# Warhammer Quest™

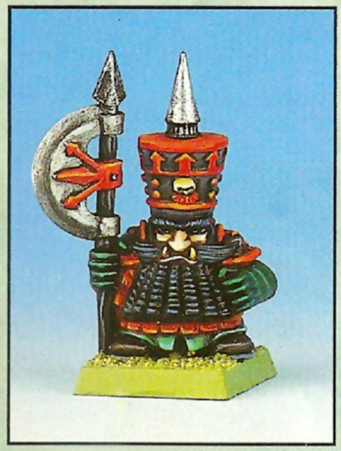


## • REGLES AVANCEES •

# 'EAVY METAL™

Une fois que vous aurez joué plusieurs parties de Warhammer Quest utilisant les figurines fournies dans la boîte, vous aurez sûrement envie de mettre en scène de nouveaux monstres issus du monde de Warhammer. Trolls, Géants, Momies, Vampires, Dragons ou autre sont dès à présent disponibles pour infester vos donjons. Votre collection de figurines Citadel grandissant, vous pourrez noter tous les détails de vos monstres sur les cartes vierges fournies dans le jeu.

Sur les pages intérieures de couverture de ce livre vous pouvez contempler quelques figurines Citadel peintes qui pourront être utilisées pour vos futures parties de Warhammer Quest.



NAIN DU CHAOS



MINOTAURE



REVENANT



SEIGNEUR VAMPIRE



CHAMPION DU CHAOS



DES FIGURINES CITADEL MISES EN SCENE DANS UN SPECTACULAIRE DIORAMA

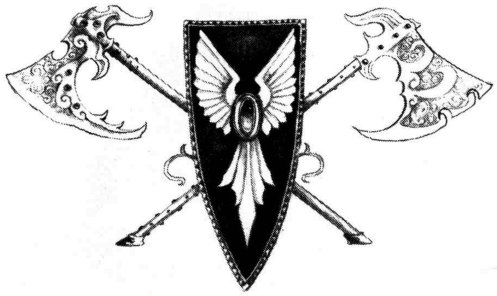
# •INTRODUCTION•

***Les règles avancées de Warhammer Quest permettent de développer le jeu de base auquel vous avez joué jusqu'à présent. Ce livre est divisé en chapitres afin que vous puissiez inclure progressivement dans vos parties les nouvelles règles qu'il vous propose (monstres plus puissants, trésors spéciaux, objets magiques, nouveaux événements et rencontres, développements pour vos guerriers, etc).***

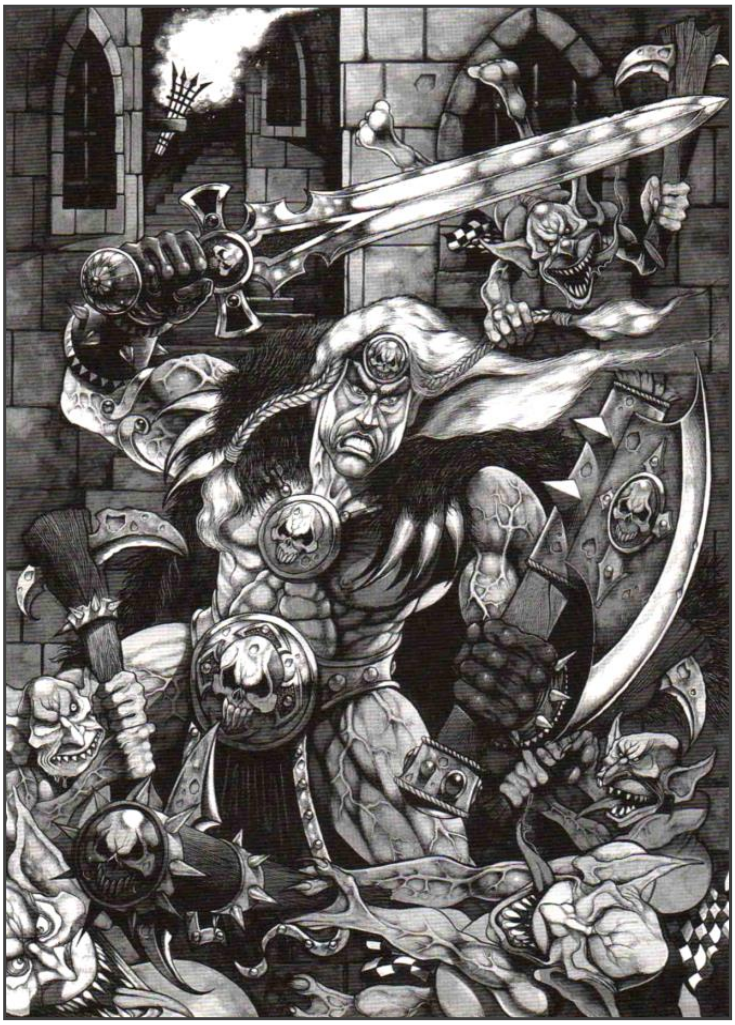
Le livre des Règles Avancées de Warhammer Quest est divisé en trois grandes parties. Les règles données par chaque partie peuvent être utilisées progressivement, au moment où vous vous sentez prêt, afin d'accroître lentement la complexité du jeu. Au moment où vous arriverez à la fin de ce livre, votre jeu aura une physionomie totalement différente de celui que vous jouez aujourd'hui.

La première partie vous explique comment lier vos aventures entre elles et permet à vos guerriers d'aller visiter villes et cités après leurs aventures dans les donjons.

La seconde partie vous montre comment les guerriers peuvent développer leurs talents afin de devenir plus forts et plus robustes. A mesure qu'ils prendront de l'expérience, ils pourront ainsi affronter des monstres plus coriaces, gagner plus de trésors et acquérir des objets magiques plus puissants. A la fin de cette partie se trouve le bestiaire, c'est à dire l'ensemble des règles pour tous les monstres habitant le monde de Warhammer.



La troisième partie de ce volume vous permettra de transformer Warhammer Quest en un jeu de rôle à part entière en faisant intervenir un cinquième joueur en la personne du maître de jeu. A la fin de cette partie, vous trouverez un nouveau type de guerrier, le Tueur de Trolls nain, et une aventure complète prête à être jouée.



Dans le jeu de rôle Warhammer Quest, vous accompagnerez votre guerrier d'aventure en aventure et vous le verrez se transformer en un puissant héros à mesure qu'il gagnera des trésors et développera ses capacités. Au cours de sa carrière, votre guerrier gagnera des points de vie, améliorera ses caractéristiques, deviendra plus rapide et plus fort, possédera de nouveaux objets magiques, jusqu'à devenir virtuellement invincible.

Bien évidemment, la progression de votre guerrier vers le statut de héros de l'Empire s'accompagnera de défis de plus en plus difficiles dans des donjons de plus en plus sinistres et périlleux. Les monstres deviendront de plus en plus terrifiants : des bêtes avides de sang, capables de couper en deux un guerrier débutant d'une pichenette de leurs griffes acérées. Votre guerrier devra s'avérer redoutable et solide comme un roc pour avoir ne serait-ce que la moindre chance de vaincre ces créatures.

En conservant votre guerrier d'une partie à l'autre, vous constaterez que ses trésors se montent à une véritable fortune. Ce livre contient un chapitre détaillé vous expliquant ce que vous pouvez faire de cet argent entre vos aventures : depuis le perdre dans les salles de jeu jusqu'à acheter une armure ou vous offrir un entraînement pour obtenir de nouvelles capacités.

Si vous désirez appliquer toutes les règles avancées, il vous faudra lire ce livre de la première à la dernière page, c'est pourquoi nous avons divisé cet ouvrage en chapitres. Vous pourrez ainsi accroître graduellement la complexité de votre jeu en commençant par intégrer les règles contenues dans la première partie puis, une fois que vous serez à l'aise avec elles, en utilisant les autres chapitres au rythme que vous désirerez.

Chaque partie de ce livre contient un certain nombre de points de règles, utilisez chacun au moment où vous vous sentirez prêt.

# • WARHAMMER QUEST •

# REGLES AVANCEES

*Par Andy Jones*



COUVERTURE

Geoff Taylor

ILLUSTRATIONS

John Blanche, Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons

Eléments complémentaires par Gavin Thorpe, Ian Pickstock et Mark Hawkins

**PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP**

Citadel, Game Workshop, Withe Dwarf et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.
Skavens, Snotling, et Warhammer Quest sont des marques de Games Workshop Ltd

Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre,
sont des créations internes ou des travaux exécutés sur commande.
Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd. 1995. Tous droits réservés.

Version Française : Alain Boisseau, Gil Charpenet, Philippe Poirier et Stéphane Takenit

Consultant : Bryan Ansell

Games Workshop
Chewton Street, Hilltop, Eastwood,
Notts NG 16 3 HY,
United Kingdom.

Games Workshop
50, rue Benoit Malon
94250 Gentilly
FRANCE

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP®

Code Produit : 01001

Part No. : 104895

# SOMMAIRE


**INTRODUCTION** 4

**LE MONDE DE WARHAMMER** 5

Carte du monde de Warhammer

## PREMIERE PARTIE

**PARTIES LIEES** 9

Pourquoi Conserver un Guerrier ? 9
- Nommer votre Guerrier 9
- Le Groupe 10
- Composition du Groupe 10
- Leader du Groupe 10

Campagne 10
Garder son Guerrier 11
- Points de Vie 11
- Equipements Spécial 11
- Le Sorcier et ses Sorts 11
- Trésors 11
- Equipement et Or 11

Guérison 12
- Guerriers Valides 12
- Guerrier Inconscients 12

La Suite 12

**ENTRE LES AVENTURES** 13

Voyager 13
- Jusqu'où les Guerriers Voyagent-ils ? 13
- Se Rendre au Site de l'Aventure 13

Tableau des Hasards 14
- Temps de Voyage Supplémentaire 14
- Animaux, Attelages et Voyage 14

La Fin du Voyage 14

**TABLEAUX DES HASARDS** 15

**VILLES** 18

Dans la Ville 18
Achat d'Equipement 18
Restrictions d'Equipement 18
Déterminer les Stocks Disponibles 18
Prix 19
Vendre des Trésors 19
Endroits Spéciaux 19
Laboratoire de l'Alchimiste 19
Taverne 19
Tableau des Evénements de la Taverne 20
Maître de Guilde Nains 21
Quartier Elfe 21
Tripot 22
Temple 23
Guilde des Sorciers 23
Evénements Citadins 25
Evénements Catastrophiques 25
Tableau des Evénements Catastrophiques 25
Dépenses 25

**TABLEAU DES EVENEMENTS CITADINS** 26

**TABLEAUX D'EQUIPEMENT** 29

Forge 29
Archerie 29
Armurerie 30
Ecuries 30
Bazar 31
Poudrerie 31

**AUTRES MONSTRES** 32
- Utilisation du Tableau des Monstres 32
- La Bonne Figurine Citadel 32

Le Tableau des Monstres 33
- Les Rubriques du Tableau des Monstres 33
- Monstres des Pièces Objectifs 33

**TABLEAUX DES MONSTRES DE NIVEAU 1** 34

**PSYCHOLOGIE** 35

Peur 35
- Terreur 35

Haine 35
Fuite 36
Zéro Points de Vie 36
- Guerriers à Terre 36

## DEUXIEME PARTIE

**DEVELOPPEMENT DES GUERRIERS** 38

Niveaux 38
- Sorciers 38

La Partie 38
- Cartes Evénements 38
- Autres Pièces Objectifs 39

Routes Bloquées 39

**LE GROUPE** 40

Groupe Mixtes 40
Monstres puissants 40
- Niveaux Mixtes 40
- Parties en solo 40

**ENTRAINEMENT** 41

Temps d'Entraînement 41
Coûts d'Entraînement 41
Titres des Niveaux 41
Bénéfices de l'Entraînement 41
- Points de Vie Supplémentaires 42
- Dommages Supplémentaires 42
- Blocage 42
- Compétences 42

Nouvelles Caractéristiques 42
- La Caractéristique Chance 42
- Vos Fiches d'Aventure 43

**TABLEAUX DE NIVEAUX** 44

**COMPETENCES DE GUERRIERS 46**
Acquérir des Compétences 46
Compétences en Double 46
Compétences de Barbare 46
Compétences de Nain 47
Compétences d'Elfe 49

**ENTRAÎNEMENT DES SORCIERS 50**
Entraînement des Sorciers 51
Pouvoir Supplémentaire 51
Phase de Pouvoir 51
Sorts de Soins et Or 51
Nouveaux Sorts 51
Listes de Sorts 51

**LISTES DES SORTS 52**

**EVENEMENTS DE DONJON 61**

**TRÉSORS 66**
Trésors des Salles de Donjon 66
Trésors des Pièces Objectifs 66
Tableaux des Trésors 66
Quand Lancer les Dés 66
Qui peut utiliser les Trésors 66
Valeur en Or des Trésors 66
Dommages Multiples 66
Distribution des Trésors 66

**TRESORS DES SALLES DE DONJON 67**

**TRESORS DES PIECES OBJECTIFS 72**

**BESTIAIRE 75**
Sommaire 76
Règles Spéciales des Monstres 80
Chaos 86
Nains du Chaos 93
Elfes Noirs 95
Géants 98
Monstres 99
Orques et Gobelins 106
Skavens 110
Morts Vivants 114
Tableaux des Monstres 117

# TROISIEME PARTIE

**LE MAITRE DE JEU 143**
Que Fait un Maître de Jeu ? 144
Interaction avec les Joueurs 144
Garder la Pression 144
Contrôler le Donjon 145
Aventures Aléatoires 145
Aventures Préparées 145
Aventures Prêtes à Jouer 145
Préparer le Jeu 145
Déroulement du Jeu 145
La Séquence du Tour 146
Trésor 148
Campagnes 148
Voyage 148
En Ville 148
Maintenir l'Equilibre du jeu 149
Les Etages 149
Compétences et Objets Magiques 149
Quitter au Milieu d'une Aventure 149
Conclusion 149
Un Tour Typique d'un Donjon Aléatoire 150

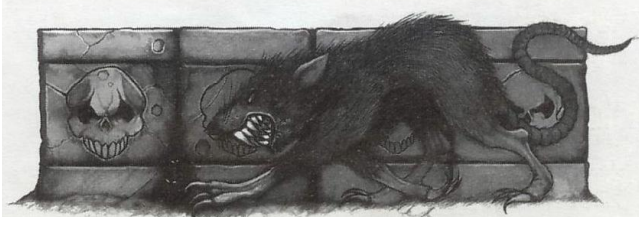
**PIEGES ET PORTES SECRETES 151**
Exemples de pièges 151
Que Font les Pièges ? 152
Repérer les Pièges 152
Représenter les Pièges sur le Plateau 152
Portes Secrètes 152

**RENCONTRES DE PERSONNAGES 153**
Personnages entre les Aventures 153
Personnages dans un Donjon 153
Une Rencontre Typique de Personnage 154
Exemple de Rencontres de Personnages 155

**QU'EST CE QUE LE JEU DE RÔLE ? 156**
La Séquence de Tour 156
Les Guerriers Combattent-ils ? 156
La Maître de Jeu 156
Décrire l'Aventure 156
L'Environnement des Joueurs 156
Déplacer les Figurines 157
Tests de Caractéristiques 157
Tests de Force 157
Tests d'Initiative 157
Tests de Caractéristiques Modifiés 158
Situations Différentes 158
Guerriers Différents 158
Modificateurs en Fonction de la Difficulté 158
Degrés de Réussite et d'Echec 159
Echec Catastrophique 159
Chance et Tests 159
Tests de Caractéristiques Multiples 159
Entraide Mutuelle 160
Volonté — Une Nouvelle Caractéristique 160
Nouvelles Actions 160
Réagir 167
Contrôler les Tests 168
Personnification des Guerriers 168
Actions Privilégiées 168
Limites 168
Improvisation 168

**CREER DES AVENTURES 169**

**UN NOUVEAU PERSONNAGE – LE TUEUR DE TROLLS 172**



**UNE AVENTURE COMPLETE – MORT SOUS KARAK AZGAL 177**

**FICHE AVANCEE D'AVENTURE 192**

# •LE MONDE DE WARHAMMER•

***Le monde de Warhammer est un endroit magique, un royaume d'aventures où des chevaliers héroïques mènent leurs armées contre les hordes du Chaos qui déferlent du nord. Sur les océans, les flottes de guerre des elfes et de l'Empire affrontent celles des orques, des Skavens ou des elfes noirs. Dans les donjons sous les montagnes vivent toutes sortes de monstres, aussi horribles que féroces.***

Dans ces terres périlleuses et ravagées par les guerres, de braves guerriers cherchent l'aventure, la gloire et la fortune. Nombreuses sont les rumeurs de trésors fabuleux et d'objets magiques n'attendant que d'être conquis par les plus valeureux car où gisent les trésors, nombreux sont les monstres et plus ceux-ci sont précieux, plus ceux là sont sanguinaires. La soif d'aventures coule dans les veines des jeunes et des téméraires mais la plupart de ceux qui s'embarquent dans de telles quêtes n'en reviennent jamais. On ne peut qu'imaginer leur horrible fin, seuls et oubliés dans les sombres donjons du monde de Warhammer.

L'attrait des richesses et de l'honneur est cependant si fort que certains ne peuvent résister à l'appel des sirènes. Ils s'en vont vers les coins les plus sauvages, loin des foyers accueillants de la civilisation, souvent sur les frontières de l'Empire, la plus grande nation du monde, où les cités abandonnées des nains regorgent des promesses de trésors perdus au fil des âges.

L'Empire est la plus puissante des nations humaines, un antique royaume de forêts et de montagnes, siège du savoir et bastion de l'humanité. Ses cités, grouillantes de marchands, d'artisans, de guerriers et de sorciers, sont fameuses de par le monde. Au nord, l'Empire est bordé par la Mer des Griffes et le fier royaume guerrier de Kislev, ses autres frontières sont délimitées par des chaînes de montagnes inhospitalières que seuls quelques cols sinueux permettent de traverser. A l'ouest, les Montagnes Grises séparent l'Empire de la Bretonnie, à l'est s'étendent les Montagnes du Bord du Monde au-delà desquelles se trouvent les royaumes nains et leurs trésors enfouis.

Les nains sont un peuple ancien et leur royaume s'étendait autrefois sur toute la chaîne des montagnes en un réseau labyrinthique de vastes cités souterraines. Ces tunnels furent creusés au cours de siècles de dur travail, alors que les nains suivaient les riches filons de minerai dans les profondeurs du sol. Ce royaume était riche au-delà des rêves les plus fous et le talent des nains dans les arts de la forge et de la métallurgie était légendaire au quatre coins du monde. Terriblement attachés à leurs trésors et imbus d'eux-mêmes, les nains croyaient leurs forteresses inexpugnables... ils avaient tort !

Attirées par les richesses des nains, d'innombrables légions d'orques et de gobelins déferlèrent depuis les Terres Sombres et mirent à mal les défenses naines une à une. En même temps, les vils skavens attaquaient les cités depuis le coeur même de la terre. Malgré leur résistance acharnée, les nains perdirent de nombreuses cités et leur empire se fragmenta.

A leur grand dam, les orques et autres créatures du mal qui avaient pris les cités ne purent trouver tous les trésors qu'ils convoitaient : la plupart de ces richesses dorment toujours, cachées au fin fond des cavernes et des galeries. Au fil du temps, les antiques palais des nains furent occupés par toutes sortes de monstres, depuis les chauve-souris caquetantes et les minotaures furieux jusqu'aux seigneurs morts vivants et aux sorciers du Chaos. Les cités, autrefois magnifiques, sont devenues des cavernes sombres et humides où rôde la peur et où la mort guette ses proies à chaque détour. Descendre dans ces domaines crépusculaires est une invitation au désastre, à un destin terrible aux mains d'ennemis invisibles. Il ne manque cependant jamais de braves ou peut-être de fous, pour tenter leur chance dans les ténèbres, risquant tout dans leur recherche de la fortune et de la gloire.

"Tu n'es pas blessé ?" Cria Barion en scrutant le trou noir à ses pieds.

"Juste ma fierté !" Grommela, tout en massant son front douloureux, le nain au fond du puits.

"Désolé, Skerri, je n'ai ps réussi à le détecter." La voix du sorcier semblait se perdre dans les ombres.

"Moins fort, bonhomme !" Rugit le nain. "Ça va, je voulais juste...euh...passage secret." L'excuse semblait minable à Skerri Barberouge alors même qu'il prononçait ces mots, mais pas question d'admettre devant cette bande de pied-tendres qu'il était en difficulté. "Je crois qu'il pourrait bien y avoir une chambre au trésor dissimulée par ici" grogna-t-il en faisant semblant, juste pour la galerie, de sonder les ténèbres.

"Bouge pas Skerri !" La voix avide de Ranalf le Barbare résonna dans le noir, suivie de peu par une averse de cailloux et de gravats.

"Attention, gros tas, qu'est ce que tu fabriques ?"

L'air s'échappa brusquement de ses poumons alors qu'un barbare musclé, un elfe longiligne et un sorcier malingre lui dégringolaient dessus dans un vacarme d'enfer.

Incrédule, Skerri balaya du regard ses compagnons qui se remettaient sur pied au fond du puits.

"Non de Grungni ! Qu'est ce que vous...?"

"Je crois que j'ai le bras cassé" se plaignit Géladon.
"N'importe quoi !" s'exclama Ranalf d'un ton enjoué.
"Barion a amorti ta chute, c'est juste une petite entorse de rien du tout."

"Mais, mais..." commença Skerri, en réalisant qu'ils étaient dans de beaux draps.

Une lueur perça les ténèbres comme Ranalf allumait aucun la lanterne, illuminant la scène et ne laissant aucun doute sur le fait qu'ils étaient tous les quatre coincés dans un espace minuscule au fond d'un puits.

"Alors on y va ? Il est où ce passage secret ?" La voix du barbare tremblait d'excitation à l'idée d'un gros trésor et d'une belle bagarre.

"Euh... est-ce que par hasard quelqu'un aurait pensé à prendre la corde ?"

# SOMMAIRE


**INTRODUCTION** 4

**LE MONDE DE WARHAMMER** 5

Carte du monde de Warhammer

## PREMIERE PARTIE

**PARTIES LIEES** 9

Pourquoi Conserver un Guerrier ? 9
- Nommer votre Guerrier 9
- Le Groupe 10
- Composition du Groupe 10
- Leader du Groupe 10

Campagne 10
Garder son Guerrier 11
- Points de Vie 11
- Equipements Spécial 11
- Le Sorcier et ses Sorts 11
- Trésors 11
- Equipement et Or 11

Guérison 12
- Guerriers Valides 12
- Guerrier Inconscients 12

La Suite 12

**ENTRE LES AVENTURES** 13

Voyager 13
- Jusqu'où les Guerriers Voyagent-ils ? 13
- Se Rendre au Site de l'Aventure 13

Tableau des Hasards 14
- Temps de Voyage Supplémentaire 14
- Animaux, Attelages et Voyage 14

La Fin du Voyage 14

**TABLEAUX DES HASARDS** 15

**VILLES** 18

Dans la Ville 18
Achat d'Equipement 18
Restrictions d'Equipement 18
Déterminer les Stocks Disponibles 18
Prix 19
Vendre des Trésors 19
Endroits Spéciaux 19
Laboratoire de l'Alchimiste 19
Taverne 19
Tableau des Evénements de la Taverne 20
Maître de Guilde Nains 21
Quartier Elfe 21
Tripot 22
Temple 23
Guilde des Sorciers 23
Evénements Citadins 25
Evénements Catastrophiques 25
Tableau des Evénements Catastrophiques 25
Dépenses 25

**TABLEAU DES EVENEMENTS CITADINS** 26

**TABLEAUX D'EQUIPEMENT** 29

Forge 29
Archerie 29
Armurerie 30
Ecuries 30
Bazar 31
Poudrerie 31

**AUTRES MONSTRES** 32
- Utilisation du Tableau des Monstres 32
- La Bonne Figurine Citadel 32

Le Tableau des Monstres 33
- Les Rubriques du Tableau des Monstres 33
- Monstres des Pièces Objectifs 33

**TABLEAUX DES MONSTRES DE NIVEAU 1** 34

**PSYCHOLOGIE** 35

Peur 35
- Terreur 35

Haine 35
Fuite 36
Zéro Points de Vie 36
- Guerriers à Terre 36

## DEUXIEME PARTIE

**DEVELOPPEMENT DES GUERRIERS** 38

Niveaux 38
- Sorciers 38

La Partie 38
- Cartes Evénements 38
- Autres Pièces Objectifs 39

Routes Bloquées 39

**LE GROUPE** 40

Groupe Mixtes 40
Monstres puissants 40
- Niveaux Mixtes 40
- Parties en solo 40

**ENTRAINEMENT** 41

Temps d'Entraînement 41
Coûts d'Entraînement 41
Titres des Niveaux 41
Bénéfices de l'Entraînement 41
- Points de Vie Supplémentaires 42
- Dommages Supplémentaires 42
- Blocage 42
- Compétences 42

Nouvelles Caractéristiques 42
- La Caractéristique Chance 42
- Vos Fiches d'Aventure 43

**TABLEAUX DE NIVEAUX** 44

**COMPETENCES DE GUERRIERS 46**
Acquérir des Compétences 46
Compétences en Double 46
Compétences de Barbare 46
Compétences de Nain 47
Compétences d'Elfe 49

**ENTRAÎNEMENT DES SORCIERS 50**
Entraînement des Sorciers 51
Pouvoir Supplémentaire 51
Phase de Pouvoir 51
Sorts de Soins et Or 51
Nouveaux Sorts 51
Listes de Sorts 51

**LISTES DES SORTS 52**

**EVENEMENTS DE DONJON 61**

**TRÉSORS 66**
Trésors des Salles de Donjon 66
Trésors des Pièces Objectifs 66
Tableaux des Trésors 66
Quand Lancer les Dés 66
Qui peut utiliser les Trésors 66
Valeur en Or des Trésors 66
Dommages Multiples 66
Distribution des Trésors 66

**TRESORS DES SALLES DE DONJON 67**

**TRESORS DES PIECES OBJECTIFS 72**

**BESTIAIRE 75**
Sommaire 76
Règles Spéciales des Monstres 80
Chaos 86
Nains du Chaos 93
Elfes Noirs 95
Géants 98
Monstres 99
Orques et Gobelins 106
Skavens 110
Morts Vivants 114
Tableaux des Monstres 117

# TROISIEME PARTIE

**LE MAITRE DE JEU 143**
Que Fait un Maître de Jeu ? 144
Interaction avec les Joueurs 144
Garder la Pression 144
Contrôler le Donjon 145
Aventures Aléatoires 145
Aventures Préparées 145
Aventures Prêtes à Jouer 145
Préparer le Jeu 145
Déroulement du Jeu 145
La Séquence du Tour 146
Trésor 148
Campagnes 148
Voyage 148
En Ville 148
Maintenir l'Equilibre du jeu 149
Les Etages 149
Compétences et Objets Magiques 149
Quitter au Milieu d'une Aventure 149
Conclusion 149
Un Tour Typique d'un Donjon Aléatoire 150

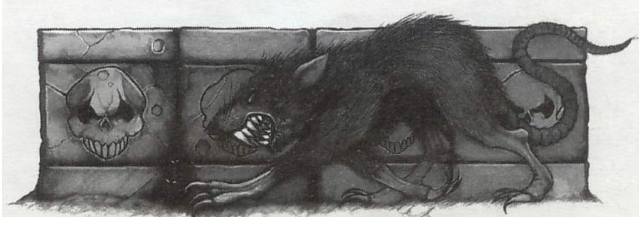
**PIEGES ET PORTES SECRETES 151**
Exemples de pièges 151
Que Font les Pièges ? 152
Repérer les Pièges 152
Représenter les Pièges sur le Plateau 152
Portes Secrètes 152

**RENCONTRES DE PERSONNAGES 153**
Personnages entre les Aventures 153
Personnages dans un Donjon 153
Une Rencontre Typique de Personnage 154
Exemple de Rencontres de Personnages 155

**QU'EST CE QUE LE JEU DE RÔLE ? 156**
La Séquence de Tour 156
Les Guerriers Combattent-ils ? 156
La Maître de Jeu 156
Décrire l'Aventure 156
L'Environnement des Joueurs 156
Déplacer les Figurines 157
Tests de Caractéristiques 157
Tests de Force 157
Tests d'Initiative 157
Tests de Caractéristiques Modifiés 158
Situations Différentes 158
Guerriers Différents 158
Modificateurs en Fonction de la Difficulté 158
Degrés de Réussite et d'Echec 159
Echec Catastrophique 159
Chance et Tests 159
Tests de Caractéristiques Multiples 159
Entraide Mutuelle 160
Volonté — Une Nouvelle Caractéristique 160
Nouvelles Actions 160
Réagir 167
Contrôler les Tests 168
Personnification des Guerriers 168
Actions Privilégiées 168
Limites 168
Improvisation 168

**CREER DES AVENTURES 169**

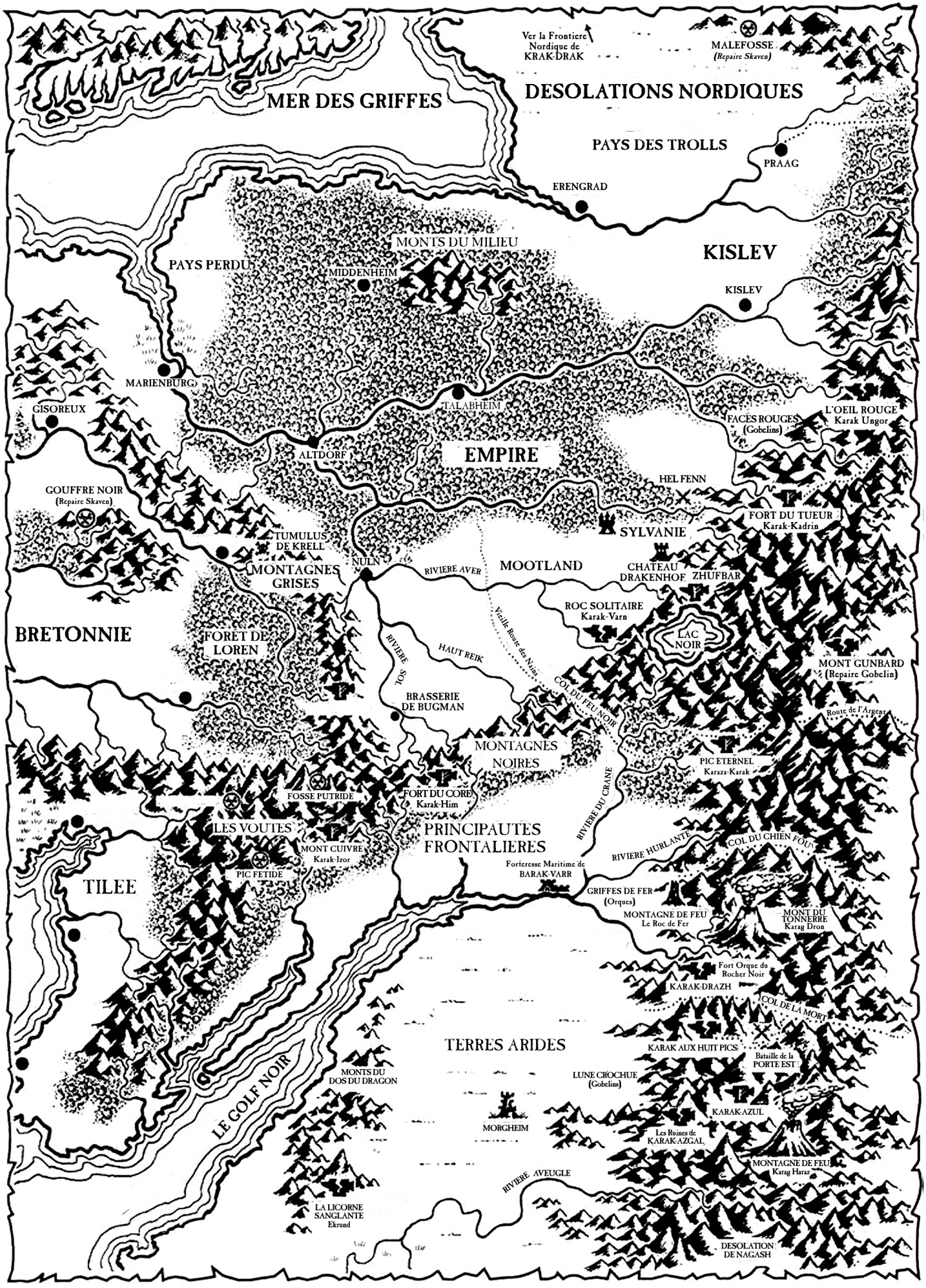
**UN NOUVEAU PERSONNAGE – LE TUEUR DE TROLLS 172**



**UNE AVENTURE COMPLETE – MORT SOUS KARAK AZGAL 177**

**FICHE AVANCEE D'AVENTURE 192**


NAGGAROTH
TERRE DES
ELFES NOIRS
ROYAUMES DU CHAOS
TERRES
INEXPLOREES
LE VIEUX
MONDE
LES
TERRES
SOMBRES
ARABIE
VERS
CATHAY
ROYAUMES
ELFIQUES
D'ULTHUAN
TERRES
DU SUD
LUSTRIE
MONDE DE WARHAMMER
MER DU
CHAOS
L'ANGUILLE
COURONNE
MOUSILLON
BORDELEAUX
POINTE
SAUVAGE
BILBALI
BRIONNE
ESTALIE
MAGRITTA
SKARROC
TOBARO
GRAND OCEAN
OCCIDENTAL
MER DE
TILEE
POINTE
DES FOUS
DETROIT DES PIRATES
SARTOSA
LE VIEUX MONDE
0
200
400
600
800
KM


Ver la Frontiere Nordique de KRAK-DRAK
MALEFOSSE (Repaire Skaven)
DESOLATIONS NORDIQUES
MER DES GRIFFES
PAYS DES TROLLS
PRAAG
ERENGRAD
MONTS DU MILIEU
KISLEV
PAYS PERDU
MIDDENHEIM
KISLEV
MARIENBURG
GISOREUX
TALABHEIM
FACES ROUGES (Gobelins)
L'OEIL ROUGE Karak Ungor
ALTDORF
EMPIRE
HEL FENN
GOUFFRE NOIR (Repaire Skaven)
FORT DU TUEUR Karak-Kadrin
SYLVANIE
TUMULUS DE KRELL
MONTAGNES GRISES
NULN
RIVIERE AVER
MOOTLAND
CHATEAU DRAKENHOF
ZHUFBAR
ROC SOLITAIRE Karak-Varn
BRETONNIE
FORET DE LOREN
RIVIERE SOL
HAUT REIK
Vieille Route des Nains
LAC NOIR
COL DU FEU NOIR
MONT GUNBARD (Repaire Gobelin)
Route de l'Argent
BRASSERIE DE BUGMAN
MONTAGNES NOIRES
PIC ETERNEL Karaza-Karak
FOSSE PUTRIDE
FORT DU CORE Karak-Him
RIVIERE DU CRANE
LES VOUTES
PRINCIPAUTES FRONTALIERES
COL DU CHIEN FOU
RIVIERE HURLANTE
MONT CUIVRE Karak-Izor
PIC FETIDE
Forteresse Maritime de BARAK-VARR
TILEE
GRIFFES DE FER (Orques)
MONTAGNE DE FEU Le Roc de Fer
MONT DU TONNERRE Karag Dron
Fort Orque du Rocher Noir
KARAK-DRAZH
COL DE LA MORT
TERRES ARIDES
KARAK AUX HUIT PICS
Bataille de la PORTE EST
MONTS DU DOS DU DRAGON
LUNE CROCHUE (Gobelins)
LE GOLF NOIR
KARAK-AZUL
MORGHEIM
Les Ruines de KARAK-AZGAL
MONTAGNE DE FEU Karag Haraz
RIVIERE AVEUGLE
LA LICORNE SANGLANTE Ekrund
DESOLATION DE NAGASH

# • PREMIERE PARTIE •

*Les Règles Avancées vous font pénétrer dans le monde de Warhammer, une terre périlleuse infestée de monstres et peuplée de héros. Cette partie des règles vous fournit tout ce qui est nécessaire pour lier entre elles vos aventures, qui deviendront alors les épisodes de la fabuleuse saga de vos héros.*

*A partir de maintenant, vos guerriers entreprendront des voyages semés d'embûches pour rejoindre la civilisation après leurs quêtes. Ils pourront visiter des villes prospères, dépenser leur or en armures, en équipement ou en divers objets magiques. Ils rencontreront des alliés ou des ennemis imprévus sur leur route, prêts à les aider ou, bien plus vraisemblablement, à les délester de toutes leurs possessions.*

*Au long de leurs aventures sur le chemin de la fortune et de la gloire, les guerriers affronteront toutes sortes de créatures maléfiques dans les sombres cavernes du monde de Warhammer.*

# •PARTIE LIEES•

***Cette partie des règles introduit un nouveau concept : celui de conserver un guerrier et de l'emmener à travers une série d'aventures afin qu'il puisse garder les trésors et objets qu'il trouve et qu'il ait la possibilité d'accumuler de l'or. Il vous faudra désormais faire très attention à votre guerrier car le perdre signifie recommencer à zéro avec un tout nouveau personnage, tous les avantages obtenus précédemment étant annulés.***

Jusque ici, chaque partie de Warhammer Quest constituait un jeu à part entière, avec son début, où vous choisissiez votre guerrier, son développement, où les personnages descendaient dans les entrailles de la terre, et sa fin, où ils atteignaient la pièce objectif et terminaient l'aventure.

Même si ceci est amusant, jouer un guerrier différent à chaque partie vous fait manquer un aspect intéressant du jeu : l'identification à un guerrier précis qui devient votre personnage à vous. Lors d'une bonne partie de Warhammer Quest, vous aurez souvent l'impression que votre guerrier prend vie et effectue ses actions naturellement sans même que vous ayez à y réfléchir.

Maintenant que vous avez joué un certain nombre de parties, vous avez bien en tête les différences entre les guerriers et savez probablement lequel d'entre eux vous préférez jouer.

## · POURQUOI CONSERVER UN GUERRIER ? ·

Imaginez un groupe de guerriers. Lors de leur rencontre, ils sont suspicieux les uns envers les autres, incapables de savoir si l'un d'eux ne va pas tourner les talons au premier danger. Plus tard, après avoir exploré, ensemble un certain nombre de repaires, ils deviennent une équipe soudée, confiante dans la loyauté et les compétences de chacun. Hélas, lors de la septième aventure, l'un d'eux trouve la mort. Les survivants sont emplis de chagrin car leur ami fidèle ne combattra plus à leurs côtés. Alors un nouveau guerrier se joint au groupe pour la huitième aventure. Les autres se méfient de lui comme ils se méfiaient les un des autres au moment de la formation du groupe, mais, cette fois, il est le seul étranger dans l'équipe.

Les parties de Warhammer Quest que vous avez jouées jusqu'à présent ressemblent toutes à une première aventure, où chacun est un inconnu pour les autres. En effet, chaque partie mettait en scène un nouveau groupe de guerriers.

Même si la composition du groupe restait la même, un Barbare, un Elfe, un Sorcier et un Nain, les personnages étaient sensés être différents à chaque fois.



En conservant votre guerrier d'aventure en aventure, vous réussirez à créer une équipe soudée dont la coordination améliorera vos chances de succès dans l'exploration des noirs donjons du monde de Warhammer. Si, par exemple, le Barbare est votre personnage favori, donnez- lui un nom et jouez-le dans chaque aventure au lieu d'utiliser un nouveau Barbare à chaque fois.

### NOMMER VOTRE GUERRIER

Si vous décidez de conserver votre guerrier, il est important que vous ne considériez plus que vous jouez non pas "un Barbare" mais le même Barbare à chaque fois. Pour mieux vous identifier à votre guerrier, nous vous suggérons de lui donner un nom. Au fil des parties, chaque personnage forgera sa personnalité et vous parlerez bientôt de la défense héroïque de l'idole de pierre par Ulric l'Ecarlate plutôt que des exploits d'un barbare anonyme.

| BARBARE | NAIN | ELFE | SORCIER |
|---|---|---|---|
| Ulfric Peau d'Ours | Gotrek Gurnisson | Calédor des Dragons | Calacazar Main de Feu |
| Ragnar le Roc | Skaggi Longuebarbe | Téthlis Arc de Frêne | Wulfhir le Vert |
| Wulf le Furieux | Mungrun le Marteau | Aenarion Vivelame | Alrik Blanc Manteau |
| Thorval à la Hache | Thorgrim Tête Dure | Corandel de Tiranoc | Balthazar le Merveilleux |
| Ghankar de Norsca | Gummli le Tonnerre | Aethis Cherche-Coeur | Dieter le Ténébreux |
| Skelf Tueur de Loups | Hengist Poing d'Acier | Unthwé l'Agile | Magnus le Rouge |
| Cromm | Rorek Barbe-Torte | Talion Grand Aigle | Solkan Fléau des Orques |

Le tableau donne quelques exemples de noms. Ces noms ne sont bien sûr que des suggestions et vous êtes parfaitement libre de nommer votre personnage comme bon vous semble.

## LE GROUPE

Lorsque tous les joueurs ont décidé de garder le même guerrier d'une partie à l'autre, vous créez un groupe fonctionnant en équipe. Votre groupe peut, par exemple, être composé d'Ulfric le Barbare, de l'Elfe Unthwé, du Sorcier Calcazar et du Nain Grunsonn. A chaque fois que les quatre joueurs entameront une partie, le même groupe de guerriers commencera une aventure.

Maintenant que les guerriers forment un groupe stable partageant toutes les aventures, il vous faut trouver un nom pour ce groupe. Si les aventuriers ne se nomment pas eux mêmes, leur équipe acquerra de toute façon un surnom à mesure que sa réputation grandira. Vous pouvez utiliser l'un des noms de groupes cités dessous ou inventer le votre.

Voici quelques groupes de guerriers célèbres à travers tout le monde de Warhammer :

### Les Maraudeurs de Grunnson

Un groupe particulièrement coriace, mené par Grimcrag Grunnsonn, fils d'Ungrun Grunnsonn le Sévère. Les Maraudeurs ont juré d'égorger chaque orque et gobelin présent dans les ruines de Karak Azgal.

### Le 75ème de Vannheim

Siegfried Vannheim est un ex-capitaine de mercenaires de grand renom. Son régiment, qui s'illustra sur de nombreux champs de bataille, s'appelait le 75ème de Vannheim. Un jour, Vannheim réalisa que les trésors enfouis dans les donjons étaient plus importants que les butins ramassés au cours des campagnes et le 75ème partit à l'aventure !

Nombre de guerriers disent appartenir au 75ème de Vannheim : ils portent tous un foulard jaune et un aigle tatoué sur le bras droit.

### La Main de la Mort

Cette bande de guerriers résolus cherche à détruire tous les serviteurs du Chaos et des dieux ténébreux, y compris les orques, les gobelins, les trolls et les elfes noirs.

Ils descendent régulièrement dans les profondeurs de la terre pour accomplir leur macabre devoir (et en profiter pour ramener quelques trésors).

Pour entrer dans la Main de la Mort, un guerrier doit être le dernier survivant d'une famille massacrée par l'un des ennemis jurés du groupe. Chaque membre possède un talisman représentant un crâne et une faux.

### La Compagnie de Lumière

Composée au départ de guerriers hauts elfes voués à la traque du mal dans les Terres Sombres et les Désolations du Chaos, la Compagnie de Lumière est maintenant ouverte à des guerriers d'autres races partageant le même objectif. Son emblème est un éclair doré sur fond rouge.

### Autres...

D'autres groupes moins célèbres sont :

Les Loups de Ragnar : Une bande de mercenaires nordiques.

Les Damnés de Dargan : Un ramassis de criminels évadés et d'assassins motivés uniquement par l'appât du gain.

La Fraternité de l'OEil Vengeur : Un groupe de guerriers cherchant à affaiblir les forces du mal en détruisant leurs temples souterrains. Ils sont 12 et ne recrutent un nouveau membre que lorsque l'un d'eux trouve la mort.

Les Libérateurs de Sascar : Des chasseurs de prime durs à cuire, basés dans l'Empire. Toutes les races y sont les bienvenues. Beaucoup de ces groupes ont, leur notoriété grandissant, considérablement accru leurs effectifs depuis leur création. Ils sont maintenant en position d'aider les guerriers débutants en leur apprenant les ficelles du métier pour un prix raisonnable. Les bandes les plus importantes ont même établi un réseau de guildes possédant des bureaux dans les grandes villes car leurs membres se comptent par centaines.

Quel que soit l'effectif que compte un groupe, il est rare que tous partent en même temps vers la même aventure. Dans la majorité des cas, les groupes opèrent par équipes de quatre.

## COMPOSITION DU GROUPE

Pour préserver un bon équilibre entre les différentes compétences des guerriers, le groupe idéal se compose d'un Barbare, d'un Elfe, d'un Sorcier et d'un Nain.

## LEADER DU GROUPE

Une fois que vous avez créé votre équipe de guerriers qui combattront dorénavant ensemble, les membres de celle- ci assumeront chacun leur tour le rôle de leader.

Au début de chaque aventure, avant même de placer vos guerriers dans la première section de donjon, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui sera le leader du groupe lors de cette aventure.



Le guerrier ainsi déterminé gagnera tous les avantages du leader : il sera placé en premier, se déplacera le premier pour explorer, portera la lanterne et décidera quel guerrier obtiendra la prochaine carte de trésor.

Au début de la prochaine aventure, vous pourrez de nouveau tirer au hasard un pion pour déterminer le nouveau leader ou passer le titre au joueur assis à la gauche du précédent. Si tous les joueurs sont d'accord, le leader peut aussi le rester le même que lors de la dernière aventure.

# · CAMPAGNES ·

Une fois que les guerriers ont fini leur aventure en localisant la pièce objectif et en résolvant l'épreuve qu'elle propose, ils peuvent voyager vers la civilisation pour dépenser l'or qu'ils ont amassé. Les règles concernant les villes et villages et ce que vos guerriers peuvent y faire sont détaillées dans les prochains chapitres de ce livre.

A partir de maintenant, chaque aventure ne se limite plus à l'exploration de cavernes ou de repaires de monstres mais inclut également le voyage pour retrouver la civilisation et le séjour en ville de vos guerriers. Une aventure se déroule maintenant entre le moment où vos guerriers entrent dans un donjon et le moment où ils entrent dans le donjon suivant.

Une fois que vous avez commencé à lier ainsi les aventures, vous jouez une campagne de Warhammer Quest. Vos guerriers terminent une exploration, se rendent dans une ville en utilisant des tableaux pour déterminer ce qui leur arrive en chemin, dépensent leur or puis se rendent au prochain donjon pour affronter de nouveaux dangers et gagner de nouveaux trésors.

# · GARDER SON GUERRIER ·

Lorsque vous créez un guerrier que vous avez l'intention de garder, le processus est le même que lors des parties sans lien entre elles : choisissez votre type de personnage, déterminez le nombre de points de vie dont il dispose, donnez-lui un nom, etc.

Gardez comme d'habitude une copie de la fiche d'aventure de votre guerrier. Après chaque partie, mettez cette fiche à jour et rangez-la soigneusement afin de pouvoir l'utiliser lors de la prochaine aventure à laquelle votre guerrier prendra part. Au fil des aventures, vous aurez peut-être besoin de place supplémentaire sur votre fiche, c'est pourquoi vous en trouverez une de format plus important à la fin de ce livre : photocopiez-la et utilisez-la lors de votre campagne de Warhammer Quest.

Ce qui se passe lorsque l'on garde son guerrier d'une partie à l'autre, c'est que les aventures sont reliées entre elles comme une sorte d'histoire, retraçant la carrière de chaque guerrier jusqu'à ce jour.

## POINTS DE VIE

Avant de commencer la première aventure d'un nouveau guerrier, vous devez déterminer au dé le nombre de points de vie qu'il possède. Le guerrier aura toujours ce nombre de points de vie au début de chaque aventure suivante, ne relancez pas le dé avant chaque donjon. Si le guerrier n'a plus tous ses points de vie à la fin d'une aventure, il en récupérera l'intégralité au début de la suivante.

