un autre paquet il a extrait une petite amulette d'or. Brandissant l'amulette au dessus de sa tête, le répurgateur soupira avec regret « L'amulette de Charadris est peut-être notre seul espoir »

L'aura magique entourant le ranger elfe a tremblée et s'est éteinte, son énergie annulée par l'amulette du chasseur de sorcière. Ceci demandait un certain effort de la part du chasseur de sorcière, son front était sillonné de rides de concentration « chasseur de sorcières » a grondée le ranger « Qu'est-ce que tu fais là ? »

« C'est pas le moment, je ne peux pas tenir trop longtemps. Je suis désolé si elle te gêne ». Le bras du chasseur de sorcière tremblait pendant qu'il tenait l'amulette. Un hurlement exaspéré a retenti derrière la porte fermée. « Je pense que tu n'es pas le seul désavantagé par l'amulette préparez-vous ! »

Les guerriers avaient eu assez de temps pour se préparer au combat quand la porte noire a volé en éclat devant eux, et une lumière rouge s'est déversée dans le couloir. En poussant un beuglement furieux, des personnages encapuchonnés se sont précipités en avant dans le passage.

« Cultistes! » a craché le chasseur de sorcière, et son pistolet a fait un bruit assourdissant dans l'espace confiné du couloir. Un des cultistes s'est effondré, le projectile enlevant la majeure partie de sa tête encapuchonné de blanc. Le chasseur de sorcière a remis son pistolet dans sa ceinture et en a retiré un autre dans un mouvement fluide. « Condamné coupable! » Les cultistes dans le couloir bondé ont vus dans la fumée des pistolets les silhouettes menaçantes qui approchaient, mais le scintillement de la hache du nain prête à découper leurs membres en deux les a décidé. Ils ont reflué dans la salle, où les grondements et les grognements devenaient plus forts.

"Suivons les, lorsque je..." Mais le chasseur de sorcière n'a pas pu finir, Grugni et Kulkas avait déjà franchi la porte de la pièce, se taillant un chemin rouge parmi tous ceux qui se trouvaient devant eux. Quand le ranger a atteint la porte l'elfe hautain a fait une pause pour s'adresser au chasseur de sorcière « Rien ne peut pas être massacré par l'épées de mes ancêtres. Humain à l'avenir j'apprécierais... » "DÉMON!" Retentit la voix toute excitée du Tueur de géant à l'intérieur de la salle.

«Comme jamais dans mes rêves les plus fous! » Un cri perçant de puissance malveillante, et de pure soif de sang a secoué la caverne entière faisant voler des roches et des débris sur les guerriers.

Un cri perçant de terreur finissant dans un gargouillis d'agonie a déchiré l'air dans la faible lumière, coupé brusquement, par un retentissant rugissement, profond, et totalement mauvais. Gustav espérait que celui qui venait juste de mourir était un des cultistes et non l'un de ses compagnons.

« OH Gustav, Gustav Heidelmann » le grognement s'est modulé en un chant pervers. la voix a atteint les guerriers dans le passage. « Je peux goûter déjà votre âme. » Le chasseur de sorcière a poussé le ranger de sa main gantée, tenant l'amulette dans son poing serré.

« Tu crois que je pourrais retenir sa magie bien longtemps ? Entre et utilise cette épée pour quoi elle est faite ... »

TABLEAU DE NIVEAU DU CHASSEUR DE SORCIÈRES

Niv	Or	Titre	Mouv	CC	Tir	For	Dom	End	PV	Ini	Attaq	Chance	Vol	Foi	Blocage
1	0	Novice	4	3	4+	3	1	3	2D6	3	1	0	4	1D6	5+
2	2000	Champion	4	4	4+	3	1	3	1D6+1	4	1	1	4	2	5+
3	4000	Champion	4	4	4+	4	1	3		4	2	2	4	1D3	5+
4	8000	Champion	4	4	4+	4	1	4	1D6+1	4	3	2	4	1D6	5+
5	12000	Héros	4	4	3+	4	2	4		5	3	2	4		4+
6	18000	Héros	4	5	3+	4	2	4	1D6+1	5	3	3	4	2	4+
7	24000	Héros	4	5	2+	4	2	4	1D6+1	5	3	3	5	1D3	4+
8	32000	Héros	4	6	2+	4	2	4		6	4	3	5	1D6	4+
9	45000	Seigneur	4	6	2+	4	3	4	1D6+7	6	4	3	5		4+
10	50000	Seigneur	4	6	2+	4	3	4	1D6+1	7	4	4	5	2	4+

NOTES : L'entrée des colonnes de points de vie à chaque niveau montre le nombre de points de vie supplémentaires que le chasseur de sorcière obtient à ce niveau, de même que la colonne des points de foi.