### Perte d'un Guerrier

Si votre guerrier tombe à 0 points de vie et n'est pas ressuscité à l'aide d'un sort ou d'une potion avant la fin du tour, il est mort et définitivement éliminé du jeu. Tous ses objets et son or disparaissent avec lui et, la prochaine fois que le groupe partira en aventure, il devra inclure un nouveau membre pour remplacer le guerrier décédé.

## EQUIPEMENT SPECIAL

Le seul article d'équipement spécial que le groupe garde de partie en partie est la lanterne du Barbare. La potion de soins de l'Elfe et le parchemin de Main de Mort du Sorcier disparaissent pour de bon une fois utilisés. De même, si la corde du nain se rompt, elle ne pourra plus être utilisée à l'avenir.

## LE SORCIER ET SES SORTS

Le Sorcier garde à chaque aventure les sorts qu'il a reçu au moment de la création des personnages. Il a passé des années à l'étude de ces sorts et ils sont gravés à jamais dans son esprit. Au début de chaque partie à laquelle le sorcier participe, le joueur prend les mêmes cartes de sorts. Notez ces sorts sur la fiche d'aventure du Sorcier afin de ne pas les oublier.

### Pions de Pouvoir

La première fois que vous faites entrer en jeu un nouveau sorcier, vous déterminez au dé le nombre de pions de pouvoir dont il dispose. Au début de chaque nouvelle aventure à laquelle le Sorcier participe, donnez-lui le même nombre de pions de pouvoir.

## TRESORS

Dans les parties que vous avez jouées jusqu'à présent, les guerriers ont trouvé des trésors et de l'équipement lors de leurs aventures souterraines et les ont utilisés aux moments où le besoin s'en faisait sentir. Comme chaque partie était indépendante des autres, les trésors retournaient dans la boîte à la fin de chaque jeu, il n'y avait aucune raison de les garder.

Maintenant que les mêmes guerriers sont les héros d'une suite d'aventure, ils peuvent garder les trésors qu'ils trouvent et en disposer lors des prochaines aventures s'ils ne les ont pas utilisés. Ceci veut dire qu'un guerrier peut commencer une partie avec tout ce qu'il a obtenu lors de ses quêtes précédentes, sauf ce qu'il a déjà utilisé.

Les objets que les guerriers ont obtenus lors de leurs aventures précédentes sont à eux et doivent être retirés du paquet des cartes de trésors avant le début du jeu. Ces objets ne comptent pas dans le total possédé par les guerriers au moment du partage des nouveaux trésors. La règle veut que les trésors obtenus par un guerrier lors d'aventures précédentes soient sa propriété et que les trésors trouvés pendant l'aventure en cours soient partagés équitablement.

Au cours d'une campagne, les guerriers obtiendront inévitablement un nombre grandissant d'armes magiques, d'armures, de potions et de parchemins. Le problème risquant de résulter de cette situation est l'épuisement du paquet de cartes de trésors. Si ceci se produit, notez tous les objets que possède chaque guerrier et remélangez toutes les cartes de trésors pour faire un nouveau paquet. De nouvelles cartes de trésors seront bientôt disponibles pour enrichir le paquet de cette boîte.

Vous aurez sans doute remarqué que certains objets peuvent être utilisés plus d'une fois. La carte "Serre de Mort" porte, par exemple, la mention "une utilisation par aventure" : vous l'utilisiez donc une seule fois avant de la défausser ; maintenant, vous pouvez garder cet objet pour l'utiliser de nouveau dans les prochains donjons que vous visiterez.

## EQUIPEMENT ET OR

Lors de vos précédentes parties de Warhammer Quest, l'or que les guerriers trouvaient dans le donjon n'avait d'autre utilité que de déterminer lesquels d'entre eux s'étaient les mieux débrouillés.

Maintenant, l'or gagné par les aventuriers peut être dépensé en équipement dans les villes que les guerriers visitent après chaque donjon. Pour devenir plus riches, ils peuvent aussi vendre les cartes de trésors qu'ils n'ont pas l'intention de garder, la valeur en or de chaque objet est inscrite sur sa carte.

Les guerriers peuvent aussi se vendre ou s'échanger des cartes de trésors entre eux. La valeur indiquée sur chaque carte est précise et équilibrée mais les joueurs peuvent pratiquer entre eux les prix qu'ils désirent.

Maintenant que vous gardez le même guerrier d'aventure en aventure, il est très important que vous teniez à jour le total d'or dont il dispose : si vous oubliez combien votre personnage possède, vous ne pourrez pas savoir combien il peut dépenser dans les villes.



*Gobelin des forêt*



## · GUERISON DES GUERRIERS ·

Jusqu'à présent, le seul moyen de guérir un guerrier était la magie, qu'il s'agisse d'un sort de guérison ou d'un objet magique de soins, une potion, par exemple.

Ces règles avancées permettent aux guerriers d'acheter des objets de soins non magiques tels des bandages ou certaines provisions (le pain de voyage elfique ou le pain de pierre nain). Ces objets sont moins efficaces que les potions et autres soins magiques mais ils ont le mérite d'accroître quand même les chances de survie de vos héros. Les règles pour l'achat et le prix de ces objets sont données au chapitre “Villes”.

### GUERRIERS VALIDES

Un guerrier qui porte un objet de soins et qui est encore debout peut utiliser cet objet pour se soigner au moment où il le désire. Un guerrier valide peut aussi transmettre un objet à un autre guerrier valide afin que ce dernier se soigne. Notez que certains articles ne sont pas efficaces pour tous les guerriers : seuls les nains, par exemple, peuvent utiliser le pain de pierre.

### GUERRIERS INCONSCIENTS

Dans les règles de base, un guerrier réduit à 0 Points de Vie doit être soigné avant la fin du tour ou perdre la vie. Lorsque vous utilisez les objets de soins non magiques, cette règle s'applique toujours mais, en plus, un guerrier à 0 Points de Vie est trop faible pour pouvoir se soigner avec autre chose qu'une potion ou un autre objet de soins magique.

Pour pouvoir soigner un guerrier à 0 Points de Vie, l'un de ses compagnons doit lui administrer des soins. Il doit se trouver dans une case adjacente à celle du blessé et être en possession d'un ou plusieurs objets de soins (bandages, etc). Pour chaque objet qu'il utilise, le guerrier lance un D6. Sur un résultat de 1 à 3, sa tentative est un échec et son objet de soin est perdu. Sur un résultat de 4 à 6, c'est une réussite et le blessé gagne le bénéfice de l'objet utilisé.

Le guerrier qui offre son assistance ne peut pas utiliser d'objets porté par le blessé car son état est trop grave pour que l'on puisse prendre le temps de le fouiller.

Bien entendu, le Sorcier peut utiliser des sorts pour guérir un blessé à tout moment, à condition qu'il ait assez de Points de Pouvoir pour le faire.

Une fois qu'un guerrier a récupéré au moins 1 Point de Vie, il se remet rapidement sur pieds et peut alors utiliser ses propres objets pour se soigner.

## · ET ENSUITE? ·

En conservant vos guerriers de jeu en jeu, en les voyant acquérir de nouveaux objets, des trésors et de l'or, votre campagne de Warhammer Quest s'animera d'une vie propre, racontant la saga d'une bande de hardis aventuriers relevant défi après défi dans les donjons du monde de Warhammer.

La meilleure façon d'entreprendre votre première campagne de Warhammer Quest consiste à rejouer tous les donjons du livret d'aventures en gardant les mêmes guerriers. Vous pouvez également lire le chapitre "Créez vos Aventures" et inventer votre propre campagne.

Même si vous gardez le même guerrier dans toute la campagne, rien ne vous empêche d'avoir plusieurs personnages. Chaque joueur peut avoir deux guerriers appartenant à deux groupes différents. Le premier est par exemple constitué d'Ulfric, Grunsonn, Unthwé et Calcazar, l'autre de Ragnar le Barbare, Thomgrim le Nain, Erion l'Elfe et Manteau-Rouge le sorcier. Décidez à chaque fois que vous allez entamer une nouvelle aventure quel est le groupe qui va descendre dans les profondeurs de la terre. Admettons que dans le premier groupe, votre guerrier soit le Barbare Ulfric et que dans le second vous jouiez le Sorcier Manteau-Rouge, c'est à vous de décider si vous voulez jouer cette expédition en temps que Barbare ou Sorcier et, selon la décision de la majorité des joueurs, vous utiliserez un groupe ou l'autre. Chaque joueur peut ainsi avoir une véritable "écurie" de guerriers, chacun faisant partie d'un groupe spécifique et accumulant ses propres trésors.



Pour donner réellement vie à votre guerrier, choisissez parmi l'immense gamme Citadel, une figurine qui correspond exactement à la manière dont vous voyez votre personnage Une fois peinte, cette figurine donnera du caractère à vos parties, les autres joueurs reconnaîtront tout de suite Manteau-Rouge le Sorcier et s'étonneront si quelqu'un utilise une figurine différente pour représenter le même guerrier d'une partie à l’autre.

Si par malheur votre guerrier venait à rencontrer son destin, il vous faudrait bien sûr retirer sa figurine du jeu. Le plus intéressant dans le fait de conserver un même personnage de partie en partie reste la façon dont il évolue, gagnant des compétences, des points de vie, un meilleur profil et affrontant des créatures toujours plus puissantes. Le reste de ce livre explique comment tout cela fonctionne.

# •ENTRE DEUX AVENTURES•

***Ce chapitre des Règles Avancées revient sur ce que font les aventuriers entre deux explorations des donjons souterrains du monde de Warhammer. Comment survivent-ils ? Comment retrouvent-ils la civilisation lorsqu'ils s'échappent des grottes et repaires des monstres ? Sont-ils bien reçus ou évités comme des parias dans les villes qu'ils visitent ? Voyagent-ils tranquillement ou sous la constante menace de nombreux dangers ?***

Bien qu'il soit au-delà de Warhammer Quest de faire jouer un voyage qui peut prendre plusieurs semaines aux aventuriers, les règles et les tableaux de ce chapitre donnent une bonne représentation des obstacles et des dangers que les guerriers doivent surmonter lorsqu'ils retournent vers la civilisation.

Ce chapitre considère également les événements qui peuvent survenir lorsque les guerriers ont atteint leur destination. Bien qu'ils ne soient pas essentiels à vos parties de Warhammer Quest, les tableaux suivants étoffent l'histoire des guerriers et créent des récits excitants qui serviront de toile de fond à leurs aventures.

Une fois que vous avez trouvé la pièce objectif et terminé votre partie de Warhammer Quest, vous pouvez utiliser les règles de ce chapitre pour déterminer ce qui arrive aux guerriers avant qu'ils n'explorent un nouveau réseau de grottes et de cavernes.

## · VOYAGER ·

Entre les aventures, les guerriers voudront certainement dépenser une partie de l'or qu'ils ont trouvé. Il existe de nombreuses choses disponibles s'ils ont assez d'argent : de meilleures armes ou armures, des équipements ou des objets spéciaux qu'ils pourront utiliser dans leur prochaine aventure.

Cependant, le Vieux Monde est vaste et il ne sera pas toujours possible pour les guerriers de trouver ce qu'ils veulent. Beaucoup des donjons que les aventuriers explorent se trouvent au bord du Vieux Monde, où les grandes villes sont rares. Dans ces régions, les guerriers auront déjà de la chance s'ils trouvent où passer la nuit et il n'y a absolument aucune possibilité de trouver une bonne armure à vendre.

Si ce que les guerriers veulent acheter n'est pas disponible là où ils sont, ils doivent faire un choix. Soit ils vont vers la ville la plus proche, soit ils se débrouillent avec ce qui est disponible sur place. Ce choix sera souvent influencé par le délai accordé pour leur mission. S'ils ont cinq jours pour trouver l'Epée de Justice à temps pour pouvoir livrer bataille contre les ennemis de l'Empire, il n'est guère raisonnable de passer deux semaines à traverser forêts et montagnes pour se rendre dans une ville et pouvoir y acheter de nouvelles flèches.

De plus, voyager dans le Vieux Monde présente des dangers. Plus le voyage est long, plus il y a de chances que quelque chose de désagréable arrive aux guerriers.

Toute cette séquence “entre les parties” est résolue en utilisant les tableaux des pages suivantes. Il n'y a pas de plateau de jeu pour cette partie de la campagne et les figurines ne sont pas utilisées. Les tableaux sont conçus pour apporter un contexte et une continuité aux aventures et soulignent que les donjons ne sont qu'une petite partie des terribles périls du Vieux Monde.

Une fois que vous connaissez la distance jusqu'à la



destination des guerriers, vous pouvez déterminer le temps nécessaire pour l'atteindre et ce à quoi ils s'exposent en chemin. Vous constaterez rapidement que si les guerriers parcourent tout le chemin jusqu'à une ville lointaine pour dépenser leur or de meilleure façon, le voyage sera très périlleux et ils pourront rencontrer toutes sortes de dangers sur leur route.

### JUSQU'OU LES GUERRIERS VOYAGENT-ILS ?

Avant que les guerriers ne puissent dépenser leur or, les joueurs doivent décider du lieu où ils vont et déterminer la distance qui les sépare de leur destination. Les donjons où les aventuriers vivent leurs aventures sont presque toujours situés dans des zones désolées, à des lieues des endroits habités que les guerriers peuvent vouloir visiter.

Le Tableau de Voyage ci-dessous montre la distance qui sépare le site de l'aventure des plus proches villages, villes ou cités. Cette distance est représentée par un nombre de semaines de voyage, chaque semaine présentant un nombre donné de hasards.

**TABLEAU DE VOYAGE**

| Destination des guerriers | Durée du Voyage | Jets de Hasards |
|---|---|---|
| Village | 2 semaines | 2 |
| Ville | 4 semaines | 4 |
| Cité | 6 semaines | 6 |

Lorsque les guerriers ont fini une aventure, les joueurs doivent décider si leur groupe va se rendre dans un village, une ville ou une cité. Le Tableau de Voyage donne le temps nécessaire aux guerriers pour accomplir le voyage et le nombre de hasards qu'ils rencontrent. Par exemple, si les guerriers se rendent dans une ville, il leur faut quatre semaines pour couvrir la distance et vous devez effectuer quatre jets de hasards pour le groupe.

### SE RENDRE AU SITE DE L'AVENTURE

A moins que le contraire ne soit spécifié par les règles de l'aventure, le temps de trajet et les hasards ne s'appliquent que lorsqu'on se rend du site d'une aventure vers la civilisation. Quand les guerriers quittent une ville pour leur prochaine aventure, ils n'utilisent pas les règles de ce chapitre pour le voyage car le trajet des guerriers jusqu’au



site de l'aventure est programmé à l'avance, alors qu'ils n'ont pas la moindre idée de l'endroit où ils émergeront une fois l'aventure terminée.

Par exemple, les guerriers peuvent commencer une aventure dans une caverne se trouvant à quelques lieues seulement des portes de la ville. Leur premier voyage est donc tranquille et rapide. Puis ils descendent dans les sombres profondeurs, traversent des souterrains, rencontrent des monstres et trouvent des trésors. Une fois l'aventure terminée et tous les monstres tués, les guerriers peuvent errer plusieurs jours à rechercher une sortie. Quand enfin ils sortent, ils peuvent se retrouver de l'autre côté d'une chaîne de montagnes, dans des terres complètement inconnues. Les guerriers ont alors la tâche délicate de retourner à la civilisation en traversant des zones désolées et hostiles. Le Tableau des Hasards représente ce dangereux voyage vers la sécurité.

## · TABLEAU DES HASARDS ·

Une fois que vous savez combien de hasards les guerriers vont rencontrer en route vers leur destination, vous devez effectuer autant de jet de dés sur le Tableau des Hasards.

Il est important de noter que les hasards sont déterminés pour le groupe entier, non pas pour chacun des aventuriers. Les joueurs lancent chacun leur tour pour chaque semaine.

Alors que les guerriers accomplissent leur périple, un des joueurs doit noter le nombre de semaines passées. De cette façon, vous pourrez toujours déterminer le chemin qu'il reste aux aventuriers à parcourir, et combien de hasards il leur faut encore rencontrer ! Si vous perdez le compte, les guerriers se sont perdus, et vous devez recommencer tout le voyage.

Pour déterminer quels hasards les guerriers affrontent :

1. Décidez du type d'agglomération où se rendent les guerriers: un village, une ville ou une cité.

2. Consultez le Tableau de Voyage de la page précédente pour voir le nombre de semaines que va prendre le voyage et combien de jets de hasards vous devez effectuer.

3. Pour chaque hasard, lancez 2D6 sur le Tableau des Hasards, mais au lieu d'ajouter les résultats, considérez le premier dé comme celui des dizaines et le second comme celui des unités.

   Par exemple, si le premier dé est un 2 et le second un 1, le résultat est 21. En vous référant au n°21 du Tableau des Hasards, vous pouvez voir que les aventuriers sont pris dans une tornade. Pour plus de simplicité, nous appelons ce procédé "lancer de D66", même si évidemment, il n'existe pas de dé à 66 faces!

4. Une fois que vous avez lancé le nombre approprié de fois sur le Tableau des Hasards, le voyage des guerriers est terminé et ils ont atteint leur destination.

### TEMPS DE VOYAGE SUPPLEMENTAIRE

Pour chaque semaine de voyage, les guerriers rencontrent un hasard. Cependant, certains hasards rallongent la durée du voyage, augmentant ainsi le nombre de hasards devant être lancés. Si cela est le cas, pour chaque semaine ajoutée au temps de voyage, faites un autre jet sur le Tableau des Hasards.

### ANIMAUX, ATTELAGES ET VOYAGE

Si chaque guerrier a un mode différent de transport, il peuvent atteindre leur destination à des moments différents. Par exemple, si un des guerriers est à cheval et le reste à pied, le guerrier à cheval mettra quatre semaines pour atteindre sa destination alors que les autres mettront six semaines. Par conséquent, pour les deux dernières semaines du voyage, tous les jets sur le Tableau des Hasards ne s'appliqueront qu'aux guerriers à pied. Le guerrier à cheval attend à l'extérieur de la ville et n'est donc pas affecté par les hasards. Notez cependant que comme il est maintenant aux portes de la ville, il doit payer certains frais (voir le chapitre Villes) jusqu'à ce que ses compagnons arrivent.

Il peut arriver qu'un ou plusieurs guerrier atteignent leur destination en avance alors que les autres guerriers se sont arrêtés prématurément dans une autre ville par le fait d'un hasard. Dans ce cas, les visites des deux groupes sont résolues séparément. Au début de la prochaine aventure, ils se retrouvent selon un plan prévu pour de tels cas.

## · LA FIN DU VOYAGE ·

Quel que soit le nombre de hasards que vous devez lancer, dès que la description d'un hasard annonce que les guerriers sont arrivés quelque part, leur voyage est terminé. Si les guerriers se rendent vers une cité par exemple, le voyage prend six semaines et vous lancez donc six fois sur le Tableau des Hasards. Cependant, si le troisième hasard indique que les guerriers doivent stopper dans un village qu'ils ont rencontré, leur voyage est terminé et les trois hasards restants sont ignorés.

Ayant bravé les périls des voyages dans le Vieux Monde, les guerriers sont finalement arrivés à destination. Ils vont maintenant pouvoir chercher les objets dont ils pensent avoir besoin pour la prochaine aventure. Bien sûr, il n'y a aucune garantie pour que les objets désirés soient disponibles mais, généralement, plus la ville est grande, plus ils ont de chance de les trouver. Les règles d'achat et de vie dans une ville sont données au chapitre Villes.

# • HASARDS DE VOYAGE •

## 11 MASSACRE

Les guerriers voient un chariot en feu dans une clairière. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le meilleur résultat reconnaît les voyageurs tués comme étant de sa famille. L'un est encore capable de désigner qui a commis ce massacre. Lancez 1D6 :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Gobelins | 4 | Elfes Noirs |
| 2 | Skavens | 5 | Guerriers du Chaos |
| 3 | Orques | 6 | Hommes Bêtes |

Maintenant, le guerrier dont la famille a été massacrée Hait ce type de monstre (voir chapitre Psychologie). Notez-le sur sa fiche d'aventure. Chaque fois qu'il tue un de ces monstres, ce guerrier gagne 5 pièces d'or en plus de la Valeur en Or du monstre.

## 12 INCENDIE

Durant la nuit, un incendie ravage le camp. Le brasier est tel qu'il transforme l'or des guerriers en flaques de métal fondu. Lancez 1D6 pour chaque guerrier et consultez le tableau suivant :

1 L'or de votre guerrier a perdu toute forme. Il ne vaut désormais plus que la moitié de sa valeur d'origine

2-5 Par chance, l'or de votre guerrier n'a pas été touché, et il est toujours aussi riche, ou pauvre, qu'il était avant l'incendie.

6 L'or de votre guerrier est intact ! De plus, en fouillant le sol pour récupérer sa fortune, il trouve une gemme enfouie valant 1D6 x 50 pièces d'or.

## 13 CHAPELLE

Les guerriers aperçoivent une petite chapelle. Si vous le désirez, votre guerrier peut aller y prier ses dieux. Après que votre guerrier ait dépensé 20 pièces d'or en offrande, vous pouvez lancer 1 D6 sur le tableau suivant :

1-3 Les dieux n'écoutent pas et ignorent votre guerrier.

4-6 Votre guerrier a +1 Point de Vie à rajouter à ses Points de Vie d'origine. Cet ajout est permanent.

Chaque guerrier ne peut lancer qu'une seule fois avant de repartir.

## 14 SEISME

Le sol s'ouvre devant les guerriers, créant une crevasse infranchissable de plusieurs lieues de long. Les guerriers ont trois possibilités :

A) Abandonner tout espoir de trouver une ville, auquel cas ils doivent directement commencer une nouvelle aventure.

B) Retourner jusqu'au donjon qu'ils viennent de quitter et reprendre une nouvelle route en redémarrant de zéro.

C) Utiliser une corde qu'ils possèdent pour traverser le gouffre. S'ils traversent avec une corde, ils n'emportent pas leurs chevaux, attelages, etc. avec eux et doivent défausser la corde après avoir atteint l'autre bord.

## 15 ETRANGER

Les guerriers rencontrent un étranger qui leur demande où ils se rendent. Il leur indique qu'il va aussi dans cette direction, qu'il connaît un raccourci et qu'il donnera 40 pièces d'or à chaque guerrier pour pouvoir les rejoindre. Après tout, dit-il, il est plus sûr de voyager à plusieurs. Les guerriers doivent le laisser les rejoindre. Lancez 1D6 :

1-3 L'étranger ne connaît pas du tout le chemin et le groupe est rapidement perdu. Ajoutez 1D6 semaines à la durée du voyage. Il se confond cependant en excuses et donne 40 pièces d'or à chaque guerrier dès qu'ils atteignent leur destination.

4-5 Le raccourci de l'étranger n'est pas plus rapide. En atteignant la civilisation, les guerriers reçoivent chacun 40 pièces d'or.

6 L'étranger connaît parfaitement le chemin et fait gagner une semaine sur le voyage. En atteignant leur destination, il donne comme promis 40 pièces d'or à chaque guerrier.

## 16 CAMELOT

Les guerriers sont arrêtés par un camelot, un individu bizarre portant des frusques aux couleurs vives et des paniers en osier contenant ses marchandises. Il va de lieu en lieu tout en jouant de sa mince flûte. Les guerriers peuvent lui acheter:

**. Potion de Soins.** 50 pièces d'or. Soigne 1D6 blessures. Une utilisation.

**. Porte-Bonheur.** 50 pièces d'or. Un guerrier qui porte ce talisman peut refaire un jet de dé une fois par aventure.

**. Bracelet de Bronze.** 30 pièces d'or. Un guerrier qui porte cet objet peut ignorer 1 blessure durant un combat. Une seule utilisation, puis se brise.

**. Craie.** 20 pièces d'or. Un guerrier qui possède de la craie peut marquer l'itinéraire suivi et n'a donc pas besoin de lancer sur le tableau de fuite (du Livre d'Aventures) s'il veut quitter le donjon. Une seule utilisation.

**. Verroterie.** 20 pièces d'or. Si sur le chemin des guerriers, quelqu'un leur demande de l'or pour une raison quelconque, ils peuvent essayer de donner la verroterie à la place. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, les gens refusent et insistent pour avoir de l'or. Sur 4, 5 ou 6, ils acceptent la verroterie a la place de l'or. La verroterie n'est acceptée que par d'autres voyageurs, et ne peuvent jamais être utilisés comme paiement dans une ville.

Chaque guerrier peut acheter un maximum d'un objet de chaque catégorie, sauf la verroterie, qu'il est possible d'acheter en six exemplaires.

Une fois que les guerriers ont terminé leurs achats, le camelot disparaît dans les bois. Maintenant, lancez 1D6 pour chaque objet acheté. Sur un 1, l'objet est une vulgaire copie inutilisable. Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.

## 21 TORNADE

Une tornade s'abat sur le groupe des aventuriers. La tempête souffle avec violence sur le chemin de montagne que suivent les guerriers, comme si elle essayait de les balayer.

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui a obtenu le plus faible résultat consulte ce tableau pour déterminer ce qui lui arrive. Si deux guerriers ou plus obtiennent le même résultat, relancez ces dés jusqu'à ce que la victime de la tornade soit déterminée.

1 La tornade jette votre guerrier dans un ravin où il se brise les jambes. Il doit maintenant être transporté par les autres guerriers, ce qui rajoute une semaine au voyage. Dès que le groupe arrive à destination, le guerrier doit payer 100 pièces d'or pour être soigné. S'il n'en a pas les moyens, le médecin prend tout l'or qu'il possède plus un équipement ou trésor en paiement.

2 Accroché au rebord par le bout des doigts, votre guerrier ne parvient pas à rester en place qu'en laissant tomber son or dans le gouffre. Votre guerrier perd 5D6 x 50 pièces d'or (ou tout son or s'il en a moins).

3-6 Votre guerrier tient bon, mais son arme lui échappe des mains. Défaussez une des armes de votre guerrier.

## 22 SEMAINE TRANQUILLE

## 23 PESTE

Les guerriers arrivent dans une ville contaminée par la peste et toutes les routes, sauf celle par où les guerriers sont arrivés sont bloquées. Le voyage des guerriers est terminé, et ils doivent maintenant soit repartir directement vers un nouveau donjon soit s'arrêter et passer quelque temps ici.

Si les guerriers restent, utilisez les règles normales pour déterminer ce qu'ils font (voir le chapitre Villes), mais à chaque fois que vous faites un jet sur un tableau pour votre guerrier, lancez également 1D6 sur le tableau suivant :

1 Votre guerrier contracte la peste. Il a -1 en Force pour la durée du prochain donjon.

2 Votre guerrier contracte la peste. Il a -1 en Endurance pour la durée du prochain donjon.

3-6 Votre guerrier n'est pas affecté par la peste... pour le moment !

## 24 SEMAINE TRANQUILLE

## 25 PRISONNIER

Alors que les guerriers atteignent le sommet d'une colline, ils entendent des hommes en armes s'approcher. Se mettant à couvert, ils observent une bande de mercenaires qui s'approchent, traînant un homme à l'apparence cossue.

Les guerriers peuvent combattre les mercenaires et libérer le prisonnier ou laisser passer le groupe sans intervenir. Si les guerriers attaquent les mercenaires, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-2 Les mercenaires repoussent les guerriers et prennent une partie de leur or. Chaque guerrier perd 1D6 x 10 pièces d'or.

3-4 Les guerriers tuent les mercenaires après un long combat mais ceux-ci ont eu le temps de tuer leur prisonnier. En fouillant les cadavres, les guerriers récupèrent chacun 1D6 x 20 pièces d'or.

5-6 Les guerriers surclassent les mercenaires et libèrent le prisonnier. Ce dernier ne peut voyager très vite et, si les guerriers le prennent avec eux, ils doivent ajouter une semaine à leur voyage. Une fois à destination, il donne 100 pièces d'or à chaque guerrier pour l'avoir sauvé.

## 26 INVITES

Les guerriers arrivent dans un petit hameau en plein milieu de festivités, qu'ils sont invités à partager — On leur offre un abondant repas bien arrosé, et ils passent une soirée très agréable.

Au matin, ils se sentent obligés d'offrir de l'or pour l'hospitalité qu'ils ont reçue. Chaque guerrier lance 1D6. Celui qui obtient le plus petit résultat doit payer les villageois d'1D6 x 20 pièces d'or. Si deux guerriers ou plus obtiennent le même résultat, relancez les dés jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit désigné pour payer l'addition !

## 31 SORCIERE

Au fond d'un ravin, les guerriers aperçoivent l'entrée d'une sombre caverne. C'est ici que vit une mégère qui prétend être une sorcière.

Chaque guerrier doit payer 1D6 x 10 pièces d'or pour avoir une potion (lancez séparément pour chaque potion) et doit la boire immédiatement. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

1 Le guerrier tombe inconscient, tordu de douleur sous l'effet d'un feu intérieur. Lorsqu'il s'éveille, il se sent étrangement faible. Il a -1 en Endurance pour toute la durée de la prochaine aventure.

2-4 La potion réchauffe le coeur de votre guerrier. Il gagne de façon permanente 1 Point de Vie à rajouter à son score d'origine.

5-6 Une énergie nouvelle enflamme les muscles de votre guerrier qui gagne +1 en Endurance pour toute la durée de la prochaine aventure.

## 32 FAMINE

Au cours de leur voyage, les guerriers passent dans une terre frappée par la sécheresse et la famine. N'écoutant que son ur, chaque guerrier donne aux infortunés paysans une partie de son or. Lancez 1D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :

1-2 Votre guerrier donne un trésor aux paysans

3 Votre guerrier donne 100 pièces d'or aux pauvres.

4-5 Votre guerrier donne 1D6 x 10 pièces d'or aux pauvres.

6 Touchés par votre bonté et votre générosité, les anciens du village vous apportent une épée soigneusement emballée, et vous la proposent contre 1 D6 x 50 pièces d'or.

Cette lame magique est une Epée Tranchante : chaque fois qu'elle est utilisée, elle provoque +2 blessures sur les monstres qu'elle touche.

Cependant, l'épée ne peut jamais être vendue et toute tentative pour se débarrasser d'elle la ramène mystérieusement au village.

Si plus d'un joueur obtient un 6, tirez un pion de guerrier pour déterminer celui qui récupère l'épée et relancez pour les autres guerriers.

## 33 SEMAINE TRANQUILLE

## 34 MAUVAISE CARTE

Le voyage des guerriers est terminé mais la ville ou ils se rendaient était mal répertoriée sur la carte, il s'agit en fait d'un petit hameau. Les guerriers doivent néanmoins y rester et y acheter leur équipement mais ils doivent lancer pour chaque objet disponible comme pour un village.

## 35 ETANG DE VISION

Les guerriers se retrouvent devant un étang gelé au sommet d'une montagne. Sa surface est comme un miroir et des images semblent se mouvoir sur la glace. Alors que les guerriers observent les eaux gelées, ils voient des images déformées d'eux-mêmes luttant contre de hideux monstres. Lancez 1D6 sur le tableau suivant pour chaque guerrier :

1-3 Le guerrier a beau observer ces étranges reflets, il n'y trouve aucun sens.

4-6 Le guerrier réalise qu'il s'agit d'une vision du futur ! N'importe quand durant le prochain donjon, il peut ignorer un coup qui le touche. En fait, le guerrier reconnaîtra le coup avant d'être touché et l'évitera de justesse. Notez ceci sur sa fiche d'aventure et rayez-le lorsqu'il l'utilise.

## 36 ECLAIR

Alors que les guerrier dressent leur camp au sommet d'une colline, le ciel s'assombrit au-dessus d'eux et le tonnerre gronde. Puis un éclair tombe du ciel et vient frapper un guerrier a la tête.

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui a le plus petit résultat est frappé par l'éclair qui fait fondre son armure. Il perd



deux objets d'armure (un bouclier et un heaume, par exemple). Si le guerrier n'a pas deux objets d'armure, l'armure qu'il porte fond, réduisant ses vêtements en lambeaux. Il arrivera dans la prochaine ville dans un état lamentable et devra donc acheter de nouveaux vêtements et de nouvelles bottes.

## 41 PERDUS

Après un voyage de quelques jours, les guerriers doivent admettre qu'ils sont complètement perdus. Ils sont sur le point d'abandonner lorsqu'ils remarquent un filet de fumée montant dans le ciel un peu plus loin. Peu après, ils découvrent la source de cette fumée : un petit village non indiqué sur leur carte. Là, on leur apprend que la ville la plus proche est à six semaines de trajet. les guerriers peuvent continuer vers la ville ou terminer leur voyage ici et voir ce qu'ils peuvent acheter sur place.

## 42 INONDATIONS

Des pluies torrentielles se sont abattues sur le pays, transformé en lac infranchissable sur plusieurs lieues. Les guerriers doivent soit abandonner tout espoir d'atteindre leur destination et reprendre aussitôt une autre aventure, soit payer 20 pièces d'or chacun pour payer un passeur qui leur permettra de traverser l'obstacle en barque.

## 43 APPEL A L'AIDE

Les guerriers arrivent dans un village touché par une tempête. Les villageois essayent de reconstruire les maisons et apprécieraient grandement l'aide des guerriers. Les héroïques aventuriers ne peuvent refuser et restent ici une semaine.

## 44 SEMAINE TRANQUILLE

## 45 QUELLE ROUTE ?

La route se sépare en deux devant les guerriers. Un des routes mène vers leur destination, mais la carte ne précise pas laquelle. Vont-ils prendre à droite ou à gauche ?

Lorsque les joueurs se sont mis d'accord sur la route à prendre, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-3 Les guerriers ont choisi la bonne voie et peuvent continuer leur voyage.

4-6 Les guerriers ont pris la mauvaise route et arrivent dans un petit village, finissant prématurément leur voyage.

## 46 EMBUSCADE

Alors que les guerriers traversent une forêt particulièrement sombre, ils tombent dans une embuscade tendue par des gobelins des forêts et des araignées géantes. Surgissant des ombres, les monstres menacent de submerger les guerriers sous le poids du nombre. Lancez 1D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :

1 Assommé par derrière. Lorsque votre guerrier s'éveille, il constate qu'une de ses armes (déterminée aléatoirement) et 2D6 x 100 pièces d'or ont été volées.

2 Assommé par derrière. Lorsque votre guerrier s'éveille, il constate que 2D6 x 100 pièces d'or ont été volées.

3 Assommé par derrière. Lorsque votre guerrier s'éveille, il constate qu'un équipement (déterminé aléatoirement) a été volé.

4 Au cours d'un glorieux combat, votre guerrier tue de nombreux gobelins et récupère 1D6 x 10 pièces d'or.

5 Au cours d'un glorieux combat, votre guerrier tue de nombreux gobelins et récupère 1D6 x 50 pièces d'or.

6 Au cours d'un glorieux combat, votre guerrier tue de nombreux gobelins et récupère 1D6 x 100 pièces d'or.

## 51 SEMAINE TRANQUILLE

## 52 BLIZZARD

Un blizzard souffle sur cette contrée, recouvrant tout de blanc. Les guerriers traversent alors une terre glaciale où la visibilité est réduite à quelques mètres et où les mouvements sont presque impossibles dans les congères. Les guerriers abandonnent tout espoir d'atteindre une ville ou une cité et trouvent refuge dans le plus proche village, mettant fin à leur voyage. Il peuvent y acheter de l'équipement. Lorsque le blizzard prend fin, ils peuvent se rendre directement au prochain donjon.

## 53 RETOUR

Après plusieurs jours de voyage à travers d'épais sous-bois, les guerriers émergent dans une sinistre clairière. Face à eux, se trouve une caverne. Après quelques moments d'hésitation, ils reconnaissent l'issue même par laquelle ils ont quitté le donjon ! Les guerriers se retrouvent là où ils ont commencé et doivent maintenant tout reprendre à zéro !

## 54 EBOULEMENT

Alors que les guerriers cheminent le long d'un ravin, un grondement se fait entendre au-dessus d'eux. Quelques secondes plus tard, un éboulement a lieu, bloquant le passage. Bien qu'ils puissent terminer leur voyage sans perte de temps, il leur faut employer des habitants du coin pour dégager la voie, ce qui coûte à chaque guerrier 1D6 x 20 pièces d'or.

## 55 CONVOI

Le chariot de tête d'un convoi arrive à hauteur des guerriers. Le cocher indique qu'il va dans la même direction qu'eux. Si chaque guerrier paye 1D6 x 10 pièces d'or, ils peuvent monter dans le chariot, s'épargnant une semaine de voyage.



## 56 SEMAINE TRANQUILLE

## 61 MILICE

Les guerriers voient de la fumée s'élever au-dessus des arbres. Quelques minutes plus tard, ils atteignent le sommet d'une colline dominant une petite ville. Alors qu'ils se rapprochent, un groupe de cavaliers armés vient à leur rencontre. C'est la milice de la ville et ils se méfient beaucoup des étrangers. Ils refusent de laisser les guerriers entrer dans la ville, mais ceux-ci peuvent la traverser contre 30 pièces d'or chacun. Si les guerriers refusent de payer, ils doivent contourner la ville et les champs voisins, ajoutant une semaine à leur voyage.

## 62 BRIGANDS

Alors que les guerriers atteignent les abords d'une petite ville, ils sont abordés par des brigands leur demandant leur or. Ils sont plus nombreux que les guerriers mais semblent se méfier devant leurs armes et armures. Les guerriers ont le choix : combattre ou payer.

Si les guerriers décident de payer les brigands, ils doivent chacun abandonner 1D6 x 20 pièces d'or.

S'ils combattent les brigands, chaque guerrier lance 1D6 et tous les résultats sont additionnés. C'est le nombre de brigands que les guerriers combattent. Puis chaque guerrier lance un autre D6 et les résultats sont ajoutés. C'est le nombre de brigands tués. S'il reste des brigands vivants, ils prennent le meilleur sur les guerriers, leur volent 1D6 x 50 pièces d'or à chacun et disparaissent dans les bois.



## 63 MENESTREL

Un ménestrel rejoint les guerriers pour le reste de leur voyage. Lorsqu'ils atteignent leur destination, il commence à jouer et chanter, convaincu qu'ils entreront ainsi gratuitement dans la ville. Lancez 1D6 sur le tableau suivant Lorsque les guerriers atteignent leur destination :

1 Le ménestrel joue horriblement et les guerriers se voient interdire l'entrée de la ville. Ils doivent commencer directement une autre aventure.

2-5 Le ménestrel joue honnêtement sans plus et reçoit quelques pièces. Les guerriers peuvent entrer normalement dans la ville.

6 La chanson du ménestrel est si émouvante que les pièces pleuvent sur vous. Chaque guerriers gagne 1D6 x 10 pièces d'or.

## 64 CHUTE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus petit résultat glisse sur une bûche et se casse la cheville. C'est très gênant ! Il ralentit considérablement le groupe, ajoutant deux semaines au voyage. Lorsque les guerriers atteignent une ville, il en conte 30 pièces d'or au guerrier blessé pour se faire soigner la cheville.

## 65 TEMPS SUPERBE

Le soleil brille sur des champs de blé doré et tout est parfait dans le meilleur des mondes. Après avoir parcouru d'innombrables lieues sur des landes mornes et désolées, les guerriers ralentissent le rythme pour jouir du paysage, ajoutant une semaine à leur voyage.

## 66 TEMPETE

Une tempête dévaste le camp des guerriers, emportant leurs tentes et leur équipement dans des pluies torrentielles. Chaque guerrier perd un trésor de son choix.

# •VILLES•

***Quelle que sait leur taille, les villes du monde de Warhammer sont des endroits grouillants d'activité. Des camelots accostent les guerriers dans les rues pour leur vendre des bibelots alors que des marchands vantent la qualité de leurs produits. Pour le voyageur fatigué, de tels endroits sont comme une oasis dans un désert, offrant la promesse d'un repas décent et d'un véritable lit après des maïs passés dans les contrées sauvages.***

Malheureusement, toute ville a aussi une face cachée derrière le vernis séduisant et trompeur de la civilisation. Les voyageurs dépenaillés et hagards feraient bien de s'en méfier. Les aventuriers sont considérés avec une certaine suspicion dans la plupart des villes et sont souvent évités ou ignorés. Les commerçants peuvent refuser de vendre à des étrangers vêtus de façon bizarre, fermant leurs magasins quand ils approchent. La milice locale s'intéresse sauvent de près à de tels voyageurs, se renseignant sur leurs intentions, leur provenance et les événements qui se sont passés dans les endroits lointains qu'ils ont vus. Si les réponses des guerriers sont jugées insuffisantes pour apaiser les soupçons du capitaine des gardes, ils peuvent, dans le meilleur des cas, être conduits devant les magistrats locaux et jetés hors de la ville ou, dans le pire des cas, être convaincus de sorcellerie et menés au bûcher.



Hormis l'accueil mitigé que les guerriers peuvent rencontrer, Il leur faut aussi se méfier des pickpockets, des voyous et autres bandits qui rôdent dans les ruelles sombres, prêts à agresser les imprudents pour les soulager de leur argent, voire de leur vie

## ·DANS LA VILLE ·

La première chose à faire quand les guerriers arrivent à leur destination est de désigner un joueur qui notera le temps passé dans la ville. La longueur du séjour des guerriers détermine ce qu'ils peuvent obtenir et ce qu'ils doivent dépenser pour survivre.

Chaque jour que les guerriers passent dans une ville, ils doivent respecter la procédure suivante :

1. Chaque guerrier peut entreprendre une Activité Citadine, qui est :
   - A Aller chez un commerçant pour acheter et vendre un ou plusieurs objets.

     ou
   - B Visiter un endroit spécial, tel que le Laboratoire de l'Alchimiste, la Guilde des Sorciers, le Temple, etc...
2. Chaque guerrier génère un Évènement Citadin.
3. Chaque guerrier doit payer ses Dépenses.

Les détails complets de chacune de ces options sont donnés dans les pages suivantes.

## · ACHAT D'EQUIPEMENT ·

Durant chaque journée de son séjour, un guerrier peut aller chez un commerçant pour tenter d'acheter ou de vendre un objet ou plus. Ceci est appelé Activité Citadine : il ne peut rien faire d'autre durant cette journée, sauf lancer pour un Evénement Citadin et payer ses dépenses.

Chaque commerce peut être visité une fois par chaque guerrier durant un séjour. Un guerrier ne peut pas visiter le même commerce deux fois dans la même ville. Un guerrier peut acheter et vendre autant d'objets qu'il le désire chez un commerçant pendant qu'il s'y trouve.

Les tableaux d'équipement à la fin de ce chapitre indiquent tous les commerçants et objets disponibles. Les échoppes que les guerriers peuvent visiter sont la forge, l'armurerie, l'archerie, la poudrerie, l'écurie et le bazar.

### RESTRICTIONS D'EQUIPEMENT

Certains équipements et armes ne sont pas disponibles à certains types de guerriers, étant trop étrangers à la nature de ces guerriers et à leur entraînement. Les sorciers, par exemple, ne portent jamais d'armure car elles gênent les mouvements nécessaires au lancer de sorts et ralentissent le flot d'énergie magique. Les elfes, d'un autre côté, peuvent porter des armures mais n'utilisent jamais certaines armes comme les haches, préférant les épées et les arcs.

Chaque tableau d'équipement a quatre colonnes marquées B (Barbare), N (Nain), E (Elfe) et S (Sorcier) qui indiquent les types de guerrier pouvant acheter un objet. Si l'objet est disponible pour un guerrier, la colonne qui s'applique contient sa marque.

### DETERMINER LES STOCKS DISPONIBLES

Dans chaque tableau d'équipement, il y a une colonne notée Stock - Le chiffre dans cette colonne est utilisé pour déterminer si l'objet que votre guerrier désire acheter est en stock. A chaque fois que votre guerrier veut acheter un objet, il doit lancer les dés et se référer à ce chiffre pour voir s'il est disponible.

Si votre guerrier se trouve dans un village, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 1D6 pour que l'objet soit disponible.

Si votre guerrier se trouve dans une ville, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 2D6 pour que l'objet soit disponible.

Si votre guerrier se trouve dans une cité, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 3D6 pour que l'objet soit disponible.

Par exemple, votre guerrier est à l'armurerie dans une ville et essaie d'acheter un grand bouclier. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement de l'armurerie pour un grand bouclier est 9. Vous devez donc obtenir 9 ou plus sur 2D6 pour qu'un grand bouclier soit disponible.

### Perte de Temps

Si vous lancez les dés pour voir si un objet est disponible, qu'il le soit mais que vous décidiez que vous ne le voulez pas, le commerçant vous jette hors de son magasin car il n'a pas de temps à perdre.

## PRIX

Chaque tableau d'équipement a deux colonnes de prix, une notée Prix (Achat) et l'autre Prix (Vente). Comme leur nom l'indique, la colonne Prix (Achat) indique la quantité d'or qu'il en coûte pour acheter l'objet, alors que la colonne Prix (Vente) indique la quantité d'or que le commerçant débourse pour acheter un de ces objets au guerrier.

## VENDRE DES TRESORS

Tout trésor que possède votre guerrier peut être vendu n'importe quand dans une ville, en respectant les restrictions notées sur la carte de Trésor. Défaussez simplement le trésor, et ajoutez sa valeur au total d'or de votre guerrier.

# · ENDROITS SPECIAUX ·

Comparées aux centaines de villages qui parsèment le Vieux Monde, les grandes agglomérations comme Altdorf et Praag attirent toutes sortes de commerçants. Dans une ville ou une cité, même le Nain et l'Elfe peuvent trouver des membres de leur race en train de commercer dans un quartier retiré de la ville. Le Sorcier peut constater l'existence d'une Guilde des Sorciers et le Barbare a un choix infini de tavernes à visiter. A l'extérieur d'une ville ou d'une cité, il peut y avoir des terrains d'entraînement, où résonne le bruit des épées et le son mat des flèches s'enfonçant dans la cible et où les guerriers peuvent pratiquer les arts qui leur permettront de survivre au prochain donjon.

Il y a dans une ville un certain nombre de ces Lieux Spéciaux que les guerriers peuvent visiter. Ils sont répertoriés dans les pages suivantes, en commençant par le Laboratoire de l'Alchimiste. Si un guerrier choisit de visiter un Lieu Spécial, il ne peut rien faire d'autre de son propre gré durant cette journée, comme aller dans une échoppe pour acheter ou vendre de l'équipement.

Un guerrier ne peut visiter chaque Lieu Spécial qu'une seule fois par séjour. Il ne peut pas visiter le même Lieu Spécial deux fois dans la même ville. Une fois qu'un guerrier se trouve dans un Lieu Spécial, il peut faire tout ce qu'il est possible d'y faire durant sa visite.

De même que certains équipements sont plus difficiles à trouver dans des petites villes, il est moins probable qu'elles aient tous les Lieux Spéciaux possibles. Il y a peu de chances de trouver un puissant sorcier dans un petit village, par exemple. Par conséquent, les villages n'ont pas de Lieux Spéciaux (sauf la Taverne, voir ci-dessous).

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une ville, vous devez obtenir 7 ou plus sur 2D6.

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une cité, vous devez obtenir 7 ou plus sur 3D6.

Chaque guerrier qui désire visiter un Lieu Spécial doit lancer les dés pour le trouver indépendamment des autres guerriers. Si votre guerrier ne trouve pas le Lieu Spécial qu'il recherche, il perd une journée et ne peut rien faire d'autre sauf un lancer pour un Evénement citadin et régler ses dépenses. Le lendemain, il peut essayer de trouver le même Lieu Spécial, ou un autre s'il le veut.

### Taverne

La seule exception à la règle ci-dessus est la Taverne. Etant donné la façon dont les guerriers passent leur temps, on n'a jamais entendu parler d'une ville ou d'un village n'ayant pas la moindre Taverne !

## LABORATOIRE DE L'ALCHIMISTE

Le Laboratoire de l'Alchimiste est un endroit très curieux, où l'air est rempli de vapeurs nauséabondes venues de cornues bouillonnantes. Des tubes entremêlés serpentent entre tous ces récipients en verre, remplis de liquides volatiles qui crachotent et bouillonnent. Le seul but de cet étrange appareillage est de transformer le plomb en or, un projet fascinant pour tout guerrier.

### Qui peut rendre visite à l'Alchimiste ?

Il n'y a aucune restriction, tout le monde peut aller chez l'alchimiste.

### Paiement et Service

L'alchimiste prend un objet ou un trésor non utilisé et tente de le transformer en or. Défaussez la carte d'Equipement ou de Trésor.

Pour déterminer la nouvelle valeur en or de votre objet, lancez autant de dés que vous le désirez et multipliez par 50. Cependant, si un (ou plus) des dés fait 1, la transmutation a raté et l'objet commence à bouillonner jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un tas de boue. En cas de réussite, l'alchimiste garde la moitié de l'or comme paiement.

## TAVERNE

Après plusieurs semaines passés dans les terres sauvages, le premier endroit où se rend un guerrier quand il revient à la civilisation a de bonnes chances d'être la Taverne. Et pas seulement pour y boire d'énormes quantités de bière, bien qu'il s'agisse sans doute d'une raison majeure. Il est en fait probable que l'objet de la visite soit de rencontrer d'autres guerriers et entendre des récits d'aventures. Les barbares, en particulier, sont réputés pour y rester jusque très tard, chantant des chants guerriers et racontant des histoires glorieuses. La plupart des villes ont au moins une Taverne isolée spécialement pour cela, car les barbares enivrés peuvent être dévastateurs et il vaut mieux les laisser s'occuper comme bon leur semble.



L'intérêt pour un guerrier de se rendre dans de tels endroits, en plus de la quantité et de la qualité de la bière offerte, est que d'autres guerriers y donnent souvent des conseils utiles pour survivre dans les profondeurs hostiles des donjons, les ruses du métier qui permettent de surmonter des situations délicates. Cela peut aller de bottes ou de parades secrètes à l'épée jusqu'à l'indication des sons et odeurs qui préviennent des dangers dans un donjon.

### Qui peut aller à la Taverne ?

Tout le monde peut aller à la Taverne, bien que seuls les nains et les barbares puissent envisager avec une certaine confiance d'en ressortir debout !

### Événements de la Taverne

Pour déterminer ce qui arrive à chaque guerrier qui entre dans la Taverne, lancez le nombre de dés indiqué ci-dessous sur le tableau des événements de Taverne.

| | |
|---|---|
| Barbare | 2D6 |
| Nain | 2D6 |
| Elfe | 2D6-4 |
| Sorcier | 2D6-3 |

Si le résultat est inférieur à 2, considérez-le comme 2.

# TABLEAU DES EVENEMENTS DE TAVERNE

2 Alors que votre guerrier est tranquillement assis en train de siroter sa bière, un imposant barbare vêtu de superbes fourrures l'invite à le rejoindre. Le tintement de l'or et des somptueux bijoux qu'il porte laisse clairement entendre qu'il est très riche. Il se présente comme Ragnar le Terrible et boit une série de chopes.

Il confie qu'il est en possession du Talisman d'Erik, et que c'est là le secret de sa fortune. Il explique qu'il vous a choisi pour vous le transmettre, car il ne peut être porté qu'un an et un jour avant que sa malédiction, qui veut que l'on perde dix fois plus d'or qu'il n'en a permis d'en gagner, ne prenne effet. Cet artefact fantastique ne coûte que 500 ors, et, en plus d'attirer la fortune, il rend son porteur invulnérable.

Votre guerrier donne volontiers son or, prend le talisman et le place autour de son cou. Après quelques instants de bavardage, Ragnar se lève et vous dit adieu, expliquant qu'il ne supporte pas de se trouver si proche de l'objet de sa fortune, maintenant qu'il n'est plus à lui. Quelques instants plus tard, un marteau frappe votre guerrier derrière la tête. De façon étonnante, si l'on considère que vous êtes maintenant en possession du Talisman, le coup est très douloureux. "Eh, toi" grogne un nain ivre derrière vous, "J'crois qu'tu t'es fait avoir". Effectivement.

Le Talisman est un faux. Si votre guerrier n'avait pas 500 ors, il a donné à Ragnar tout l'or qu'il possédait plus une carte de Trésor pour faire la différence

3 Votre guerrier termine la soirée complètement ivre et moins riche de 1D6x100 pièces d'or.

4 Griswold le Fou, le célèbre dresseur de chiens de combat, fait le pari à votre guerrier qu'il n'est pas capable de tenir un seul round dans l'arène contre sa meute de bêtes enragées. Si votre guerrier relève le défi, il peut miser jusqu'à 200 pièces d'or. Griswold en mettra autant que vous, ainsi qu'1D3 spectateurs. Le gagnant du pari garde toute la somme. Lancez 1D6 pour déterminer le résultat.

- 1 Après environ dix minutes de lutte acharnée votre guerrier achève les derniers molosses lorsqu'un sinistre hurlement se fait entendre. C'est le véritable propriétaire des chiens qui arrive et il est bien sur furieux de voir ses bêtes tuées. Il garde donc tout l'argent en guise de dédommagement.
- 2-3 Après quelques minutes, votre guerrier, mordu et les vêtements en lambeaux, décide de sortir de l'arène pour reprendre son souffle. Evidement, cela signifie aussi qu'il a perdu son pari...
- 4-6 Votre guerrier extermine les chiens à grands coups d'épée bien placés pendant que la taverne résonne sous les acclamations. Vous avez gagné votre pari et pouvez empocher tout l'argent.

5 Rogar le Bigleux, commerçant à la langue de miel, vend à votre guerrier une potion soi-disant capable de soigner les plus terribles blessures, de redonner la vie et d'empêcher la perte des cheveux. En paiement, il accepte 10 pièces d'ors, un trésor, une arme ou une pièce de protection. Quand vous buvez la potion, lancez 1D6 :

- 1-2 L'abominable liquide est sans doute la dernière chose qu'ait bue Rogar, et n'a pas d'autre effet que de donner une mystérieuse nausée.
- 3-5 Alors que l'étrange solution descend dans votre gorge, vous réalisez que vous vous êtes fait avoir. Vous devenez fou de fureur et frappez aveuglément tous vos ennemis pour le reste de ce combat. Votre guerrier devient sujet à toutes les règles concernant les berserks (voir la fiche du Barbare). Il reste berserk jusqu'à ce que tous les monstres de la pièce soit tués. Peut-être la potion était-elle magique, après tout...
- 6 Votre croyance dans la force de la potion vous fait vous sentir mieux et vous regagnez aussitôt 1D6 Points de Vie.

Il n'y a assez de potion dans la fiole que pour une gorgée.

6 Le tatoueur local dessine un magnifique dragon étripé sur le dos de votre guerrier. Se tenant debout sur le cadavre, on peut reconnaître votre guerrier lui-même, brandissant une immense épée. Sous le dessin, dans un parchemin impressionnant, on peut lire le nom de votre guerrier et la légende suivante "Pissant Guerrië".

7 Votre guerrier gagne à la Taverne locale une compétition de bras de fer, arrachant plus de bras que tous les autres et finissant avec les deux siens intacts. Cela ne lui apporte rien, mais l'immense pile de bras sanguinolents à côté de sa table lui donne un sentiment de satisfaction que seul un autre guerrier peut comprendre.

Pour quelque raison indiscernable, les commerçants éprouvent une certaine crainte envers votre guerrier pour le reste de son séjour. Lorsqu'il s'approche de leurs échoppes, soit ils ferment boutique et attendent son départ, soit ils lui cèdent ce qu'il désire à moitié prix. Lancez 1D6 à chaque fois que votre guerrier essaie d'acheter quelque chose :

- 1-2 Le commerçant ferme sa boutique et refuse de servir votre guerrier.
- 3-6 Votre guerrier peut acheter l'objet qu'il désire, s'il est en stock, pour la moitié de son prix.

8 Un barbare âgé de Norsca explique à votre guerrier la façon de s'enduire de saindoux afin de devenir bien visqueux et difficile à agripper. Votre guerrier peut maintenant utiliser cette ruse une fois par aventure pour échapper à un coup qui sinon l'aurait blessé.

9 Les Petits Chanteurs de l'Abattoir, un groupe itinérant de ménestrels dErengrad apprennent à votre guerrier "La Fille de l'Empereur", une chanson qui doit être hurlée avec une telle intensité qu'elle brise les vitres aux alentours et fait saigner les oreilles.

Votre guerrier peut maintenant brailler cette chanson une fois par aventure pour sidérer ses adversaires. Choisissez un monstre d'une valeur maximum de 300 pièces d'or et lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6, le monstre tombe raide mort, terrassé parla terreur.

10 Votre guerrier entame une véritable beuverie. Il finit par être la dernière personne encore debout et peut en profiter pour soulager les autres clients de leur or.

Cela rapporte à votre guerrier un total de (1D6+2) x 100 ors, après quoi il retourne voir ses compagnons avec un sourire béat et le sentiment agréable du travail bien fait.

11 Un kislevite ivre et couturé de nombreuses cicatrices apprend à votre guerrier l'art de simuler la mort. Après un minimum d'entraînement, votre guerrier apprend à faire le mort même sans l'aide de l'alcool ! En utilisant cette compétence, votre guerrier peut faire le mort une fois par aventure. Placez sa figurine à plat sur la table pour indiquer cet état.

Pendant qu'il fait le mort, s'il y a d'autres guerriers encore debout, aucun monstre n'attaquera votre guerrier.

Cependant, la seule action qu'il peut entreprendre dans cet état est de boire discrètement une potion.

Bien sur, une fois tous les autres guerriers tués, les monstres commenceront à renifler (et généralement à dévorer) les corps et découvriront donc que votre guerrier est toujours vivant. Ils se jetteront alors sur lui, le touchant automatiquement.

Au début de n'importe quel tour, vous pouvez déclarer que votre guerrier cesse de faire le mort. Relevez votre figurine.

12 Un mercenaire musclé de Marienburg donne à votre guerrier une démonstration pratique de l'attaque à double revers. Il faut une grande précision, mais les dommages infligés peuvent être dévastateurs. Après avoir repris connaissance et ramassé ses dents, votre guerrier retourne le compliment, et bientôt, il maîtrise cet art. Votre guerrier a maintenant +1 Attaque une fois par donjon.

## MAÎTRE DE GUILDE NAINS

Dans une ville, le Nain peut visiter ses congénères et acheter des objets faits de leurs mains, introuvables ailleurs. Le travail du métal et des bijoux n'a pas de secret pour les Maîtres de Guilde, qui ont aussi de vastes connaissances en mécanique, en moteurs, en poudre à canon et autres sciences étranges.

### Qui peut aller chez les Maîtres De Guilde Nains ?

Seul le Nain peut aller chez !es Maîtres de Guilde, car ceux-ci refusent l'accès à tous ceux qui ne sont pas de leur race.

### Paiement et Produits Nains

Pendant qu'il est chez les Maîtres des Guildes, le Nain peut acheter les objets suivants, s'ils sont en stock.

| *Equipement* | *Coût (Achat)* | *Stock* |
|---|---|---|
| Rossignol | 200 | 7 |
| 1D6 Bombes | 100 | 8 |
| 1D6 Sacs de Poudre Aveuglante | 75 | 8 |
| 1D6 Miches de Pain de Pierre | 30 | 2 |

#### Rossignol

Le rossignol permet d'ouvrir une serrure aussi longtemps qu'elle n'est pas magique ou que les règles de cette serrure ne précisent pas le contraire.

Pour voir si votre guerrier peut ouvrir une serrure, lancez 1D6.Sur un résultat de 4, 5 ou 6 la serrure cède. Sur 2 ou 3, elle refuse de s'ouvrir mais le guerrier peut essayer à nouveau au prochain tour. Sur un 1, le rossignol se casse dans la serrure et est maintenant inutilisable.

Il n'y a qu'un seul rossignol disponible pour chaque Guilde des Nains.

#### Bombes

Une bombe peut être lancée à tout moment et affecte une zone de 2 cases sur 2. Toute figurine dans cette zone perd 1D6 Points de Vie, sans déductions dues à l'Endurance ou l'armure.

Votre guerrier peut acheter autant de bombes qu'il le désire, jusqu'au maximum disponible.

#### Poudre Aveuglante

La poudre peut être allumée à tout moment pour aveugler l'ennemi. Après l'explosion, les guerriers qui n'ont pas encore combattu obtiennent +1 Attaque.

Votre guerrier peut acheter autant de sacs de poudre qu'il le désire, jusqu'au maximum disponible.

#### Miche de Pain de Pierre

Le pain de pierre, sans grande surprise, a la consistance de la pierre. Seul un nain peut imaginer manger une telle chose, car cela donne plutôt le sentiment de mâcher une poignée de dents cassées. Les nains tirent une grande satisfaction de ce qu'ils sont les seuls à pouvoir manger ce pain.

Evidemment, manger le pain de pierre est une tâche assez dure et longue, même pour les nains. Si un nain ne fait rien d'autre que mâcher son pain pendant ce tour, il regagne 1D6 Points de Vie à la fin de la phase des guerriers.

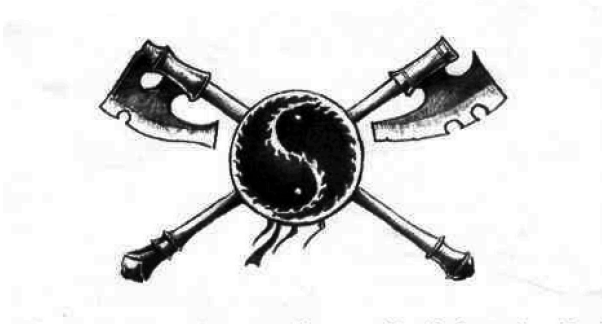
Après avoir lancé pour déterminer !e nombre de miches de pain disponibles, votre guerrier doit toutes les acheter. S'il n'a pas assez d'argent pour cela, voir Perte de Temps.

#### Maître des Runes

Pendant qu'il se trouve chez les Maîtres de Guilde, le Nain peut également rendre une visite au Maître des Runes pour lui faire graver une rune sur sa hache. Ceci coûte (1D6+2)x100 pièces d'or. Pour déterminer quelle rune a été gravée, lancez I D6 sur le tableau suivant :

1. **Rune Magique.** La rune brille faiblement et maintient la lame acérée. A partir de maintenant, cette arme est considérée comme magique.
2. **Rune d'Ecrasement.** L'arme annule désormais 1 point d'armure lors de la détermination des dommages.
3. **Rune de Restauration.** Quand il manie cette arme, le porteur récupère automatiquement 1 Point de Vie par tour. Cependant, si le porteur tombe à zéro Point de Vie, l'arme cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit soigné et remis sur pieds.
4. **Rune de Précision.** Quand elle est maniée par un nain, vous pouvez relancer le dé de dommages qui a obtenu le plus petit résultat. Plusieurs runes de ce type sur une même arme n'ont pas d'effet cumulatif.
5. **Rune de Destruction.** Permet au porteur de l'arme de doubler son nombre d'Attaques une fois par aventure.
6. **Rune de Mort.** Une fais par aventure, vous pouvez lancer 2D6 et les ajouter lorsque vous déterminez les dommages.

Notez que ces runes ne peuvent être gravées que sur des haches.



Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs : deux runes de mort, par exemple, permettent de lancer deux fois par aventure pour les dommages supplémentaires (ou une fois avec un effet doublé - 4D6 - si elle sont utilisées pour le même coup).

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher. Si vous ratez, la rune est gâchée.

## QUARTIER ELFE

Lorsqu'il est en ville, l'Elfe peut rendre visite à ses congénères et acheter des objets elfiques introuvables ailleurs. Il peut fouiller les marchés elfes à la recherche des herbes rares et des épices dont il a besoin pour ses potions de soins et ses baumes.

### Qui peut aller dans le Quartier Elfe ?

Seuls l'Elfe peut visiter le quartier elfe, car l'accès est refusé à tous ceux qui ne sont pas de cette race.

### Paiement et Produits Elfes

Pendant qu'il est dans le quartier elfe, l'Elfe peut acheter les objets suivants, s'ils sont en stock..

| *Equipement* | *Coût (Achat)* | *Stock* |
|---|---|---|
| 1D6+2 flèches de Précision | 20 | 8 |
| Bottes Elfique | 100 | 7 |
| Arc Elfique | 2.000 | 10 |
| Manteau Elfique | 100 | 7 |
| Heaume Elfique | 1.000 | 8 |
| Corde Elfique | 75 | 2 |
| Bouclier Elfique | 700 | 8 |
| 1D6 Pains de Voyage Elfique | 10 | 2 |
| Herbes de Soins | 1D6x100 | 2 |
| Armure Elfique | 3.000 | 10 |



Baliste Orque

### Flèches de Précision
Lorsqu'il utilise ces flèches, votre guerrier peut ajouter +1 à ses jets pour toucher. Chaque flèche ne peut être utilisée qu'une fois et doit être défaussée. Ces flèches ne peuvent être utilisées correctement que par les elfes. Quand elles sont utilisées par quelqu'un d'autre, considérez-les comme des flèches normales.

### Bottes Elflques
Ces bottes, légères et très confortables, rendent le pas souple. Tant qu'il les porte, votre guerrier obtient +1 en Mouvement. Les bottes elfiques ne peuvent être portées que par des elfes et leur enchantement ne dure que le temps d'une aventure.

### Arc Elfique
L'arc elfique est une arme remarquable, possédant une souplesse supérieure â n'importe quel autre. Lorsqu'il utilise cet arc, vôtre guerrier peut tirer autant de flèches qu'il a d'Attaques et utiliser sa propre Force. Ne peut être utilisé que par un elfe.

### Heaume Elfique
Comme toutes les pièces d'armure elfiques, ces heaumes sont élégants, parfaitement forgés, légers et très résistants.

Quand il est porté, un heaume elfique ajoute +1 à l'Endurance de votre guerrier. De plus, lorsque votre guerrier est touché, vous pouvez choisir de localiser le coup sur sa tête. Lancez alors 1D6 sur le tableau suivant :

| | |
|---|---|
| 1 | Le heaume elfique absorbe tous les dommages infligés, mais est détruit. |
| 2-4 | Le coup est résolu normalement, le heaume apportant +1 à l'Endurance de votre guerrier comme d'habitude. |
| 5-6 | Le coup rebondit sur le heaume, annulant les dommages. |

Seul un elfe peut porter un casque elfe.

### Corde Elfique
Une corde elfique est superbement tressée : après usage, elle ne se brise que sur un 1. Seul un elfe peut l'utiliser.

### Herbes de Soins
Après avoir payé 1D6x100 pièces d'or, l'Elfe obtient assez d'ingrédients pour réaliser 1D6 potions de soins, chacune permettant de récupérer 1D6 Points de Vie.

### Pain de Voyage Elfique
Les elfes, quand ils partent pour de longues aventures, emportent toujours une ration de cette nourriture délicieuse, rappelant des gâteaux. Chaque gâteau redonne +1 Point de Vie au guerrier qui le mange.

A la différence des provisions normales, le pain elfique n'est jeté à la fin d'une aventure que sur un jet de 1 sur 1D6.

### Armure Elfique
Cette armure semble délicate quand on la compare au métal martelé des armures naines et humaines, mais elle fait en réalité partie des protections les plus efficaces, détournant les armes et dissipant ainsi la force du coup, plutôt que d'absorber les dommages comme les autres armures.

Quand il porte une armure elfique, votre guerrier a +1 en Endurance. De plus, si certains dés de l'attaquant donnent des résultats de 1 ou 2, ignorez-les quand vous résolvez les dommages du coup.

### Manteau Elfique
Les manteaux elfiques sont faits d'un matériau fin ressemblant à de la soie et, bien qu'ils soient très légers, ils sont très résistants. Chaque fois que votre guerrier est touché alors qu'il porte un manteau elfique, il peut ignorer la première blessure causée par le coup. Cependant, chaque fois que le manteau absorbe des dommages de cette façon, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le manteau est déchiré et inutilisable. Seul un elfe peut porter un manteau elfique.

### Bouclier Elfique
Ce bouclier finement ouvragé brille d'une lueur étrange. Quand il utilise un bouclier elfique, votre guerrier peut ignorer le premier coup qu'il reçoit à chaque tour, à moins que le jet pour toucher n'ait été un 6 non modifié, auquel cas le bouclier n'a pas d'effet. Seul un elfe peut porter un bouclier elfique.

### Maîtres Artisans Elfes
Quand il est dans le quartier elfe, l'Elfe peut rendre visite aux Maîtres Artisans, des personnages versés dans le travail du métal et des armes. Ils peuvent réparer des armures d'origine elfique endommagées et brisées dans le dernier donjon.

Le coût d'une telle réparation est de 1D6x100 pièces d'or. Il faut lancer les dés pour chaque objet (heaume, bouclier ou armure) et payer séparément. Une fois la somme versée, lancez 1D6. De 2 à 6, l'armure est entièrement réparée et peut être utilisée à nouveau. Sur 1, elle est irrécupérable et l'argent est perdu.

## TRIPOT

Qu'ils se trouvent dans les bas quartiers ou dans tes plus chics, les tripots restent au fond tous les mêmes. Ils ne cherchent qu'à ruiner le voyageur imprudent. Vous pouvez vous rendre au tripot si vous le désirez, pour y jouer aux cartes ou à la roulette.

### Qui peut aller au Tripot ?
Tout le monde peut aller se faire plumer au Tripot.

A la différence des autres Lieux Spéciaux, votre guerrier peut se rendre au Tripot aussi souvent que vous le voulez durant son séjour dans une ville. Chaque visite au Tripot occupe toute la journée du guerrier.

### Jouer
Déclarez la somme que vous désirez jouer, jusqu'à un maximum de 200 pièces d'or par visite, et tancez 1D6 sur le tableau qui suit :

| | |
|---|---|
| 1 | Votre guerrier est sévèrement lessivé par les habitués du lieu. Vous perdez (1D6 x somme d'origine) pièces d'or.<br><br>Si vous ne pouvez payer cette somme, le tripot vous prend votre trésor ou équipement te plus cher en guise de paiement. |
| 2-5 | Après une journée agréable, vous terminez comme vous êtes arrivé: rien de perdu, mais rien de gagné! |
| 6 | Pas de doute, la chance est avec vous aujourd'hui et vous gagnez facilement et rapidement (1D6xsomme d'origine) pièces d'or. |

## TEMPLE

Entre deux aventures, les guerriers peuvent se rendre au Temple pour offrir prières et sacrifices en remerciement pour l'aventure terminée, et pour demander l'aide des dieux pour le prochain donjon.

### Qui peut aller au Temple ?

Tout le monde peut se rendre au Temple.

### Paiement et Prières

Un guerrier qui se rend au Temple doit donner 50 pièces d'or en offrande. Il a alors droit à un jet de dé sur le tableau suivant. Notez-en te résultat sur sa fiche d'aventure.

1-2 Les dieux n'écoutent pas et ne répondent pas à la prière du guerrier.

3 Durant un tour de la prochaine aventure, les Attaques de votre guerrier seront doublées.

4 La main de votre guerrier est guidée par des puissances invisibles. Lors d'une attaque de la prochaine aventure, il pourra ajouter +3 à son jet pour toucher.

5 Votre guerrier ignorera les dommages infligés par une Attaque durant la prochaine aventure, le coup étant mystérieusement détourné à la dernière seconde.

6 Votre guerrier pourra lancer 1D6 supplémentaire lorsqu'il déterminera les dommages d'une Attaque de son choix durant la prochaine aventure.

## GUILDE DES SORCIERS

En ville, tout sorcier peut décider de se rendre à la Guilde des Sorciers où il pourra recevoir des conseils et peut être une aide magique pour ses aventures à venir.

Dans les petites localités, la guilde des sorciers n'est souvent rien de plus qu'une pièce sombre de la taverne ou de l'auberge. Dans les grandes villes, ce peut être un bâtiment imposant dans lequel vivent plusieurs sorciers. Quoi qu'il en soit, les chambres de consultation des sorciers ont beaucoup en commun. On y sent la présence de pouvoirs invisibles, et de nombreux objets pendent du plafond ou encombrent le sol. Des nuages multicolores flottent dans l'air et des créatures bizarres tout juste entr'aperçues rampent et couinent parmi les poutres.

### Qui peut aller à la Guilde des Sorciers ?

Seuls les sorciers peuvent s'y rendre. Les barbares et les nains n'y vont jamais car ils n'ont pas de temps à consacrer à la magie. Quant aux elfes, ils sont peu au courant de la magie humaine.



Jezzail Skaven

### Paiement

Les mages demandent 1D6x50 pièces d'or par consultation.

Si un sorcier n'a pas assez d'or pour payer la consultation, il doit immédiatement quitter ce lieu. Malheureusement, même si la consultation n'a rien donné, le sorcier a passé un long moment â attendre et il ne peut donc rien faire d'autre ce jour (comme visiter un autre Lieu Spécial ou voir un commerçant).

### La Consultation

Lancez un dé sur le tableau suivant pour la consultation. Le chiffre de la seconde et troisième colonne est le nombre de jets de dés auquel le sorcier a droit sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

| *Résultat* | *Ville* | *Cité* |
|---|---|---|
| 1-2 | 1 | 2 |
| 3-5 | 2 | 2 |
| 6 | 3 | 3 |

Si, par exemple, votre guerrier consulte un sorcier dans une cité. Vous obtenez 4 et vous avez donc droit à deux jets de dés sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

### Tableau de la Guilde des Sorciers

Lancez 2D6 sur le tableau suivant :

2-3 **Rien.** Les efforts du sorcier n'aboutissent à strictement rien et sa magie n'a pas d'effet.

4 **Trésor des Damnés.** A n'importe quel moment durant la prochaine aventure, et en une seule occasion, le Sorcier pourra doubler le montant d'or qu'il obtient en tuant un monstre.

5 **Main Guidée.** Une fois durant la prochaine aventure, une des Attaques de votre Sorcier (excepté un Coup Mortel) touchera automatiquement la cible. Après cela, vous devrez lancer normalement pour toucher.

6 **Guérison.** N'importe quand durant la prochaine aventure, en une seule occasion, votre Sorcier pourra invoquer les puissances magiques pour se soigner. Lancez 1D6+2 pour déterminer le nombre de Point de Vie qu'il regagne grâce à cette invocation.

7 **Tranchant Mortel.** Choisissez une des armes de votre Sorcier. Une fois durant la prochaine aventure, une Attaque utilisant cette arme (excepté un Coup Mortel) infligera 1D6 blessures supplémentaires.

8 **Force Démesurée.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter 1D6 à sa Force.

9 **Endurance de Dragon.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour, votre Sorcier pourra ajouter 1D6 â son Endurance.

10 **Vitesse.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter +2 â son Mouvement et se dégagera automatiquement de tous les blocages.

11 **Points de Vie Supplémentaires.** Lancez 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer le nombre de Points de Vie qui sont ajoutés de façon permanente aux Points de Vie d'origine de votre Sorcier.

| | |
|---|---|
| 1-2 | 1 Point de Vie |
| 3-5 | 2 Points de Vie |
| 6 | 3 Points de Vie |

12 **Trompe la Mort.** La prochaine fois que votre Sorcier devrait atteindre 0 Point de Vie, ce sort magique détournera le coup qui ne causera donc aucun dommage.

Notez ces capacités sur !a fiche d'aventure de votre Sorcier. Si elles ne sont pas utilisées avant la fin de votre prochaine aventure, elles sont définitivement perdues.

## Potions Magiques

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut acheter des potions magiques.

Le Sorcier doit déclarer qu'il va acheter des potions avant de lancer les dés pour en déterminer le prix et les quantités disponibles. Une fois qu'il s'est décidé à acheter des potions, il ne peut pas revenir sur sa décision en constatant leur prix!

La valeur totale des potions en stock est de 1D6x100 pièces d'or. Pour cette somme, le Sorcier obtient 1D6 potions. Cela signifie qu'il peut lui arriver de dépenser 100 pièces d'or pour six potions mais qu'il est aussi possible de dépenser 600 pièces d'or et de n'avoir qu'une seule potion...

Tout guerrier peut boire une potion. Si différentes potions sont bues en même temps, leurs effets sont cumulatifs. Par contre, plusieurs potions d'un même type n'ont pas d'effet cumulatifs.

Pour déterminer en quoi consiste la potion, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Potion de Force. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Force pour un tour.*

2 Potion d'Endurance. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Endurance pour un tour.*

3 Potion de Combat. Cette potion donne à votre guerrier +1 Attaque pour un tour.

4 Potion de Rapidité. Cette potion donne à votre guerrier +1D6 en Mouvement et la capacité de se dégager automatiquement des blocages pour un tour.

5 Potion d'instabilité. Cette potion change la structure dimensionnelle de votre guerrier, faisant temporairement de lui une créature éthérée et sans substance Il ne peut pas être bloqué, effectuer d'attaque, lancer un sort ou être attaqué pendant un tour.

6 Potion de Vol. Cette potion permet à votre guerrier de voler pendant un tour. Il se déplace alors de 1D6+2 cases, peut voler au-dessus des obstacles et ne peut être bloqué. S'il est en contact avec un monstre à la fin de son vol, il peut l'attaquer.

* En plus, lancez 1D6. Si le résultat est 6, cette potion donne à votre guerrier +1 en Force ou +1 en Endurance, comme approprié, jusqu'à la fin de l'aventure.

## Bâton de Sorcier

Seul le Sorcier peut acheter ce bâton, pour 500 pièces d'or. Pour déterminer s'il y en a un de disponible quand le Sorcier visite la Guilde, lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, il y en a un à vendre. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul Bâton de Sorcier.

Le Sorcier peut utiliser son Bâton en combat à -1 sur son jet pour toucher. Il inflige (1D6+ Force du Sorcier) blessures à la cible. Il peut également être utilisé en défense, donnant +1 à l'Endurance du Sorcier tant qu'il le porte.

Le Bâton du Sorcier est magique : une fois par aventure, vous pouvez l'utiliser dans la phase de pouvoir pour relancer le pouvoir du Sorcier (et peut-être éviter un événement imprévu !).

Un Bâton de Sorcier a déjà 1D6 points de pouvoir en lui, que le Sorcier peut utiliser comme des pions de pouvoir. Pour le recharger, il faut aller à la Fontaine de Pouvoir.

## Fontaine de Pouvoir

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut se rendre à la Fontaine de Pouvoir pour recharger son Bâton.

Recharger un Bâton coûte 1D6x100 pièces d'or. Pour cette somme, le Bâton est rechargé de 1D6 points de pouvoir. Ces points de pouvoir sont utilisés normalement pour augmenter la capacité du Sorcier à lancer des sorts. Une fois le pouvoir utilisé, il n'y a pas moyen de le récupérer, sauf en rechargeant à nouveau le Bâton.

Un Bâton de Sorcier ne peut jamais contenir plus de six points de pouvoir en même temps.

## Changement de Sorts

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut tenter de changer les sorts qu'il a mémorisés en entrant dans une transe proche du coma, durant laquelle il pourra effacer le savoir dont il ne veut pas pour le remplacer. Malheureusement, c'est une affaire risquée. Si le Sorcier tente d'apprendre de nouveaux sorts de cette façon, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-3 Le Sorcier n'arrive pas à effacer et remplacer ses sorts. Il doit donc jouer le prochain donjon normalement. Il pourra à nouveau essayer à la fin de ce donjon.

4-5 Le Sorcier réussit à effacer un sort de son esprit. Il peut maintenant défausser une des cartes de Sort.

6 Le Sorcier parvient à effacer tous les sorts qu'il veut remplacer. Il peut maintenant défausser autant de ses cartes de sort qu'il le veut.

Si le Sorcier parvient à effacer un sort ou plus, il peut tenter d'apprendre des sorts en remplacement à temps pour le prochain donjon.

Lancez 1D6 sur le tableau pour chaque "espace" vide dans le cerveau du Sorcier qu'il essaye de remplir avec un nouveau sort.

1-2 Le Sorcier ne parvient pas à apprendre de nouveau sort à temps, et aura un sort de moins pour le prochain donjon. Il peut essayer à nouveau à la fin du donjon.

3-5 Le Sorcier réussit dans ses études. Mélangez les cartes de Sort restantes du même type que celte qui est remplacée (Attaque, Défense ou Guérison) et donnez-en une au Sorcier. C'est le nouveau sort du Sorcier et il remplace le sort défaussé.

6 Par des recherches précises et minutieuses, le Sorcier localise et apprend précisément le sort dont il a besoin pour le prochain donjon. Le Sorcier choisit un sort du même type que celui qui est défaussé.



# · EVENEMENTS CITADINS ·

Si voyager de ville en ville peut être hasardeux, vivre dans une cité grouillante du monde de Warhammer peut s'avérer dangereux.

Les villes grouillent de monde et il y a toujours une façon ou une autre pour des étrangers de s'attirer de graves ennuis. La plupart des habitants des villes se méfient des étrangers et, si quelque chose de suspect se passe dans la ville pendant le séjour des guerriers, ils seront probablement les premiers accusés. En même temps, les guerriers doivent se méfier des pickpockets, des bandits et des voleurs, et doivent éviter de se faire rouler en achetant des produits contrefaits.

Pour déterminer ce qui arrive à chaque guerrier durant son séjour, chaque joueur doit lancer 1D66 (2D6, le premier donne les dizaines, le deuxième les unités) après que son guerrier ait terminé ses activités de la journée, puis consulter le Tableau des Evénements Citadins.

A la différences des hasards rencontrés pendant le voyage, les événements citadins sont lancés pour chaque guerrier individuellement, plutôt que pour le groupe dans son ensemble.

## EVENEMENTS CATASTROPHIQUES

A la fin de la seconde semaine passée en ville, puis à la fin de chaque semaine suivante, en plus de lancer sur le Tableau des Evénements Citadins pour chaque guerrier, vous devez lancer pour tout le groupe sur le Tableau des Evénements Catastrophiques.

Ce tableau reflète la nature du monde de Warhammer, un lieu de luttes, de troubles et de dangers permanents, sous la menace des hordes hurlantes du Chaos. Alors que les guerriers restent trois mois dans une cité, demeurant dans d'excellentes auberges et s'imprégnant de l'atmosphère urbaine, des armées s'affrontent et des royaumes sont mis à bas. Les guerriers sont faits pour les donjons, pour détruire les ennemis du genre humain, pas pour se la couler douce dans les tavernes d'Altdorf.

### Tableau des Événements Catastrophiques

Lancez 2D6 sur le tableau suivant :

2 **Sédentarité.** Chaque guerrier lance 1D6. Celui qui a obtenu le plus petit résultat décide de se fixer en ce lieu. Sa carrière d'aventurier est terminée.

3 **Inondation.** Le fleuve tout proche inonde la ville, Tous les commerçants et les Lieux Spéciaux sont fermés jusqu'à ce que la crue cesse, forçant les aventuriers à quitter la ville et à se mettre immédiatement en route vers l'aventure suivante.

4 **Attaque.** La ville est attaquée par une bande de gobellns et d'orques en maraude. Les guerriers sont recrutés pour la défense. Lancez 1D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :

- 1-2 Votre guerrier tombe des remparts de la ville et est tué par les créatures hurlantes.
- 3-5 Votre guerrier est sérieusement blessé et doit être retiré du combat. Ses Points de Vie d'origine sont réduits de façon permanente de 1D6.
- 6 Les orques et les gobelins sont repoussés et les guerriers entament la poursuite. Hélas, lorsque le dernier peau verte est tué, les guerriers constatent qu'ils sont maintenant à six semaines de la ville. Ils peuvent y retourner ou explorer des cavernes proches et commencer ainsi leur prochaine aventure.

5 **Inflation.** Les temps sont durs et des produits généralement faciles à se procurer sont maintenant un vrai luxe. Tous les prix, y compris les dépenses (voir ci-dessous) sont multipliés par 4 aussi longtemps que les guerriers restent dans cette ville.

6-9 **Calme Plat.** Aucun Evénement. La semaine se passe tranquillement.

10 **Epidérnie.** La ville est frappée par une maladie virulente qui touche toute la région. Les guerriers ont le choix. Ils peuvent rester dans la ville, au risque d'attraper la maladie, ou se diriger immédiatement vers leur prochaine aventure.

Si les guerriers décident de rester, lancez l D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier tombe malade et meurt.

11 **Incendie.** Un incendie se déclare et la ville est bientôt entièrement en flammes. Non seulement la ville est-elle très endommagée mais, en plus, les guerriers en sont rendus responsables et expulsés.

12 **Peste.** Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus petit résultat est atteint de la peste. S'il n'est pas soigné, au prix de 1D6 x 200 ors, le guerrier subit une terrible agonie et meurt.

# · DEPENSES ·

A la différence de la vie dans les terres sauvages, quand les guerriers sont en ville il leur faut payer leurs frais, appelés dépenses. Ces dépenses couvrent la nourriture, le logement et autres frais que les guerriers peuvent avoir quand ils se trouvent entre deux aventures. Le montant des dépenses dépend de la taille de la ville dans laquelle le groupe se trouve.

| *Lieu* | *Dépense* |
|---|---|
| Village | 1 pièce d'or par jour |
| Ville | 2 pièces d'or par jour |
| Cité | 3 pièces d'or par jour |

Les guerriers peuvent rester dans une ville aussi longtemps qu'ils le veulent, en considérant que rien ne les presse, mais chaque aventurier doit payer chaque soir son lit et son couvert.

### Fauché ?

Si votre guerrier est incapable de régler ses dépenses, il doit vendre de l'équipement pour couvrir sa dette. Si cela ne lui procure pas assez d'argent, il doit immédiatement quitter la ville et attendre ses compagnons au-dehors.

### Attendre Dehors

Il peut arriver qu'un ou plusieurs guerriers soient expulsés de la ville, généralement pour des actions (qu'ils les aient réellement commises ou non) qu'ils n'auraient pas dû faire. Dans ce cas, les guerriers concernés doivent attendre en dehors de la ville jusqu'à ce que les autres guerriers aient terminé leurs affaires et les rejoignent.



# •EVENEMENTS CITADINS•

## 11 EXPULSE

Le comportement sauvage de votre guerrier attire l'attention des autorités et il est expulsé de la ville. Il doit attendre les autres guerriers en dehors des portes de la ville. Tant qu'il est dehors, il doit payer ses dépenses normalement.

De plus, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, votre guerrier est passé à tabac par les gardes, qui lui volent tout son or avant de l'expulser.

## 12 TIRE-LAINE

Alors que votre guerrier remonte une rue encombrée de gens, on lui vole sa bourse. Vous perdez 1D6 x 20 pièces d'or.

## 13 JOURNEE TRANQUILLE

## 14 BONNE ACTION

Laissant prudemment l'essentiel de son or à l'auberge, votre guerrier va en ville, n'emportant qu' 1D6 x 20 pièces d'or avec lui. Alors qu'il traverse une rue, il remarque une vieille femme qui hurle que des brigands se sont introduits dans son grenier et lui volent ses maigres possessions. Toujours prêt à aider les pauvres gens, votre guerrier se précipite, grimpant les marches quatre à quatre. Alors qu'il entre dans une pièce faiblement éclairée, un sac est placé sur sa tête, rapidement suivi par un bon coup de gourdin derrière la nuque. Il se réveille quelques heures plus tard dans un caniveau avec un bon mal de tête et, sans surprise, tout son or a disparu.

## 15 INVESTISSEMENT

Dans un estaminet proche des quais, votre guerrier rencontre un jeune entrepreneur ambitieux qui projette d'établir un empire commercial sur le Vieux Monde. Il persuade votre guerrier d'investir 1D6x50 pièces d'or en échange d'un certificat de partenariat.

A partir de maintenant, à la fin de chaque donjon, lorsque votre guerrier atteint la civilisation, il peut aller à la Guilde des Marchands et leur montrer son certificat. Consultant leurs livres, ils peuvent l'informer des résultats de la compagnie. Lancez 1D6:

1 La compagnie a fait faillite, et votre investissement ne rapporte rien. De plus, vous devez 1D6 x 50 pièces d'or aux marchands, en règlement de dettes.

2-5 La compagnie se débrouille bien, et les marchands vous avancent 1D6 x 10 pièces d'or sur votre part de profits.

6 Les affaires tournent à fond ! Après avoir consulté leurs registres, les marchands vous avancent 1D6 x 50 pièces d'or.



## 16 BAIN TURC

Votre guerrier passe le reste de sa journée dans les vapeurs d'un sauna, se remettant des effets de sa visite de la veille à la taverne. Quand il en sort, il se sent mieux qu'il ne l'a jamais été, et ajoute +1 point de façon permanente à ses Points de Vie d'origine.



*Nain du Chaos*

## 21 BAGARRE

Votre guerrier se dispute avec un commerçant qui a essayé de lui faire payer très cher quelques babioles sans grande valeur. La dispute tourne très vite à la bagarre. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Votre guerrier est rossé et perd 200 pièces d'or.

2 Après une sacré bagarre contre le commerçant et ses acolytes, votre guerrier a le dessous et perd 100 pièces d'or.

3 Votre guerrier s'en sort avec le nez cassé et 50 pièces d'or perdues, mais le commerçant est dans un triste état.

4 Après une bagarre mémorable, votre guerrier envoie l'impudent commerçant ramasser ses dents au sol et prend 100 pièces d'or dans la caisse en dédommagement.

5 Votre guerrier désarme rapidement le commerçant. Avec une épée dirigée sur sa gorge, ce dernier n'a pas d'autre choix que de s'excuser et de vous offrir 200 pièces d'or en compensation.

6 Une demi-douzaine de sinistres individus, les gorilles du commerçant, surgissent des ombres et attaquent votre guerrier avec des couteaux, des matraques et des gourdins. Tranquillement, à l'aide de quelques bottes bien placées, vous les éliminez et videz leur bourse, récupérant ainsi 300 pièces d'or.

## 22 JOURNEE TRANQUILLE

## 23 ARNAQUE

Votre guerrier doit défausser un des achats qu'il a faits dans cette ville, car il s'agit d'un faux qui ne vaut rien !

## 24 CIRQUE

Un cirque itinérant s'est arrêté en ville et le guerrier passe sa journée à aller d'attraction en attraction. Après avoir vu la femme à barbe et la chèvre à deux têtes, il décide d'aller chez la diseuse de bonne aventure.

L'écriteau au-dessus de la porte devrait plutôt dire "Comment se faire voler son or", car pour un coût de 2D6 x 10 pièces d'or, votre guerrier n'apprend rien de plus que le fait que son destin est lié à celui d'un étranger grand et sombre d'Erengrad !

## 25 RECOMPENSE

Votre guerrier voit une affiche annonçant la présence dans la région d'un criminel bien connu et offrant une récompense pour sa capture. Le criminel en question est grand, porte une cape noire et un chapeau et a l'accent d'Erengrad. En lisant cette description, votre guerrier réalise qu'elle correspond à celle d'un personnage qu'il vient juste de croiser. Faisant demi-tour, il intervient au moment où l'individu entraîne un marchant inconscient dans une ruelle sombre. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Le criminel rit, tranche la gorge du marchand, jette le couteau et fuie en criant "A l'aide, un assassin !" Très vite, votre guerrier est entouré par une foule hostile, et seuls ses meilleurs arguments (ainsi que 1D6 x 50 pièces d'or) parviennent à persuader les gens de son innocence.

2-5 Votre guerrier sauve la vie du marchand qui lui donne 20 pièces d'or en récompense, mais le criminel réussit à prendre la fuite dans l'obscurité.

6 Votre guerrier libère le marchand et capture le criminel. On l'acclame et il reçoit une récompense de 100 pièces d'or.

## 26 FIANÇAILLE

A la suite d'une erreur d'identité, votre guerrier se retrouve entouré par un groupe de jeunes hommes en colère qui prétendent qu'il est fiancé à leur soeur. Menacé comme il l'est, votre guerrier le reconnaît, et le voilà promis à la charmante fille d'un fermier.

Le mariage est prévu pour demain. Votre guerrier doit donc quitter la ville immédiatement ou se retrouver marié...



## 31 DROGUE

Alors qu'il visite une auberge plutôt crasseuse, votre guerrier avale une curieuse boisson offerte par le patron. Après seulement une gorgée, le liquide fait effet : il a été drogué ! Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-3 Votre guerrier a été empoisonné. Il a -1 en Endurance pour la durée du prochain donjon.

4-6 Le liquide en question n'est en fait qu'une très forte bière, pour laquelle votre guerrier a très vite un penchant. Le seul effet durable est un sacré mal de crâne le lendemain matin.

## 32 JOURNEE TRANQUILLE

## 33 LABEUR

Votre guerrier est employé pour une journée par un marchand pour transporter des balles de coton jusqu'à la rivière. Ce travail lui rapporte 20 pièces d'or.

## 34 GRAND VIE

Tout à sa joie des repas plantureux et des lits confortables après de si longues semaines en expédition, votre guerrier dépense 50 pièces d'or de plus dans ce luxe.

## 35 DUEL

Votre guerrier est défié en duel par un duelliste professionnel qu'il a insulté dans une taverne. Le duel est programmé pour l'aube du lendemain. Votre guerrier peut soit quitter la ville immédiatement soit relever le défi.

Si votre guerrier participe au duel, lancez 1D6 :

1 D'un seul coup d'épée bien placé, votre adversaire transperce le coeur de votre guerrier, qui tombe au sol, raide mort.

2-4 Les deux duellistes combattent pendant des heures, s'infligeant plusieurs blessures légères. Finalement, le soleil se couche et le combat se termine sur un match nul. Le duelliste félicite votre guerrier pour son habileté et l'invite à souper dans la meilleure auberge de la ville.

6 Après quelques minutes, votre guerrier prend le dessus sur le duelliste et le tue. Sur son corps, il trouve 2D6 x 50 pièces d'or en joyaux et un trésor (prenez une carte de Trésor).

## 36 JOURNEE TRANQUILLE

## 41 JEU

Votre guerrier se rend dans une auberge et se retrouve rapidement au beau milieu d'une partie de carte acharnée. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Votre guerrier perd sévèrement et doit abandonner un trésor de son choix.

2 Votre guerrier perd 1D6 x 20 pièces d'or.

3-4 Votre guerrier se retire du jeu sans gain ni pertes.

5 Votre guerrier gagne 1D6 x 10 pièces d'or.

6 Votre guerrier gagne 3D6 x 10 pièces d'or.

## 42 JOURNEE TRANQUILLE

## 43 ENROLEMENT

Le Capitaine du Guet pense que votre guerrier peut être une recrue intéressante et, comme il manque de troupes, il l'enrôle pour une semaine. Votre guerrier peut tenter d'échapper au guet en payant un pot de vin de 2D6 x 10 pièces d'or ou s'engager dans le guet.

Si votre guerrier s'engage dans le guet, il n'a pas à payer de dépenses pendant la semaine et gagne 20 pièces d'or de salaire. Cependant, il n'a pas le temps d'aller chez les commerçants ou dans des Lieux Spéciaux.

## 44 MALADIE

Une maladie virulente frappe la ville sans crier gare et votre guerrier est lui aussi atteint. Il doit passer les deux prochains jours au lit en payant 10 pièces d'or par jour en médicaments en plus de ses dépenses normales. Tant que votre guerrier est au lit, vous n'avez pas à lancer sur ce tableau pour lui.

## 45 CHIEN DE COMPAGNIE

Votre guerrier est adopté par un petit chien. Il le suit partout, se cachant dans l'ombre pendant les combats puis réapparaissant une fois l'aventure terminée pour lécher généreusement son nouveau maître. Malheureusement, son appétit est au-delà de tout ce qu'on pourrait imaginer chez un si petit chien et il double les dépenses du guerrier. Votre guerrier peut le tuer s'il le veut, mais ce serait une chose cruelle et il lui en coûterait 1000 pièces d'or pour fournir un enterrement décent au petit animal !

Si votre guerrier a déjà un chien, relancez les dés sur ce tableau. Sinon, donnez-lui un nom et inscrivez-le sur la fiche d'aventure de votre guerrier.

## 46 OLE !

Alors qu'il remonte la rue principale, votre guerrier entend des clameurs au coin de la rue. Un instant plus tard arrive un taureau écumant qui charge dans la rue, renversant les étalages et provoquant une panique. Votre guerrier peut le laisser passer en se cachant ou essayer de l'arrêter.