REPURGATEUR

Points de vie:	2D6
Mouvement:	4
Capacité de Combat:	3
Capacité de tir:	4+
Force:	3
Endurance:	3 (4)
Initiative:	3
Attaque:	1



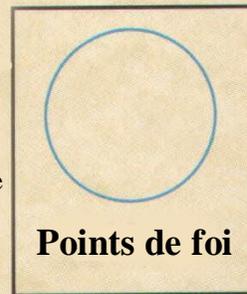
Équipement: Amulettes magiques

Arme: Le repurgateur combat avec un sabre lourd et son bon vieux pistolet. Voir au dos de cette carte pour plus de détails sur les armes du repurgateur.

Armure: Le repurgateur porte un cache col en acier autour du cou qui lui donne +1 en Endurance.

Blocage: Le repurgateur se dégage sur un jet de 5+

Règles spéciales: Voir au dos de cette carte.



CC adverse 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pour toucher 2 3 4 4 4 4 4 5 5 5

Armes: Le repurgateur combat avec un sabre qui cause 1D6 + 3 blessures. Sur un jet de 6 pour toucher, il cause 1 blessure supplémentaire (1D6 +3 + 1). Le repurgateur utilise aussi un pistolet, pour engager ses adversaires à plus longue distance.

Pour toucher avec le pistolet, utiliser la capacité de tir du repurgateur sur 1D6. Le pistolet a une portée de 6 cases et une force de 5 (il cause 1D6 + 5 blessures). Une fois qu'il a fait feu, le pistolet doit être rechargé avant qu'il puisse être prêt à tirer de nouveau. Cela prend un tour pour recharger, durant lequel le repurgateur ne peut rien faire d'autre. Le pistolet ne peut être rechargé s'il y a des monstres présents sur la même section que le repurgateur. Dans un même tour, le repurgateur peut utiliser son sabre ou son pistolet, mais pas les deux à la fois. Note: le repurgateur ne peut pas tirer avec son pistolet s'il est engagé en combat au corps à corps ou s'il est bloqué.

REGLES SPECIALES

Points de vie: Quand il lance pour déterminer ses points de vie, le repurgateur peut relancer une seule fois s'il obtient un 1.

Foi: Le repurgateur commence une aventure avec 1D6 points de foi, qu'il utilise durant la partie. Quand un nouveau repurgateur débute, lancer 1D6 pour voir combien il a de points de foi, relancer si vous obtenez un 1. C'est le nombre de points de foi à noter sur sa feuille d'aventure. Quand le repurgateur utilise 1 point de foi, il ajoute 1 à un jet de dé. Chaque fois qu'il utilise 1 point de foi, le décompter de son total. Quand il n'a plus de points de foi, il ne peut plus modifier ses jets de dés. Le repurgateur peut utiliser plusieurs points de foi en même temps, s'il le souhaite, l'effet est cumulatif. Par exemple s'il utilise 4 points de foi, il peut ajouter +4 pour toucher sur une attaque simple.

Répurateur, équipements et trésors

Pour le combat au corps à corps, le repurgateur peut employer n'importe quelle sorte d'épées ou de dagues, y compris les armes magiques. Il ne peut pas utiliser d'armures à part son cache col, ni de casque, mais il peut porter un bouclier et des fourrures.

Le repurgateur ne peut utiliser d'armes de jet autre que son pistolet. Il peut employer tous les objets magiques, sauf ceux qui ne sont utilisables que par les sorciers.

AMULETTES MAGIQUES

Le répurgateur commence la partie avec 1D6 amulettes magiques. Lancez un dé pour savoir combien vous en recevez, si vous obtenez un 1, vous pouvez relancer une fois, puis relancez pour savoir quelles amulettes vous avez obtenu. Relancez le dé si vous retombez sur une amulette déjà acquise. Chaque amulette est utilisable une seule fois par aventure.



1 : amulette de pureté

Quand on utilise cette amulette, lancez un dé pour chaque monstre adjacent. Sur un résultat de 4+ le monstre perd autant de points de vies que le résultat du dé sans aucune déduction.

2 : amulette de soins

Cette amulette est utilisable n'importe quand et redonne 1D6 points de vie à n'importe quel guerrier.

AMULETTES MAGIQUES

3 : amulette de feu sacré

L'amulette de feu sacré envoie un verrou magique vers les ennemis du répurgateur. L'attaque a une portée de 8 cases et touche automatiquement. Le verrou magique a une force de 5 avec les déductions normales d'endurance et d'armure.

4 : amulette de force

Au moment où vous l'utilisez, cette amulette donne au répurgateur +1 en force pendant la durée d'un tour.

5 : amulette de fureur

Cette amulette donne au répurgateur une attaque supplémentaire quand vous l'utilisez.

6 : amulette d'alcadizzar

Cette amulette est utilisée contre un monstre que le répurgateur choisit. Lancez un dé pour ce monstre, pour connaître les effets de l'amulette :

1-3 : Le monstre perd 1 attaque pour ce tour.

4-6 : Le monstre perd 1 attaque pour ce tour et subit 1D6 blessures (sans aucune déduction).