S'il décide de se cacher et de laisser passer, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-3 Votre guerrier se cache dans une ruelle sombre, attendant que la situation se calme. Alors qu'il jette un coup d'oeil dans la rue, une matraque vient frapper sa tête. Quand il reprend connaissance, sa bourse est plus légère de 100 pièces d'or.

4-6 Après une attente nerveuse de quelques longues minutes dans l'obscurité, votre guerrier voit enfin le taureau s'éloigner. Le danger est passé et votre guerrier peut à nouveau vaquer à ses occupations citadines.

Si votre guerrier décide de tenter d'arrêter le taureau, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-2 Votre guerrier fait signe aux passants de s'écarter et il bondit devant le taureau, l'épée tirée. Le taureau hésite une fraction de seconde à peu près, puis l'envoie dans la poussière avant de le piétiner en continuant son chemin. Puis la foule le piétine à son tour en poursuivant le taureau et votre guerrier reste tout seul à panser ses plaies.

3-4 Un seul coup d'épée tue net le taureau. Alors que la carcasse est encore secouée de spasmes, la foule hurle sa joie et jette 100 pièces d'or au guerrier. Puis le propriétaire du taureau arrive et lui soutire 150 pièces d'or. C'était son meilleur reproducteur, et il voulait qu'on l'arrête, pas qu'on le tue !

5-6 Votre guerrier lance un regard noir au taureau qui s'arrête, grogne et racle le sol. Passant une corde autour de son cou, votre guerrier le ramène â son étable. La foule hurle et jette 150 pièces d'or au guerrier.

## 51 MEURTRE

Votre guerrier est accusé de meurtre et jeté en prison. Le problème est finalement résolu, mais pas avant que les compagnons de votre guerrier n'aient payé une caution. Chaque guerrier du groupe sauf celui qui est accusé doit payer 1D6x5 pièces d'or aux autorités.

Si ses compagnons n'ont pas l'argent, votre guerrier doit passer 1D6 jours en prison. Quand il est en prison, il n'a pas à payer de dépenses ou à lancer sur ce tableau.

## 52 JOURNEE TRANQUILLE

## 53 CONTREFAÇON

Alors que votre guerrier tente d'acheter de l'équipement, le commerçant remarque que son or est contrefait et ne l'accepte pas. Regardant alors dans sa bourse, votre guerrier découvre qu'1D6 pièces d'or sont fausses. Défaussez-les en le notant sur sa fiche d'aventure.

Si votre guerrier n'a pas cette somme sur lui, et qu'il en a déjà dépensé dans cette ville, il doit immédiatement la quitter pour le prochain donjon avant que quiconque ait pu réaliser que l'or qui lui a été donné était faux.

## 54 MENDIANTS

Votre guerrier est accosté par des mendiants et, ému par leur triste sort, donne 5 pièces d'or à chacun des 2D6+2 mendiants. S'il ne peut pas payer, il est lui-même un mendiant et doit lancer sur le tableau ci- dessous.

1 Votre guerrier est expulsé de la ville, reportez-vous à l'Evénement 11.

2-6 Votre guerrier gagne la coquette somme de 1D6 x 10 pièces d'or en mendiant.

## 55 DETTE

Un créancier rattrape votre guerrier et demande le remboursement d'argent emprunté des années auparavant. La somme qu'avait empruntée votre guerrier n'était pas bien importante mais le taux d'intérêt est astronomique. Le montant est de 1D6 x 20 pièces d'or. Si votre guerrier ne peut pas payer immédiatement, le créancier prend tout son or plus un équipement ou un trésor.

## 56 JOURNEE TRANQUILLE

## 6l DONATION

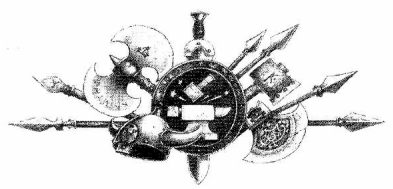
Convaincu par l'enseignement d'un prêtre, votre guerrier lui remet 1D6x50 pièces d'or, vendant si nécessaire de l'équipement pour fournir la somme. La prochaine fois que votre guerrier participe à un combat et ne parvient pas à toucher son adversaire, il peut relancer l'attaque. Il peut ne le faire qu'une fois par donation faite (c'est-à-dire chaque fois qu'il obtient ce résultat sur ce tableau).

## 62 JOURNEE TRANQUILLE

## 63 CHASSE

Votre guerrier est invité par un groupe d'habitants â participer aune chasse nocturne. Juste avant le coucher du soleil, on lui apprend que la proie de ce soir est un grand Quarg, une bête au caractère terrifiant et aux mauvaises dispositions. Sa tâche consiste à prendre le matériel de chasse (un filet, un bâton avec une cloche et un sac rempli d'ail et à attendre au milieu des bois pendant que les autres chasseurs vont essayer de rabattre le Quarg vers lui.

Alors que le soleil se lève et que les chouettes retournent vers leurs nids, votre guerrier commence à se demander s'il n'est pas le dindon de la farce...



## 64 SORCELLERIE

Votre guerrier est accusé de sorcellerie et pourchassé dans les rues par une foule furieuse. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-3 Votre guerrier s'échappe en sautant par dessus l'enceinte de la ville directement dans les eaux sales de la douve- Bombardé d'oeufs et de fruits pourris, il s'éloigne en titubant et n'a plus qu'a attendre ses compagnons.

4-5 Votre guerrier plonge dans une petite ruelle et s'échappe, mais à partir de maintenant il doit porter un déguisement pour sortir !

6 Votre guerrier se tourne brusquement vers la foule, et d'un ton coléreux exige des explications. Mouchant le meneur, il établit rapidement son autorité sur la foule, qui retourne peureusement
à ses occupations, non sans avoir laisse 100 pièces d'or en guise de compensation.

## 65 JOURNEE TRANQUILLE

## 66 ACCIDENT

Alors que votre guerrier aide une vieille femme à traverser la rue encombrée, un chariot le renverse brutalement. La vieille dame le dégage doucement de sous la roue et l'emmène à l'infirmerie. Votre guerrier ne peut rien acheter ni visiter de Lieux Spéciaux pendant 1D6 jours, le temps qu'il récupère. Tant qu'il est à l'infirmerie, vous n'avez pas à lancer pour lui sur ce tableau.

# •TABLEAU D'EQUIPEMENT•

## •FORGE•

| Equipement | Guerriers B | N | E | S | Stock | Coût Achat | Coût Vente | REGLES SPECIALES |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Armure de cuir | ✓ | ✓ | ✓ | - | 5 | 40 | 20 | +1 en Endurance. Détruite par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui la porte tombe à 0 Point de Vie. |
| Fourrures | ✓ | ✓ | ✓ | - | 4 | 300 | 75 | +1 en Endurance. Peuvent être portées en plus d'une cotte de mailles ou d'une armure légère, mais imposent alors -1 au Mouvement et -1 aux jets pour toucher. |
| Cotte de mailles | ✓ | ✓ | - | - | 6 | 500 | 150 | +2 en Endurance ; -1 en Mouvement. |
| Armure Légère | ✓ | ✓ | - | - | 7 | 1.000 | 350 | +2 en Endurance. |
| Armure Lourde | ✓ | ✓ | - | - | 8 | 4.000 | 1.100 | +3 en Endurance, -1 en Mouvement (excepté le Nain). |
| Armure de plates | - | ✓ | - | - | 10 | 7.000 | 2.500 | +4 en Endurance ; -1 en Mouvement |
| Bouclier | ✓ | ✓ | ✓ | - | 4 | 300 | 75 | +1 en Endurance. Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains. |
| Grand bouclier | ✓ | ✓ | - | - | 9 | 550 | 150 | +2 en Endurance, -1 en Mouvement. -1 pour toucher. Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains. |
| *Note* Les boucliers ne sont efficaces que contre les attaques en corps à corps ou avec projectiles, pas contre le feu ou la magie. | | | | | | | | |
| Casque de cuir | ✓ | ✓ | | - | 4 | 100 | 12 | +1 en Endurance ; détruit par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui le porte tombe à 0 Points de Vie. |
| Casque léger | ✓ | ✓ | | - | 7 | 500 | 150 | +1 en Endurance |
| Grand Heaume | ✓ | ✓ | - | - | 9 | 1.000 | 350 | +2 en Endurance |

## •ARCHERIE•

| Equipement | Guerriers B | N | E | S | Stock | Coût Achat | Coût Vente | REGLES SPECIALES |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arc Court | ✓ | - | ✓ | ✓ | 5 | 150 | 20 | Force 1. Autant de tir par tour que le guerrier dispose d'Attaques |
| Arc Long | ✓ | - | ✓ | - | 8 | 300 | 40 | Force 4. Un tir par tour. |
| Flèches | | - | | | 3 | 20 | - | Suffisamment de flèches pour un arc court ou long pour toute la durée du donjon. |
| 1D6 Flèches Incendiaires | ✓ | - | ✓ | ✓ | 8 | 100 | - | Si la flèche touche sa cible, elle peut l'enflammer. Lancez 1 D6, sur un résultat de 4, 5 ou 6 la cible prend feu et subit 1D6 blessures supplémentaires, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure, à chaque tour jusqu'à ce que le jet de dommages sait un 1 ou 2. Les flammes s'éteignent, sans plus causer de blessures. |
| Arbalète | - | | - | | 9 | 1.000 | 200 | Force 5. Un tir par tour. |
| Arbalète de poing | - | ✓ | ✓ | ✓ | 10 | 1.500 | 250 | Force 3. 3 tirs un tour sur deux (il faut un tour pour recharger), portée 5 cases. |
| Carreaux | - | ✓ | ✓ | ✓ | 3 | 30 | - | Suffisamment de carreaux pour une arbalète ou une arbalète de poing pour la durée du donjon. |

# •ARMURERIE•

| Equipement | Guerriers B | N | E | S | Stock | Coût Achat | Coût Vente | REGLES SPECIALES |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dague | | | | | 4 | 75 | 20 | Force 1. Arme de corps à corps ou de jet, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués. |
| Couteau | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 2 | 40 | 5 | Force 1. Peut être caché dans une botte du guerrier. |
| Epée | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 5 | 200 | 15 | Dommages Normaux (1D6 + Force du guerrier). |
| Epée Longue | ✓ | - | ✓ | ✓ | 7 | 400 | 20 | +1 en Force. -i à tous les jets pour toucher. |
| Epée à deux Mains | ✓ | ✓ | ✓ | - | 8 | 700 | 35 | +4 en Force. -1 en Initiative, -1 Attaque. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps. |
| Epée Large | ✓ | - | - | - | 7 | 500 | 25 | +3 en Force . -1 à tous les jets pour toucher. |
| Hache | ✓ | ✓ | - | - | 4 | 150 | 15 | Dommages normaux (comme une épée). |
| Hache de Guerre | ✓ | ✓ | - | - | 8 | 500 | 35 | +2 en force. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps. |
| Hache de Lancer | ✓ | ✓ | - | - | 7 | 300 | 35 | +1 en Force. Arme de jet ou de combat. Si lancée, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués. |
| Lance | ✓ | ✓ | ✓ | - | 8 | 200 | 20 | Arme de jet ou de combat. +1 en initiative le premier round de combat. Peut attaquer sur 2 rangs (comme les lanciers gobelins). Pas de modificateurs aux dommages. Si lancée, nécessite 4+ pour toucher, Force égale à celle du lanceur. |
| Masse | ✓ | ✓ | - | - | 7 | 250 | 20 | -1 à tous les jets pour toucher, mais si le résultat pour toucher est un 6, lancez 1 D6 supplémentaire pour les blessures. |
| Marteau de Guerre | ✓ | ✓ | ✓ | - | 10 | 400 | 100 | Si 6 naturel, lancez 1D6 supplémentaire pour les blessures. |
| Shurikens | ✓ | - | ✓ | ✓ | 6 | 100 | 35 | Force 1. Armes de jet, lancées à CT -1. Ignorez l'armure quand vous déterminez les dommages. Le sac contient assez de shurikens pour toute l'aventure. Le guerrier peut lancer autant de shurikens par tour qu'il a d'Attaques. |
| Fléau | ✓ | ✓ | - | - | 9 | 250 | 100 | +2 en Force . -2 à tous les jets pour toucher. |
| Ceste | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 8 | 100 | 25 | Force 4. -2 à tous les jets pour toucher. |
| Hallebarde | ✓ | - | ✓ | - | 7 | 250 | 75 | +1 en Force. -2 en Initiative,. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps. Attaque sur deux rangs (voir lanciers gobs). |

# •ECURIES•

| Equipement | Guerriers B | N | E | S | Stock | Coût Achat | Coût Vente | REGLES SPECIALES |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mule | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 6 | 200 | 100 | Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage d'une semaine. Augmente les dépenses d'une pièce d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, la mule a été volée. |
| Cheval | ✓ | - | ✓ | ✓ | 8 | 500 | 200 | Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de deux pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé. |
| Destrier | ✓ | - | ✓ | - | 10 | 1000 | 400 | Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de trois pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé. Si un hasard au cours d'un voyage occasionne un combat, vous pouvez ajouter + 1 aux jets de dés demandés. |
| Attelage | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 7 | 300 | 100 | Un attelage peut être fixé à une mule, un cheval ou un destrier et peut transporter jusqu'à 4 guerriers et tout leur équipement, réduisant le temps de voyage du groupe d'une semaine. |

# •BAZAR•

| Equipement | Guerriers B | N | E | S | Stock | Coût Achat | Coût Vente | REGLES SPECIALES |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Corde | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 5 | 30 | 5 | Pour sortir d'une fosse. Après chaque utilisation, lancez 1 D6 : sur un 1 ou 2, la corde se rompt. |
| 1D6 Bandages | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 7 | 50 Chacun | 5 | Chaque bandage redonne 3 Points de Vie. Une utilisation puis défaussez.A la fin de chaque aventure, lancez 1 D6 pour chaque bandage : sur 1, 2 ou 3, le bandage n'est plus bon et doit être défaussé. |
| 1D6 Rations | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 5 | 50 Chacun | - | Chaque ration redonne 2 Points de Vie. A la fin de chaque aventure, les rations non utilisées doivent être défaussées. |
| 1D6 Cles | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 7 | 100 Chacun | 10 | Chaque cale garde une porte fermée pendant un tour. Pour utiliser unecale, votre guerrier doit être adjacent à une porte. Une fois la cale fixée, la porte ne peut être ouverte qu'en étant détruite. Pour détruire une porte, un monstre doit être adjacent à la porte. Lancez un dé et ajoutez sa Force. Sur un 9+, la porte est détruite. |
| 1D6 Tonnelets de Bière | ✓ | ✓ | - | ✓ | 5 | 50 | - | -1 en CC, -1 en Initiative, +1 en Force (+2 pour les nains) +1 aux jets de Peur, l'effet dure un tour. Si le Sorcier boit, il ne peut pas lancer de sorts pendant deux tours. |
| Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des bandages, des provisions, des cales ou des tonnelets, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps). | | | | | | | | |
| Vêtements | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 6 | 50 | 20 | - |
| Bottes | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 | 20 | 10 | - |
| Pierre de Transe | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 7 | 300 | 75 | Si votre guerrier ne fait rien ne bouge pas pendant un tour, et qu'il n'y a pas de monstre dans la section, il entre en transe et récupère 1 Point de Vie. |

# •POUDRERIE•

| Equipement | Guerriers B | N | E | S | Stock | Coût Achat | Coût Vente | REGLES SPECIALES |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistolets (2) | - | ✓ | - | ✓ | 10 | 3.000 | 600 | A besoin de poudre et de balles. Force 6. Chaque pistolet peut tirer une fois un tour sur deux (un tour pour recharger). Portée six cases. |
| Mousquet | ✓ | ✓ | - | ✓ | 11 | 2.000 | 700 | A besoin de poudre et de balles. Force 8, -2 en CT . Peut tirer une fois un tour sur deux (un tour pour recharger). Si le tir tue un monstre, la balle continue vers le monstre se trouvant derrière, avec une Force de -1 pour chaque monstre supplémentaire tué. |
| Balles | ✓ | ✓ | - | ✓ | 4 | 100 | - | Suffisamment de balles pour toute l'aventure. |
| Poudre | ✓ | ✓ | - | ✓ | 4 | 100 | - | Suffisamment de poudre pour les pistolets ou le mousquet pour toute l'aventure. |

## ACHATS MAJEURS

Il y a des choses réservées aux guerriers fabuleusement riches qui ont atteint une telle puissance qu'ils envisagent sans doute de prendre leur retraite, peut-être pour devenir général d'une armée ou seigneur de terres immenses. En eux-mêmes, ces objets ne sont d'aucune utilité pour Warhammer Quest, si ce n'est pour montrer à quel point votre guerrier a réussi!

Si vous décidez l'achat d'un de ces objets extravagants, vous pouvez lui donner un nom et une histoire, de façon que votre guerrier devienne Cromm le Barbare, Seigneur de Valenburg, par exemple, au lieu de simplement Cromm.

| Achats Majeurs | |
|---|---|
| Tour | 100.000 pièces d'or |
| Château | 300.000 pièces d'or |
| Palais | 400.000 pièces d'or |
| Forteresse | 600.000 pièces d'or |
| Temple | 50.000 pièces d'or |
| Navire | 50.000 pièces d'or |

# • AUTRES MONSTRES •

***Jusqu'à présent, les monstres rencontrés par les aventuriers ont été générés par des cartes Evénements. Ceci est pratique, car les règles et les profils des monstres sont fournis, mais après quelques parties, les guerriers désireront relever le défi d'avoir de nouveau monstres à combattre. En utilisant le Tableau des Monstres présenté ici, ils pourront rencontrer une variété bien plus importante d'adversaires.***

Les cartes Evénements peuvent générer soit un événement, comme une herse ou un piège, soit une pièce remplie de monstres. Jusqu'à présent, les cartes Evénements générant des monstres précisent les monstres rencontrés, le choix étant déterminé par les figurines présentes dans la boîte. Cependant, la gamme Citadel propose un très grand nombre de différents monstres, et ceux de la boîte n'en représentent qu'une toute petite partie. En utilisant le Tableau des Monstres, vous pouvez utiliser la vaste gamme des figurines Citadel dans vos parties de Warhammer Quest.

## UTILISATION DU TABLEAU DES MONSTRES

Avant de commencer une nouvelle aventure, décidez si vous allez utiliser les monstres présentés sur les cartes Evénements ou ceux du tableau des Monstres.

Si vous décidez d'utiliser le Tableau des Monstres, le jeu fonctionne comme d'habitude, mais lorsque vous tirez une carte Evénement avec un "M" dans le coin supérieur, lancez sur le Tableau des Monstres pour déterminer le type de monstre rencontré par les joueurs.





Tout comme le Tableau des Hasards du chapitre Entre les Donjons, le Tableau des Monstres fonctionne avec 1D66. Rappelons que pour effectuer un jet de D66, vous devez lancer 2D6, le premier donnant les dizaines, le second les unités. Ainsi si vous obtenez un 4 et un 2, le résultat est 42 (pas 6).

Puis consultez le Tableau des Monstres pour déterminer le type de monstre rencontré. Enfin, lancez à nouveau les dés pour en déterminer le nombre, comme indiqué dans la colonne Nombre de la ligne correspondante.

## LA BONNE FIGURINE CITADEL

Avant d'utiliser le Tableau des Monstres pour déterminer ce que les guerriers rencontrent, assurez-vous que vous possédez toutes les figurines Citadel nécessaires, comme trois ogres, huit hommes bêtes, douze skavens, etc. Plusieurs des figurines qui apparaissent sur le Tableau des Monstres sont déjà disponibles, mais il y en a certaines qu'il vous faudra trouver.

Il arrive souvent qu'un des joueurs possède déjà les figurines qu'il vous faut, peut-être comme éléments de son armée de Warhammer, auquel cas vous pouvez les lui emprunter. La plupart des joueurs de Warhammer Quest amasseront un collection respectable de figurines pour peupler leurs aventures.

Si vous décidez de vous en tenir aux cartes Evénements, la boîte de Warhammer Quest contient certaines cartes vierges que vous pouvez utiliser pour créer des événements impliquant les figurines de votre collection. Etudiez leurs détails dans le chapitre Bestiaire et transférez-les sur les cartes.

Si vous ne parvenez vraiment pas à obtenir une certaine figurine avant que le jeu commence, vous pouvez relancer le dé quand vous obtenez ce monstre sur le tableau, si vos partenaires sont d'accord, jusqu'à ce que vous tiriez un monstre que vous possédez.

Pour continuer l'exemple déjà cité, si l'on se réfère à la ligne 42 du Tableau des Monstres, vous pouvez voir que les guerriers ont rencontré des chauve-souris géantes et vous disposez déjà de ces figurines en plastique. Mais si le résultat avait été 43, les guerriers auraient rencontré des hobgobelins, et il vous aurait donc fallu trouver des figurines de hobgobelins.

# · LE TABLEAU DES MONSTRES ·

Le Tableau des Monstres donne toutes les informations sur un monstre en une ligne. Chacune présente le profil du monstre, tout comme sur une carte Evénement, le nombre qui apparaît, sa Valeur en Or, son armure et toutes ses règles spéciales.

En général, les monstres obtenus sur le Tableau des Monstres sont utilisés comme s'ils étaient apparus avec une carte Evénement. Ils sont placés et combattent normalement, chacun rapporte une certaine quantité d'or au guerrier qui le tue, et, quand le groupe de monstres est éliminé, les guerriers obtiennent une carte de Trésor (voir page 27 du livre de règles).

Vous remarquerez que certains monstres provoquent la Peur ou la Haine chez certains guerriers. Ces concepts sont expliqués plus en détails dans le chapitre Psychologie. Les autres règles spéciales qui s'appliquent à ces monstres sont résumées sur le tableau lui-même et expliquées plus en détails dans le chapitre Bestiaire de ce livre.

Notez que si vous utilisez les Tableaux des Monstres, il vous faudra utiliser le tableau pour toucher au dos du livre de règles.

## RUBRIQUES DU TABLEAU DES MONSTRES

Chaque rubrique dans le Tableau des Monstres correspond à :

### Race et Type
La race du monstre. En certaines occasions, un autre jet de D6 est nécessaire pour déterminer exactement quel type de monstre de cette race est rencontré.

### Profil
Le profil du monstre. De gauche à droite, on trouve : Mouvement (M), Combat (CC), Tir (CT), Force (F), Endurance (E), Points de Vie (PV), Initiative (I) et Attaques (A).

### Or
Le nombre de pièces d'or que chaque monstre de ce type rapporte une fois tué.



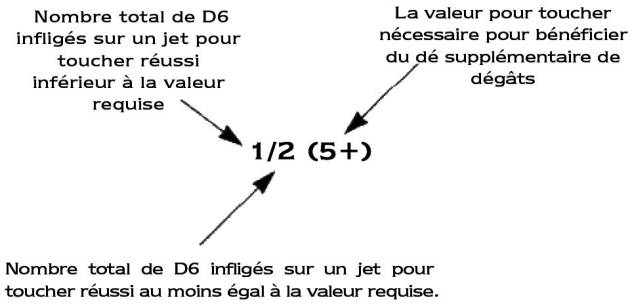


### Armure (Arm.)
La valeur d'armure que le monstre porte. Cette valeur doit être ajoutée à la caractéristique d'Endurance du monstre.

### Dommages (Dom.)
Les dommages de base que ce monstre inflige à son adversaire après chaque attaque réussie.

Un seul chiffre indique le nombre de D6 qu'il faut lancer et ajouter à la Force du monstre pour déterminer les dommages infligés. Un 2, par exemple, indique que ce monstre inflige (2D6+Force) dommages pour chaque touche réussie.

Certains monstres provoquent des dommages supplémentaires si leur jet pour toucher dépassent une certaine valeur. Un ogre, par exemple, cause normalement (1D6+Force) dommages, mais si son jet pour toucher est supérieur ou égal à 5, il réalise un coup particulièrement vicieux qui occasionne (2D6+Force) dommages. Ceci est




représenté dans la colonne Dommages de la façon suivante :

### Nombre (Nbre)
Le nombre de ce type de monstre rencontré.

### Spécial
Toute capacité spéciale que possède ce monstre, ou toute règle spéciale qui s'applique à lui. Elles sont expliquées plus en détails dans le chapitre Règles Spéciales des Monstres et/ou dans le Bestiaire.

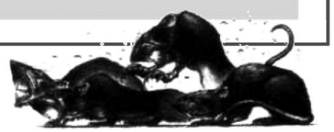
## MONSTRES DES PIECES OBJECTIFS

Si vous utilisez le Tableau des Monstres, vous avez le choix quant à la détermination des monstres que vos guerriers trouvent dans la pièce objectif de leur aventure. Vous pouvez soit lancer sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectif, soit lancer deux fois sur le Tableau des Monstres.

Gardez cependant à l'esprit que certains des donjons du Livre d'Aventures sont conçus autour de monstres spécifiques, et qu'il vaut donc mieux ne pas les modifier.

## •TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 1•

| D66 | Race et type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | *Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 2* | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | *Ogres* | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | - | 1D2(5+) | 1D3 | Peur 5. |
| 13 | *Hommes-Bêtes* | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | - | 1 | 1D6+2 | Lancer lances (Force 3). |
| 14 | *Vermines de ChocSkavens* | 5 | 4 | 4+ | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 95 | 1 | 1 | 1D6+3 | - |
| 15 | *Snotlings* | 4 | 1 | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | - | Spe. | 1D6+6 | Embuscade, Magie A : Attaques Groupées. |
| 16 | *Chauve-souris Géantes* | 8 | 2 | - | 2 | 2 | 1 | - | 1 | 15 | - | 1 | 1D6+6 | Embuscade A, Vol. |
| 21 | *Araignées Géants* | 6 | 2 | - | Spe. | 2 | 1 | - | 1 | 15 | - | 1 | 2D6 | Toile (1D3) |
| 22 | *Rats Géants* | 6 | 2 | - | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 25 | - | Spe. | 2D6 | Suicidaire |
| 23 | *Orques* | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 55 | - | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 3) ou [4-6] Epées. |
| 24 | *Gueriers des Clans Skavens* | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 40 | - | 1 | 2D6 | - |
| 25 | *Orques Sauvages &* | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 5 | 2 | 1 | 65 | Spe. * | 1 | 1D6 | Equipés d'Arcs (Force 3), *Tatouages 6+. |
| | *Chamane Orque Sauvage* | 4 | 3 | 4+ | 3 | 5 | 16 | 3 | 1 | 590 | Spe. * | 1 | 1 | Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique, *Tatouages 5+. |
| 26 | *Rétiaires Gobelins* | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 35 | - | Spe. | 1D6 | Equipés de filets. |
| 31 | *Squelettes* | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | - | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 3) ou [4-6] Epées, Peur 5, Régénération 1. |
| 32 | *Zombies* | 4 | 2 | - | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 40 | - | 1 | 1D6 | Peur 3. |
| 33 | *Goules* | 4 | 2 | - | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 80 | - | 1 | 2D6 | Fuite, Peur 4. |
| 34 | *Elfes Noirs* | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 6 | 6 | 1 | 100 | 1 | 1 | 1D6+3 | Equipés d'arbalètes (Force 4), Esquive 6+, Haine des Elfes. |
| 35 | *Araignées Géantes* | 6 | 2 | - | Spe. | 2 | 1 | - | 1 | 15 | - | 1 | 2D6 | Toile (1D3) |
| 36 | *1-3 Squigs Sauvages* | Spe. | 4 | - | 5 | 3 | 3 | 5 | 2 | 200 | - | 1 | 1D3 | Jamais bloqué, Attaque de Squig Sauvage. |
| | *4-6 Squigs Dressés &* | Spe. | 4 | - | 5 | 3 | 3 | 5 | 2 | 200 | - | 1 | 1D3 | Jamais bloqué. |
| | *Chasseurs de Squigs Gobelins* | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 25 | - | 1 | Spe. | Troupeau de Squigs. |
| 41 | *Snotlings* | 4 | 1 | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | - | Spe. | 1D6+6 | Embuscade, Magie A, Attaques Groupées. |
| 42 | *Chauve-Souris Géantes* | 8 | 2 | - | 2 | 2 | 1 | - | 1 | 15 | - | 1 | 1D6+6 | Embuscade A, Vol. |
| 43 | *Hobgobelins* | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | 1D6+3 | Embuscade, Magie A, Fuite. |
| 44 | *Gobelins &* | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 20 | - | 1 | 1D6+6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] lances (Combat en rang). |
| | *Chamane Gobelin* | 4 | 2 | 5+ | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 280 | - | 1 | 1 | Magie Gobeline 1, Résistance Magique 5+ (anneau). |
| 45 | *Minotaures* | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | - | 2 | 1D3 | Peur 5. |
| 46 | *Orques* | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 55 | - | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 3) ou [4-6] Epées. |
| 51 | *Snotlings* | 4 | 1 | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | - | Spe. | 1D6+6 | Embuscade, Magie A, Attaques Groupées. |
| 52 | *Chauve-Souris Géantes* | 8 | 2 | - | 2 | 2 | 1 | - | 1 | 15 | - | 1 | 1D6+6 | Embuscade A, Vol. |
| 53 | *Araignées Géantes* | 6 | 2 | - | Spe. | 2 | 1 | - | 1 | 15 | - | 1 | 2D6 | Toile (1D3). - |
| 54 | *Rats Géants* | 6 | 2 | - | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 25 | - | Spe. | 2D6 | Suicidaire. |
| 55 | *Guerriers des clans Skavens* | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 40 | - | 1 | 2D6 | - |
| 56 | *Squelettes* | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | - | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 3) ou [4-6] Epées, Peur 5, Régénération 1. |
| 61 | *Gobelins* | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 20 | - | 1 | 1D6+6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Combat en rangs). |
| 62 | *Hobgobelins* | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | 1D6+3 | Embuscade, Magie A, Fuite. |
| 63 | *Gardes Noirs de Naggaroth* | 5 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 6 | 7 | 1 | 150 | 2 | 1 | 1D6+2 | Equipés de hallebardes, Combat en rangs, Haine de Elfes. |
| 64 | *Centaures* | 8 | 3 | 3+ | 4 | 3 | 12 | 3 | 2 | 300 | - | 2 | 1D3 | Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4. |
| 65 | *Minotaures* | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | - | 2 | 1D3 | Peur 5. |
| 66 | *Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 2* | | | | | | | | | | | | | |



# • PSYCHOLOGIE •

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

Certains monstres sont terrifiants par nature, des créatures comme les zombies et les squelettes, par exemple. D'autres haïssent tellement les guerriers qu'ils les attaquent avec une férocité sans égale. D'autres encore peuvent perdre aussitôt que leurs congénères sont tués. Prendre ces réactions en compte durant les combats ajoute une nouvelle dimension à vos parties de Warhammer Quest, et aide à donner vie aux guerriers et aux monstres.

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

## · PEUR ·

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

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

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

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



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

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



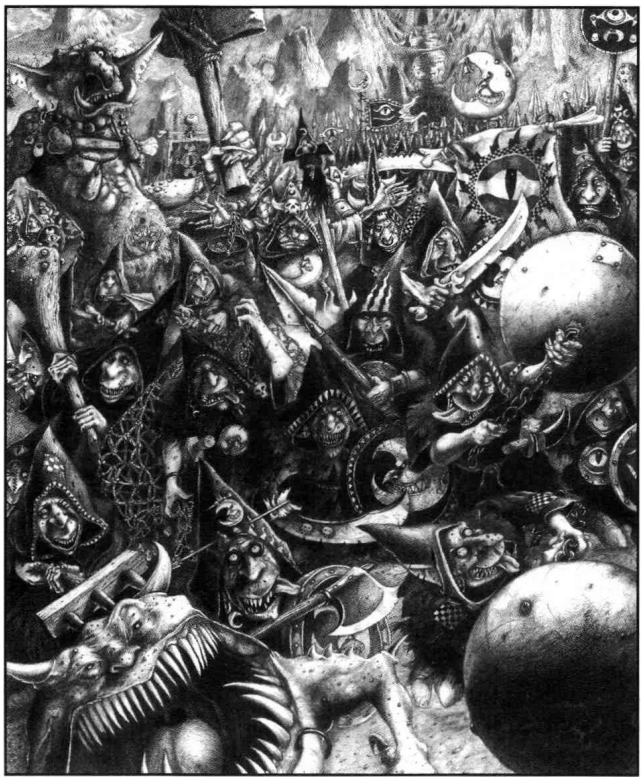
### TERREUR

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

## · HAINE ·

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

De même, si un guerrier hait un type particulier de monstres, il obtient +1 Attaque et -1 à ses jets pour toucher.



## · FUITE ·

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

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

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

## · ZERO POINTS DE VIE ·

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

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

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

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

Les autres guerriers peuvent essayer de le soigner en lui donnant une potion, ou en lançant un sort de guérison.

Si un guerrier est adjacent au guerrier blessé, il peut essayer de lui appliquer des bandages ou de lui faire avaler des rations. Il n'y a aucune garantie de succès. Le guerrier tentant la guérison doit utiliser un de ses propres objets à cette fin. Chaque fois qu'il essaye, il doit lancer un dé. Sur un résultat de 4+, sa tentative est réussie, et l'objet de guérison marche normalement. Sur 1, 2 ou 3, la tentative rate et l'objet est gaspillé. Le guerrier qui tente la guérison peut essayer autant de fois qu'il veut, aussi longtemps qu'il utilise ses précieux objets de soins.

Rappelons qu'un guerrier a zéro Points de Vie à la fin du tour meurt et est retiré du jeu.

### GUERRIERS A TERRE

Parfois, grâce à un sort, un talent ou une capacité spéciale, un guerrier peut faire le mort, tombant au sol et prenant l'attitude d'un cadavre. Il doit rester ainsi à terre pour au moins un tour. Pendant qu'il est à terre, aucun monstre ne va l'attaquer aussi longtemps qu'il y a d'autres guerriers debout. Il peut rester à terre aussi longtemps qu'il veut. Pendant qu'il est à terre, un guerrier ne peut rien faire d'autre que de boire discrètement une potion.



S'il n'y a pas d'autre guerrier debout, les monstres attaquent les guerriers à terre, les touchant automatiquement, sans avoir à faire de jet de dés. Les dommages sont résolus comme d'habitude, mais seules l'armure et l'Endurance peuvent être déduites du résultat. L'Elfe ne peut pas esquiver un coup pendant qu'il est à terre, par exemple !



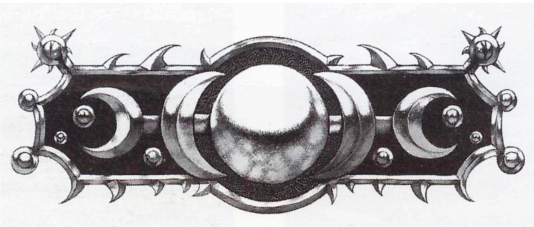
# •DEUXIEME PARTIE•

# 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 GUERRIER•

***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.***

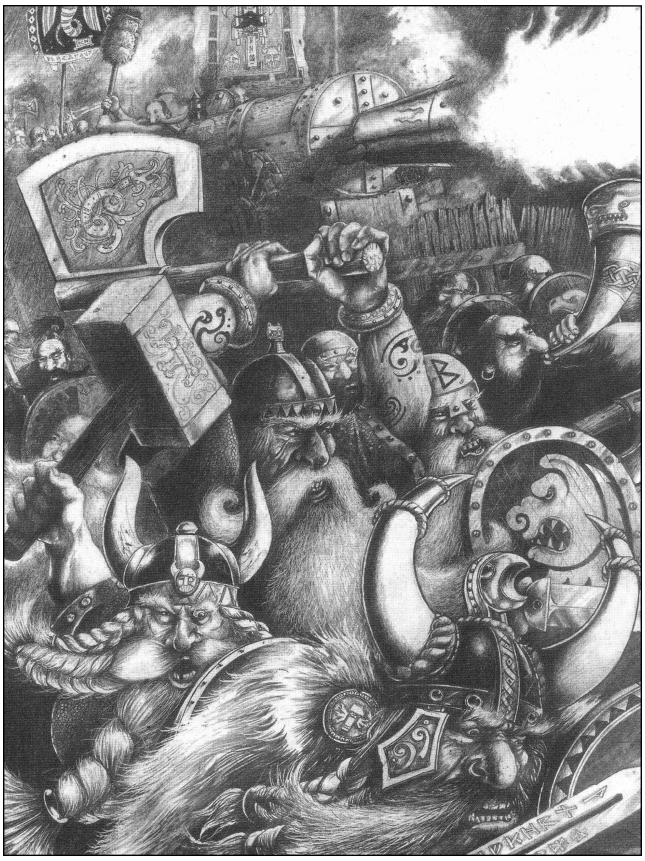
Lors de leur premier combat contre une bande de gobelins, dans les sombres cavernes sises sous les Montagnes du Bord du Monde, les guerriers se sentiront sans doute incertains quant à l'issue de la lutte. Il y a tant d'ennemis à combattre, et la disposition des tunnels rend les combats différents de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

Si la carte Evénement 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'inquiétera 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 1D6 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 AVANCÉ 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 |

Li 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 laisse 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...



### 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.

# •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 1D6 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'Equipement 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.***

L'entraînement 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.

## · COÛTS 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 1er au 2ème niveau. Puis il lui faut encore 4000 pièces d'or (soit un total de 6000) pour atteindre le 3ème 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 2ème niveau. Pour atteindre le 10ème 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 5ème 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 2ème 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.

Notez que comme l'entraînement du sorcier fonctionne d'une manière légèrement différente des autres guerriers, son tableau de niveau de combat se trouve à la fin de la section sur l'entraînement des sorciers.



### 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.

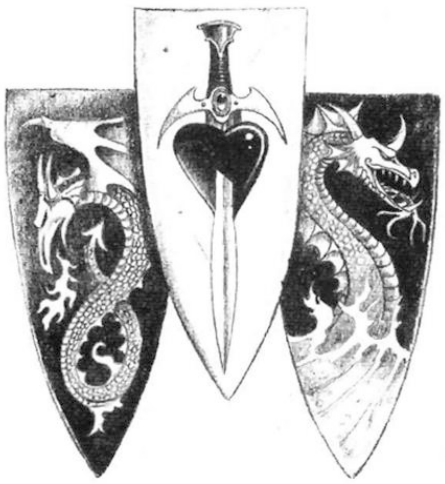
## · NOUVELLES CARACTERISTIQUES ·

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'un 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 |

## 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.



*La 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 blesses 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. La 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 crâne au sommet plat. Des os étaient éparpillés à sa base et sa surface était marqués 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 hocha la tête et disparut dans l'obscurité.*

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 a 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'apprêtait a 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'Unbrok 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 | Dé de Dommages | Endurance | Points de Vie | Initiative | Attaques | Chance | Volonté | Comp. | 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 | 6+ |
| 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 Berserk aux niveau 4 et 8

# ·TABLEAU DE NIVEAUX DU NAIN·

| Niveau | Or | Titre | Combat | Tir | Force | Dé de Dommages | Endurance | Points de Vie | Initiative | Attaques | Chance | Volonté | Comp. | 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 | Dé de Dommages | Endurance | Points de Vie | Initiative | Attaques | Chance | Volonté | Comp. | 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 | Dé de Dommages* | Endurance | Points 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 DES 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 une 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 fair dans un terrifiant arc d'acier, pourfendant chairs et armures comme du beurre.*

Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur 1D6, 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 Evénement 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 1D6. 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 1D6. 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 a 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 +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

*Laissant 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 1D6 et ajoutez la Force 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 1D6 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 1D6 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 +1D6 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 1D6 sur le tableau suivant :

1 Effondrement. Lancez 1D6 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 !a 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 fa 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 l'or.

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 +1 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 â 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 DE L'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 dune 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 1D6 :

1 Le guerrier blessé est allergique au baume et subit 7D6 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 esquivez 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 l'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 1D6 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.

# •ENTRAINEMENT DES SORCIERS•

***Bien qu'un sorcier amasse de l'or au cours des aventures que les guerriers entreprennent, il ne le dépense pas en armes ou en armures. Il ira plus vraisemblablement voir les seigneurs mages des plus grandes cités du Vieux Monde et passera ses journées à apprendre des sorts toujours plus puissants, utilisant les conseils de ses maîtres et sa propre soif de connaissance pour apprendre à maîtriser les forces capricieuses de la magie.***

A la différences des autres guerriers, le Sorcier ne gagne pas beaucoup de bénéfices physiques lorsqu'il monte en niveau. Un sorcier ne s'intéresse pas aux entraînements martiaux et aux prouesses guerrieres. Son esprit est plutôt orienté vers des choses plus élevées et moins matérielles.

A Altdorf, les grands sorciers des Collèges de Magie Impériaux ont beaucoup à apprendre au Sorcier, des incantations féroces du Collège Flamboyant jusqu'aux arcanes mystérieuses du Collège Céleste. Les grands maîtres de ces collèges sont parmi les plus puissants sorciers du Vieux Monde, surpassé seulement par les mages elfes d'Ulthuan.

Cependant, ces puissants sorciers ne s'occupent que de leur magie, adaptée aux champs de bataille et pouvant avoir peu d'intérêt dans les espaces confinés d'un donjon. Il ne sert à rien de lancer un sort de Conflagration Fatale si le résultat dévaste tout le donjon, tuant amis et ennemis.

Pour qu'un Sorcier rejoigne les guerriers dans leur quête, il doit apprendre à tempérer ses sorts et à contrôler les énergies brutales de la magie. Il doit aussi pouvoir lancer des sorts plus variés que ceux des sorciers spécialistes d'Altdorf. Il lui faut donc apprendre les différents types de magie dont il aura besoin pour aider ses compagnons lors des combats à venir.



Bien sûr, un sort capable de détruire les ennemis du Sorcier par le feu ou la glace est intéressant, mais il y a des moments où un simple sort de guérison ou de fermeture de porte sera infiniment plus utile. Un sorcier qui peut sonder l'inexploré ou qui peut invoquer une corde magique pour sortir un compagnon d'un puits est très recherché par ceux qui projettent de descendre dans les donjons.

Les sorciers des Collèges de Magie prennent souvent de haut ces aventuriers, déclarant qu'ils sont incapables de se consacrer à une couleur magique pour la maîtriser complètement. Ils les accusent d'être des amateurs, prenant un peu par ci et un peu par là. Rien, cependant, ne saurait être plus faux.



Un Sorcier guerrier doit embrasser tout le spectre magique, le pliant à sa volonté selon ses besoins. Il ne rejette aucun de ses aspects mais apprend à vivre avec l'ensemble. Il voit la magie dans tout ce qu'il fait ou rencontre, et il doit avoir le sort précis dont les guerriers ont besoin pour tourner la situation en leur faveur. En cela, les Sorciers guerriers sont plus proches des mages hauts elfes que des sorciers des Collèges de l'Empire.

Une aventure se déroulant dans les profondeurs d'un donjon peut demander des jours, voire des semaines pour être menée à bien et un sorcier qui y prend part doit avoir une grande énergie et de grandes réserves de force. L'énergie qu'il doit développer pour survivre à un donjon n'est pas seulement physique. Il doit également alimenter ses ressources internes pour maintenir assez de pouvoir magique tout au long du séjour dans l'obscurité du donjon. Il ne peut s'offrir le luxe de dépenser de grandes énergies sur le champ de bataille pour ensuite se retirer dans sa tour et récupérer à loisir. Il lui faut rationner son pouvoir, pour s'assurer que lorsqu'on le lui demande il a encore l'énergie de produire de la lumière, de la chaleur et du feu qui sont de si grands avantages sous la surface de la terre.

Les Sorciers guerriers sont parmi les plus pragmatiques de tous les sorciers, ne répugnant pas à utiliser une épée quand les autres guerriers sont en danger. Ils peuvent supporter des blessures qui tueraient un homme normal et continuer à envoyer des sorts jusqu'à ce que l'ennemi soit détruit. Après les combats, ils s'occupent souvent des blessures de leurs compagnons avant de s'occuper des leurs.

Alors qu'il augmente de niveau, un Sorcier guerrier devient de plus en plus puissant, avec une large gamme de sorts à sa disposition. Quand il atteint le niveau de seigneur sorcier, il est capable de rivaliser sur un champ de bataille avec les plus puissants sorciers, alors que ces derniers seraient condamnés en quelques heures dans les cavernes des donjons.



## · ENTRAINEMENT DES SORCIERS ·

Comme nous l'avons vu, un sorcier ne gagne jamais les compétences que les autres guerriers apprennent à maîtriser lorsqu'ils augmentent leur niveau. A la place, il apprend des sorts plus puissants et développe une réserve de pouvoir intérieur qu'il pourra ensuite utiliser.

Si on observe le Tableau des Niveaux du Sorcier (à la fin du chapitre Entraînement), vous remarquerez que bien que son profil de combat s'améliore, il n'arrive jamais à la hauteur des autres guerriers en termes de Combat, de Force, d'Attaques ou d'Endurance. Les principaux gains d'un sorcier sont l'augmentation de son pouvoir et les sorts supplémentaires qu'il apprend.

## · POUVOIR SUPPLEMENTAIRE ·

Quand votre sorcier passe au niveau suivant, il gagne 1D6 pions de pouvoir supplémentaires. Ces pions de pouvoir sont des ajouts permanents au pouvoir total de votre sorcier, pas des ajustements temporaires ne s'appliquant que pour une aventure.

Par exemple, votre sorcier vient de passer au niveau 2. En observant le Tableau de Niveaux du Sorcier, on peut voir qu'en atteignant le niveau 2 il obtient 1D6 pions de pouvoir supplémentaires, amenant son total à 2D6. Notez cependant que vous ne relancez pas pour tous ses pions de pouvoir. Lancez simplement le D6 supplémentaire et ajoutez le résultat aux pions de pouvoir qu'il a déjà.

Si vous obtenez un 1 lorsque vous déterminez le nombre de pions de pouvoir supplémentaires que votre sorcier obtient vous pouvez relancer le dé. Vous devez conserver le second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1.

### PHASE DE POUVOIR

Comme vous le savez déjà, au début de chaque phase de pouvoir vous devez lancer 1D6 pour déterminer le pouvoir dont dispose le sorcier pour ce tour. Au fur et à mesure que votre sorcier gagne de l'expérience, il puise avec plus d'efficacité dans cette source de magie naturelle. Pour refléter ceci, à chaque fois que votre sorcier augmente d'un niveau, ajoutez 1 point à son jet de dé. Un sorcier de niveau 4, par exemple, obtient 1D6+4 pions de pouvoir chaque tour plutôt que 1D6.

Cependant, si le résultat est un 1 naturel, un événement imprévu survient, comme dans le jeu normal, et le Sorcier n'a qu'un point de pouvoir. Dans ce cas, il n'ajoute pas son bonus de niveau.

### SORTS DE SOINS ET OR

Pour chaque Point de Vie qu'un sorcier fait récupérer à un autre guerrier, il gagne 5 pièces d'or. Cette somme n'est pas déduite du total des guerriers, c'est simplement une mesure de la réussite du Sorcier dans ses tentatives de sorts de soins.

## · NOUVEAUX SORTS ·

A chaque fois que le sorcier augmente d'un niveau, il peut apprendre de nouveaux sorts. Pour déterminer les sorts qu'il apprend, utilisez les règles suivantes :

**1** Lancez un nombre de dés égal au nouveau niveau de votre sorcier. Par exemple, si votre sorcier vient juste d'atteindre le niveau 3, lancez 3D6 pour déterminer les sorts qu'il apprend.

**2** Prenez les trois chiffres obtenus et combinez-les comme vous voulez. Chaque chiffre que vous obtenez indique le nombre de points de pouvoir (pp) nécessaire pour lancer les sorts que votre sorcier apprend.

Par exemple, les trois dés de notre exemple donnent 2, 4 et 5. Votre sorcier peut donc soit :

- Prendre un sort nécessitant 2pp, un sort nécessitant 4 pp et un sort nécessitant 5 pp, ou :
- Ajouter le 2 et le 4 et prendre un sort nécessitant 6 pp et un sort nécessitant 5 pp, ou :
- Ajouter le 4 et le 5 et prendre un sort nécessitant 9 pp et un sort nécessitant 2 pp, ou :
- Ajouter les trois chiffres et prendre un seul sort nécessitant 11 pp.

La seule restriction est que chaque résultat de dé ne peut pas être divisé. Dans notre exemple, vous ne pouvez pas diviser le 4 en deux 2, et en ajouter un au 2 et un au 5.

**3** Une fois que vous avez déterminé les chiffres nécessaires pour lancer chaque sort, choisissez s'il s'agit d'un sort de soins, d'attaque, de défense ou spécial.

**4** Enfin, choisissez chaque sort que votre sorcier a appris dans la liste du type de sorts voulu, en tenant compte du nombre de pp nécessaire et notez-les sur sa fiche d'aventure. Ces sorts sont des additions permanentes au répertoire du sorcier, et ne peuvent être changés qu'en utilisant les règles de "La Guilde des Sorciers" du chapitre Villes.

### LISTES DE SORTS

Les listes de sorts des pages suivantes sont présentées par nombre de pp nécessaires pour lancer, les plus faibles ayant un chiffre de 1, et les plus puissants, un chiffre de 12.

Dans chaque liste de sorts, les sorts sont ensuite divisés par types : soins, attaque, défense et spécial.

# • LISTE DES SORTS •

*Les sorts suivants deviennent disponibles au sorcier au fur et à mesure qu'il apprend à maîtriser son art. Ils sont présentés par nombre de points de pouvoir pour lancer et par type.*

## • NIVEAU 1 •

**Attaque**
- Lame de sang
- Frelon

**Défense**
- Toux
- Maladresse

**Soins**
- Nourriture
- Soins Mineurs

**Spécial**
- Déplacements
- Ouverture

## • NIVEAU 2 •

**Attaque**
- Ver de Chair
- Force

**Défense**
- Simulacre de Mort
- Feux Follets
- Nausée
- Glissade

**Soins**
- Mains de Guérison

**Spécial**
- Langues
- Zone de Silence



## • NIVEAU 3 •

**Attaque**
- Poing de Fer
- Lames de Givre
- Force d'Ogre

**Défense**
- Confusion
- Robe Scintillante

**Soins**
- Doigt de Vie

**Spécial**
- Vitesse

## • NIVEAU 4 •

**Attaque**
- Acide
- Tombe de Glace
- Eclair

**Défense**
- Lévitation
- Rebond

**Soins**
- Soins Majeurs

**Spécial**
- Dissipation Magique
- Double Astral

## • NIVEAU 5 •

**Attaque**
- Boule de Feu
- Marteau de Feu
- Gel
- Puits du Désespoir

**Défense**
- Flou
- Aveuglement
- Peau Blindée

**Soins**
- Force Vital
- Apport Vital

**Spécial**
- Invisibilité
- Sommeil

## • NIVEAU 6 •

**Attaque**
- Cataclysme
- Epée du Destin
- Maître d'Armes

**Défense**
- Invulnérabilité
- Bouclier

**Soins**
- Résurrection

**Spécial**
- Animosité
- Pont
- Ailes de Pouvoir

## • NIVEAU 7 •

**Attaque**
- Tempête de Feu
- Foudre

**Défense**
- Dôme de Pouvoir
- Monnaie de Singe

**Soins**
- Afflux Sanguin

**Spécial**
- Gloire !
- Stase
- Téléportation

## • NIVEAU 8 •

**Attaque**
- Créature infernale
- Lance de Lumière

**Défense**
- Cage de Pierre
- Halo de Vengeance

**Soins**
- Maître du Vide

**Spécial**
- Choeur de Bravoure

## • NIVEAU 9 •

**Attaque**
-

**Défense**
-

**Soins**
- Vol de Vie

**Spécial**
- Chien de Grimmair

## • NIVEAU 10 •

**Attaque**
- Rafale de Vent

**Défense**
- Aura de Ptolos

**Soins**
- Battement de Coeur

**Spécial**
- Vent du Destin

## • NIVEAU 11 •

**Attaque**
- Carnaval de Mort
- Fenêtre sur le Vide

**Défense**
-

**Soins**
- Tissu de Vie

**Spécial**
- Tour d'Isolation

## • NIVEAU 12 •

**Attaque**
- Mur de Feu
- Transmutation
- Vortex de Destruction

**Défense**
-

**Soins**
-

**Spécial**
- Carrosse des Damnés

# · POUVOIR 1 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 1 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Lame de Sang — Pouvoir : 1

*L'épée du Sorcier se met à luire tandis qu'un épais liquide rouge coagule sur la lame.*

Lancez 1D6 pour chaque monstre adjacent au Sorcier. Sur un résultat de 6, la cible subit 1 blessure, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.

Ce sort peut être lancé une fois par tour.

Cible : Tous les monstres adjacents au Sorcier
Durée : Immédiat

### Frelon — Pouvoir : 1

*Avec un bourdonnement bizarre et haut perché, !e Sorcier fait apparaître un gros frelon dans l'armure de son adversaire.*

Choisissez un monstre dans la même section que le Sorcier lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le monstre subit une blessure, sans aucune modification (Endurance, armure, Insensibilité...).

Cible : Un monstre dans la même section que le sorcier
Durée : Immédiat

## SORTS DE DEFENSE

### Toux — Pouvoir : 1

*L'adversaire du Sorcier est soudain pris d'une toux si violente qu'il en manque de lâcher son arme.*

Choisissez un monstre dans la même section que le Sorcier et lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6, la cible est prise d'une terrible toux et subit un malus de -1 à ses jets pour toucher pour le reste du tour.

Cible : Un monstre dans la même section que le sorcier
Durée : Ce Tour

### Maladresse — Pouvoir : 1

*Le Sorcier murmure une invocation et pointe sa main vers le sol, et l'arme de la cible échappe à sa prise et tombe.*

Choisissez un monstre dans la même section que le Sorcier et lancez 1D6. Sur un résultat de 6, la cible lâche un objet qu'elle tient. Elle ne peut pas bouger ce tour, le temps qu'elle récupère son objet.

Cible : Un monstre dans la même section que le sorcier
Durée : Immédiat

## SORTS DE SOINS

### Nourriture — Pouvoir : 1

*Le Sorcier lance une invocation et un plat chaud et savoureux, idéal pour reconstituer ses forces après un dur combat, surgit de nulle part.*

Le Sorcier fait apparaître un repas. Lancez 1D6 pour le guerrier qui le mange. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, le guerrier récupère 1Point de Vie.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Immédiat

### Soins Mineurs — Pouvoir : 1

*Brandissant un symbole de vie, le Sorcier se pique le doigt avec sa dague et fait couler un peu de sang sur le talisman avant de l'appliquer sur la blessure la guérissant de cette façon.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier) et soignez, 1 blessure. Chaque guerrier ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par tour.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Déplacement — Pouvoir : 1

*Répandant un peu d'une poudre brillante sur ses bottes. le Sorcier commence à se mouvoir très rapidement.*

En lançant ce sort, le Sorcier obtient +1 à son Mouvement pour ce tour.

Cible : Le Sorcier
Durée : Ce Tour

### Ouverture — Pouvoir : 1

*Le Sorcier produit une petite clé brillante faite d'énergie pure, capable d'ouvrir toute serrure.*

Le Sorcier peut ouvrir n'importe quelle serrure non magique dans la même section de donjon que lui. Les pièges de la serrure sont déclenches normalement.

Cible : Toute serrure non magique dans la même section que le Sorcier
Durée : Immédiat



# · POUVOIR 2 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 2 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Ver de Chair — Pouvoir : 2

*Le Sorcier invoque un petit ver carnivore et le jette vers son adversaire.*

Choisissez un monstre dans la même section de donjon que le Sorcier. Il est infecté par un ver de chair et perd immédiatement 1 PV sans modificateur (ni Endurance, ni Armure, ni Insensibilité...). Au début de chaque tour suivant, lancez 1D6, De 1 à 4, le ver meurt. Sur un résultat de 5 ou 6, il continue à se nourrir et la victime perd un autre PV, à nouveau sans modificateur. Chaque monstre présent ne peut être infecté que par un seul ver.

Cible : Un monstre dans la même section que le sorcier
Durée : Jusqu'à ce que le ver meure.

### Force — Pouvoir : 2

*Invoquant les forces de la magie, le Sorcier utilise ce pouvoir pour augmenter la Force de la cible.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Il gagne +1 en Force pour ce tour. Chaque guerrier ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par tour.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

*Un Doigt du Destin c'est bien*
*pour tuer un Minotaure.*
*Un Doigt du Destin c'est bien*
*Pour l'envoyer à la mort*
*Chargé de pouvoir fatal,*
*Voilà un bon petit sort.*
*C'est la façon idéale,*
*De tuer un Minotaure.*
*Yo !*
*...Commentaire sur le sort Doigt du Destin attribué à Alaric Grise Crinière célèbre sorcier aventurier d'Altdorf*

## SORTS DE DEFENSE

### Simulacre de mort — Pouvoir : 2

*Le sorcier s'écroule brutalement au sol, apparemment mort. Ce sort plonge le Sorcier dans un état proche de la mort.*

Tant qu'il est dans cet état, le Sorcier ne peut rien faire. Aucun monstre ne l'attaquera, à moins qu'il n'y ait plus de guerrier debout, dans cas le monstre touche automatiquement.

Cible : Le sorcier
Durée : Indéfini, minimum un tour complet, puis par la suite, des tours complets.

### Feux Follets — Pouvoir : 2

*Le Sorcier envoie une lumière faible et dansante dans les couloirs, pour leurrer ses ennemis.*

Lancez 1D6 pour chaque monstre qui apparaît à la suite d'un événement imprévu. Sur un résultat de 1 à 4, placez ce monstre normalement. Sur 5 ou 6, ce monstre suit les feux follets et s'éloigne. Ne le placez pas sur le plateau. Ne peut être lancé qu'une fois par événement.

Cible : Tous les monstres sur le point d'être placés.
Durée : Immédiat

### Nausée — Pouvoir : 2

*Le Sorcier émet un hurlement perçant qui fait chanceler et tituber son adversaire.*

Choisissez un monstre sur le plateau. Il a -1 à ses jets pour toucher pour ce tour. Un même monstre ne peut être affecté qu'une fois par tour.

Cible : Un monstre sur le plateau
Durée : Ce Tour

### Glissade — Pouvoir : 2

*D'un mouvement de la main, le Sorcier fait trembler le sol sous les pieds d'un adversaire.*

Choisissez un monstre sur le plateau et lancez 1D6. De 1 à 4, le sort n'a pas d'effet. Sur 5 ou 6, le monstre glisse et ne peut rien faire d'autre pendant ce tour que d'essayer de récupérer son équilibre. Un même monstre ne peut être affecté qu'une fois par tour.

Cible : Un monstre sur le plateau
Durée : Ce Tour

## SORTS DE SOINS

### Mains de Guérison — Pouvoir : 2

*Murmurant des mots dans sa barbe, le Sorcier sent un calme bienfaisant envahir son être et celui de ses compagnons.*

Tous les guerriers sur le plateau récupèrent 1 Point de Vie.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Langues — Pouvoir : 2

*Le Sorcier passe sa main sur ses oreilles et soudain, il comprend chaque mot prononcé.*

Ce sort permet au Sorcier de comprendre tout ce qui lui est dit durant ce tour, quel que soit le langage utilisé. Il ne permet cependant pas au Sorcier de parler ce langage.

Cible : Le Sorcier
Durée : Ce Tour

### Zone de Silence — Pouvoir : 2

*Le Sorcier pose son doigt sur ses lèvres et un silence de mort s'abat sur la pièce dans laquelle se trouvent les guerriers.*

Choisissez une section de donjon. Pour le reste du tour, aucun bruit ne peut être fait par aucune figurine se trouvant dans cette section.

Cible : Une section de donjon
Durée : Ce Tour

# · POUVOIR 3 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 3 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Poing de Fer — Pouvoir : 3

*Le Sorcier invoque un énorme poing recouvert de mailles d'acier et l'envoie contre ses adversaires.*

Choisissez un monstre distant de six cases maximum du Sorcier et lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la distance, la cible pers 1D6+1 Points de Vie.

Cible : Un monstre distance de six cases maximum
Durée : Immédiat

### Lames de Givre — Pouvoir : 3

*L'air autour du Sorcier est soudain rempli de morceaux de glace effilé fonçant vers les ennemis.*

Tous les monstres adjacents au Sorcier perdent 1 Point de Vie, sans aucun modificateur possible (Endurance. Armure, Impassibilité, etc...).

Cible : Tous les monstres adjacents au Sorcier
Durée : Immédiat

### Force d'Ogre — Pouvoir : 3

*Invoquant les forces de la magie, le Sorcier utilise ce pouvoir pour accroître fortement la Force de la ciblé.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Le guerrier choisi gagne +2 en Force pour ce tour pour la résolution de dommages. Chaque guerrier ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par tour.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

## SORTS DE DEFENSE

### Confusion — Pouvoir : 3

*Le Sorcier envoie des images tournoyer autour de la tête de l'ennemi, le déconcentrant.*

Choisissez un monstre sur la même section de donjon que le Sorcier, il a une Attaque de moins pour ce tour.

Cible : Un monstre sur la même section que le Sorcier
Durée : Immédiat

### Robe Scintillante — Pouvoir : 3

*Le Sorcier crée une robe d'énergie magique qui brille et luit autour de lui.*

Ce sort crée un manteau d'énergie magique autour du Sorcier peut absorber 1D6 blessures.

Cible : Le Sorcier
Durée : Ce Tour

## SORTS DE SOINS

### Doigt de Vie — Pouvoir : 3

*Le Sorcier désigne un de ses compagnons et un mince rayon d'énergie bleue se déverse de son doigt et revitalise le guerrier.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier) et lancer 1D6. De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet. Sur 4, 5 ou 6, le guerrier désigné récupère autant de Points de Vie.

Cible : Un guerrier
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Vitesse — Pouvoir : 3

*Respirant profondément, le Sorcier utilise son pouvoir pour accélérer le métabolisme et les mouvements de sa cible.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Son Mouvement est doublé pour ce tour.

Cible : Un guerrier
Durée : Ce Tour

# · POUVOIR 4 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 4 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Acide — Pouvoir : 4+ (Niveau)

*De l'acide coule des doigts du Sorcier, créant une flot corrosif qui se dirige droit vers l'ennemi.*

Ce sort permet au Sorcier de créer une rivière de liquide corrosif d'1 case de large, qui se déplace à partir de lui en ligne droite (sauf diagonale) et continue jusqu'à ce qu'elle touche un monstre, un guerrier ou un autre obstacle.

Notez que le chiffre pour lancer de ce sort est 4+ le niveau du Sorcier.

La première figurine sur le chemin de l'acide subit 2D6+ (niveau du Sorcier) blessures. SI cela suffit à tuer la figurine, l'acide continue jusqu'à ce qu'il touche une autre figurine qu'il blesse de la même façon. Ceci se poursuit jusqu'à ce qu'une cible survive ou que l'acide touche un obstacle solide, comme un mur.

Cible : Une case de largeur
Durée : Immédiat

### Tombe de Glace — Pouvoir : 4 ou plus

*Le souffle du Sorcier remplit la pièce et se concentre autour d'un monstre, l'enveloppant d'une véritable tombe de glace.*

Choisissez un monstre dans la ligne de vue du Sorcier et lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Endurance de la cible, le sort n'a pas d'effet. Si le résultat est supérieur à l'Endurance de la cible, celle-ci est prise dans un sarcophage de glace et ne peut ni bouger ni combattre. Quand elle est dans sa tombe, la cible ne peut être attaquée.

A chaque fois que le Sorcier ajoute 2 points pour lancer ce sort, vous pouvez ajouter +1 au résultat du dé déterminant si la cible est affectée.

La cible reste dans sa tombe aussi longtemps que le Sorcier dépense à chaque tour autant de points de pouvoir que l'Endurance de la cible.

Cible : Un monstre dans la ligne de vue du Sorcier
Durée : Tant qu'il est maintenu

### Eclair — Pouvoir : 4

*Les doigts du Sorcier semblent crépiter d'énergie et un éclair aveuglant s'échappe de ses yeux et fonce vers les ennemis.*

Choisissez un monstre dans la ligne de vue du Sorcier. La cible subit 2D6 blessures.

Cible : Un monstre dans la ligne de vue du Sorcier
Durée : Immédiat

## SORTS DE DEFENSE

### Lévitation — Pouvoir : 4

*Un crépitement résonne dans le pièce lorsque le Sorcier élève la cible jusqu'au plafond par le moyen d'une colonne d'énergie scintillante.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier) et placez-le en lévitation. Un guerrier en lévitation ne peut être attaqué que par des projectiles ou des sorts. Cependant, il ne peut ni bouger ni combattre en corps à corps. Il peut utiliser des armes de jet. Sa case reste infranchissable, comme s'il s'y trouvait. Il peut léviter pour sortir d'une fosse.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

### Rebond — Pouvoir : 4

*Alors que le Sorcier prononce ce sort, un halo d'énergie scintillante entoure la cible, la protégeant des dangers.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Chaque fois qu'il est attaqué physiquement pendant ce tour, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, toutes les blessures infligées par l'attaque sont renvoyées à celui qui les a causées. Notez que ce sort ne renvoie pas les sorts.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

## SORTS DE SOINS

### Soins Majeurs — Pouvoir : 4

*Tout en murmurant des mots apaisants. le Sorcier trace une forme complexe dans l'air avec une sphère brillante qui enveloppe la cible dune tueur dorée.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier) et redonnez-lui 1D6 Points de Vie.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Dissipation Magique — Pouvoir : 4

*Le Sorcier lève la main et hurle des mots de protection, dissipant la magie ennemie.*

Ne peut être lancé qu'une fois contre chaque sort ennemi. Lancez 1D6 pour chacun. Si le résultat est 4, 5 ou 6, le sort ne fonctionne pas. Une seule tentative de dissipation peut être faite par sort.

Cible : Un sort ennemi
Durée : Immédiat

### Double Astral — Pouvoir : 4

*Le Sorcier reste immobile pendant un instant, laissant son double astral quitter son corps pour explorer ce qui se trouve dans la prochaine pièce.*

Ce sort permet au Sorcier de déterminer ce qui se trouve dans une salle de donjon avant d'y rentrer.

Une fois lancé, ce sort vous permet d'observer la prochaine carte d'Evénement du paquet juste avant que les guerriers n'entrent dans une nouvelle salle. Révélez-la et lancez sur les tableaux si nécessaire. Si vous décidez de ne pas affronter cet événement, défaussez-le.

Double Astral ne peut être lancé qu'une seule fois par pièce.

Cible : -
Durée : Immédiat

# · POUVOIR 5 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 5 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Boule de Feu — Pouvoir : 5

*Fronçant les sourcils de concentration, le Sorcier tend les bras et projette une boule de feu à travers la pièce, enveloppant ses ennemis.*

Désignez une zone de 2 cases sur 2 d'une section de donjon dans la ligne de vue du Sorcier. Tout monstre dans cette zone subit 1D6 + (niveau du sorcier) dommages.

Cible : Tous les monstres dans une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier
Durée : Immédiat

### Marteau de Feu — Pouvoir : 5

*Un marteau de feu apparaît dans le poing du Sorcier qui fauche ses ennemis par de redoutables attaques enflammées.*

Choisissez un monstre adjacent au Sorcier. Ce monstre subit 3D6 blessures.

Cible : Un monstre adjacent au Sorcier
Durée : Immédiat

### Gel — Pouvoir : 5

*Un vent glacial tourbillonne dans la pièce, gelant les monstres. jusqu'aux os tout en épargnant les guerriers.*

Lancez 1D6. Le résultat indique deux choses :

1 Les monstres affectés par ce sort pour ce tour.
2 Le nombre de blessures que chaque monstre affecté subit, sans aucun modificateur possible.

Les cibles de ce sort doivent être dans la même section de donjon que le Sorcier. Le Sorcier choisit quels sont les monstres affectés.

Cible : Tout monstre dans la même section que le Sorcier
Durée : Immédiat

### Puits du désespoir — Pouvoir : 5

*Un flot de lumière blanche aveuglante s'écoule de la bouche du Sorcier. Là où ce flot touche le sol, un puits sans fond s'ouvre dans un vacarme terrifiant.*

Désignez une zone de 2 cases sur 2 sur le plateau et placez-y le gabarit Puits du Désespoir. Lancez 1D6 pour chaque figurine se trouvant dans les quatre cases couverte par le puits. Sur 1 ou 2, la figurine tombe dans le puits et est tuée. De 3 à 6, elle évite le danger. Placez-la dans une case vide de cette section de donjon ou d'une section adjacente. S'il n'y a pas de case vide, la figurine tombe dans le puits.

Une fois le puits placé, aucune figurine ne peut plus entrer dans les cases qu'il couvre.

Cible : Une zone de 2 cases sur 2 sur le plateau
Durée : Permanent

## SORTS DE DEFENSE

### Flou — Pouvoir : 5

*Les contours du Sorcier deviennent indistincts et flous, changeant continuellement de forme.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, toutes les attaques faites contre lui ont -1 au jet pour toucher.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

### Aveuglement — Pouvoir : 5

*Un écran flou d'énergie fonce vers la cible et l'enveloppe d'une myriade de couleurs brillantes.*

Choisissez un monstre sur le plateau. Pour ce tour, toutes les attaques de corps à corps faites contre lui ne ratent que sur un résultat naturel de 1.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

### Peau Blindée — Pouvoir : 5

*Le Sorcier répand un peu de poussière de météorite sur la cible, la recouvrant d'une fine couche de poudre qui se transforme rapidement en une seconde peau magique.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, le guerrier choisi a +2 en Endurance.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

## SORTS DE SOINS

### Force Vital — Pouvoir : 5

*Un flot d'énergie pure s'écoule des doigts du Sorcier, redirigeant la force vitale d'un monstre vers un guerrier, soignant ainsi ce dernier.*

Choisissez un guerrier sur te plateau (y compris le Sorcier) qui n'a pas encore effectué ses attaques. Pour chaque blessure que ce guerrier inflige pendant ce tour, après avoir tenu compte de l'Endurance et de l'armure de la cible, vous pouvez soigner 1 blessure d'un guerrier de votre choix, y compris le Sorcier. Si le guerrier choisi n'inflige aucune blessure ce tour, le sort est gaspillé.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

### Apport Vital — Pouvoir : 5

*Des flammes s'échappent des yeux du Sorcier et enveloppent les guerriers, les baignant dans un faisceau d'énergie qui soigne leurs blessures.*

Choisissez un nombre quelconque de guerriers sur le plateau, y compris le Sorcier. Lancez 1D6 pour chaque guerrier choisi. Chaque guerrier récupère ce nombre de Points de Vie.

Si deux dés ou plus obtiennent le même résultat, le sort échoue et aucun des guerriers ne récupère de Points de Vie.

Cible : N'importe quels guerriers sur le plateau
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Invisibilité — Pouvoir : 5

*Dans une faible lueur, les contours du guerrier disparaissent lentement jusqu'à ce qu'il devienne complètement invisible.*

Ce sort vous permet de désigner un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier) et de le rendre invisible. Quand il est invisible, un guerrier peut effectuer toute sorte d'action sauf attaquer un adversaire : bouger, soigner, etc. sont donc des actions valides, alors qu'utiliser un arc, pousser un monstre dans un puits, lancer des sorts offensifs, etc... n'en sont pas.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

### Sommeil — Pouvoir : 5

*Murmurant doucement, le Sorcier plonge son adversaire dans un sommeil enchanté.*

Le Sorcier peut lancer un nombre de D6 égal à son niveau. Si le résultat total est supérieur au nombre de Points de Vie d'origine de la cible, celle-cl tombe endormie pour un tour. Les dés peuvent être répartis entre plusieurs cibles. Vous devez préciser la façon dont les dés sont divisés avant de les lancer. Si vous divisez, le total des dés attribués à chaque cible doit être supérieur à ses Points de Vie d'origine pour que le sort fonctionne contre ce monstre. Pendant qu'il est endormi, un monstre peut être touché automatiquement.

Cible : Tout monstre dans la même section que le Sorcier
Durée : Ce Tour

# · POUVOIR 6 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 6 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Cataclysme — Pouvoir : 6

*Au milieu de son incantation, le Sorcier étend les bras et une zone d'obscurité prend forme autour des adversaires.*

Désignez une zone de 2 cases sur 2 dans la même section de donjon que le Sorcier. Chaque monstre dans la zone choisie subit 1D6 blessures, sans aucun modificateur possible.

Cible : Une zone de 2 cases sur 2 dans la même section que le Sorcier
Durée : Immédiat

### Epées du Destin — Pouvoir : 6

*Au lieu d'une seule épée, un grand nombre de lames commencent à tourbillonner et à fendre l'air devant le Sorcier.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris !e sorcier). Pour ce tour, il obtient un nombre d'Attaques supplémentaires : +1 si le Sorcier qui jette le sort est un Novice, +2 s'il est un Champion, +3 s'il est un Héros et +4 s'il est un Seigneur.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

### Maître d'Armes — Pouvoir : 6

*Le Sorcier appelle les pouvoirs de la magie pour guider sa main alors qu'il se prépare à frapper ses ennemis.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, sa CC est augmentée de +1 si le Sorcier est un Novice, de +2 s'il est un Champion, de +3 s'il est un Héros et de +4 s'il est un Seigneur.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

## SORTS DE DEFENSE

### Invulnérabilité — Pouvoir : 6

*Le Sorcier brandit un joyau où palpite une lumière brillante et un pouvoir magique protecteur descend sur lui.*

Choisissez un guerrier se trouvant sur le plateau (y compris le Sorcier). Le prochain coup qui touche ce guerrier, quelle que soit sa source, n'a pas d'effet.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Jusqu'à ce que le guerrier soit attaqué

### Bouclier — Pouvoir : 6

*Rugissant des mots de pouvoir, le Sorcier pointe un doigt vers un de ses compagnons, l'entourant d'un écran brillant d'énergie magique.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, le guerrier choisi est immunisé contre toutes les attaques, sauf celles qui obtiennent un résultat naturel de 6 pour toucher, et celles qui sont de nature magique. Le guerrier peut se déplacer et combattre normalement.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Ce Tour

## SORTS DE SOINS

### Résurrection — Pouvoir : 6

*Le Sorcier prononce une antique invocation, transmise de génération en génération, qui peut redonner vie aux morts.*

Vous pouvez choisir un guerrier mort dans la partie et le ramener à la vie. Placez-le sur la même section de donjon que le Sorcier. Il récupère tous ses Points de Vie, mais perd tous les trésors et l'or qu'il avait gagnes dans ce donjon.

Ce sort peut être lancé même si le guerrier est mort plusieurs tours auparavant.

Cible : Un guerrier mort
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Animosité — Pouvoir : 6

*Prononçant d'étranges mots dans une langue gutturale, le Sorcier brandit son épée d'une façon complexe et agressive.*

Lancez 1D6 pour chaque groupe de monstres dans la pièce (un groupe étant défini comme étant tous les monstres du même type sur la section de donjon). De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet sur ces monstres. De 4 à 6, ce groupe de monstres attaque un autre groupe de monstres pour ce tour (déterminé aléatoirement) au lieu des guerriers.

Cible : Tous les monstres sur le plateau
Durée : Immédiat

### Pont — Pouvoir : 6

*Des rochers se forment devant les doigts tendus du Sorcier, formant un pont à travers la pièce.*

Ce sort permet au Sorcier de créer un pont magique d'1 case de large au-dessus d'un puits, d'un abîme ou d'un trou.

Le pont reste en place aussi longtemps que le sorcier dépense 2 points de pouvoir par tour pour le garder actif.

Cible : Une zone d'1 case de large au-dessus d'un puits, d'un abîme ou d'un trou
Durée : Tant qu'il est maintenu



### Ailes de Pouvoir — Pouvoir : 6

*Des ailes de cuir naissent dans le dos de la cible, la soulevant dans les airs.*

Ce sort permet au Sorcier de choisir un guerrier sur le plateau (y compris lui-même) et de le faire voler. Pendant qu'il vole, un guerrier ne peut pas faire d'attaque et est immunisé contre les attaques, sauf celles avec armes de jet ou de nature magique. Un sorcier en vol peut encore lancer des sorts. Pendant qu'il est en l'air, un guerrier qui se déplace peut ignorer les obstacles au sol, comme les abîmes ou les puits.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Un Tour complet

# · POUVOIR 7 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 7 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Tempête de Feu — Pouvoir : 7

*Des flammes bondissent des mains tendues du Sorcier et une colonne de flammes dévorantes enveloppe la cible.*

Choisissez un monstre sur le plateau et lancez (le niveau du Sorcier) D6. Pour chaque dé qui obtient 4, 5 ou 6, la cible subit autant de blessures, sans aucun modificateur possible.

Cible : Un monstre sur le plateau
Durée : Immédiat

### Foudre — Pouvoir : 7

*Un éclair s'échappe des doigts du Sorcier, frappant le plus proche monstre du pouvoir terrifiant de la foudre.*

Le monstre le plus proche du Sorcier subit 1D6+(niveau du Sorcier) dommages.

Après avoir déterminé les dommages contre la cible, lancez un autre D6. Sur 1, 2 ou 3 l'éclair disparait dans le sol et le sort est perdu. Sur 4, 5 ou 6, l'éclair bondit vers le prochain monstre et l'attaque. Ce processus continue jusqu'à ce que l'éclair disparaisse dans le sol.

Un monstre ne peut pas être atteint une seconde fois ou plus avant que tous les autres monstres n'aient également été touchés.

S'il y a deux monstres ou plus à distance égale de l'éclair, vous pouvez choisir celui qui est frappé.

Cible : Le monstre le plus proche du sorcier
Durée : Immédiat

## SORTS DE DEFENSE

### Dôme de Pouvoir — Pouvoir : 7

*Une énergie blanche s'écoule des yeux du Sorcier, formant un dôme protecteur autour des guerriers.*

Ce sort permet au Sorcier de protéger une case de plateau par niveau d'un bouclier impénétrable. Les cases doivent être reliées entre elles. mais le dôme peut avoir n'importe quelle forme. Les figurines à l'intérieur du dôme ne peuvent pas bouger, combattre ou lancer des sorts de magie offensive, mais elles sont immunisées contre toute forme d'attaque.

Cible : Une zone du plateau égale à 1 case pour chaque niveau du Sorcier
Durée : Ce Tour

### Monnaie de Singe — Pouvoir : 7

*Le Sorcier lance une pièce en l'air, et elle s'immobilise au-dessus des monstres avant de laisser pleuvoir une quantité d'or sur eux.*

Lancez 1D6 pour chaque monstre sur la même section de donjon que le Sorcier. De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet. De 4 à 6, ce monstre est ébloui par tant d'or et de trésors et il ne peut rien taire d'autre ce tour, pris du désir de ramasser cette fortune. Les monstres affectés ne bloquent pas, n'attaquent pas mais se défendent normalement.

Cible : Tout les monstres dans la même section que le Sorcier
Durée : Ce Tour

## SORTS DE SOINS

### Afflux Sanguin — Pouvoir : 7

*Un battement sourd résonne dans la pièce bientôt envahie dune lueur rouge.*

Choisissez un guerrier sur le plateau (y compris le sorcier). Il regagne immédiatement un nombre de Points de Vie égal au niveau du sorcier.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Immédiat



## SORTS SPECIAUX

### Gloire ! — Pouvoir : 7

*Le Sorcier envoie des vrilles d'énergie qui pénètrent te coeur des guerriers, leur donnant un courage au-delà de toute mesure.*

Tous les guerriers sont soudain emplis d'une grande bravoure et chacun gagne +1 Attaque pour ce tour.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau
Durée : Un Tour

### Stase — Pouvoir : 7

*La main du Sorcier disparait en entrant dans le Warp, et retient ensuite le temps dans une stase surnaturelle.*

Dès qu'ils ont terminé leurs actions durant la phase des guerriers, les guerriers peuvent tenter d'entreprendre aussitôt une phase des guerriers supplémentaire, se déplaçant et attaquant à nouveau avant que les monstres aient une chance de rendre les coups. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, le sort échoue. De 3 à 6, le sort fonctionne et les guerriers peuvent agir à nouveau.

Stase ne peut être lancé qu'une seule fois par tour.

Cible : Tous les guerrier sur le plateau
Durée : Immédiat

### Téléportation — Pouvoir : 7

*Les guerriers disparaissent dans un éclair aveuglant, laissant des craquements d'énergie, des volutes de fumée bleu noir et une odeur entêtante d'ozone dans la pièce.*

En lançant ce sort, le Sorcier et tous les guerriers qui lui sont adjacents sont transportés dans un autre endroit déjà exploré du donjon (au choix du Sorcier). Ils réapparaissent dans la formation qu'ils avaient au moment de leur disparition.

Si un des guerriers passant dans le Warp porte la seule source de lumière, les guerriers restés derrière dans le donjon sont immédiatement perdus dans l'obscurité et doivent lancer sur le Tableau de Fuite du Livre d'Aventures. De façon similaire, si des guerriers sont téléportés sans lumière, ils sont immédiatement perdus en atteignant leur destination.

Cible : Le Sorcier et les guerriers qui lui sont adjacents
Durée : Immédiat

# · POUVOIR 8 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 8 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Créature Infernale — Pouvoir : 8

*Le Sorcier prend l'aspect d'une abominable créature démoniaque.*

Pour ce tour, le Sorcier obtient +1 Attaque, +1 pour toucher et provoque +2 blessures à ses jets de dommages. Il ne peut pas utiliser d'armes et est immunisé à tous les effets psychologiques.

Cible : Le Sorcier
Durée : Ce Tour

### Lance de lumière — Pouvoir : 8

*Le Sorcier jette avec force une lance d'énergie pure vers la victime Choisie.*

Un monstre dans la ligne de vue du Sorcier perd immédiatement 1D6 Points de Vie pour chaque niveau du Sorcier.

Cible : Un monstre dans la ligne de vue du Sorcier
Durée : Immédiat

## SORTS DE DEFENSE

### Cage de Pierre — Pouvoir : 8

*Le Sorcier hurle une invocation de confinement et des piliers de pierre descendent du plafond et montent du sol pour emprisonner la cible.*

Ce sort permet au Sorcier de piéger dans une prison de pierres magiques un monstre qui l'attaque.

Tant qu'elle est enfermée, la victime ne peut ni bouger ni combattre (mais peut lancer des sorts) et toutes les attaques contre elle sont effectuées à +1 aux jets pour toucher.

Au début de la phase des monstres (y compris le tour dans lequel le sort a été lancé), lancez 2D6. si le résultat est inférieur à la Force du monstre piégé, celui-ci se libère et le sort prend fin.

Cible : Un monstre attaquant le Sorcier
Durée : Jusque'à ce que le sort soit brisé

### Halo de Vengeance — Pouvoir : 8

*Le Sorcier envoie un halo brillant autour de la cible.*

Ce sort entoure la cible d'un bouclier protecteur. Lancez 1D6 au début de chaque tour. Pour ce tour, le nombre d'attaques ainsi défini peut être absorbé par le halo et être ignoré.

Le halo reste intact jusqu'à ce que la cible se déplace ou que vous obteniez 1 au dé lorsque vous déterminez le nombre d'attaques absorbées.

Cible : Un guerrier sur le plateau
Durée : Jusque'à ce que la cible se déplace ou que vous obteniez un résultat naturel de 1 au dé.

## SORTS DE SOINS

### Maître du Vide — Pouvoir : 8

*Le Sorcier quitte temporairement le monde physique pour les profondeurs froides du vide, où il peut rassembler ses forces.*

Ce sort permet au Sorcier de manipuler son pouvoir pour apaiser les souffrances de ses blessures. En lançant ce sort, le Sorcier disparaît du plateau. Un tour complet plus tard, il réapparaît n'importe où sur la même section de donjon en ayant récupéré tous ses Points de Vie.

Cible : Le Sorcier
Durée : Un Tour Complet



## SORTS SPECIAUX

### Choeur de Bravoure — Pouvoir : 8

*L'étrange mélopée du Sorcier remplit de courage le coeur des guerriers.*

Pour le reste de ce tour, tous les guerriers sont immunisés contre les effets de la Peur et de la Terreur.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau
Durée : Ce Tour

# · POUVOIR 9 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 9 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS DE SOINS

### Vol de Vie — Pouvoir : 9

*Avec un sifflement aigu, le sorcier touche légèrement son adversaire, volant son énergie.*

Ce sort permet au Sorcier de voler les Points de Vie des monstres proches et de les utiliser pour se soigner, lui ou ses compagnons.

Chaque monstre adjacent au Sorcier perd 7D6 Points de Vie, sans aucun modificateur possible (Endurance, Armure, Insensibilité, etc).

Ces Points de Vie peuvent être redistribués au Sorcier et aux autres guerriers comme vous le désirez.

Cible : Tous les monstres adjacents au Sorcier
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Chiens de Grimnair — Pouvoir : 9

*L'air est rempli de hurlements étranges, et des ombres a peine visibles se jettent sur !es ennemis du Sorcier.*

Ce sort permet au Sorcier d'invoquer 1 Chien de Grimnair pour chacun de ses niveaux. Le Sorcier peut choisir quel monstre chaque chien attaque. sans restriction pour la position de la cible. Il n'est même pas nécessaire d'avoir une case libre à côté de la cible, car les chiens sont des créatures immatérielles.

A partir de ce tour, chaque chien touche sa cible sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6 et provoque 1D6 blessures, sans aucun modificateur possible. Cependant, si vous obtenez 1 ou 2 pour l'attaque, le chien disparaît, retournant d'où il vient. Dès que le dernier monstre du plateau est tué, les chiens disparaissent tous.

Tant qu'il y a des chiens actifs, ce sort ne peut pas être relancé.

Cible : Tout monstre sur le plateau
Durée : Variable

# · POUVOIR 10 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 10 point de pouvoir pour être lancés.

## SORTS D'ATTAQUE

### Rafale de vent — Pouvoir : 10

*Une rafale de vent passe en hurlant dans tout le donjon, cinglant les guerriers et percutant les monstres.*

Choisissez un monstre sur le plateau. Il est immédiatement soulevé et jeté au sol par une rafale magique de vent, et perd 1D6 Points de Vie par niveau du Sorcier, sans aucun modificateur possible. La cible ne peut rien faire d'autre pendant le reste du tour que de se relever.

Cible : Un monstre sur le plateau
Durée : Immédiat

## SORTS DE DEFENSE

### Aura de Ptolos — Pouvoir : 10

*Le Sorcier ferme les yeux. Au moment ou il rouvre ses paupières, une lumière rouge en jaillit et baigne les guerriers dans une aura sanglante.*

Pour le reste de ce tour, chaque fois qu'un des guerriers est attaqué, lancez 1D6. De 1 à 3, le sort n'a pas d'effet. De 4 à 6, l'attaque est retournée à l'envoyeur.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau
Durée : Ce Tour

## SORTS DE SOINS

### Battement de coeur — Pouvoir : 10

*Alors que le Sorcier récite son incantation, l'énergie déferle dans le corps de la cible dont le coeur bat alors avec une vigueur renouvelée.*

Le Sorcier peut utiliser ce sort pour redonner a un seul guerrier 1 D6 Points de Vie par niveau du Sorcier. Il est impossible de dépasser le niveau des Points de Vie d'origine.

Cible : Un guerrier
Durée : Immédiat

## SORTS SPECIAUX

### Vents du Destin — Pouvoir : 10

*Le temps devient flou et incertain alors que le Sorcier altère le cours de la réalité.*

Ce sort permet aux joueurs de ne pas tenir compte d'un jet de dé de chacun des guerriers pour ce tour et de le relancer.

Cible : Tout les guerriers sur le plateau
Durée : Ce Tour

## · POUVOIR 11 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 11 point de pouvoir pour être lancés.

### SORTS D'ATTAQUE

**Carnaval de Mort** **Pouvoir : 11**

*Envahis par une folie meurtrière, les monstres se ruent les uns vers les autre dans une frénésie de massacre, ignorant les guerriers.*

Lancez 1D6 pour chaque monstre sur la même section de donjon que le Sorcier. Sur un résultat de 1, le sort n'a pas d'effet sur ce monstre. Sur un résultat de 2 ou plus, le monstre se déplace vers son plus proche compagnon et pour ce tour, l'attaque au lieu des guerriers. S'il y a confusion à propos des monstres qui sont attaqués, le Sorcier décide.

Quand ils sont affectés par ce sort, les monstres ne sont pas sujets à la règle de blocage.

Cible : Tout les monstres sur la même section que le Sorcier
Durée : Ce Tour



**Fenêtre sur le Vide** **Pouvoir : 11**

*Le Sorcier crée un portail aux lueurs sombres qui attire irrésistiblement les monstres.*

Ce sort permet au Sorcier de créer vers les Royaumes du Chaos un passage qui aspire les monstres proches.

Le passage est créé dans une case vide dans la ligne de vue du Sorcier. Une fois le passage activé, lancez 1D6 pour chaque monstre qui lui est adjacent. De 1 à 4, ce monstre ne bouge. pas et ignore le passage. Sur 5 ou 6, le monstre est attiré vers le passage, y pénètre et disparaît. A la fin du tour, le passage s'évanouit dans un craquement.

Les guerriers ne sont pas attirés par le passage mais ils ne peuvent pas entrer dans la case affectée.

Cible : Une case vide dans la ligne de vue du Sorcier
Durée : Ce Tour

### SORTS DE SOINS

**Tissu de Vie** **Pouvoir : 11**

*Le Sorcier canalise une vague d'énergie a travers son corps, et la redirige sous forme d'éclairs brillants qui pénètrent ses compagnons et guérissent leurs blessures.*

Lancez 1D6 pour chaque guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Sur un résultat de 1. 2 ou 3, le sort n'a pas d'effet sur ce guerrier. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, ce guerrier récupère tous ses Points de Vie.

Cible : Tous les guerrier sur le plateau
Durée : Immédiat

### SORTS SPECIAUX

**Tour d'isolation** **Pouvoir : 11**

*Le Sorcier disparaît soudainement, ramené à son laboratoire à plusieurs lieues de distance du donjon.*

Ce sort permet au sorcier de quitter le donjon et de se rendre à la plus proche ville (et d'en revenir) à n'importe quel moment.

Cible : Le Sorcier
Durée : Immédiat

## · POUVOIR 12 ·

Tous les sorts suivants nécessitent 12 point de pouvoir pour être lancés.

### SORTS D'ATTAQUE

**Mur de Feu** **Pouvoir : 12**

*Un mur de feu s'élève, noyant la zone de flammes ardentes.*

Désignez une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier. Tous les monstres se trouvant dans la zone visée subissent 6D6 blessures (lancez une seule fois pour tous les monstres), sans aucun modificateur possible.

Cible : Tout les monstres dans une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier.
Durée : Immédiat

**Transmutation** **Pouvoir : 12**

*Le Sorcier sourit alors qu'il touche son ennemi, invoquant le pouvoir de la terre.*

Ce sort permet de transformer en pierre un monstre se trouvant dans une case adjacente en réussissant un jet pour toucher, tuant le monstre. Du fait du pouvoir de ce sort, si la cible possède Résistance Magique ou Dissipation Magique, le jet requis pour ignorer le sort se fait à -1.

Cible : Un seul monstre adjacent au Sorcier
Durée : Immédiat

**Vortex de Destruction** **Pouvoir : 12**

*Le Sorcier crée un tourbillon hurlant de destruction dans la pièce.*

Lancez 2D6 pour chaque monstre dans la même section de donjon que le Sorcier. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau du Sorcier, ce monstre est aspiré dans le vide et retiré du plateau. Si le résultat est supérieur au niveau du Sorcier, la cible n'est pas affectée.

Cible : Tous les monstres dans la même section que le Sorcier
Durée : Immédiat

### SORTS SPECIAUX

**Carrosse des Damnés** **Pouvoir : 12**

*Le Sorcier invoque un carrosse spectral qui permet aux aventuriers de quitter le donjon.*

Ce sort permet au Sorcier de transporter tous les guerriers hors du donjon jusqu'à la plus proche ville (et de revenir) à n'importe quel moment.

Cependant, alors que le Sorcier lui-même ne court aucun risque, vous devez lancer 1D6 pour chacun des autres guerriers pour chaque voyage effectué. Sur un résultat de 1, le guerrier est aspiré dans le Warp et son âme écartelée entre les dimensions, entraînant une destruction totale.

Cible : Tous les guerriers sur le plateau
Durée : Immédiat



# •EVENEMENTS DE DONJON•

***A ce stade, plutôt que d'utiliser les cartes d'Evénements pour déterminer ce que les guerriers rencontrent, vous pouvez utiliser le Tableau des Evénements de Donjon qui suit. Quand vous tirez une carte d'Evénement avec un "E" dans les coins supérieurs, au lieu de suivre les instructions de la carte, lancez un D66 sur ce Tableau des Evénements et appliquez-en le résultat. Notez que les guerriers n'obtiennent pas de cartes de Trésors lorsqu'ils achèvent un de ces événements.***

## 11 EBOULEMENT

Alors que les guerriers entrent dans cette partie du donjon, le sol tremble, les murs vacillent et d'énormes blocs de pierre tombent du plafond. Le donjon s'écroule !

Placez le gabarit Eboulement sur cette section de donjon pour indiquer que toutes les issues sauf celle par laquelle les guerriers sont entrés sont maintenant bloquées par les rocs.

Les guerriers encore présents dans cette section de donjon à la fin du prochain tour sont écrasés par les décombres et tués.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujets aux règles de blocage dans cette pièce.

La pièce est désormais infranchissable et il n'est pas possible d'y pénétrer à nouveau.

Si cet événement a lieu dans la première pièce, ignorez-le et tirez immédiatement une autre carte Evénement.



## 12 CADAVRE

Les guerriers trouvent un Barbare mort au milieu d'une flaque de sang. Il serre encore un sac contre lui. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat doit prendre le sac et l'ouvrir. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

| | |
|---|---|
| 1 | Gaz empoisonné ! Vous avez déclenché un piège. Toutes les figurines dans cette section de donjon perdent 1D6 Points de Vie sans modificateurs pour l'Endurance ou l'armure. Le sac est vide. |
| 2-3 | Piège ! Une lance jaillit du mur et inflige 2D6 blessures au guerrier qui a pris le sac. De plus, le sac s'avère être vide ! |
| 4-6 | Trésor. Le sac contient 1D6 x 100 pièces d'or qui reviennent au guerrier qui a pris le sac. |

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

## 13 RENCONTRE - NAIN AGONISANT

Assis contre un mur, les guerriers trouvent un prospecteur nain agonisant, criblé de flèches orques. Alors qu'ils s'approchent, il grogne et les menace d'une énorme hache. Quand il constate qu'ils ne sont ni des orques ni des créatures maléfiques, il se calme et leur donne une clé. Dans un souffle, il leur dit :

"Ceci est la clé de la herse. Sans elle, vous n'irez pas loin."

Notez sur une des fiches d'aventure des guerriers que vous possédez désormais la dé de la herse.

## 14 RENCONTRE - GUERRIER

Les guerriers rencontrent un mercenaire solitaire, le seul survivant d'un autre groupe qui s'est aventuré dans ce périlleux donjon. Il parvient à se rappeler de la disposition du donjon et la décrit rapidement aux guerriers avant de se repartir vers la sortie.

Vous pouvez prendre les trois prochaines cartes du paquet de Donjon et les disposer comme vous l'entendez.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Evénement.

## 15 RENCONTRE - CASSE-PIED

Une petite silhouette sort des ténèbres et se révèle rapidement être un snotling. Il suit les guerriers, dans l'espoir de leur voler un peu d'or. Ce petit morveux sournois pousse un cri à chaque fois que les guerriers entrent dans une salle, pour avertir quelqu'un sans doute, mais qui ?

Tant que le snotling accompagne les guerriers, ils peuvent se déplacer d'une case supplémentaire par tour car il les guide dans les tunnels. De plus, quand un événement imprévu révélant des monstres a lieu, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

| | |
|---|---|
| 1-3 | Le snotling avertit les monstres de l'arrivée des guerriers. Les monstres attaquent immédiatement, au lieu d'attendre la phase des monstres. |
| 4-6 | Le snotling avertit les guerriers qu'ils sont sur le point de tomber dans une embuscade. Les guerriers ont +1 Attaque chacun durant le premier round de combat. |

Si les guerriers tuent le snotling, son cri d'agonie se répercute dans les pièces et vous devez lancer deux fois sur le Tableau des Monstres un niveau plus élevé que le niveau du groupe pour déterminer quels monstres arrivent, attirés par le bruit.

A la fin de chaque tour, lancez 2D6. Sur un double de 1 ou 2, le snotling disparaît à jamais dans les ténèbres.

## 16 RENCONTRE - FANTOME

Une faible lueur vacille devant les guerriers, prenant la forme fantomatique d'un homme. Il sourit d'un air sinistre et leur fait signe. Les guerriers ne peuvent résister et le suivent. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

| | |
|---|---|
| 1 | Le fantôme mène les guerriers dans un puits. Chaque guerrier subit 2D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Il faut trois tours pour sortir du puits sans corde, et seulement un tour avec une corde. |
| 2-3 | Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas résultat déclenche un piège qui envoie un dard empoisonné dans sa jambe, causant 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. |
| 4-6 | Le fantôme mène les guerriers jusqu'à un tas d'or dissimulé dans une alcôve du mur. Déterminez la quantité d'or que trouve chaque guerrier en utilisant le Tableau des Trésors du chapitre Trésors. |



## 21 RENCONTRE - PRISONNIERS

Trois prisonniers émergent des ombres et se précipitent vers les guerriers, venant d'échapper à leurs gardes. Ils paraissent désespérés, hagards et torturés et implorent protection, expliquant qu'ils sont de riches marchands et qu'ils donneront une forte récompense une fois libres.

Si les aventuriers les laissent rejoindre leur groupe, notez-le sur la fiche d'aventure du leader.

Durant les combats, les prisonniers se cachent dans les ombres et ne sont pas repérés pendant que les guerriers combattent les monstres. Si les guerriers sont tués, les prisonniers sont recapturés.

Si les guerriers survivent au donjon, ils peuvent escorter les prisonniers jusqu'à la plus proche ville. Une fois là-bas, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Les prisonniers sont des crapules qui accusent les guerriers de les avoir kidnappés, demandant leur arrestation et une compensation pour leurs trésors perdus. Chaque guerrier doit payer 1D6 x100 pièces d'or pour échapper aux griffes de la milice.

2-6 Les prisonniers sont des marchands, fidèles à leur parole, ils donnent à chaque guerrier 2D6 x100 pièces d'or.

Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.



## 22 RENCONTRE - ETRANGER

Les guerriers rencontrent un mystérieux étranger encapuchonné qui leur demande ce qui les amène dans ce sombre donjon.

Si les guerriers l'attaquent, lancez 1D6 sur le tableau suivant:

1-3 L'épée de l'étranger va de droite et de gauche à une vitesse hallucinante, infligeant 2D6 blessures à chaque guerrier. Après quoi il bondit par dessus les aventuriers et disparaît dans les ténèbres.

4-6 Sous les attaques combinées des guerriers, l'étranger est repoussé. Il semble surpris de l'attaque des guerriers et fuit dans un couloir, laissant dans sa hâte un sac de toile sur le sol. Si un des guerriers tente de le prendre, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Le sac explose au moment où il est touché, infligeant 2D6 blessures à tous les guerriers, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.
- 2-6 Le sac contient des herbes médicinales suffisantes pour soigner 4D6 blessures à un seul guerrier, 2D6 blessures à deux guerriers ou toute autre combinaison similaire.

Si les guerriers n'attaquent pas l'étranger, celui-ci les prévient que le mal s'assemble dans cette région et qu'ils doivent être sur leurs gardes. Puis il leur dit adieu et s'éloigne dans l'obscurité. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1, l'étranger lui a volé un trésor (déterminé aléatoirement) comme paiement pour ses conseils.

Les guerriers n'obtiennent pas de carte de Trésor quand ils terminent cet événement.

## 23 RENCONTRE - CHERCHEUR D'OR

Les guerriers rencontrent un nain âgé qui se traîne sous le poids d'un sac aussi volumineux que lui. Il observe les guerriers d'un oeil suspicieux, convaincu qu'ils veulent voler son sac. Il explique qu'il est le seigneur du donjon et qu'ils ne peuvent aller plus loin à moins de lui laisser 100 pièces d'or.

Les seules façons de se débarrasser du vieux nain sont de lui donner son or ou de le tuer. Si les guerriers le tuent, il les maudit abondamment chacun leur tour. Lancez 1D6 pour chaque guerrier.

1 Choisissez une caractéristiques du guerrier sauf les Points de Vie et réduisez-la de 1 point de façon permanente.

2-6 La malédiction n'a pas d'effet, mais la mort d'un vieux prospecteur fou sera à jamais sur la conscience des guerriers.

Lancez 1D6. Sur 1,2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.

## 24 RENCONTRE - POURRITURE DE NURGLE

Les guerriers se trouvent devant une silhouette tassée et encapuchonnée qui rampe vers eux, implorant leur aide d'une faible voix. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas résultat se précipite pour aider l'étranger. Si plus d'un guerrier obtient le même résultat, ils y vont ensemble.

Cependant, en atteignant l'étranger, ils réalisent que leur offre n'était pas une bonne idée. L'étranger tombe dans leurs bras, mort, sa capuche se rabat, révélant le visage d'un pestiféré. Des furoncles et des pustules couvrent les joues du cadavre et un liquide jaunâtre coule de ses yeux.

Lancez 1D6 pour chaque guerrier, ajoutant son Endurance (pas l'armure) au résultat. Si celui-ci est supérieur ou égal à 7, le guerrier n'a pas attrapé l'infection. S'il est inférieur à 7, le guerrier a contracté la Pourriture de Nurgle. L'Endurance du guerrier est immédiatement réduite de 1 point. De plus, si un événement imprévu a lieu durant la phase de pouvoir, une des autres caractéristiques (a votre choix) du guerrier (mais pas les Points de Vie) est réduite de 1 point. Si une des caractéristiques du guerrier est réduite à zéro, il meurt.

Le guerrier souffre de la Pourriture de Nurgle jusqu'à ce qu'il meure, qu'il reçoive 3 potions de soins ou (s'il parvient à une ville) qu'il donne 2000 pièces d'or pour être soigné. Au moment où il est soigné, le profil du guerrier redevient normal.

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

## 25 NUEE DE SCORPIONS

Une masse grouillante de scorpions menaçants émerge de l'obscurité et recouvre un des guerriers.

Une nuée de scorpions est une forme spéciale de monstre et son attaque est résolue immédiatement. Déterminez aléatoirement le guerrier attaqué par la nuée.

Il y a douze scorpions dans la nuée mais ils sont très petits et ne sont pas représentés par des figurines.

Lancez normalement pour les dommages que votre guerrier inflige (1D6 + Force) pour déterminer le nombre de scorpions tués par cette attaque. Le chiffre obtenu est le nombre de scorpions tués. Chaque scorpion tué rapporte S pièces d'or.

Les scorpions survivants infligent 1 blessure chacun, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

Puis la nuée de scorpions détale et disparaît.

Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.



## 26 SERPENT

Sans avertissement, des centaines de serpents tombent soudain du plafond par des trous soigneusement dissimulés. Chaque guerrier est rapidement recouvert par une masse grouillante de serpents venimeux. Lancez 1D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant:

1-2 Les serpents parviennent à mordre votre guerrier, par les défauts de son armure. Il perd 1D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Il ne peut rien faire pour le reste du tour, et tout monstre qui l'attaque a +1 à son jet pour toucher. Au début de la prochaine phase des monstres, lancez à nouveau sur ce tableau.

3-4 Les serpents parviennent à mordre votre guerrier. Il perd 1D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Puis il parvient à se libérer de la masse grouillante et détruit les horribles créatures.

5-6 Votre guerrier évite adroitement les serpents tombant du plafond, et les tue alors qu'ils tombent à ses pieds. L'attaque n'a pas d'effet.

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

## 31 PIEGE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas résultat a déclenche un piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Il y a une forte explosion, et la pièce est envahie par les flammes et la fumée. Chaque figurine dans cette section de donjon perd 1D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Il y a une forte explosion, et la pièce est envahie par les flammes et la fumée. Chaque figurine dans cette section de donjon perd 1D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

2-5 Un puits s'ouvre dans le sol, et votre guerrier s'écrase sur les rocs en contrebas. Il perd 2D6 Points de Vie et ne peut s'échapper que si le groupe a une corde ou un sort de Lévitation.

6 Une pierre glisse du mur, révélant l'éclat de gemmes et d'or. Tirez une carte de Trésor.

Lancez 1D6. Sur un 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.

## 32 PIEGE - FOSSE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat tombe dans une fosse remplie de lances dressées. Il perd 4D6 Points de Vie en touchant le sol, s'empalant sur les pieux effilés qu'il y a au fond. Il ne peut s'échapper de la fosse que s'il a la corde ou accès au sort Lévitation, sans quoi il doit passer le reste de sa vie au fond de ce trou très sombre.

Lancez 1D6. Sur un 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.

## 33 PIEGE - FECHE EMPOISONNEE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché une flèche empoisonnée qui vient s'enfoncer dans son bras. Il perd 1D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'armure.

Une fois déterminés les dommages de la flèche, lancez un autre D6. Si le résultat est 1, 2 ou 3, le poison s'est infiltré dans tout le système du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l'aventure, ou jusqu'à ce qu'il boive une potion de soins.

Lancez 1D6. Sur un 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.



## 34 PIEGE - BLOC DE PIERRE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-3 Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures. Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures.

4-6 Le guerrier évite de justesse l'énorme bloc qui vient de tomber du plafond. Le piège n'a pas d'effet.

La seule façon de dégager un guerrier piégé par un bloc est de déplacer ce bloc. Lancez 1D6 pour chaque guerrier non piégé au début de chaque tour, ajoutant leurs Forces au résultat total. Si le résultat combiné atteint 20 ou plus, Ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

## 35 PIEGE - SORT DE PARALYSIE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège, et un éclair d'énergie jaillit du mur le plus proche et le paralyse pour 1D6 tours.

Pendant qu'il est paralysé, un guerrier ne peut rien faire et aucun monstre ne l'attaquera. Il est considéré exactement comme une statue. Tirez une autre carte Evénement.

## 36 PIEGE - GAZ EXPLOSIFS

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège et la pièce se remplit soudain de gaz. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le guerrier parvient à retenir sa respiration jusqu'à ce que le gaz se dissipe sans subir d'effets négatifs. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier est affecté par le gaz. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 L'Endurance et la Force de votre guerrier sont réduites d' 1 point pour les 2D6 prochains tours.

2 Les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits d'1 point pour le reste de l'aventure.

3 L'Endurance et la Force de votre guerrier sont réduites d'1 point pour les D6 prochains tours.

4 La Force de votre guerrier est réduite d' 1 point pour les D6 prochains tours.

5 L'Endurance de votre guerrier est réduite d'1 point pour les D6 prochains tours.

6 Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.

## 41 PIEGE - ARC ELECTRIQUE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège, et un éclair aveuglant jaillit du plafond et l'atteint à la tête, lui infligeant 2D6 blessures, sans modificateur pour l'armure.

Après avoir résolu les dommages du guerrier qui a déclenché le piège, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'arc se dirige vers le plus proche guerrier (s'il y a dispute, déterminez aléatoirement) et le touche, provoquant les mêmes dommages.

Cela continue jusqu'à ce que tous les guerriers aient été touchés ou que le résultat soit 4, S ou 6, l'éclair étant alors absorbé par la terre.

## 42 OSSEMENTS

Le sol de cette pièce est couvert d'os et de crânes, et de l'or brille sous ces ossements. Lancez 1D6:

1 Piège ! Un rire moqueur résonne dans la pièce et un éclair jaillit. Déterminez aléatoirement le guerrier dans cette section de donjon qui est touché par cet éclair magique. Celui-ci inflige 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

2-3 Illusion. Dans un éclair de lumière, les ossements et l'or disparaissent. Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

4-5 Chaque guerrier dans cette section de donjon trouve 1D6x10 pièces d'or. Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

6 Chaque guerrier dans cette section de donjon trouve 2D6x10 pièces d'or. De plus, tirez une carte de Trésor.

## 43 PORTE VERROUILLEE

La prochaine porte que trouvent les guerriers est verrouillée par une énorme serrure. Si un des guerriers a un rossignol, il peut tenter de l'ouvrir. Lancez 1D6 pour chaque tour qu'il passe à essayer. Sur un 6, la serrure cède. Pendant qu'il tente de forcer la serrure, un guerrier ne peut rien faire d'autre. Si la serrure ne peut être forcée, les guerriers doivent faire demi-tour.

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

## 44 HERSE

Une fois que tous les guerriers sont entrés dans cette section de donjon, une herse s'abat derrière eux, leur coupant la retraite. La seule façon pour eux de revenir sur leurs pas est de posséder la clé (voir Evénement 15).

Placez le pion de herse sur la porte par laquelle sont passés les guerriers pour montrer qu'elle est bloquée.

Tirez une autre carte Evénement.

## 45 PERDUS

Après avoir erré dans le donjon pendant ce qui semble être des heures sans avoir rien vu d'intéressant, les guerriers réalisent qu'ils sont perdus.

Prenez 1D6 autres cartes de Donjon parmi celles qua vous avez remises dans la boite au début du jeu, en vous assurant qu'elles ne contiennent pas de pièce objectif. Posez ces cartes sur le paquet de donjon. Pour retrouver leur chemin, les guerriers doivent traverser toutes ces sections.

## 46 LES FLAMMES DE KHAZLA

Dès que tous les guerriers sont entrés dans cette section de donjon, d'énormes dalles coulissent et bloquent les portes de façon hermétique, emprisonnant les guerriers. Cherchant un moyen de s'enfuir, ils trouvent de petites alcôves dans les murs, chacune contenant un petit brasier qui brûle sans aucune alimentation visible.

Le Nain et le sorcier reconnaissent d'anciens artefacts nains, utilisés jadis pour les jugements par épreuve. Pour prouver son honneur, l'accusé devait plonger ses bras dans les flammes magiques. Si celles- ci ne le blessaient pas, il était déclaré innocent et les dalles libéraient les portes. Si non, les flammes le brûlaient terriblement et les dalles restaient fermées pour 72 heures. Après ce délai, il y avait peu de chances pour que l'accusé ait survécu, mais s'il était toujours en vie, le jugement reprenait...

Pour que les dalles libèrent les portes, permettant au groupe de passer, un des guerriers doit plonger ses bras dans les deux brasiers, et lancer 1D6 pour chacun. Si les deux résultats sont 3, 4, 5 ou 6, les dalles disparaissent et les guerriers peuvent passer. Si un des résultats est 1 ou 2, le guerrier subit 1D6+1 blessure, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure, et les dalles restent en place.

Chaque guerrier ne peut essayer l'épreuve qu'une seule fois. Si tous les guerriers échouent, le groupe est bloqué pour les 72 prochaines heures et périt étouffé.



## 51 EMPREINTES DE PAS

Les guerriers repèrent des empreintes de pas dans la poussière qui mènent jusqu'à un mur et disparaissent.

Si les guerriers font des recherches, lancez 1D6 sur le tableau suivant:

1 Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat est touché à la tète par une boule de métal éjectée depuis un trou caché dans le plafond. Il subit 2D6 blessures, sans modificateur pour l'armure, sauf le heaume. Si plusieurs guerriers obtiennent le même résultat, ils sont tous touchés.

2 Les guerriers ne trouvent rien.

3-6 Les guerriers trouvent une porte cachée. Placez une porte sur un des deux murs vierges. Prenez 1D6 cartes de Donjon supplémentaires parmi celles remises dans la boite, en vous assurant qu'aucune ne soit une pièce objectif et posez cette pile face cachée à coté de la nouvelle porte. Prenez aléatoirement une des pièces objectif et placez-la au bas de cette nouvelle pile.

Si les guerriers explorent ce "sous-donjon", lancez deux fois sur le Tableau des Monstres de la Pièce Objectif pour déterminer ce que contient la pièce objectif supplémentaire.

Si les guerriers tuent tous les monstres de cette pièce objectif supplémentaire, chacun d'eux gagne 1000 pièces d'or !



## 52 ESCLAVES

Les guerriers découvrent 2D6 esclaves enchaînes aux murs. Ils sont dans un triste état et donnent l'impression de ne pas avoir été nourris depuis plusieurs jours. Ils implorent les guerriers de les libérer.

Il n'y a pas de récompense à gagner en libérant les esclaves, mais la compassion exige que vous les libériez ! Il faut 1D6 tours aux guerriers pour libérer les esclaves. Pour chaque tour passé à briser les chaînes, un événement imprévu a lieu sur un résultat de 1 ou 2, au lieu de 1, car cette action est assez bruyante.

Si les guerriers décident de ne pas libérer les esclaves, ceci doit être noté sur les fiches d'aventure. Maintenant, à chaque fois qu'un guerrier veut s'entraîner, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1-3 Le propriétaire du terrain reconnaît votre guerrier d'après la description faite par un des esclaves survivants. Cet infortuné avait réussi à s'échapper par lui-même mais est mort peu après en maudissant les guerriers du prochain donjon, voir s'il peut s'entraîner dans la prochaine ville et lancer à nouveau sur ce tableau.

4-5 Votre guerrier est identifié par le propriétaire du terrain d'entraînement comme étant le méprisable guerrier qui a refusé d'aider son fils, récemment libéré, à fuir les orques. Il accepte de l'entraîner mais au double du tarif normal. Vous pouvez ou non refuser l'offre.

6 Personne ne reconnaît votre guerrier ou ne se rappelle sa couardise. Il peut s'entraîner ici normalement, mais le destin des esclaves abandonnes doit sûrement peser sur sa conscience. Lancez à nouveau la prochaine fois qu'il s'entraîne.

## 53 ORQUE AGONISANT

Les guerriers trouvent un orque agonisant sur le sol, victime d'un combat entre clans. Bien qu'il ait au moins une douzaine de blessures fatales, il parvient encore à grogner aux guerriers de ficher le camp. Il semble protéger une lourde clé de fer qu'il serre dans sa main.

Les guerriers peuvent l'attaquer ou attendre qu'il meure pour lui prendre la clé.

S'ils l'attaquent, il combat désespérément malgré ses blessures. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, ce guerrier subit 1D6+2 blessures infligées par l'orque. A la fin de ce combat sauvage et déséquilibré, l'orque est tué et la clé est en la possession des guerriers.

Si les guerriers attendent, l'orque met 1D6 tours à mourir, pendant lesquels il fait beaucoup de bruit. Si un événement imprévu a lieu pendant ce temps, au lieu de prendre une carte Evénement, faites deux jets sur le Tableau des Monstre pour voir qui arrive. Ces monstres doivent être tués avant que la clé ne puisse être prise.

La clé est celle de la serrure de fer qui ferme la porte de l'événement 43.

## 54 CHANGEMENT DE PLAN

Une silhouette voûtée, portant un grand manteau, appairait furtivement, restant dans l'ombre et se déplaçant dans un silence irréel. L'homme s'approche des guerriers et, après un coup d'oeil théâtral pour s'assurer de l'absence d'ennemis, leur dit dans un murmure.

"Mes amis, j'apporte d'importantes nouvelles. Vous devez abandonner votre quête car le danger est plus grand que vous ne l'imaginiez. Abandonnez cette tache et retournez d'où vous venez. Vous recevrez chacun 750 pièces d'or en compensation."

Sur ce, il disparaît, se fondant une fois de plus dans les ténèbres.

Si les guerriers abandonnent leur quête, ils doivent retracer leur chemin jusqu'à l'entrée, lançant normalement pour les événements imprévus. Si le chemin est bloqué par un éboulement ou un autre obstacle, ils n'ont pas d'autre choix que de continuer.

En fonction de ce qu'ils font, lorsque les guerriers sortent du donjon ou atteignent la pièce objectif, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous :

1-3 L'étranger a menti et vous n'êtes pas attendu !
Si les guerriers ont quitté le donjon, abandonnant leur quête, chacun d'eux perd 7D6 x 100 pièces d'or en essayant de s'amender pour la honte de leur échec !
Si les guerriers ont continué, ils peuvent maintenant finir l'aventure normalement.

4-5 L'étranger a dit la vérité !
Si les guerriers ont abandonné leur quête, ils peuvent récupérer la somme promise.
Si les guerriers ont continué et terminent leur quête, lancez deux fois sur le Tableau des Monstres de la Pièce Objectif pour déterminer ce que la pièce objectif contient.

Lancez 1D6, sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.

## 55 PORTE SECRETE

Les yeux perçants d'un guerrier remarquent que les pierres du mur dissimulent habilement une porte secrète.

Placez une porte sur un mur libre de cette section de donjon et prenez une section de pièce objectif : c'est la pièce qui se trouve derrière cette porte.

Si les guerriers le désirent, ils peuvent ne pas entrer dans cette pièce. S'ils y entrent, lancez une fois sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce qu'elle contient.

Une fois que tous les monstres de la pièce sont tués, en plus du trésor normal, un des guerriers (déterminé aléatoirement) obtient un trésor déterminé sur le Tableau des Trésors de la Pièce Objectif.



## 56 OR PERDU

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat remarque que son sac est percé et qu'il a perdu 1D6 x 200 pièces d'or !

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

## 61 LUMIERE DU JOUR

Les guerriers remarquent une lumière venant d'une fente au plafond, et après examen, découvrent l'entrée d'une cheminée.

Pour voir si les guerriers peuvent forcer l'entrée, lancez 1D6. De 1 à 4. il est impossible de l'ouvrir. Sur 5 ou 6, le bois cède et la trappe s'ouvre. Chaque guerrier peut tenter d'ouvrir la trappe une fois par tour.

Le passage mène vers l'extérieur et la liberté ! Notez le lieu de ce passage sur la fiche d'aventure du leader. Les guerriers peuvent quitter le donjon maintenant ou sortir par ici plus tard.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Evénement.

## 62 FAUX-PAS

Un des guerriers fait malencontreusement un faux pas sur le sol humide du donjon et glisse, tombant lourdement et se foulant la cheville. Pour le reste du donjon, il a -1 en Mouvement. Tirez immédiatement une autre carte d'Evénement.

## 63 RUNES ORQUES

Les guerriers remarquent des douzaines de runes orques grossièrement gravées sur le mur de cette pièce. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, le guerrier comprend ces runes et révèle qu'elles expliquent comment ouvrir une alcôve secrète dans le mur.

L'alcôve contient un trésor. Faites un jet de dé sur le Tableau des Trésors des Salles de Donjon pour chaque guerrier.

Alors que les guerriers s'emparent des trésors, ils entendent des hurlements de monstres enragés qui foncent vers eux. Faites deux jets sur le Tableau des Monstres du niveau du groupe pour déterminer a qui les trésors trouvés appartiennent et qui arrive pour les défendre !

## 64 LA LANTERNE S'ETEINT

Un coup de vent glacial éteint soudain la lanterne ! A moins qu'ils n'aient une autre source de lumière, les guerriers doivent rester immobile et ne rien faire. Pour voir si la lanterne peut être rallumée, lancez 1D6 durant la phase des guerriers. Sur 4, 5 ou 6, la lanterne est rallumée.

Si un événement imprévu a lieu pendant que la lanterne est éteinte, les monstres qui arrivent doivent être combattus dans l'obscurité. Chaque guerrier a -2 à ses jets pour toucher tant que la lanterne est éteinte.

## 65 CHEVALIER IMPERIAL

Les guerriers rencontrent un Chevalier Panthère impérial lancé dans une quête personnelle. Il les avertit que certains monstres rôdent a proximité. Avertis, les guerriers sont prêts au combat et prennent les monstres par surprise.

Durant le premier round du prochain combat, chaque guerrier a un bonus de +2 Attaques.

## 66 MALEDICTION D'HASHAKK

Alors que le dernier guerrier entre dans la pièce, une voix désincarnée s'élève et annonce froidement que les guerriers sont entrés dans les salles interdites et qu'ils doivent affronter la malédiction de Hashakk.

Un des guerriers (déterminé aléatoirement) est soudain assailli de tous les côtés par les esprits des seigneurs de ce royaume, morts depuis longtemps.

Lancez 1D6 pour ce guerrier, ajoutant sa Force au résultat. Si celui-ci est supérieur ou égal à 7, il subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Si le résultat est inférieur ou égal a 7, il subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure et a -1 en Force et en Endurance pour le reste du donjon.

Lancez immédiatement pour un autre événement.

# •TRESORS•

***Même si les guerriers prétendent souvent partir en aventure juste pour la gloire ou pour combattre les forces du mal, une de leurs vraies motivations reste l'idée de trouver d'immenses trésors. Les cavernes et les grottes des Montagnes du Bord du Monde sont réputées contenir des richesses fabuleuses au-delà de toute imagination...***

Dans une partie normale de Warhammer Quest, lorsque les guerriers terminent un événement, ils gagnent un trésor. Pour déterminer celui-ci, la procédure normale est de tirer une carte de Trésor. Les pages suivantes introduisent un système légèrement différent de détermination des trésors.



Plutôt que de prendre une carte de Trésor quand c'est indiqué dans les règles, faites un jet de dé sur les Tableaux des Trésors. Ceux-ci contiennent de nouveaux objets et trésors que les guerriers peuvent trouver durant leurs aventures. Ces trésors sont répartis entre le Tableau des Trésors des Salles de Donjon et le Tableau des Trésors des Pièces Objectifs, pour refléter les divers types d'objets que l'on trouve dans les différentes parties du donjon.

### TRESORS DES SALLES DE DONJON

Les trésors de salles de donjon sont ces objets que les guerriers peuvent trouver dans la plupart des sections, à l'exception des plus grandes et des mieux protégées. Quand les guerriers sont dans une salle de donjon ou dans un couloir et qu'ils reçoivent l'instruction de tirer une carte de Trésor, vous pouvez à la place lancer sur le Tableau des Trésors des Salles de Donjon.

### TRESORS DES PIECES OBJECTIFS

Les trésors des pièces objectif sont de très puissants artefacts et objets magiques. Quand les guerriers sont dans une pièce objectif et qu'ils reçoivent l'instruction de tirer une carte de Trésor, vous pouvez à la place lancer les dés sur le Tableau des Trésors de Pièce Objectif.

## · TABLEAU DE TRESORS ·

Les deux tableaux de trésors nécessitent un lancer de D66 pour déterminer l'objet exact trouvé par les guerriers. Rappelons qu'un D66 est un jet de 2D6, le premier représentant les dizaines et le second les unités.

### QUAND LANCER LES DES

Quand les guerriers terminent un événement qui a impliqué des monstres, ils prennent une carte de Trésor. Au lieu de prendre une carte de Trésor, faites un jet sur le Tableau des Trésors.

Un événement est considéré être un unique jet de dé sur le Tableau des Evénements de Donjon ou un tableau de monstres. Si, pendant que vous êtes en train de vous occuper des résultats d'un jet de dé, il vous faut effectuer un autre jet sur un des deux tableaux, il s'agit d'un nouvel événement séparé.

Ainsi, les guerriers reçoivent normalement un lancer sur le tableau des trésors pour chaque jet effectué sur un tableau des monstres. Notez que les jets de dés sur les tableaux de trésors ne sont effectués qu'une fois le plateau vide de tout monstre.

### QUI PEUT UTILISER LES TRESORS

Chaque trésor des tableaux de trésor a un code entre parenthèses, comme (ES) après chaque rubrique qui indique quels guerriers peuvent l'utiliser. Les quatre lettres représentent le Barbare, l'Elfe, le Nain et le Sorcier, et seuls les guerriers dont l'initiale est donnée entre parenthèses peuvent utiliser cet objet.

### VALEUR EN OR DES TRESORS

Chaque objet des tableaux de trésor a une Valeur en Or. C'est la quantité d'or qu'il rapporte s'il est vendu. Là où il y a deux valeurs pour un même objet, séparé par une barre oblique, le premier nombre indique la valeur de l'objet s'il n'est pas utilisé, le second sa valeur s'il est utilisé.

Notez que la valeur d'un objet n'est pas sa valeur réelle, mais ce qu'on peut en retirer sur marché. Les objets magiques sont souvent considérés avec méfiance : des gens moins au courant peuvent même penser qu'ils sont maudits. Par conséquent, la Valeur en Or ne représente pas leur véritable valeur. Les objets magiques sont virtuellement introuvables et un guerrier doit être vraiment désespéré pour finir par en vendre un.

### DOMMAGES MULTIPLES

Certaines armes causent des "dommages doubles, "dommages triples" ou même "dommages quadruples". Cela signifie que lorsqu'il lance pour déterminer les blessures causées, votre guerrier multiplie le jet de dommages initial par le multiplicateur de dommages de l'arme : 2 pour une arme qui provoque des dommages doubles, 3 pour une arme qui provoque des dommages triples, etc... Notez cependant que tous les multiplicateurs pour l'arme elle-même sont appliqués avant que les autres bonus d'autres sources soient appliqués. La procédure complète pour déterminer les dommages causés par un coup est désormais la suivante:

1. Lancez vos dès normaux de dommages et multipliez le résultat par le multiplicateur de l'arme.
2. Ajoutez la Force de votre guerrier au total
3. Ajoutez les bonus supplémentaires, comme les effets d'un sort.
4. Soustrayez, s'il y a lieu, l'Endurance et l'armure du monstre au total pour déterminer le nombre final de blessures infligées.

### DISTRIBUTION DES TRESORS

Tous les objets obtenus sur les tableaux des trésors sont répartis parmi les membres du groupe selon les règles normales, trouvées dans "Or et Trésors" du chapitre Combat du Livre de Règles.

Certains objets ne peuvent être utilisés que par un type de guerrier (dans la plupart des cas, le Sorcier). Si ce guerrier a déjà son quota de trésors, un des autres guerriers doit prendre l'objet quand bien même celui-ci est inutilisable pour lui. Celui-ci peut ensuite immédiatement le vendre au guerrier capable de l'utiliser, selon un prix convenu entre eux. Il est également possible, à la fin de l'aventure, de le vendre à des marchands contre sa Valeur en Or.

# •TRESORS SALLES DE DONJON•

Au lieu de tirer une carte de Trésor dans une salle de donjon ou un couloir, lancez 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer la nature précise du trésor que les guerriers ont trouvé.

| | |
|---|---|
| 1 | Or (voir Or, ci-dessous). |
| 2-3 | Prendre normalement une carte de Trésor |
| 4-5 | Lancez sur le Tableau des Armes et Armures. |
| 6 | Lancez sur le Tableau des Objets Magiques. |

## · OR ·

Chaque joueur peut lancer autant de D6 qu'il le désire, ajoutant les résultats et multipliant ensuite par 10 pour déterminer la somme trouvée. Cependant, si un ou plusieurs dés obtiennent 1, le guerrier ne trouve rien.

### 11 Perce-Coeur (BENS) 500 P.O

*Cette épée a la capacité de distordre le temps, guidant sa propre destinée pour le bénéfice de celui qui la manie.*

Une fois par tour, tant que votre guerrier utilise cette épée, vous pouvez relancer une de ses attaques ratée.

### 12 Epée Berserk (B) 250 P.O

*Cette arme de fer semble avoir été façonnée grossièrement, des runes d'aspect sinistre sont gravées sur sa garde.*

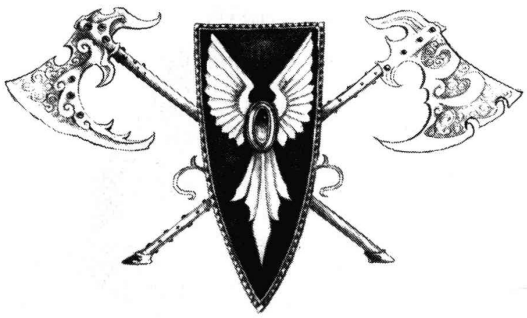
Lorsqu'elle est utilisée par le Barbare, cette épée ajoute +1 au dé qui détermine s'il devient berserk.

Quand elle est utilisée par les autres guerriers, cette épée n'a pas d'effet magique.

### 13 Epée runique de Bronze (BENS) 100 P.O

*Les runes gravées sur cette épée brillent dans la lumière. Elle est exceptionnellement légère et bien équilibrée.*

Lorsque votre guerrier utilise cette arme, il a +2 en Initiative.



### 14 Botte de Quargskin (BENS) 0 P.O

*Ces bottes sont faites d'un cuir étrange et léger, couvert de motifs colorées.*

Pendant un tour par aventure, le guerrier portant ces bottes a +2 en Mouvement.

Si votre guerrier tente de les revendre, aucun commerçant ne te prendra au sérieux et tous refuseront de lui acheter ces bottes.

### 15 Epée de Fer Ensorcelé (BENS) 150 P.O

*Cette épée de fer noir est enveloppée dune aura d'énergie frémissante.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il obtient +1 à tous ses jets pour toucher.

### 16 Lame de morsure (BENS) 150 P.O

*Cette épée, aiguisée par magie, est si tranchante qu'elle taille l'acier comme s'il s'agissait de papier.*

Lorsque votre guerrier utilise cette épée, chaque attaque qu'il effectue ignore le premier point d'armure de l'adversaire.

### 21 Epée de Pierre (BENS) 500 P.O

*Aussitôt que votre guerrier se saisit de cette épée, il sent sa peau devenir dure comme de la pierre, tout en restant aussi souple et chaude qu'à l'accoutumée.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +2 en Endurance.

### 22 Lame de Cuivre (BENS) 300 P.O

*Cette épée semble avoir une vie propre, frappant dans un arc flou de métal tranchant.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 Attaque.

### 23 Lame de Couronne (BENS) 200 P.O

*Cette lame a été forgée par les maîtres forgerons de Bretonnie pour vaincre un roi liche il y a de cela plusieurs siècles.*

Lorsqu'il utilise cette épée, chaque monstre mort vivant dans une case adjacente à votre guerrier subit automatiquement 1 blessure à la fin de chaque tour, après les Régénérations (voir Bestiaire), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'armure.

### 24 Epée Magique (BENS) 25 P.O

*Cette lame émet une lueur jaune et est tiède au toucher.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il peut attaquer des monstres qui ne sont affectés que par des armes magiques.

### 25 Epée Sacrée (BENS) 400 P.O

*Cette lame sacrée est un artefact d'une grande importance religieuse dans l'Empire et est réputée avoir été utilisée par les plus grands héros impériaux dans nombre de batailles.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 à tous ses jets pour toucher.

### 26 Lame Taille-Fer (BENS) 300 P.O

*Lorsqu'on la sort de son fourreau, cette épée gémit doucement d'excitation à l'idée de répandre le sang.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il provoque +2 blessures à chaque attaque réussie.

### 31 Dague de Vif-acier (BENS) 350 P.O

*Ces dagues guident la main du porteur et sont réputées ne jamais manquer leur cible.*

Quand votre guerrier utilise ces dagues, il a +1 Attaque et vous n'avez pas à lancer pour voir s'il touche ses adversaires. Chaque attaque touche automatiquement.

Cependant, chaque touche réalisée par ces dagues n'inflige qu'1D6 blessures, sans modificateur pour la Force.

### 32 Carquois Magique (BE) 25 P.O

*Ce carquois est fait de cuir souple sur lequel ont été gravées des runes magiques.*

Les flèches et les carreaux placés dans ce carquois sont immédiatement enchantés et peuvent donc affecter des monstres ne pouvant être touchés que par des armes magiques.

### 33 Lame d'Os (BENS) 400 P.O

*Cette lame magique est faite d'une étrange substance blanche semblable à de l'os mais aussi tranchante que l'acier.*

Une fois par aventure, votre guerrier peut échanger toutes ses attaques et utiliser cette épée pour effectuer une seule attaque qui inflige des dommages normaux +(1D6 x son niveau) blessures supplémentaires.

### 34 Arc d'Eltharion (BE) 200 P.O

*Cet arc est enchanté par la magie elfique qui le rend beaucoup plus précis que les autres.*

Quand votre guerrier utilise cet arc, il a +1 pour toucher.

### 35 Epée de Puissance (BENS) 150 P.O

*Cette épée est imprégnée de la force d'un minotaure et les coups qu'elle délivre bénéficient de la puissance de cette terrible créature.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 en Force.

### 36 Manteau Anguille (BENS) 100 P.O

*Ce manteau est fait d'un étrange matériau glissant au toucher.*

Une fois par aventure, lorsque votre guerrier porte ce manteau, il peut automatiquement se dégager d'un blocage.

### 41 Lame d'Obsidienne (BENS) 450 P.O

*On dit que cette épée est faite de l'obscurité du vide, ce qui explique qu'elle détruit toutes les armures qu'elle touche.*

Après que votre guerrier ait réussi une attaque avec cette épée, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'épée provoque des dommages normaux. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, l'épée ignore et détruit l'armure de la cible.



### 42 Tueuse de Géant (BEN) 250 P.O

*Cette épée massive ne peut être utilisée qu'à deux mains et, même ainsi, il faut un puissant guerrier pour l'utiliser efficacement.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +3 en Force. Cette épée ne peut pas être utilisée en même temps qu'un bouclier.

### 43-44 Epée de Résistance (BENS) 200 P.O

*Cette épée enveloppe son porteur d'un halo de pouvoir le protégeant des coups de ses ennemis.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 en Endurance.

### 45 Haume de Vision (BEN) 800 P.O

*Ce heaume noir n'a pas de visière mais donne à son porteur la capacité de voir parfaitement, même dans les ténèbres du donjon.*

Lorsqu'il porte ce heaume, votre guerrier a le +1 habituel en Endurance pour la protection du heaume. De plus, celui-ci lui permet de se déplacer et de voir dans l'obscurité comme sil avait une lanterne.

### 46 Lame Bouclier (BENS) 400 P.O

*Cette épée semble aller d'elle-même à la rencontre de la lame adverse, empêchant celle-ci de toucher sa cible.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il peut tenter de parer une attaque par phase. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, votre lame n'empêche rien et l'attaque touche sa cible. Sur un 4, 5 ou 6, l'attaque est détournée et n'a pas d'effet.

### 51 Epée de Mort (BENS) 400 P.O

*Le pouvoir de cette épée est tel qu'elle ne peut être réellement contrôlée et que des utilisations trop fréquentes tueraient son porteur.*

Une fois par aventure, votre guerrier peut utiliser cette épée pour faire passer sa Force à 10 pour un tour.



### 52 Heaume de Dragon (BENS) 300 P.O

*Cet antique heaume elfe est gravé de runes de feu scintillantes.*

Quand votre guerrier utilise ce heaume, il a +2 en Endurance contre toutes les attaques basées sur le feu.

### 53-54 Lame d'Or Marin (BENS) 150 P.O

*Forgée dans un or tiré dès profondeurs marines alors que le monde était encore jeune, cette lame est couverte de runes si antiques et érodées qu'elles ne sont plus qu'à peine visibles.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, chaque attaque qu'il effectue ignore le premier point de l'armure de l'adversaire.

### 55-56 Tueuse d'Ogre (BN) 400 P.O

*Cette hache massive et imposante est une arme terrifiante, presque certainement d'origine naine.*

Quand votre guerrier utilise cette hache, il a +2 en Force (+3 si c'est un Nain).

### 61 Epée Sanctifiée (BENS) 300 P.O

*Baignée dans les eaux du temple d'Ulric, cette épée est une puissante arme de pureté.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il ne peut manquer ses adversaires que sur des résultats de 1 ou 2.

### 62 Armure Grise d'Eshkalon (BN) 400/0 P.O

*Cette armure d'un gris terne est faite d'une substance minérale extrêmement résistante.*

Quand votre guerrier porte cette armure, lancez 1D6 pour chaque attaque subie. Sur un résultat de 1, l'armure se brise et est inutilisable. Sur un résultat de 2 à 6, l'armure absorbe ce nombre de blessures.

### 63-64 Armure de bonne fortune (BEN) 500/0 P.O

*Les plaques de métal brillant de cette armure reflètent toutes les batailles qu'elle a vécues dans un kaléidoscope incessant de carnage et de guerre.*

Cette armure absorbe et stocke les dommages. Lorsque votre guerrier la trouve, elle est complètement déchargée, sans aucun dommage stocké. Une fois mise, elle ne peut plus être retirée jusqu'à la fin de l'aventure. Elle peut absorber 30 blessures après quoi elle explose, faisant tomber le guerrier à 0 Points de Vie (et l'éliminant s'il n'a ni potion ni sort sous la main !).

### 65-66 Epée de Bannissement (BENS) 300 P.O

*Cette épée, forgée à l'époque de Nagash, le Roi-Liche, est une puissante arme contre les hordes de mort vivants.*

Lorsque votre guerrier utilise cette épée, les attaques effectuées: contre les morts vivants infligent 1D6 blessures supplémentaires.

# · OBJETS MAGIQUE ·

Votre guerrier a trouvé un objet magique. Lancez un D66 sur le tableau suivant pour déterminer l'objet qu'il a trouvé :

### 11 Parchemin Anti-Magie (S) 150/0 P.O

*Ce parchemin est racorni par l'âge, et les symboles et les runes qui le recouvrent sont à peine lisibles.*

Ce parchemin permet au Sorcier d'annuler un seul sort lancé contre lui-même ou ses compagnons, quelle qu'en soit la source. Ce parchemin ne peut être utilisé que par un Sorcier.

### 12 Joyau d'Energie (S) 200/0 P.O

*Ce joyau fixé sur une agrafe d'argent, stocke une puissante magie.*

Ce joyau contient 1D6 points de pouvoir que le Sorcier peut utiliser pour augmenter sa capacité à lancer des sorts.

Une fois épuisé, le joyau est inutilisable et n'a plus aucune valeur.

### 13 Amulette Sorcière (BENS) 200/0 P.O

*Au coeur de cette amulette de cristal brûle un feu magique.*

L'Amulette de Fureur permet à un guerrier sans pouvoir magique de lancer un sort. Lorsque votre guerrier trouve cette amulette, tirez aléatoirement une carte de Sort: c'est le sort qu'elle contient.

Le porteur peut tenter de lancer le sort une fois par tour. Il réussit en obtenant sur 1D6 un chiffre supérieur ou égal au pouvoir du sort. Après une utilisation réussie, l'amulette tombe en poussière.

### 14 Flèche Tueuse (BE) 500/0 P.O

*Une épaisse lumière noire coule de la pointe de cette flèche, dévorant l'énergie et glaçant l'air. Le venin magique qui imprègne cette arme peut abattre les monstres !es plus puissants.*

Si votre guerrier touche un monstre avec cette flèche, lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, la flèche occasionne des dommages normaux. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le monstre est immédiatement tué. Une seule utilisation, puis défaussez.

### 15 Couronne de Nuit (S) 300 P.O

*Cette couronne est faite de bandes de fer sur lesquelles sont gravées de puissantes runes, enveloppées d'une lumière bleue incandescente.*

Quand il porte cette couronne, votre guerrier peut tenter, une fois par tour, de résister à un sort lancé contre lui, comme s'il avait la Résistance Magique que possèdent certains monstres. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1-5, la couronne n'arrête pas le sort, qui affecte normalement votre guerrier. Sur un résultat de 6, la couronne fonctionne et le sort ne l'affecte pas.



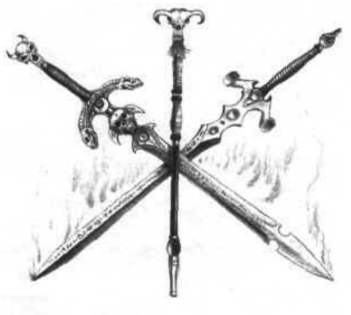
### 16 Talisman de Jais (S) 600 P.O

*Ce joyau noir luisant, tiède au toucher, semble prendre vie lorsqu'on s'en saisit.*

Ce talisman permet au Sorcier d'échanger les sorts qu'il a appris contre des nouveaux.

Au début de la partie, vous pouvez lancer 1D6 pour voir si votre Sorcier peut échanger un de ses sorts contre un autre. Sur un 1, l'échange rate, le pouvoir du talisman est épuisé et il tombe en poussière. Sur un résultat de 2 ou plus, vous pouvez échanger un des sorts du Sorcier contre un sort de même pouvoir.

Une fois drainé, le talisman est inutilisable et sans valeur.



### 21 Anneau de Sort (BENS) 500 P.O

Tout sorcier reconnaît que c'est un puissant anneau capable de stocker des connaissances magiques pour lancer des sorts.

Dès que votre guerrier trouve l'anneau, tirez aléatoirement une carte de sort: c'est le sort qui est stocké dans l'anneau en ce moment.

Le porteur de l'anneau peut automatiquement lancer le sort stocké à tout moment. Après l'utilisation, l'anneau se vide jusqu'au début du prochain donjon, où vous tirez une nouvelle carte de sort. etc.

Une seule utilisation par aventure.

### 22 Parchemin Tueur de Sort (S) 350/0 P.O

*Ce parchemin blanc émet des craquements et des crissements lorsqu'il est tenu en main et ses lettres d'argent semblent se mouvoir lorsqu'on essaye de les lire.*

Ce parchemin permet au sorcier de dissiper et de détruire un sort lancé contre lui ou ses compagnons. En détruisant le sort, le Sorcier empêche définitivement la cible de le relancer. Si vous obtenez un sort détruit lorsque vous lancez sur le tableau des sorts de monstres, refaites un jet.

Une seule utilisation, puis défaussez.

### 23 Manteau d'Invisibilité (BENS) 200 P.O

*Ce manteau attire la lumière d'une façon très étrange et devient transparent par endroit, comme s'il était troué.*

Lorsqu'il porte ce manteau, votre guerrier devient invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut combattre normalement.

Le manteau contient suffisamment de pouvoir pour 1 tour par aventure.

Une seule utilisation par aventure.

### 24 Flèches Perçantes (BES). 300 P.O

*Ces flèches blanches ont des pointes aiguisées magiquement et sont réputées pour être capable de percer l'armure la plus épaisse à cent pas de distance.*

Chaque fois que votre guerrier parvient à toucher une cible avec une de ces flèches, lancez 1D6 supplémentaire. De 1 à 4, la flèche n'a pas d'effet supplémentaire et vous devez déterminer normalement les dommages. Sur un résultat de 5 ou 6, (6 si l'armure est magique), la flèche traverse l'armure comme si elle n'existait pas. Déterminez les dommages sans tenir compte de l'armure.

Il y a suffisamment de flèches pour toute l'aventure.

### 25 L'Anneau de Dadaan (BENS). 200/0 P.O

*Cet anneau est étonnamment lourd pour sa taille et crépite d'énergie.*

L'Anneau de Dadaan permet à votre guerrier de lancer un sort une fois par aventure. Dès que votre guerrier trouve l'anneau, tirez aléatoirement une carte de Sort : c'est le sort stocké dans l'anneau. Le porteur de l'anneau peut automatiquement lancer le sort stocké à tout moment. Après utilisation, l'anneau est drainé de toute magie et devient sans valeur.

Une seule utilisation avant défausse.

### 26 Bottes de Saut (BENS). 400 P.O

*Ces bottes ont été façonnées dans le cuir des ailes d'une wyvern.*

Ces bottes permettent à votre guerrier de sauter d'une case dans n'importe quelle direction durant son mouvement, atterrissant dans la case au-delà. Les obstacles dans la case sautée sont ignorés, mais elle compte encore comme une case de mouvement.

Ces bottes ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.



### 31 Bottes de Rapidité (BENS). 200 P.O

*Dès que l'on porte ces bottes, le reste du monde semble se mouvoir avec lenteur.*

Lorsqu'il porte ces bottes, votre guerrier a +1 en Mouvement.

### 32 Bottes de Vol (BENS). 750/10 P.O

*Ces bottes élégantes flottent à quelques centimètres du sol, leurs contours brillant d'une énergie magique.*

Lorsqu'il porte ces bottes, votre guerrier se déplace à quelques centimètres du sol. Il peut donc passer au-dessus des abîmes, fosses, etc. sans danger et tous ceux qui l'attaquent ont -1 à leurs jets pour toucher.

Dure une aventure, puis défaussez.

### 33 Bottes de Bataille (BENS). 250 P.O

*Ces bottes solides aux semelles de fer s'adaptent magiquement aux pieds de celui qui les porte.*

Lorsqu'il porte ces bottes, votre guerrier peut s'en servir pour faire une attaque supplémentaire, à -1 pour toucher mais +1 en Force.

### 34 Potion de Vol (BENS). 250 P.O

*Le contenu de cette bouteille bouillonne, fume, et brûle la gorge et la langue quand on le boit.*

Après avoir bu cette potion, votre guerrier lévite à quelques centimètres du sol. Il peut donc passer au-dessus des abîmes, fosses, etc. sans danger et tous ceux qui l'attaquent ont -1 à leurs jets pour toucher.

Dure un tour.

### 35 Potion de Soins (BENS). 200 P.O

*Cette bouteille verte contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.*

En buvant cette potion, votre guerrier récupère 1D6 Points de Vie.

### 36 Potion d'Invisibilité (BENS). 200 P.O

*Cette fiole contient un liquide multicolore qui semble tourbillonner lentement et libère des vapeurs entêtantes lorsqu'elle est ouverte.*

Après avoir bu cette potion, votre guerrier devient invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut combattre normalement, mais ne peut pas lancer de sorts s'il a cette capacité.

Dure un tour.

### 41 Potion de Force (BENS). 100 P.O

*Le liquide grisant contenu dans cette bouteille donne une sensation de puissance et de pouvoir à celui qui le boit.*

Après avoir bu cette potion, votre guerrier gagne +1D6 en Force.

Dure un tour.

### 42 Potion de Déguisement (BENS). 100 P.O

*Ce liquide noir n'a pas de goût et ne laisse pas d'humidité sur les lèvres.*

Après avoir bu cette potion, votre guerrier ne peut pas être attaqué ou bloqué tant qu'il n'engage pas de combat. Dès qu'il attaque une cible d'une façon quelconque, les effets de la potion disparaissent.

### 43 Potion de Flottement (BENS). 100 P.O

*Ce liquide effervescent a un goût salé, rappelant celui de la mer.*

Après avoir bu cette potion, le guerrier peut marcher sur l'eau au rythme de 3 x (Mouvement normal) cases par tour.

Dure un tour.

### 44 Potion d'Endurance (BENS). 100 P.O

*En buvant ce liquide aux reflets rouges, vous sentez vos muscles vibrer d'une énergie nouvelle.*

Après avoir bu cette potion, votre guerrier a +3 en Endurance.

Dure en tour.

### 45 Anneau de Protection (BENS). 300 P.O

*L'image d'un bouclier est gravé à la surface de ce petit anneau.*

Lorsqu'il porte cet anneau, votre guerrier a +1 en Endurance.

### 46 Anneau d'Invisibilité (BENS). 200 P.O

*Dès que vous glissez cet anneau à votre doigt, vous disparaissez à la vue de tout le monde.*

Lorsqu'il porte cet anneau, votre guerrier est invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut combattre normalement.

Une utilisation par aventure. Dure un tour.

### 51 Anneau de Pouvoir (BENS). 500 P.O

*Ce simple objet de pierre se glisse facilement à votre doigt, puis se resserre jusqu'à tenir parfaitement.*

Lorsqu'il porte cet anneau, une des caractéristiques de votre guerrier est augmentée de +1. Choisissez la caractéristique lorsque votre guerrier passe l'anneau pour la première fois.

### 52 Poudre d'Arkal (BENS). 100 P.O

*Cette poussière d'argent tourbillonne dans son coffret, comme si un doigt invisible la maintenait en mouvement.*

Après que votre guerrier ait utilisé cette poudre, ses mouvement s'accélèrent et il peut immédiatement se déplacer de 3D6 cases supplémentaires, en ignorant les blocages. La poudre d'Arkal peut être utilisée à tout moment.

Une seule utilisation, puis défaussez.

### 53 Charme de Compréhension (BENS). 100 P.O

*Dès que vous activez ce charme, les choses semblent simples et logiques.*

Ce charme permet à votre guerrier d'assimiler très rapidement l'enseignement des centres d'entrainement. Il lui coûtera 300 pièces d'or de moins que d'habitude pour passer au niveau suivant.

Une seule utilisation, puis défaussez.

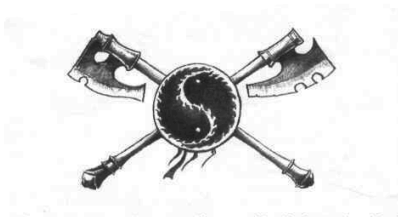


### 54 Anneau de Vision (BENS). 200 P.O

*Une grosse gemme enchâssée dans cet anneau montre, lorsque des dangers menacent, une image de ce qui va arriver.*

Cet anneau vous permet de relancer un Hasard ou un Evénement Citadin pour votre guerrier. Vous devez accepter le second jet de dé.

Une seule utilisation, puis défaussez.



### 55 Gemmes de Vie (BENS). 700 P.O

*Ces petites gemmes brillent d'une étrange énergie.*

Ces gemmes vont par deux. Une doit être portée et l'autre laissée dans un endroit sûr, loin du donjon. Si le porteur est tué, peu après sa mort son corps commence à rétrécir jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'un point de lumière contenu dans la gemme. Les seules choses qui restent derrière lui sont des objets banals comme la corde, la lanterne, les bandages, etc.

Si les autres guerriers survivent au reste du donjon et rassemblent les deux gemmes, leur pouvoir rappelle le guerrier mort à la vie : il se retrouve dans la forme qu'il avait avant que l'aventure ne commence.

Une seule utilisation, puis défaussez.

### 56 Bracelet de Transformation (BENS). 350 P.O

*Ce bracelet de bronze tout simple a une rune gravée à sa surface.*

Lorsqu'il passe ce bracelet., votre guerrier peut prendre l'apparence (et seulement l'apparence) d'une autre créature. Quand il est transformé, un guerrier ne peut être attaqué ou bloqué aussi longtemps qu'il n'engage pas le combat. Dès que votre guerrier attaque une cible, les effets du bracelet disparaissent.

Une seule utilisation par aventure.

### 6l Pierre de Vie (BENS). 500 P.O

*La Pierre de Vie a !e pouvoir d'aspirer l'énergie vitale d'une autre zone et de ta transférer jusqu'au porteur.*

En invoquant la Pierre de Vie, choisissez un autre guerrier dans le groupe. Votre guerrier a maintenant te même nombre de Points de Vie que ce guerrier, alors que les siens sont équivalents à ceux que votre guerrier avait. Ce qui revient à dire qu'ils échangent leurs Points de Vie. Ce sort ne peut jamais donner plus de Points de Vie à un guerrier que ses Points de Vie d'origine, qui restent les mêmes. Une seule utilisation par aventure.

### 62 Bracelet d'Achain (BENS). 350 P.O

*Cette fine bande dorée se place parfaitement autour du poignet du porteur, même par dessus une armure.*

Lorsqu'il porte ce bracelet, votre guerrier obtient +3 Points de Vie d'origine.

### 63 Bandeau de Colère (BENS). 400 P.O

*Cette bande de métal d'argent luminescent, portée autour du front, brille d'une lumière surnaturelle.*

Ce bandeau permet à son porteur d'entrer à volonté dans une colère dévastatrice. Lorsqu'il entre dans cet état, lancez 1D6. Sur un résultat de 2 ou plus, votre guerrier double ses attaques. Sur un résultat de 1, votre guerrier double ses attaques mais doit se déplacer vers le plus proche guerrier et doit le combattre à la place d'un monstre.

De plus, dans cet état, votre guerrier ne peut pas être bloqué. Une seule utilisation par aventure. Dure un tour.

### 64 Ceinture de Gagron (BENS). 500 P.O

*Cette épaisse ceinture de cuir a appartenu au nain Gagron le tueur de géants. Elle possède la propriété magique de refermer les blessures et de soigner les chairs meurtries.*

Chaque fois que votre guerrier tombe à 0 Points de Vie alors qu'il porte la ceinture, lancez 1D6 à la fin du tour (seulement si votre guerrier n'a pas utilisé d'autre forme de soins durant ce tour).

Sur un résultat de 1 ou 2, la ceinture n'a pas d'effet et votre guerrier reste inconscient. Sur un résultat de 3, 4 ou 5, la ceinture redonne 1D6 Points de Vie à votre guerrier. Sur un résultat de 6, elle lui redonne 2D6 Points de Vie.

La ceinture de Gagron ne peut être retirée.

### 65 Pierre de Transmutation (BENS). 200/0 P.O

Cette petite pierre est suspendue à une délicate chaîne de cuivre.

Cet objet peut être utilisé pour transformer un monstre en pierre, le tuant. Pour déterminer si la pierre fonctionne, lancez 1D6 et ajoutez le niveau de votre guerrier. Si le total est supérieur aux Points de Vie actuels du monstre, celui-ci est transformé en statue. Si le total est inférieur ou égal aux Points de Vie actuels du monstre, le sort échoue.

Une seule utilisation, puis défaussez.

### 66 Gantelet de Demzhar (BENS). 500 P.O

*Cet épais gantelet de fer est couvert de clous ayant la forme de runes naines.*

Le gantelet de Damzhar donne +1 Attaque à -1 pour toucher et +1 en Force.

Si votre guerrier porte deux gantelets de Damzhar, leur pouvoir combiné donne une troisième Attaque supplémentaire à +1 pour toucher et qui cause 4D6 blessures.



# •TRESORS PIECES OBJECTIFS•

A la fin de chaque aventure se trouve la pièce objectif, le but final qui représente le plus grand challenge des guerriers.

Lorsqu'ils en ont fini avec la pièce objectif, !es guerriers obtiennent généralement une carte de Trésor. Maintenant que vous utilisez les tableaux de trésors, il vous faut lancer un D66 sur le tableau suivant pour chaque guerrier survivant afin de déterminer la nature précise du trésor qu'il a trouvé. Les objets seront répartis entre les guerriers de la façon la plus appropriée.

### 11 Anneeau d'Avertissement (BENS). 400 P.O

*Cet anneau luisant est fait d'un matériau semblable au vif-argent. Une fois passé au doigt, l'anneau se modifie et, tout en gardant sa forme, devient liquide et brillant.*

Cet anneau permet à votre guerrier de tenter d'éviter un piège qu'il vient de déclencher. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, l'anneau ne fonctionne pas et le piège se déroule normalement. De 4 à 6, le piège est désactivé magiquement et ne fonctionne pas.

### 12 Calice de Sorcellerie (S). 700 P.O

*Ce calice de métal terne se trouve dans une petite alcôve dans le mur, couvert de vert-de-gris et de toiles d'araignées. En éliminant ces dépôts, le Sorcier reconnaît le Calice de Sorcellerie.*

Le Calice de Sorcellerie est une source de pouvoir permettant au Sorcier de continuer à lancer des sorts lorsque son pouvoir est épuisé.

Le Sorcier peut essayer de tirer autant de points de pouvoir du Calice qu'il le veut. Pour chaque point de pouvoir qu'il tire pour lancer des sorts, lancer 1D6. Tout le pouvoir supplémentaire doit être tiré en une fois de façon que tous les dés soient lancés en même temps. Pour chaque dé qui obtient un 1, le Sorcier perd 1D6 Points de Vie sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.



### 13 Amulette de Jade Enchanté (BENS). 600 P.O

*L'Amulette de Jade Enchanté ressemble à un simple galet, rendu parfaitement lisse par l'érosion de la mer.*

L'Amulette de Jade Enchanté permet à votre guerrier de tenter de régénérer (1x son niveau) blessures par tour, sans dépasser ses Points de Vie d'origine. Chaque fois que votre guerrier utilise l'Amulette, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

| | |
|---|---|
| 1 | L'Amulette tombe en poussière, faisant perdre 1D6 Points de Vie à votre guerrier, sans modificateur d'Endurance ou d'armure |
| 2 | L'Amulette n'a pas d'effet pour ce tour |
| 3-6 | L'amulette fonctionne normalement |

Une seul utilisation par tour.



### 14 Livre des Arcanes (S). 1000 P.O

*Ce livre a une couverture de cuir usée et craquelée, avec une serrure de métal rouillé. Lorsqu'on l'ouvre, les pages bruissent d'une vie propre.*

Le Livre des Arcanes contient des sorts que le Sorcier peut lancer. Lancez 4D6 lorsque le livre est trouvé. Ces dés sont utilisés pour acheter les sorts du livre de la même façon que le Sorcier gagne des sorts lorsqu'il change de niveau, comme décrit dans le paragraphe «Nouveaux Sorts» du chapitre Entraînement des Sorciers.

Chaque sort du livre peut être lancé une fois automatiquement sans dépense de pouvoir. Une fois qu'un sort a été lancé, sa page dans le livre tombe en poussière.

### 15 Broche de Pouvoir (S). 1000 P.O

*Cette broche est trop brillante pour pouvoir être regardée, comme si elle contenait un soleil miniature.*

A la fin de chaque tour, le Sorcier peut utiliser la broche pour stocker le pouvoir inutilisé qui lui reste, jusqu'à un maximum de (6+ son niveau). Ce pouvoir stocké peut ensuite être utilisé à n'importe quel moment pour augmenter sa possibilité de lancer des sorts.

De plus, l'aura aveuglante jetée par la broche distrait les monstres attaquant le Sorcier, augmentant son Endurance de +1.

### 16 Bâton de Jade (S). 600 P.O

*Ce bâton de la taille d'une canne est fait d'un seul morceau de jade fin, D'étranges icônes gravées sur sa surface resplendissent d'énergie.*

Ce bâton augmente les effets d'un sort exigeant de lancer un ou plusieurs dés pour ses effets, comme Soins Majeurs ou Eclair, en ajoutant +2 au total. Notez que le bâton n'augmente en aucune façon les chances de succès du sort.

Par exemple, si le Sorcier utilise ce bâton pour augmenter les effets de Doigt de Vie, il lui faut toujours obtenir 4, 5 ou 6 pour réussir, mais il guérit maintenant 6, 7 ou 8 blessures (selon le résultat du dé).

Lorsqu'il est trouvé, la bâton a 2D6 charges. Chaque utilisation du bâton consomme 1 charge.

### 21 Pierre de l'Aube (BENS). 500 P.O

*Cette pierre semblable à du cristal est montée sur une broche noire et dégage une lumière aussi pâle que celle de l'aube.*

La Pierre de l'Aube peut être utilisée pour redonner à un guerrier tous ses Points de vie, même s'il a 0 Points de Vie ou est mort.

Une seule utilisation, puis défaussez.

### 22 Rune de Mort (BENS). 500 P.O

*Cette pierre, qui est tiède au toucher, a une rune naine gravée à sa surface.*

Lorsqu'on la met en contact avec la lame d'une arme, la pierre inscrit une rune de mort sur la lame et disparaît. La rune de mort est elle permanente.

Si le jet pour toucher de cette arme est un 6 naturel, la rune de mort provoque 2D6 blessures supplémentaires à la cible.

### 23 Couronne de Sorcellerie (BENS). 1000 P.O

*Dès qu'il pose la couronne sur sa tête, le porteur est plongé dans le monde étrange et sombre des pouvoirs magiques si familiers aux sorciers.*

La Couronne de Sorcellerie permet à un guerrier qui n'est pas Sorcier de lancer des sorts et d'utiliser des objets réservés aux sorciers. Le guerrier portant la couronne peut encore porter une armure. Dès que votre guerrier trouve la couronne, prenez aléatoirement deux cartes de Sort de chaque paquet : ce sont les sorts qu'il peut lancer.

A chaque tour, il obtient la même quantité de pouvoir qu'un sorcier de niveau 1 (lancez 1D6+1 dans la phase de pouvoir), qu'il peut utiliser pour lancer un ou plusieurs de ses sorts selon les règles normales.

Cependant, à chaque fois que votre guerrier lance un de ses sorts, lancez 1D6. Si votre résultat est 1, le sort rate et votre guerrier est immobilisé par une vague de pouvoir magique et ne peut rien faire pour le reste du tour. Pendant qu'il est immobilisé, les attaques effectuées contre lui réussissent sur tous les résultats sauf un 1.

### 24 Talisman d'Obsidienne (BENS). 500 P.O

*Ce talisman noir palpite lentement d'une façon sinistre et l'air semble s'épaissir aux alentours.*

Ce talisman annule les pouvoirs d'un sorcier ou d'un lanceur de sorts adjacent au porteur. Tout sort lancé par une telle figurine rate sur 4, 5 ou 6 sur 1D6 et le pouvoir utilisé pour le lancer est redirigé pour soigner 1D6 Points de Vie au porteur du talisman.

Si le porteur tente lui-même de lancer un sort, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le sort échoue.

### 25 Tablette d'Adain (S). 1000 P.O

*Cette tablette de pierre étonnamment légère est couverte de marques incompréhensibles.*

Lorsqu'elle est utilisée par un Sorcier, la tablette vous permet de relancer un nombre quelconque dé "dés de détermination de sorts" lorsque vous franchissez un niveau (voir "Nouveaux Sorts" au chapitre Entraînement des Sorciers). Vous ne pouvez relancer chaque dé qu'une fois et devez accepter le résultat du second jet, même s'il est pire.



### 26 Armure de Taakan (BN). 1500 P.O

*Cette armure d'un noir mat, avec des runes de bronze gravées sur sa surface est réputée avoir sa propre vie. qui la fait attaquer l'ennemi quelle que soit la volonté du porteur.*

Quand il porte l'armure de Taakan, votre guerrier obtient les bénéfices d'une armure lourde et d'un heaume lourd (+5 en Endurance et -1 en Mouvement).

Chaque fois qu'un ennemi blesse votre guerrier, l'armure réplique directement et force son porteur à contre-attaquer immédiatement. Votre guerrier doit effectuer une attaque contre l'ennemi qui vient juste de le frapper, en plus de ses attaques normales de ce tour. Notez que si cette attaque est réussie, elle ne peut pas se poursuivre en Coup Mortel.

### 31 Bâton de Diabolum (S). 500 P.O

*Ce bâton est d'un blanc étincelant, parsemé de diabolum, une substance rouge capable de contrôler l'énergie magique.*

Lorsque votre Sorcier utilise ce bâton, tous ses sorts lui coûtent 1 point de pouvoir en moins.

### 32 Anneau Cheshnakk (BENS). 1000 P.O

*Cheshnakk était un grand sorcier d'Arabie qui excellait dans la création de magnifiques tapis volant. La plus réussie de ses créations fut pourtant les Anneaux de Cheshnakk. Sur un ordre, un de ces anneaux peut ramener le porteur chez lui, que ce soit dans un château, une clairière ou une humble chaumière.*

Lorsqu'il porte cet anneau, votre guerrier peut à tout moment quitter le donjon et retourner chez lui, à l'abri. Il abandonne cette aventure et retrouvera les guerriers à la prochaine ville.

### 33 Marteau de Signar (BN). 2000 P.O

*Ceci est peut-être la plus ancienne et la plus révérée de toutes tes armes magiques de l'Empire, forgée par les Maîtres des Runes nains pour sceller une alliance entre les nains et les hommes.*

Le Marteau de Sigmar ignore toutes les armures non magiques lorsque vous lancez pour les dommages. De plus, si le résultat pour toucher est un résultat naturel de 6, il inflige 4 x dommages normaux.

Il ne peut y avoir qu'un seul Marteau de Sigmar dans le groupe.



### 34 Lame d'Or Vif (BENS). 1000 P.O

*Cette épée est superbement équilibrée et trace un arc doré presque sans le moindre effort de la part du porteur, décimant les rangs ennemis avec une grande facilité.*

Lorsqu'il utilise cette arme, votre guerrier obtient +3 Attaques.

### 35 Lame de Givre (BENS). 750 P.O

*Cette arme au métal bleu pâle dégage une aura glaciale et sa lame brille comme la glace.*

Lorsqu'il utilise la Lame de Givre, votre guerrier ne peut effectuer qu'une Attaque par tour.

Si votre guerrier réussit une attaque avec la Lame de Givre qui provoque au moins 1 blessure (après avoir pris en compte l'Endurance, l'armure, les Capacités Spéciales comme Impassibilité. etc.), la cible est automatiquement tuée. Un coup de la Lame de Givre peut se poursuivre en Coup Mortel.

La Lame de Givre ne peut être utilisée qu'une fois par aventure.

### 36 Epée de Lacération (BENS). 1200 P.O

*Le bord tranchant en dents de scie de cette épée émet d'étranges grincements et déchire avec facilité armures, chairs et os.*

Cette épée retire 2D6 Points de Vie supplémentaires sur une touche réussie. De plus, le coup ignore 2 points d'armure si le jet pour toucher était un 5 ou 6 naturel.

### 41 Epée de Destruction (BENS). 750 P.O

*Cette épée émet un bourdonnement grave et projette une lueur hésitante.*

Lorsqu'elle est tirée de son fourreau, cette épée annule toute magie dans un rayon d'1 case du porteur. Aussi longtemps que l'épée reste tirée, le porteur et toutes les figurines dans les cases adjacentes ne peuvent pas utiliser ou bénéficier d'objets magiques ou de sorts. De plus, l'épée inflige +1 blessure et donne au porteur la capacité spéciale Résistance Magique 6+ (voir *Bestiaire*).

### 42 Epée Fléau (BENS). 500 P.O

*Dès qu'elle est tirée en la présence de son ennemi juré, cette lame grogne et gémit, avide de répandre le sang.*

Dès que votre guerrier trouve cette épée, lancez 1D66 sur le Tableau des Monstres de même niveau que votre guerrier. Cette épée inflige des dommages double contre tous les monstres de cette race (si vous obtenez Assassins Skavens, par exemple, l'Epée Fléau affecte tous les skavens).

### 43 Epée Dragon (BENS). 1200 P.O

*Cette épée, ancienne au-delà de toute mesure, a été trempée dans le venin d'un Grand Dragon de Feu.*

Cette épée inflige des dommages doubles sur un résultat naturel de 5 ou 6. Cependant, l'épée est partiellement intelligente et refuse d'être utilisée par un guerrier de niveau inférieur à 4.

### 44 Epée du Feu de l'Enfer (BENS). 1500 P.O

*Des flammes courent le long de la lame de cette épée venue d'un autre monde. Quand elle siffle dans l'air, elle laisse un sillage de magma derrière elle.*

Si votre guerrier touche son adversaire avec un jet pour toucher naturel de 6, en plus de causer des dommages normaux. la cible et toutes les figurines adjacentes (y compris votre guerrier) sont plongées dans les flammes et subissent 1D6 blessures pour chacun des niveaux du guerrier, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

### 45 Hache de Gromril (BN). 1200 P.O

*Cette redoutable hache à deux mains est un artefact nain, capable de découper presque toutes les armures existantes.*

Cette hache ignore toutes les armures non magiques et inflige des dommages doubles sur une touche réussie. Cependant, cette hache est partiellement intelligente et refuse d'être maniée par un guerrier de niveau inférieur à 3. La hache de gromril ne peut pas être utilisée avec un bouclier.

### 46 Epée Hydre (BENS). 850 P.O

*Trempée dans le sang d'une hydre lorsqu'elle a été forgée, cette lame a acquis certaines des propriétés de ces terribles créatures. Sur une touche réussie, la lame inflige 6D6 blessures supplémentaires.*

L'Epée Hydre ne peut être utilisée qu'une fois par aventure.

### 51 Epée de Vengeance (BS). 1000 P.O

*La lame de cette épée brille intensément et ne se ternit jamais.*

Cette épée ignore l'Endurance du monstre et toutes les armures non magiques lors de la détermination des dommages. De plus, le porteur peut relancer un jet pour toucher par tour.

### 52 Hache Tueuse (N). 500 P.O

*Cette hache a été autrefois portée par le tueur de géant Umgrul Grunnson lors de la dernière bataille de Karak Azgal.*

Cette hache touche automatiquement sa cible. Le porteur n'a pas à lancer pour toucher. De plus, au lieu d'un jet normal de dommages pour déterminer les dommages effectués par la hache, lancez 1D6 : si le résultat est un 1, la hache inflige 1D6 + (Force) blessures. Si c'est un 2, la hache inflige 2D6 + (Force) blessures, et ainsi de suite. Ne peut être utilisée qu'un tour par aventure.

### 53 Epée des Héros (BENS). 900 P.O

*Cette épée brille d'un feu toujours égal : le Feu de la Droiture. Elle écrase le Mal partout où il peut être trouvé.*

Cette épée inflige 3D6 blessures supplémentaires lorsqu'elle est utilisée contre des monstres ayant une Endurance de 6 ou plus.

### 54 Lame de Bronze Vif (BENS). 950 P.O

*Aussitôt qu'elle est tirée de son fourreau, cette lame frappe avec une vitesse incroyable.*

Cette épée donne +2 Attaques à son porteur.

### 55 Arc Loren (E). 2000 P.O

*Cet arc exceptionnel a été fabriqué par !es elfes sylvains de Loren.*

Cet arc inflige 1D6 blessures par niveau du porteur. Si cela suffit à tuer directement la cible et qu'il y a un autre monstre derrière elle dans la même direction que celle prise par la flèche, celle-ci poursuit sa route., touchant également ce monstre. Cela continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de monstres dans la ligne de tir, ou qu'un des monstres survive.

### 56 Arc de Précision (BENS). 900 P.O

*Sur cet arc se trouve une rune de précision. De vieilles histoires parlent d'un arc qui n'aurait jamais manqué sa cible, et ce pourrait être celui-ci.*

Cet arc a une Force de 4 et ajoute +2 aux jets pour toucher du porteur.

### 61 Bouclier Enchanté (BEN). 800 P.O

*La surface de ce bouclier est aussi brillante qu'un miroir. Des nuages roulent à sa surface, et des éclats de lumière zèbrent l'air autour de lui.*

Ce bouclier donne à son porteur +3 en Endurance mais il ne peut pas être utilisé avec une armure, sauf un heaume, jusqu'à ce que le porteur atteigne au moins le niveau 4.

Un guerrier ne peut manipuler une arme à deux mains lorsqu'il utilise le Bouclier Enchanté.



### 62 Armure de Fer Météorique (BN). 1000 P.O

*Cette armure terne est piquée de points de rouille, mais une étrange aura révèle sa véritable nature.*

Cette armure donne +3 en Endurance à son porteur, sans déductions pour le Mouvement. Cependant, une fois passée, elle se colle à la chair et ne peut être retirée. Malheureusement, elle est si lourde qu'elle ne peut être transportée. Il faut la passer immédiatement ou la laisser sur place.

### 63 Bouclier de Ptolos (BNE). 250 P.O

*Ce bouclier enveloppe son porteur d'une brume luisante, ce qui en fait une cible difficile à toucher au combat.*

Ce bouclier donne +2 en Endurance à son porteur. De plus, quand vous tirez des pions de guerriers pour déterminer qui a été touché par des tirs de projectiles, la première fois que le pion du porteur est tiré, vous pouvez le remettre et refaire un tirage. Les fois suivantes où le pion est tiré, le guerrier est touché normalement.

### 64 Arme de Dargan (BN). 1000 P.O

*La brillance de cette armure d'un rouge profond illumine le donjon.*

Cette armure rend le porteur plus dur à toucher : il a +4 en Endurance et les monstres qui l'attaquent ont -1 pour toucher à moins d'utiliser une arme magique.

### 65 Rune Mange-Sort (BENS). 800 P.O

*Cette rune contient de puissants sorts de négation. La magie des alentours se tord alors que la rune essaye de l'attirer et de l'absorber.*

Lorsqu'on la met en contact avec une arme, la rune s'intègre à la lame où elle reste gravée de façon permanente.

Un sort lancé contre le porteur de cette arme magique échoue désormais sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.

### 66 Bâton de Commandement (S). 800 P.O

*Ce bâton porte des runes de commandement, qui y ont été gravées il y a plusieurs siècles.*

Une fois par événement, le Sorcier peut utiliser ce bâton pour tenter de contrôler n'importe quel monstre sur le plateau. La tentative doit être faite dès que les monstres apparaissent. Lancez 1D6. Sur 1, 2, 3 ou 4, la magie échoue. Sur 5 ou 6, le Sorcier peut choisir un monstre et lui faire faire ce qu'il veut, aussi longtemps que l'action ne lui inflige pas de blessure. Le monstre combat durant la phase des guerriers et, s'il tue un autre monstre, personne n'en gagne l'or.

A la fin du tour, le monstre contrôlé redevient normal.

# • BESTIAIRE •

*Jusqu'à présent, les guerriers ont eu à affronter des monstres assez féroces qui cherchaient à les tuer par tous les moyens. Cependant, le monde de Warhammer grouillant de créatures malfaisantes, le pire reste encore à venir.*

*Ce chapitre des règles avancées vous donne tous les détails sur les nombreux monstres du monde de Warhammer. Il y a des dragons et des démons, des monstres si puissants qu'ils peuvent tuer les guerriers d'un seul coup, faisant passer les rats ogres et les minotaures pour d'innocents agneaux. D'autres, tels que les assassins skavens, sont des créatures vicieuses qui préfèrent frapper les guerriers dans le dos avec des lames empoisonnées. Les morts vivants infestent les souterrains du Vieux Monde, les vampires et les momies sèment la terreur chez tous les mortels. Sorciers maléfiques et nécromanciens se mettent sur les rangs pour combattre les guerriers et faire triompher les ténèbres.*

# • LE BESTIAIRE •


**LE BESTIAIRE** 78
- Utilisation des tableaux des Monstres 78
- Niveau des Groupes 78
- Monstres des Pièces Objectifs 78

Tableaux de Monstres 78
- Monstres Multiples 79
- Lignes des Tableaux de Monstres 79
- Déplacement des Monstres 79
- Taille des Socles 79

Règles Spéciles 79
- Trésor 79
- Tour Complet 79

**REGLES SPECIALES DES MONSTRES** 80

Anneau de Protection (+*n E*) 80
Arme Magique 80
Armure Magique 80
Assassinat *n*+ 80
Attaques Groupées 81
Aura Démoniaque *-n* 81
Combat en rangs 81
Dard (dommages) 81
Démon Majeur *n* 81
Dissipation *n*+ 81
Dommages Critiques 81
Drain Magique *n*+ 81
Embuscade-Magie *n*+ 82
Epée Suintante 82
Equipé d'Arme (F n) 82
Equipé de [a-b] Arme 1 ou [c-d] Arme 2 82
Esquive *n*+ 82
Frénésie *n*+ 82
Fuite 82
Gardes (monstre) 82
Gel *n* 83
Grand Monstre 83
Haine race 83
Hypnose *n*+ 83
Immatérialité *-n* 83
Impassibilité *n*+ 83
Insensibilité *n* 83
Jamais Bloqué 83
Lancer objet (*F n*) 83
Magie Type *n* 83
Objet Magique 84
Parade *n* 84
Paralysie 84
Peste 84
Pétrification 84
Peur *n* 84
Poison 84
Pourriture Sépulcrale (*1 Dn*) 84
Régénération *n* 85
Résistance Magique *n*+ 85
Souffle Enflammé *n* 85
Tatouages *n*+ 85
Terreur *n* 85
Toile (*1 Dn*) 85
Vol 85
Vomi 85

**CHAOS** 86

Hommes Bêtes 86
- Chamanes Hommes Bêtes 86
- Magie Hommes Bêtes 86

Guerrier du Chaos 87
Sorciers du Chaos 87
- Magie du Chaos 87

Chiens du Chaos 88
Démons de Khorne
Sanguinaires 88
Juggemauts 88
- Lame d'Enfer 88

Buveurs de Sang 88
- Hache de Khorne 88
- Fouet Démon 88
- Drain de Pouvoir 88

Démon de Slaanesh
Démonettes 89
Bêtes de Slaanesh 89
- Aura de Slaanesh 89

Gardien des Secrets 89
Démon de Nurgle
Portepeste 90
Bêtes de Nurgles 90
Nurglings 90
- Traînée de Bave 90

Grand Immonde 90
- Flot de Corruption 90

Démons de Tzeentch
Incendiaires de Tzeetch 92
Horreurs de Tzeetch 92
- Attaque des incendiaires de Tzeetch 92
- Mort —> Horreurs Bleues 92

Duc du Changement 92
- Pouvoir de Tzeentch 92
- Source Magique 92

**NAINS DU CHAOS** 93

Nains du Chaos 93
Tromblons Nains du Chaos 93
Sorciers Nains du Chaos 94
- Magie des Nains du Chaos 94

**ELFES NOIRS** 95

Elfes Noirs 95
Assassin Elfe Noirs 95
Maîtres de Meute Elfe Noirs 95
- Conduite de Meute 95

Sorciers Elfes Noirs 96
- Magie Elfes Noirs 96

Gardes Noir de Naggaroth 97
Furies 97




**GEANTS** 98

**MONSTRES** 99

Centaures Taureaux 99
Squigs 99
Attaque de Squigs Sauvages 99
Centaures 100
Chimère 100
Cockatrice 100
Dragons Ogres 100
Dragons 101
Souffle de Dragon 101
Trésor 101
Chauve-Souris Géantes 102
Rats Géant 102
Attaque Suicidaire 102
Scorpions Géants 102
Araignées Géantes 102
Gorgones 103
Grand Taurus 103
Griffons 103
Hippogriffes 103
Hydre 103
Lammasu 104
Souffle Sorcier 104
Manticore 104
Dard de Manticore 104
Minotaures 104
Ogres 104
Rats Ogres 105
Trolls 105
Trolls de Pierre 105
Chiens de Guerre 105
Wyverns 105





**ORQUES ET GOBELINS** 106

Gobelins 106
Filet 106
Gobelins Fanatiques 106
Boulet 107
Chasseurs de Squigs 107
Troupeau de Squigs 107
Chamane Gobelins 107
Magie Gobelins 107
Hobgobelins 108
Orques 108
Orques Noirs 108
Orques Sauvages 108
Chamane Orque 109
Magie Orque 109
Snotlings 109





**SKAVENS** 110

Guerriers des Clans Skavens 110
Assassins Skavens 110
Lance-Feu Skavens 111
Lance-Feu 111
Jezzalis Skavens 111
Jezzalis 111
Verminarque Skaven 111
Vouge Maléfique 111
Attaque Suicidaire
Vermines de Choc Skavens 112
Encensoir à Peste 112
Moines de la Peste Skavens 112
Brouillard de Mort 112
Globadiers Skavens 113
Globes de Vent de Mort 113
Prophètes Gris Skavens 113
Magie Skaven 113

**MORTS-VIVANTS** 114

Fantômes 114
Liches 114
Goules 114
Momies 114
Nécromanciens 115
Magie Nécromantique 115
Squelettes 115
Zombies 115
Spectres 116
Vampires 116
Capacités de Vampire 116
Revenants 116

**TABLEAUX DES MONSTRES**

Tableaux des Monstres de Niveau 1 117
Tableaux des Monstres de Niveau 2 118
Tableaux des Monstres de Niveau 3 119
Tableaux des Monstres de Niveau 4 121
Tableaux des Monstres de Niveau 5 123
Tableaux des Monstres de Niveau 6 125
Tableaux des Monstres de Niveau 7 128
Tableaux des Monstres de Niveau 8 131
Tableaux des Monstres de Niveau 9 134
Tableaux des Monstres de Niveau 10 138

# • LE BESTIAIRE •

***Ce chapitre contient des tableaux de monstres complets ainsi que des règles spéciales pour pouvoir employer l'immense gamme des figurines fantastiques Citadel dans vos parties de Warhammer Quest.***



Les tableaux avancés des monstres de ce chapitre fonctionnent comme celui du chapitre Autres Monstres (en fait ce tableau était une copie intégrale du tableau des monstres de niveau 1 de ce chapitre).

Bien que les règles suivantes puissent sembler comparables, elles sont un peu différentes. Si vous utilisez les tableaux avancés, assurez-vous que vous avez bien lu les règles des pages suivantes. En cas de contradiction entre ces règles et celles du chapitre Autres Monstres, ce sont celles données ici qui s'appliquent.

### UTILISATION DES TABLEAUX DE MONSTRES

Avant de démarrer une nouvelle aventure avec des guerriers de niveau 1, vous devez décider si vous utilisez les monstres des cartes Evénements, ceux du tableau des autres monstres ou ceux des tableaux avancés de ce chapitre. Bien entendu, dans les donjons de haut niveau, les guerriers seront obligés d'avoir recours aux tableaux avancés.

Si vous décidez d'utiliser les tableaux avancés, voici comment vous devez procéder pour déterminer les monstres que les guerriers vont rencontrer.

Continuez à utiliser les cartes Evénement mais au lieu de vous reporter aux caractéristiques de la carte, consultez simplement ses coins supérieurs. Si elle porte un M, faites un jet de dé classique sur le tableau des monstres, en tenant compte du niveau de la partie en cours. Si elle porte un E, lancez un dé et reportez-vous au tableau des événements de donjon pour déterminer ce qui se produit.

### NIVEAU DES GROUPES

Le système des niveaux de groupe est expliqué plus en détail aux paragraphes Niveaux Mixtes et Puissants Monstres situés dans le chapitre Le Groupe.

### MONSTRES DES PIECES OBJECTIFS

Si vous utilisez les tableaux avancés, vous devez faire un jet sur le tableau avancé des monstres des pièces objectifs (p39), afin de déterminer les monstres dans la pièce objectif finale.

Gardez à l'esprit que certains des donjons du Livre d'Aventures sont conçus spécialement pour certains types de monstres il vaut donc mieux les traiter de la façon prévue. Si vous doutez, ayez recours au bon sens.

## · TABLEAUX DE MONSTRES ·

Les tableaux avancés des monstres sont prévus pour des jets de D66, et fonctionnent comme ceux du chapitre Autres Monstres. En résumé, pour lancer 1D66, jetez 2D6 et, au lieu de les ajouter, attribuez un dé aux dizaines et un aux unités. Si vous obtenez 4 et 2, le résultat est donc 42 (pas 6).

Ensuite, reportez-vous au tableau correspondant pour déterminer quels monstres les guerriers devront affronter : un groupe de niveau 1 se reporte au tableau des monstres de niveau 1, un groupe de niveau 2 au tableau des monstres de niveau 2 et ainsi de suite. Ensuite, lancez un nouveau dé pour déterminer le nombre des monstres, indiqué dans la colonne Nombres (Nbre) de leur ligne dans le tableau.

Chaque fois qu'un monstre est cité dans un tableau, on retrouve ses caractéristiques, comme sur la carte d'Evénement, sa valeur en or, son armure, toutes ses règles spéciales, s'il y a lieu, ainsi que le nombre de monstres présents dans la pièce.

En général, les monstres issus des tableaux sont traités comme s'ils avaient été générés par des cartes Evénements. Ils sont placés et combattent selon les règles classiques, rapportant chacun une somme en pièces d'or lorsqu'ils sont abattus. Lorsqu'ils sont tous morts, les guerriers obtiennent une carte de Trésor.

Vous aurez noté que certains monstres ont des capacités spéciales, Embuscade 5+ et Epidémie ou d'autres règles spéciales. Ces dernières sont reprises sur les tableaux et expliquées plus en détail dans le chapitre Règles Spéciales des Monstres.

### MONSTRES MULTIPLES

Certaines lignes du tableau indiquent que les guerriers ont rencontré plus d'une sorte de monstres. La ligne 42 du tableau des monstres de niveau 2, par exemple, indique que les guerriers rencontrent une force combinée d'1D6 coureurs d'égouts, d'1D6 encenseurs à peste et d'1D6 globadiers. Dans ce genre de situation les monstres sont placés sur le plateau dans l'ordre des tableaux.

De la même façon, certaines lignes des tableaux nécessitent un second jet de dé pour déterminer précisément le monstre rencontré. La ligne 36 du tableau des monstres de niveau 1 demande que vous lanciez 1D6 pour déterminer si vous rencontrez des squigs sauvages (de 1 à 3) ou si vous rencontrez des conducteurs de squigs (de 4 à 6).

### LIGNES DES TABLEAUX DE MONSTRES

Chaque ligne des tableaux de monstres comporte:

#### Race et Type

La race du monstre. Dans certaines occasions, un autre D6 est nécessaire pour déterminer le type de monstre de cette race qui apparaît.

#### Profil

Le profil du monstre : Mouvement (M), Caractéristique de Combat (CC), Caractéristique de Tir (CT), Force (F), Endurance (E), Points de Vie (PV), Initiative (I), Attaques (A).

Lorsqu'une caractéristique est remplacée par un 5, reportez aux règles spéciales en fin de ligne.

Un A dans la colonne Caractéristique de Tir (CT), indique que les cibles sont touchées automatiquement, lorsque les monstres utilisent des armes de jet.

**Or**
La Valeur en pièces d'or de chaque monstre, qui est perçue lorsqu'il est tué.

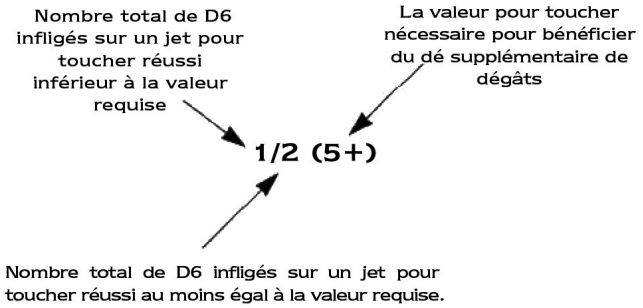
**Armure (Ar.)**
La valeur de l'armure portée par le monstre. Elle doit être ajoutée à la caractéristique d'Endurance du monstre. Dans un souci pratique, lorsqu'un monstre porte une armure, son Endurance modifiée est donnée entre parenthèses après sa caractéristique normale d'Endurance.

Un S dans cette colonne indique que le monstre possède des règles spéciales relatives à son armure, reportez-vous en fin de ligne pour plus de détails.

**Dommages (Dom.)**
Les dommages sont les blessures infligées aux guerriers par le monstre lors des attaques réussies.

Pour déterminer les dommages provoqués consultez le tableau, un chiffre simple est le nombre de D6 qu'il faut lancer avant d'ajouter la Force du monstre. Un 2, par exemple, indique que le monstre inflige (2D6+F) blessures, pour chaque touche réussie.

Certains monstres font des dommages supplémentaires si leur jet pour toucher est supérieur à une certaine valeur. Un ogre, par exemple, provoque normalement (1D6+Force) blessures, mais si son jet pour toucher est supérieur ou égal à 5, le coup atteint une zone particulièrement sensible et provoque 2D6+Force) blessures. Cela est représenté sur le tableau ci-dessous :




Un S dans cette colonne indique que le monstre possède des règles spéciales relatives aux dommages, reportez-vous en fin de ligne pour plus de détails.

**Nombre (Nbre)**
Le nombre de monstres de ce type rencontrés, déterminé par le jet de dé sur le tableau des monstres.

**Règles Spéciales**
Concerne toutes les capacités du monstre ou toutes les règles spéciales qui s'y appliquent. Elles seront expliquées plus en détail dans le chapitre Règles Spéciales des Monstres ou dans les chapitres consacrés aux monstres du Bestiaire.

## DEPLACEMENT DES MONSTRES

Déplacer tel ou tel monstre en premier fait généralement peu de différence, ainsi ne vous limitez pas à une procédure rigide. Toutefois, il y aura des moments ou cela sera nécessaire. En de tels cas, les monstres sont déplacés par ordre décroissant d'Initiative. Au cas où leurs Initiatives seraient égales, lancez un dé pour chacun, le plus fort résultat agit le premier.

## TAILLE DES SOCLES

Certaines figurines Citadel sont fournies avec des socles plus grands que ceux contenus dans la boîte. Ils dépassent la taille des cases des sections de Warhammer Quest. Ces monstres sont censés occuper la place définie par leur socle. Il est cependant plus simple dans la plupart des cas de résoudre ce type de problèmes en utilisant le bon sens : il est possible de mettre deux ogres côte à côte dans un couloir si vous faites se chevaucher leurs socles. Lors des déplacements, faites comme si le socle était de taille normale. Tant que vous utiliserez votre bon sens et que vos partenaires seront d'accord, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes.

Pour plus de détails sur la façon dont fonctionnent les gros monstres, reportez vous au paragraphe Gros Monstres des Règles Spéciales du Bestiaire.

# · REGLES SPECIALES ·

Tout ce qui suit est applicable aux monstres et aux règles spéciales du chapitre suivant :

## TRESORS

Une fois que les guerriers sont venus à bout d'un monstre, ils reçoivent de l'or, comme d'habitude. Mais comme à présent vous utilisez les tableaux avancés de monstres, vous devez également utiliser les tableaux complets de trésors.

Si les guerriers sont dans une salle ou dans un couloir, lancez un dé et consultez le tableau des trésors de donjons. S'ils sont dans une pièce objectif, lancez un dé et reportez-vous au tableau des trésors des pièces objectifs. Sauf mention contraire, chaque guerrier reçoit un objet de la pièce objectif, tandis que les trésors de donjons sont partagés entre tous.

## TOUR COMPLET

Certaines aptitudes des monstres (et certains événements ou sorts) durent un «tour complet» ou durent «un tour». Bien que la notion de tour complet soit évidente, il peut être utile de la rappeler ici.

Un tour complet est le temps écoulé entre le moment où un événement, l'aptitude d'un monstre ou un sort prend effet et le même moment au tour suivant.



Ainsi, si par exemple, un guerrier est hypnotisé par un vampire au début de la phase des monstres, il est incapable d'entreprendre quoi que ce soit avant le début de la phase des monstres du tour suivant. Dans la plupart des cas, la durée d'un tour est évidente mais si un doute subsiste, faites appel à votre bon sens pour résoudre la situation.

Notez que cela est très différent d'une action qui «dure jusqu'à la fin du tour» : les effets d'une telle action ne durent que jusqu'à la fin du tour, quel que soit le moment du tour où cette action a commencée.

# •REGLES SPECIALES DES MONSTRES•

***Notez que les rubriques de ce chapitre sont classées par ordre alphabétique, aussi si la colonne Règles Spéciales d'un tableau de monstre indique qu'un monstre possède la capacité Embuscade et qu'il provoque la Peur, vous devrez vérifier les règles dans les rubriques correspondantes. Les rubriques ci-dessous sont génériques et s'appliquent à plusieurs types de monstres. Les aptitudes spécifiques qui ne s'appliquent qu'à un seul type de monstre se trouvent dans la rubrique particulière de ce monstre.***

Il n'est pas nécessaire de lire entièrement ce chapitre. Il est plus pratique de le consulter en cas de besoin, en cours de partie, ce qui vous permettra d'apprendre les règles spéciales plus efficacement.



## ANNEAU DE PROTECTION (+n E)

Certains monstres possèdent des anneaux magiques qui leur donnent un bonus de +n en Endurance : n est le chiffre entre parenthèses situé à côté du titre Anneau de Protection.

## ARME MAGIQUE

Certains monstres possèdent des Armes Magiques, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et maléfiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tentant de les utiliser.

Si la ligne du monstre indique qu'il porte une Arme Magique, lancez 1D6 pour déterminer sa nature. Un groupe de monstres du même type est équipé du même type d'Armes Magiques, vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

1. **Epée Acérée.** Cette épée provoque (+1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera +3 blessures supplémentaires.
2. **Epée de Distorsion.** Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.
3. **Epée de Douleur.** Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.
4. **Epée Noire.** Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.
5. **Epée de Folie.** Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.
6. **Lame des Damnés.** Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

## ARMURE MAGIQUE

Certains monstres portent une Armure Magique qui confère des protections spéciales, comme une armure magique possédée par un guerrier. Dans le cas des monstres, ces objets sont des artefacts maléfiques qui détruiraient tout guerrier essayant de se les approprier.

Si la ligne du monstre indique qu'il possède une armure magique, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant. Un groupe de monstre du même type, est équipé des mêmes armures. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

1. **Armure du Chaos.** Lorsque le porteur est touché, lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 le coup ne provoque aucun dommage. De plus le porteur bénéficie d'une Résistance Magique de 5+.
2. **Armure de Fer Maudit.** Cette armure ajoute la valeur de Force de l'attaquant à l'Endurance de son porteur. Si, par exemple, l'attaquant possède une Force de 5, le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +5 en Endurance.
3. **Armure Maudite.** Le halo magique qui entoure cette armure et son porteur ralentit les attaquants. N'importe quel guerrier attaquant un monstre doté d'une armure maudite subit un malus de -1 pour toucher et -1 Attaque.
4. **Armure Mystique de Destruction.** Les puissantes énergies maléfiques qui parcourent cette armure se retournent contre l'attaquant. Chaque fois qu'un guerrier attaque un monstre portant cette armure et provoque des dommages, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le coup revient vers l'attaquant sous forme d'un éclair d'énergie magique et celui-ci subit les dommages qu'il aurait infligés, modifiés par son Endurance et son Armure.
5. **Armure Serpent.** A la fin de chaque tour pendant lequel un guerrier reste dans une case adjacente au porteur de cette armure, il y a une chance qu'il soit empoisonné par le venin qui parcourt l'armure. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateurs dus à l'Armure ou à l'Endurance. Cette attaque provoque des Dommages Critiques.
6. **Armure de Carnage.** Cette armure confère au porteur +2 en Endurance. De plus, elle possède une volonté propre, avide de sang, elle pousse donc celui qui la porte à combattre, même après sa mort. Tant que le porteur est en vie, il bénéficie de +1 Attaque. A la mort du porteur de l'armure, lancez 1D6 au début de chaque tour suivant. Sur un résultat de 1 ou 2, l'armure s'effondre, vide. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, l'armure continue à combattre grâce à l'énergie magique qui l'anime. L'armure a le même profil que son porteur mais ne possède qu'une seule Attaque. Toutes les blessures infligées par la suite à l'armure n'ont aucun effet.

Notez que les armes des guerriers qui annulent les armures n'ignorent que les bonus d'Endurance que confère une armure, pas les autres qualités magiques qu'elle peut posséder. Un centaure taureau, par exemple, possède une caractéristique d'Armure de 2 et une armure magique. Cela signifie qu'en plus de profiter d'un bonus de +2 en Endurance due à son armure, il bénéficie du caractère magique de celle-ci. Si un guerrier possédant une arme qui annule les armures touche le centaure taureau, le bonus d'Endurance du monstre est ignoré mais les propriétés magiques de l'armure s'appliquent malgré tout.

## ASSASSINAT n+

Certains monstres peuvent perpétrer des assassinats. Cette action est traitée comme une attaque de corps à corps normale, sauf en ce qui concerne la résolution des dommages, où les coups annulent l'Endurance de la cible. De plus, si le jet pour toucher est un résultat naturel de n+, (n+ étant le chiffre suivant «Assassinat», s'il en existe un), le coup ignore également l'armure de la cible. Par exemple, "Assassinat 6+", signifie que les jets pour toucher de 6 permettent de ne tenir compte ni de l'Endurance ni de l'Armure de la victime.

## ATTAQUES GROUPÉES

Certains monstres peuvent se mettre à plusieurs pour se battre, espérant utiliser le poids du nombre pour vaincre.

Plutôt que de répartir uniformément ces monstres entre les différents guerriers lorsque vous les placez sur le plateau, tirez un pion de guerrier et placez autant de monstres que vous le pouvez autour de ce guerrier. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les monstres soient placés sur le plateau.

Chaque groupe de monstres entourant un des guerriers effectue une attaque combinée pour chaque Attaque du profil des monstres : chaque groupe de nurglings peut par exemple, délivrer deux attaques combinées. Pour cela, comptez le nombre de monstres attaquant le guerrier. Pour chaque monstre à partir du deuxième en contact avec le guerrier, ajoutez +1 au jet pour toucher et +1 à la Force de l'attaque.

Si, par exemple, 4 snotlings font une attaque groupée, ils ont une Attaque de Force 4 avec un bonus de +3 pour toucher.

Une fois l'attaque déclenchée, les monstres en groupe ne peuvent pas arrêter, ils attaquent jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou que le guerrier soit tué.

Lorsqu'ils se défendent, chaque monstre du groupe combat individuellement, voir la caractéristique Combat de son profil.

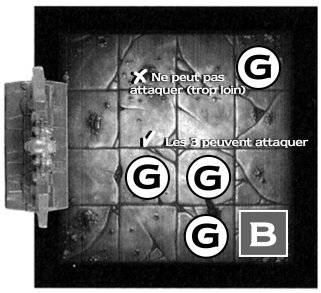
## AURA DEMONIAQUE –n

Certains monstres sont d'essence démoniaque, ce qui les rend difficiles à tuer. Si vous attaquez une de ces créatures avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de n, n étant le chiffre rappelé à côté de la caractéristique Aura Démoniaque. Les armes magiques attaquent normalement.

Un monstre avec une Aura Démoniaque de -2, réduit les jets pour toucher de son adversaire de 2.

## COMBAT EN RANGS

Certains monstres, comme les gobelins armés de lances, sont équipés d'armes leur permettant de se battre en rangs et donc d'engager en corps à corps des adversaires situés à deux cases de distance, à condition que les cases intermédiaires soient vides ou occupées par des alliés. Le schéma ci-contre illustre plus clairement le propos. 4 Gobelins contre un Barbare.




## DARD (dommages)

Certains monstres peuvent piquer leurs adversaires, mais seulement si toutes leurs Attaques normales atteignent leur cible dans un même tour. Le dard inflige le nombre de dommages indiqué entre parenthèses. Ces Attaques exploitent également les règles sur le Poison expliquées à cette rubrique.

## DEMON MAJEUR n

Certains monstres sont désignés sous l'appellation Démon Majeur car ce sont les plus puissantes des créatures d'origine démoniaque. Lors d'une attaque avec une arme non-magique contre une telle créature, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1.

Chaque Démon Majeur possède une Valeur de Terreur Démoniaque, indiquée par un n après «Démon Majeur». Au début d'un combat où un Démon Majeur se trouve en jeu, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) pour chaque guerrier présent : ceci est le test de Terreur Démoniaque de votre guerrier. Si son résultat est supérieur à la valeur de terreur démoniaque du démon, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement.

Si le total est inférieur ou égal à la valeur de terreur démoniaque du démon et n'est pas un résultat naturel de 1, ce guerrier est terrifié pendant le combat et se bat avec un malus de -2 pour toucher. Si un sorcier échoue à son test de terreur démoniaque, tous les sorts qu'il tente de lancer voient leur points de pouvoir pour lancer augmentés de +2.

Si le résultat de votre guerrier est un 1 naturel, il est si terrifié qu'il ne peut rien faire du tout et peut être touché automatiquement. Dans le cas où un Démon Majeur est aussi magicien, il obtient un bonus de +1 pour les jets sur son tableau de magie. Notez que les démons majeurs utilisent généralement le tableau de la magie du Chaos : pour plus de détails, voir la rubrique sur les sorciers du Chaos dans le bestiaire de ce livre.

## DISSIPATION n+

Certains monstres ont la capacité de Dissiper la Magie aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Un monstre doté de cette aptitude possède une Valeur de Dissipation (n+), qui est le résultat requis sur 1D6 pour que l'aptitude fonctionne. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

## DOMMAGES CRITIQUES

Certaines attaques de monstres ou d'objets magiques, comme l'Armure serpent ou la Pourriture Sépulcrale, infligent des dommages particuliers, appelés Dommages Critiques. Ils fonctionnent exactement de la même façon que les dommages normaux mais sont calculés à la fin de chaque tour et après que les soins pour ce tour aient été donnés. Cela signifie qu'un guerrier qui subit suffisamment de dommages critiques pour l'amener à 0 Points de Vie ou en dessous n'a aucune chance d'être soigné et meurt automatiquement.

## DRAIN MAGIQUE n+

Certains monstres peuvent absorber ou Drainer la Magie ambiante, neutralisant ainsi toute possibilité de lancer des sorts tant qu'ils sont en vie.

Un monstre avec cette aptitude possède une Valeur de Drain magique (n+), qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la magie soit drainée. Les effets couvrent tout le plateau. Lancez un dé par tour au cours de la phase de pouvoir, après avoir déterminé les points de pouvoir du sorcier. En cas de succès, le Sorcier perd tout son pouvoir pour ce tour.

### EMBUSCADE n+

Certains monstres sont capables de tendre des embuscades aux guerriers, jaillissant des ténèbres pour les attaquer avant qu'ils ne puissent réagir.

Chaque type de monstre doté de cette capacité possède une Valeur d'Embuscade (n) qui indique le résultat à obtenir sur 1D6 pour réussir l'embuscade. Les démonettes de Slaanesh, par exemple, ont une valeur d'embuscade de 5 + et doivent donc obtenir 5 ou 6 avec 1D6 pour tendre avec succès une embuscade. Une valeur d'embuscade A indique que le monstre réussit automatiquement son embuscade et n'a pas à lancer le dé.

Les monstres qui réussissent leur embuscade ne sont pas soumis à la règle qui oblige les monstres à attendre la phase des monstres suivante pour attaquer. Si le monstre apparaît lors de la phase de pouvoir, par exemple, il peut faire une série d'attaques durant cette phase et attaquer de nouveau lors de la phase des monstres. Une fois que les monstres ont tendu leur embuscade, ils ne peuvent plus combattre que lors de la phase des monstres.

Notez que toutes sortes d'attaques peuvent être faites au cours des embuscades, les aptitudes spéciales qui peuvent être ainsi utilisées sont indiquées par la présence du mot Embuscade dans la case correspondante des tableaux de monstres.

Une hydre, par exemple, possède l'aptitude spéciale Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), une fois placée sur le plateau elle réussit automatiquement ses embuscades avec les 4D6 dommages de son attaque de souffle enflammé.

### EMBUSCADE MAGIQUE n+

Certains monstres portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, à la différence que si le monstre la réussit, il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé !

De plus, si le monstre qui tend l'embuscade magique est un jeteur de sort, il peut jeter ses sorts dès qu'il est qu'il est placé sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

### EPEE SUINTANTE

Les épées suintantes sont des armes empoisonnées. Voir la rubrique Poison.

### EQUIPE DE ARME (F n)

Certains monstres sont Equipés d'Armes spéciales. Les règles pour ces objets sont généralement disponibles dans la description des monstres ou sur les tableaux d'équipement dans les chapitres correspondants. Dans la plupart des cas, de telles armes remplacent simplement la Force du monstre par le chiffre (n) donné entre parenthèses.

### EQUIPE DE

[a-b] arme 1 **ou** [c-d] arme 2

Certains monstres peuvent être équipés de combinaisons d'armes. Cette mention indique que sur un jet de D6, pour un résultat dans la fourchette a-b le monstre possède l'arme 1 et pour un résultat dans la fourchette c-d il possède l'arme 2.

Par exemple, la ligne 43 sur le tableau des monstres de niveau 2 pour les gobelins : Equipés de [1-3] arc (F1) ou [4-6] lance (Combat en Rangs). Cela signifie que sur un résultat compris entre 1 et 3 (sur le jet d' 1D6) tous les gobelins du groupe seront armé d'arcs de Force 1 et que sur un résultat compris entre 4 et 6, ils seront armés de lances.



### ESQUIVE n+

Certains monstres sont capables, à l'instar des guerriers elfes, d'esquiver. Chaque monstre muni de cette aptitude est doté d'une valeur d'Esquive (n+), qui représente le résultat à obtenir sur 1D6 pour esquiver un coup.

Un monstre avec une valeur d'Esquive de 5+, évite une attaque adverse sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.

### FRENESIE n +

Certains monstres sont sujets à la Frénésie. Chaque tour, avant les combats, de tels monstres entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à n, n étant l'indice de frénésie (indiqué après la caractéristique Frénésie), les monstres voient leur nombres d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

### FUITE

Certains monstres ont une couardise innée et, lorsque le combat tourne mal, ils tournent les talons et s'enfuient. Ces monstres possèdent un Point de Rupture.

A la fin de chaque tour durant lequel, un ou plusieurs monstres dotés d'un point de rupture ont été tués, lancez 1D6 pour chaque groupe de monstres du même type ayant subi des pertes. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de monstres survivants dans le groupe, ils sont mis en fuite et disparaissent dans les ténèbres. Retirez-les du plateau.

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

### GARDES (monstre)

Dans certaines occasions des monstres sont annoncés comme Gardes et, comme leur nom l'indique, leur tâche est de garder un ou plusieurs autres monstres avec lesquels ils se trouvent. Ils doivent être placés de façon à cerner le monstre dont ils doivent assurer la protection (donné entre parenthèses).

Une fois placés, les gardes tiennent leurs positions, ils ne doivent pas s'avancer vers les guerriers, à moins que la créature qu'ils protégeaient n'ait été tuée. Ils peuvent utiliser normalement leurs armes de jet s'ils en possèdent.

Si la créature que les gardes protègent est tuée, ils sont si enragés qu'ils obtiennent +1 Attaque pour le reste du combat.

### GEL (n)

Certains monstres peuvent faire une attaque de Gel au lieu de livrer un corps à corps. Ils font un jet pour toucher normal mais au lieu de déterminer les dommages, ils infligent nD6 blessures, sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure (n étant le chiffre situé à côté de la caractéristique Gel). Par exemple, Gel 4 signifie que le monstre inflige 4D6 blessures.

De plus si le nombre de Points de Vie de la cible est réduit à 0, elle est immédiatement tuée et ne peut être ranimée que grâce à des sorts ou des objets magiques permettant de ressusciter les morts, comme le sort de Résurrection.

### GRAND MONSTRE

Certains monstres sont si imposants qu'ils ont reçu l'appellation Grands Monstres. Les exemples les plus flagrants sont les géants et les dragons. Lorsque vous placez un de ces monstres sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque.

N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du tableau d'où est tiré le monstre.

Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

### HAINE race

Certains monstres détestent certains types de guerriers (indiqué comme ci-dessus à côté de la caractéristique). Les elfes noirs, par exemple, haïssent les elfes. Si un monstre Hait un guerrier, il l'attaquera avec une férocité sans bornes. Le monstre gagne +1 Attaque lorsqu'il combat ce guerrier et il frappe en proie à une folie meurtrière. Ses Attaques sont si féroces et incontrôlées qu'elles subissent un malus de -1 pour toucher.

De même, si un guerrier est affecté par la Haine envers un monstre, il a +1 Attaque mais -1 pour toucher ce monstre.

### HYPNOSE n+

Certains monstres peuvent Hypnotiser leurs ennemis et ainsi les immobiliser pendant qu'ils les attaquent. Chaque monstre doté de cette aptitude possède un Indice d'Hypnose (n+), qui est le résultat requis sur 1D6 pour réussir cette attaque. Un guerrier hypnotisé peut combattre normalement mais ne peut pas se libérer d'un blocage (y compris l'elfe!).

### IMMATERIALITE -n

Certains monstres, comme les spectres, sont Immatériels. Ils ne peuvent pas être bloqués et peuvent se déplacer librement au travers des autres monstres ou des obstacles. De plus, pour attaquer cette créature avec une arme non magique, le jet pour toucher de votre guerrier est réduit de n, n étant le nombre situé à côté de la caractéristique d'Immatérialité. Les attaques faites avec armes magiques sont effectuées normalement.

### IMPASSIBILITE n+

Certains monstres sont tellement grands et puissants, qu'ils ignorent des coups qui tueraient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche un tel monstre en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Indice d'Impassibilité (n+) du monstre, le coup rebondit sans le moindre dommage.

### INSENSIBILITE n

Certains monstres sont tellement coriaces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un tel monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez l'Indice d'Insensibilité du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

### JAMAIS BLOQUE

Certains monstres ne sont Jamais Bloqués et peuvent combattre comme ils le désirent.

Si les monstres en question sont équipés d'armes de jet, ils peuvent se déplacer à chaque tour pour se mettre en position de tir. Tirez un pion de guerrier pour chaque monstre afin de déterminer quel guerrier est sa cible.

Si les monstres sont armés d'armes de corps à corps, tirez un pion de guerrier par tour pour chaque monstre pour déterminer quel guerrier il attaque.

### LANCER objet (F n)

Certains monstres sont équipés d'armes qu'ils peuvent Lancer, des lances par exemple.

Dès que ces monstres sont placés sur le plateau et avant que les guerriers ne puissent faire quoi que ce soit, ils peuvent lancer leurs armes en une seule et unique Attaque. Lancez un dé et comparez avec leur caractéristique Tir pour voir si la cible est touchée, comme avec n'importe quelle arme de jet. L'arme lancée possède une force de n, n étant la valeur inscrite entre parenthèses à côté de la caractéristique Lancer. L'arme cause donc (dés de dommages du monstre) +n blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible, comme dans les règles sur les tirs avec armes de jet. Un seigneur homme bête avec une lance de force 10, par exemple provoque 3D6+ 10 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible.

Après avoir lancé leurs armes spéciales, les monstres combattent en corps à corps au cours de la phase des monstres, comme d'habitude.



### MAGIE Type de magie n

Certains monstres peuvent utiliser la magie. Les descriptions du bestiaire relatives à ces monstres contiennent la gamme de sorts qui leur est accessible.

Les monstres avec cette aptitude possèdent un Niveau de Magie (n) qui indique le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer par tour. Un sorcier nain du Chaos avec un niveau de magie de 3 peut lancer 3 sorts déterminés dans la liste de ceux disponibles, à chaque tour. Contrairement au Sorcier, les monstres jeteurs de sorts n'utilisent pas de points de pouvoir.

Les monstres utilisant la magie sont placés sur le plateau comme s'ils utilisaient des armes de jet et, sauf mention contraire, sont toujours placés en premier.

De plus, tous les monstres utilisateurs de magie sont défendus par des sorts mineurs qui les protègent des projectiles. Tous les tirs contre des monstres utilisant la magie subissent un malus de -1 aux jets pour toucher.

## OBJET MAGIQUE

Certains monstres peuvent porter des objets magiques, comme les guerriers. Appartenant à des monstres, ces objets sont maléfiques et inutilisables pour les guerriers.

Si le monstre a un objet magique, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant pour en déterminer les effets. Un groupe de monstres du même type est équipé des mêmes objets magiques. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe. Si un type de monstres possède plusieurs objets, chacun des monstres du groupe reçoit la même combinaison, en relançant si vous obtenez le même objet plusieurs fois.

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus durant la phase des monstres. Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

1. **Anneau de Résistance** Cet anneau donne à son porteur une Résistance Magique de 6+. Si ce dernier possède déjà l'aptitude Résistance Magique, celle-ci est augmentée de +1.
2. **Cape des Ténèbres.** Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de - 1 à leurs jets pour toucher.
3. **Talisman de Malepierre.** Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur de ce talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.
4. **Anneau de Feu Maudit.** Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Faites ensuite un jet pour toucher avec une caractéristique de Tir de 4+. Si l'attaque réussit, la cible subit 2D6 +(2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateur pour l'armure.
5. **Masque de Kadon.** Avec ce masque, le porteur provoque la Peur (niveau de donjon +3). Si son porteur provoquait la Peur, il provoque à présent la Terreur (équivalente à sa valeur de Peur).
6. **Collier de Vengeance.** N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

## PARADE n

Certains monstres peuvent tenter de parer les attaques en corps à corps afin de ne pas subir de dommages. Chaque fois qu'un monstre de ce type est attaqué, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à n, n étant la valeur de Parade indiquée à côté de la caractéristique, le monstre détourne le coup sans subir de dommages.

## PARALYSIE

En plus des dommages qu'ils peuvent causer dans leurs conditions normales d'attaque, certains monstres peuvent provoquer la Paralysie. A la fin de chaque tour au cours duquel un guerrier est blessé par un tel monstre, déduisez 1 de son Mouvement. Si le Mouvement d'un guerrier est réduit à 0, il est tué et retiré du jeu. Au départ du tour suivant celui durant lequel le joueur a été touché, lancez 1 D6 et ajoutez sa Force. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, la paralysie s'estompe et le guerrier retrouve son Mouvement normal. Si le guerrier survit au combat, et une fois qu'il ne reste plus de monstres sur le plateau, la paralysie s'évanouit et son Mouvement revient à son niveau de départ. La paralysie peut être soignée par des sorts ou des potions de soins, mais pas par des bandages, des rations et autres choses du même genre.

## PESTE

Certains monstres sont atteints d'une maladie qui les déforme horriblement et peuvent contaminer leurs ennemis lors des combats. Si votre guerrier voit ses Points de Vie réduits à 0 par un monstre ainsi atteint, son Endurance est réduite de -1 de façon permanente, même s'il est soigné. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

## PETRIFICATION

Certains monstres peuvent pétrifier leurs ennemis, les transformant en pierre d'un seul regard. N'importe quel guerrier qui attaque un tel monstre subit un malus de -2 à ses jets pour toucher, car il est trop occupé à éviter son regard. De plus, si un guerrier attaquant un tel monstre obtient un résultat naturel de 1 à son jet pour toucher, il est pris par le regard de la créature et se transforme en pierre. Il subit immédiatement 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure et subit un malus de -1 en Mouvement pour le reste de l'aventure. Si, pour une raison ou pour une autre, son Mouvement est par la suite réduit à 0 pendant qu'il est encore dans le donjon, il est immédiatement changé en pierre, sans espoir de rémission, magique ou non.

Tous les monstres avec attaque pétrifiante possèdent une Résistance Magique de 4+ et, si ce jet est un 6 naturel, ils peuvent immédiatement lancer une attaque pétrifiante contre le jeteur de sort et lui infliger les effets décrits ci-dessus.

## PEUR n

Certains monstres provoquent la Peur, souvent à cause de leur apparence. Les zombies, par exemple, sont les cadavres ressuscités d'anciens guerriers humains et sont horribles à regarder. Les minotaures, eux, provoquent la peur par leur stature et leur férocité.

Chaque monstre qui provoque la peur possède un Indice de Peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un Evénement génère des monstres provoquant la peur, lancez immédiatement 1D6 + (le niveau du guerrier) pour chaque guerrier qui veut affronter un monstre provocant la peur. Cela s'appelle le test de peur du guerrier.

Si le résultat est supérieur à l'Indice de Peur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé et continu à se battre normalement. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Indice de Peur du monstre, le guerrier est effrayé et combat avec un malus de - 1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1. Chaque fois que les guerriers rencontrent de nouveaux types de monstres provoquant la peur, vous devez faire un test de peur et les effets bénéfiques ou négatifs ne s'appliquent qu'à ce type de monstre et pendant ce seul combat.

S'il existe deux types de monstres qui provoquent la peur dans la pièce, faites un jet par guerrier pour le monstre qu'il combat. Notez que dans les niveaux élevés des tableaux de monstres, certains d'entre-eux comme les minotaures ne provoquent plus la peur car la plupart des autres monstres de ces niveaux sont plus gros, plus horribles et plus redoutables qu'eux.

## POISON

Certains monstres ont des attaques empoisonnées. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de –1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

## POURRITURE SEPULCRALE ( 1Dn )

Certains monstres transmettent la Pourriture Sépulcrale, leur présence suffit à faire pourrir les créatures alentour. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du monstre subit 1Dn blessures (n étant le chiffre situé à côté), sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. La Pourriture Sépulcrale inflige des Dommages Critiques.

Un guerrier qui se tient près de deux momies, par exemple, subit 2D3 blessures à la fin de chaque tour.

## REGENERATION

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Chaque monstre avec cette aptitude, possède une Valeur de Régénération (n), qui est le nombre de D6 Points de Vie que le monstre récupère à la fin de chaque tour.

Un monstre avec une valeur de régénération de 2, par exemple, récupère 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins. A part le vampire, aucun monstre ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

## RESISTANCE MAGIQUE

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. On parle pour ces monstres de Résistance Magique.

Un monstre avec cette aptitude, possède une Valeur de Résistance Magique (n+), qui est le résultat requis sur 1 D6 pour que la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le Jet de Résistance. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre le monstre. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par ce monstre. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

Notez que pour certains monstres, la résistance magique n'est pas une aptitude innée mais est due à un objet. Lorsque c'est le cas, l'objet magique est donné entre parenthèses après la valeur de résistance magique.



## SOUFFLE ENFLAMME n

Certains monstres peuvent cracher des flammes. Chaque type de monstre qui possède l'aptitude Souffle Enflammé, possède une valeur de souffle (n), qui indique les dommages infligés. Lancez 1D6 au début de chaque tour, Le résultat obtenu indique le nombre de guerriers noyés dans les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerriers présents, ils sont tous touchés. S'ils ne sont pas tous touchés, tirez des pions de guerriers pour déterminer qui s'est échappé.

Chaque guerrier atteint par le feu subit nD6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance. Une hydre, par exemple, provoque 4D6 dommages.

## TATOUAGES n+

Certains monstres arborent des tatouages protecteurs qui agissent comme une armure. On ne sait si cela est dû au pouvoir des tatouages, ou juste à la foi de leurs porteurs.

Chaque fois qu'un monstre portant des tatouages de ce genre est touché, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à n, n étant le chiffre situé à côté de la caractéristique Tatouages, le coup est sans effet.

Un monstre avec Tatouages 5+, par exemple, ignore un coup s'il obtient 5 ou 6 sur 1D6.

## TERREUR

Certains monstres provoquent la Terreur. Cela fonctionne comme la Peur, mais en pire.

Chaque monstre qui provoque la Terreur possède une Valeur de Terreur, indiquée par l'indice n situé à côté de la caractéristique Terreur. Lorsqu'un événement génère un monstre qui provoque la Terreur, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) par guerrier, dès que le monstre est placé sur le plateau. C'est le Test de Terreur du guerrier. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé pendant la durée du combat et peut combattre normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test, tous les sorts qu'il tente de jeter contre ce monstre voient les points de pouvoir nécessaires pour être lancés augmenter de +2.
Chaque fois qu'un guerrier rencontre un type de monstre particulier provoquant la Terreur, il doit faire un test de Terreur car les effets, bons ou mauvais, ne s'appliquent qu'à ce type de monstre et pour ce combat seulement.

## TOILE (1Dn)

Certains monstres (principalement les araignées), tentent d'emprisonner leurs proies dans une Toile, ils peuvent ainsi les achever à leur rythme. A chaque tour, le monstre peut tenter d'emprisonner autant de victimes qu'il possède d'Attaques.

Si le monstre touche votre guerrier, il est happé par la toile, placez un pion Entoilé près du guerrier. Pendant qu'il est entoilé, le guerrier ne peut plus rien faire.

Une fois entoilé, le guerrier peut être mordu avec le reste des Attaques du monstre (pas besoin de jets pour toucher) et subir 1Dn blessures (n étant le chiffre entre parenthèses à côté de la caractéristique Toile), sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Un monstre ne peut pas utiliser ses Attaques par morsures si le guerrier n'est pas entoilé. Un monstre sans la capacité Toile mais qui est impliqué dans un combat avec un guerrier entoilé bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher ce dernier.

Au début de chaque phase des guerriers, lancez 1D6 par guerrier entoilé puis ajoutez sa Force. Si le résultat est 7 ou plus, il se libère et peut agir normalement.

## VOL

Certains monstres sont capables de Voler et donc de se déplacer plus facilement dans les donjons. Un monstre capable de voler peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin.

Les monstres capables de voler ne peuvent pas être bloqués et peuvent changer d'adversaire à chaque tour. Tirez un pion de guerrier au début de chaque phase de monstre pour chaque monstre volant afin de déterminer sa cible. (S'il n'y a pas de case vide à côté du guerrier désigné, tirez un autre pion).

## VOMI

Certains monstres (plus particulièrement les trolls) ont des attaques spéciales consistant à vomir le contenu de leur estomac sous forme d'un liquide corrosif qu'ils peuvent cracher sur leurs ennemis.

En plus des Attaques classiques, lancez 1D6. Si le résultat est 5 ou 6, le monstre a vomi sur son ennemi. Si la victime possède une armure (y compris bouclier et heaume), elle en perd une pièce, rongée par l'acide. Le joueur concerné doit décider quelle partie est perdue. S'il n'en possède pas (ou plus), il perd 1D6 Points de Vie, sans déduction pour l'Endurance.

# • CHAOS •

***Au nord du Vieux Monde se trouve une région peuplée de créatures cauchemardesques connue sous le nom de Royaumes du Chaos. Là résident les forces du Chaos, les armées de Khorne, le dieu du sang, celles de Slaanesh, le maître du plaisir, de Nurgle, le seigneur de la déchéance et de Tzeentch, l'architecte du changement, se livrant sans fin des guerres éternelles. Occasionnellement, elles déferlent sur le monde civilisé pour établir des têtes de pont dans les ténèbres d'endroits oubliés, comme les vieilles cités naines.***

## · HOMMES BÊTES ·

Les hommes bêtes combattent en hardes, menées par de féroces guerriers qui ont depuis longtemps prouvé leur aptitude à commander. Ce sont des guerriers puissants et très résistants, qui possèdent des têtes bestiales, munies d'énormes cornes, et des sabots capable de défoncer une cage thoracique.

**Règles Spéciales (Homme Bête):** Lancer Lances (F3) .

**Règles Spéciales:** (Champion Homme Bête):
Arme Magique, Lancer Lances (F8).

**Règles Spéciales (Héros Homme Bête):**
Arme Magique, Objet Magique, Lancer Lances (F9).

**Règles Spéciales (Seigneur Homme Bête):**
Armure Magique, 2 x Objet Magique, Arme Magique;
Lancer Lances (F10).

**Règles Spéciales (Chaman Homme Bête):**
Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Champion Chaman Homme Bête):**
Magie Hommes Bêtes 2, Objet Magique, Arme Magique.

### CHAMANS HOMMES BETES

Les chamanes Hommes Bêtes sont révérés par le reste de leurs congénères à cause de leur capacité à invoquer les pouvoirs du Chaos et à jeter des sorts rudimentaires mais puissants.

### MAGIE DES HOMMES BETES

Un chaman homme bête peut lancer des sorts au début de chaque Phase des Monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau ci- dessous pour les effets.

2-5 **Echec.** Le chaman rate son lancer de sort.

6 **Fièvre des combats.** Le chaman donne (1x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.

7 **Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du chaman. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 x niveau du donjon), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.

8 **Main de Poussière.** Le chaman peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas ou plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du chaman. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le chaman et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.
Si le chaman gagne, le guerrier subit 2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
Si le chaman n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.

9 **Vent de Mort.** Le chaman invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiées comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.

10 **Drain Mental.** Le chaman crée une tempête de magie maléfique. Lancez 1D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, le chaman lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus.
Si un guerrier tombe à 0 Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.

11 **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du chaman, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit ( niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance.

12 **Malédiction de Nagash.** Le chaman lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de -2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps.
A partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le chaman soit mort.

| | Homme Bête | Champion Homme Bête | Héros Homme Bête | Seigneur Homme Bête | Chaman Homme bête | Champion Chamane |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Points de Vie | 6 | 30 | 34 | 47 | 26 | 34 |
| Mouvement | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Combat | 4 | 5 | 6 | 7 | 4 | 4 |
| Tir | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ | 5+ | 4+ |
| Force | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| Endurance | 4 | 4 | 5 (7) | 5 (7) | 5 | 5 |
| Initiative | 3 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 |
| Attaques | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 1 |
| Or (chacun) | 100 | 610 | 1300 | 2000 | 680 | 1340 |
| Armure | — | — | 2 | 2 | — | — |
| Dommage | 1D6 | 1D6/2D6(5+) | 2D6 | 3D6 | 1D6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HOMME BÊTE | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION HOMME BÊTE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| HÉROS HOMME BÊTE | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR HOMME BÊTE | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| CHAMAN HOMME BÊTES | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION CHAMAN | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

## · GUERRIERS DU CHAOS ·

Les guerriers du Chaos sont de rudes combattants. Au fil du temps, ils acquièrent des mutations comme des crocs, des cornes, des griffes et autres innombrables difformités qui les rendent extraordinairement forts et résistants. De nombreux guerriers du Chaos sont engoncés dans d'imposantes armures qui cachent leur vraie nature.

Avec le temps, certains guerriers du Chaos se font remarquer par leurs dieux versatiles, devenant à cette occasion des champions ou des seigneurs du Chaos, ceux qui conduisent les armées.

## · SORCIERS DU CHAOS ·

Les sorciers du Chaos sont parmi les plus craints de tous les serviteurs des ténèbres. Ils manient une magie puissante aussi bien sur les champs de bataille qu'au plus profond des souterrains du Vieux Monde.

**Règles Spéciales (Guerrier du Chaos):** Aucune

**Règles Spéciales (Champion du Chaos):**
Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros du Chaos):**
Armure Magique, 2 x Objet Magique, Arme Magique.

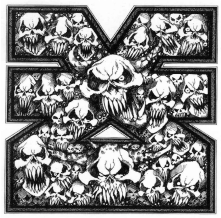
**Règles Spéciales (Seigneur du Chaos):**
Armure Magique, 3 x Objet Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Sorcier du Chaos):**
Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

**Règles Spéciales (Maître sorcier du Chaos):**
Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 x Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

### MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier du Chaos peut lancer un ou plus des sorts suivants. Lancez le nombre de D6 adéquat et déterminez les sorts qui ont été lancés :



2-4 **Echec.** Le Sorcier du Chaos rate son lancer de sort.

5 **Fièvre des combats.** Le Sorcier donne (1 x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.

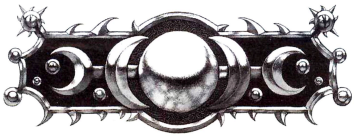
6 **Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du Sorcier. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 x niveau du donjon), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.

7 **Main de Poussière.** Le Sorcier peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas ou plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du Sorcier. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le Sorcier et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.
Si le Sorcier gagne, le guerrier subit 2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
Si le Sorcier n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.

8 **Vent de Mort.** Le Sorcier invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiées comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.

9 **Drain Mental.** Le Sorcier crée une tempête de magie maléfique. Lancez 1D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, le Sorcier lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus. Si un guerrier tombe à 0Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.

10 **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du Sorcier, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit ( niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance.



11 **Malédiction de Nagash.** Le Sorcier lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de -2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps.
A partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le Sorcier soit mort.

12 **Transformation de Kadon.** Le sorcier se transforme en un des monstres suivants. Lancez 1D6 :

1-2 Wyvern
3-4 Chimère
5 Manticore
6 Hydre

Si le sorcier se transforme en un monstre de valeur inférieure à la sienne, refaites le jet de dé.
Reportez-vous au chapitre du bestiaire sur les monstres, pour plus de détails sur leurs profils.
Le sorcier reste transformé jusqu'à ce que lui ou les guerriers soient tués. Il ne peut pas lancer de sorts tant qu'il est transformé..

| | Guerrier du Chaos | Champion du Chaos | Héros du Chaos | Seigneur du Chaos | Sorcier du Chaos | Maître Sorcier du Chaos |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Points de Vie: | 12 | 15 | 30 | 35 | 15 | 31 |
| Mouvement: | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Combat: | 6 | 7 | 8 | 9 | 6 | 6 |
| Tir: | 1+ | Auto | Auto | Auto | 1+ | 1+ |
| Force: | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| Endurance: | 4 (6) | 4 (6) | 5 (11) | 5 (11) | 5 (6) | 5 (6) |
| Initiative: | 6 | 7 | 8 | 9 | 6 | 8 |
| Attaques: | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 |
| Or (chacun): | 240 | 910 | 1930 | 3050 | 840 | 2400 |
| Armure: | 2 | 2 | 6 | 6 | 1 | 1 |
| Dommage: | 1D6 | 1D6 | 3D6 | 4D6 | 1D6 | 4D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GUERRIER DU CHAOS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| CHAMPION DU CHAOS | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| HÉROS DU CHAOS | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR DU CHAOS | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| SORCIER DU CHAOS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| MAÎTRE SORCIER DU CHAOS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

## · CHIENS DU CHAOS ·

Certains guerriers du Chaos mènent des meutes de féroces chiens, mutés à la suite de trop longues expositions au Chaos, ces bêtes ont des visages squelettiques, des têtes et des membres supplémentaires, ainsi que des queues hérissées de pointes.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 8 | **Attaques:** | 2 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 160 |
| **Combat:** | 4 | **Armure:** | 2 |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 1D6 |
| **Force:** | 4 | | |
| **Endurance:** | 4 (6) | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

## · DEMON DE KHORNE ·

### SANGUINAIRES

Les Sanguinaires possèdent une peau écailleuse rouge sang et des griffes noires luisantes. Ces créatures démoniaques sont de féroces combattants avec des bras et des serres d'une rare puissance. Mais leurs armes les plus terribles sont les Lames d'Enfer. Ces armes brillent d'un mortel enchantement et provoquent de terribles blessures qui peuvent terrasser même les plus braves des héros.

### JUGGERNAUTS

Les juggernauts sont d'énormes créatures démoniaques dont la peau est faite d'airain et le sang de métal en fusion. Ce sont des créatures bestiales d'une violence aveugle.

| | Sanguinaire | Juggernaut |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 7 | 35 |
| **Mouvement:** | 4 | 7 |
| **Combat:** | 5 | 3 |
| **Tir:** | 2+ | — |
| **Force:** | 4 | 5 |
| **Endurance:** | 3 | 5 (7) |
| **Initiative:** | 6 | 2 |
| **Attaques:** | 2 | 2 |
| **Or (chacun):** | 200 | 700 |
| **Armure:** | — | 2 |
| **Dommage:** | 1D6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SANGUINAIRE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| JUGGERNAUT | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |



**Règles Spéciales (Sanguinaire)**
Armés d'Une Lame d'Enfer, Démoniaque -1, Peur 5.

**Règles Spéciales (Juggernaut)**
Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais Bloqué.

### Lame d'Enfer

Une lame d'Enfer provoque 1D3 blessures supplémentaires à la cible, sans modificateur pour l'Endurance ou l'Armure.

## · BUVEURS DE SANG ·

### DEMON MAJEUR DE KHORNE

Les Buveur de Sang, monstres démesurés et terrifiants, sont les plus redoutables des démons de Khorne. Leur maître, le dieu du sang, en a fait les meilleurs combattants de tous les êtres d'essence démoniaque. Ce sont des créatures féroces avec des têtes de chiens et des crocs menaçants. Leur fourrure rouge et noire est tachée de sang et leur armure est un alliage de fer noir et de bronze rougeoyant.

Un Buveur de Sang porte deux armes : une hache de Khorne et un long fouet hérissé de pointes. La hache est une arme- démon assoiffée de sang. Bien que les Buveurs de Sang n'aient aucun pouvoir magique, ils ont une résistance hors du commun et une puissance qui en fait des guerriers capable de combattre une armée entière de mortels.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 125 | **Attaques:** | 10 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 8000 |
| **Combat:** | 10 | **Armure:** | 6 |
| **Tir:** | A | **Dommage:** | 8D6 |
| **Force:** | 8 | | |
| **Endurance:** | 7 | | |
| **Initiative:** | 8 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |

**Règles Spéciales**
Armé d'une Hache de Khorne et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir, Vol, Démon Majeur 14, Impassibilité 3+, Insensibilité 12, Grand Monstre, Drain Magique 5+.



### Hache de Khorne

Provoque la perte de +2 Points de Vie. En plus, si un jet pour toucher effectué avec une Hache de Khorne est un 6 naturel, le coup provoque double dommages.

### Fouet Démon

Au début de chaque tour, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui le Buveur de Sang emprisonne avec son fouet. Cette figurine est immédiatement déplacée vers une case adjacente à celle du Buveur de Sang en écartant des figurines si nécessaire.

Si le Buveur de Sang réussit à tuer un guerrier et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

### Drain de Pouvoir

En tant que serviteur de Khorne, un Buveur de Sang déteste la magie et possède l'aptitude de la drainer hors du sorcier le plus proche. Au départ de chaque phase des monstres, lancez 3D6. Le résultat est le nombre de points de pouvoir immédiatement perdus par le sorcier. Tous les points en plus du résultat nécessaire pour drainer la totalité des points de pouvoir du sorcier infligent à celui-ci 1 blessure sans modificateur pour l'Armure et l'Endurance.

Le Sorcier peut, s'il le veut, abandonner des pions de pouvoir pour éviter des blessures.

# · DEMONS DE SLAANESH ·

## DEMONETTES

Les Démonettes sont les plus communs des démons de Slaanesh. Elles ont une beauté perverse, dénaturée et inquiétante, mais elle n'en sont pas moins des monstres redoutables.

## BETES DE SLAANESH

La bête de Slaanesh est un étrange mélange de scorpion, de reptile et d'humain. Avec sa longue queue hérissée de pointes, elle peut frapper ses ennemis par dessus sa tête.

| | Démonette | Bête de Slaanesh |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 15 | 8 |
| **Mouvement:** | 4 | 6 |
| **Combat:** | 6 | 3 |
| **Tir:** | 2+ | — |
| **Force:** | 4 | 3 |
| **Endurance:** | 3 | 3 |
| **Initiative:** | 6 | 3 |
| **Attaques:** | 3 | 3 |
| **Or (chacun):** | 300 | 250 |
| **Armure:** | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DEMONETTE | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| BÊTE DE SLAANESH | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales (Démonette)**
Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+.

**Règles Spéciales (Bêtes de Slaanesh)**
Aura de Slaanesh, Aura Démoniaque -1, Peur 6.

## Aura de Slaanesh

Une Bête de Slaanesh possède une Aura qu'elle peut utiliser pour immobiliser et hypnotiser ses ennemis pendant qu'elle les attaque. Une fois qu'il combat une Bête de Slaanesh, un guerrier ne peut pas se dégager du blocage (même l'elfe!) et subit un malus de -1 à ses jets pour toucher.



Démonettes



Bêtes de Slaanesh

# · DEMONS DE SLAANESH ·

## DEMON MAJEUR DE SLAANESH

Le Gardien des Secrets est un monstre gigantesque doté de deux paires de bras dont l'une se termine par une paire de pinces démesurées. Son corps puissant et musculeux est recouvert de joyaux et de soieries et ses redoutables pinces sont décorées de peinture laquée.

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 84 |
| **Mouvement:** | 6 |
| **Combat:** | 9 |
| **Tir:** | A |
| **Force:** | 7 |
| **Endurance:** | 7 (11) |
| **Initiative:** | 7 |
| **Attaques:** | 6 |
| **Or (chacun):** | 5500 |
| **Armure:** | 4 |
| **Dommage:** | 6D6 |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales**
Embuscade-Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance magique 4+, Jamais Bloqué.

# · DEMONS DE NURGLE ·

## PORTEPESTE

Les Portepeste sont générés à partir de toutes les victimes de cette terrible maladie qu'est la Pourriture de Nurgle. Ce mal incurable est une des créations les plus raffinées de Nurgle.

Les Portepeste ont une peau verte et putréfiée, crevassée et rance à l'image de Nurgle. Ils ne possèdent qu'un oeil et une corne jaillit de leur front.

## BETES DE NURGLE

Les Bêtes de Nurgle sont de gigantesques créatures semblables à des limaces. Leurs têtes sont surmontées de gros tentacules d'où suinte une bave paralysante. Ces ignobles créatures laissent également, comme les escargots et les limaces, une traînée de bave corrosive derrière eux.

## NURGLINGS

Les Nurglings, de minuscules démons copies conformes de Nurgle lui-même, se nourrissent de la bave et du pus qui suinte des Grands Immondes.

Bien que minuscules, ils sont tellement nombreux qu'ils se déplacent en véritables marées, ce qui leur permet de submerger l'ennemi pour le couvrir de morsures infectées.

| | Portepeste | Bête de Nurgle | Nurtling |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 9 | 25 | 2 |
| **Mouvement:** | 4 | 3 | 4 |
| **Combat:** | 5 | 3 | 3 |
| **Tir:** | 2+ | — | 4+ |
| **Force:** | 4 | 3 | 3 |
| **Endurance:** | 3 | 5 | 3 |
| **Initiative:** | 6 | 3 | 4 |
| **Attaques:** | 2 | 1D6 | 2 |
| **Or (chacun):** | 200 | 750 | 50 |
| **Armure:** | — | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 2D6 | Sépcial |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PORTEPESTE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| BÊTE DE NURGLE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| NURGLING | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales (Portepeste)**
Aura Démoniaque -1, Peur 5, Peste.

**Règles Spéciales (Bêtes de Nurgle)**
Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de bave.

**Règles Spéciales: (Nurgling)**
Embuscade A, Aura Démoniaque -1, Peur 4, Attaques Groupée, Peste.

### Traînée de bave

Les Bêtes de Nurgle sécrètent une traînée de bave. Un guerrier qui termine son tour dans une case adjacente à celle d'une Bête de Nurgle perd 1 Point de Vie, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure car le poison attaque les chairs.

# · GRAND IMMONDE ·

## DEMON MAJEUR DE NURGLE

Les Grands Immondes ressemblent trait pour trait à Nurgle : verts, immenses et boursouflés de maladies. Du pus et de la sanie ne cessent de couler de crevasses de leur peau lépreuse. Un Grand Immonde peut vomir un flot de sang, de glaires, d'asticots et autres immondices pour engloutir ses ennemis.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 100 | **Attaques:** | 7 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | 5500 |
| **Combat:** | 7 | **Armure:** | 4 |
| **Tir:** | A | **Dommage:** | 6D6 |
| **Force:** | 7 | | |
| **Endurance:** | 8 (12) | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales**
Embuscade-Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Pesté, Flot de Corruption.

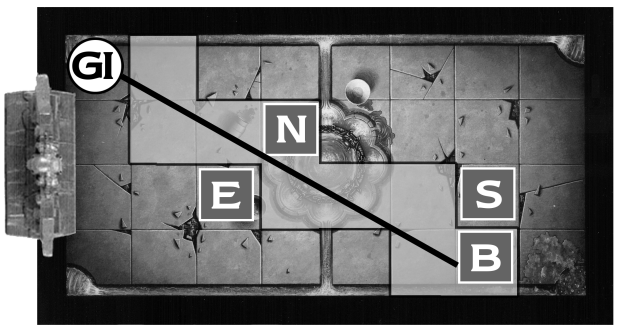


### Flot de Corruption

Les Grands Immondes ont une attaque spéciale qui leur permet de vomir un flot de pus et de putréfaction sur leurs ennemis. Cette attaque spéciale s'appelle le Flot de Corruption. Un Grand Immonde peut utiliser cette attaque une fois par tour, au début de la phase des monstres.

N'importe quel guerrier qui se trouve sur la même section de donjon que le Grand Immonde peut être attaqué par le Flot de Corruption. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est touché.

Tracez une ligne depuis le centre de la case du Grand Immonde : chaque case se trouvant sur le trajet de cette ligne est affectée par le Flot de Corruption (voir le schéma ci- dessous). Lancez 2D6 par guerrier se trouvant dans une de ces cases. Si le résultat est inférieur ou égal à son Initiative, le guerrier réussit à esquiver le Flot de Corruption et ne subit aucun effet. Si le résultat est supérieur à son Initiative, le guerrier subit alors 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par le Flot de Corruption, son Endurance est réduite de -1 point de façon permanente. Si cette Endurance tombe à 0, il est tué et retiré de la partie.




*Les zones claires indiquent quelles cases sont affectées par le Flot de Corruption. Alors que c'est le Barbare qui est visé, le Nain est également affecté car il se trouve dans l'aire d'effet de l'attaque du Grand Immonde de Nurgle*



# · DEMONS DE TZEENTCH ·

## INCENDIAIRES DE TZEENTCH

Les Incendiaires sont parmi les plus étranges de tous les démons. La partie inférieure de leur corps ressemble à un champignon inversé muni de deux bras crachant des flammes. Ils n'ont pas à proprement parler de têtes mais leurs yeux et leur gueule béante sont situés entre leurs bras.

## HORREURS DE TZEENTCH

Les Horreurs sont des créatures faites de magie pure. Elles sont imprégnées d'énergie et ne cessent de sauter et de tourbillonner. Lorsqu'une Horreur Rose est tuée, elle se transforme en deux Horreurs Bleues qui continuent à combattre.

| | Incendiaire | Horreur rose | Horreur bleue |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 9 | 25 | 2 |
| **Mouvement:** | 4 | 3 | 4 |
| **Combat:** | 5 | 3 | 3 |
| **Tir:** | 2+ | — | 4+ |
| **Force:** | 4 | 3 | 3 |
| **Endurance:** | 3 | 5 | 3 |
| **Initiative:** | 6 | 3 | 4 |
| **Attaques:** | 2 | 1D6 | 2 |
| **Or (chacun):** | 200 | 750 | 50 |
| **Armure:** | — | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 2D6 | Sépcial |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| INCENDIAITE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| HORREUR ROSE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| HORREUR BLEUE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales (Incendiaire de Tzeentch)**
Embuscade-Magie 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 7, Attaque des Incendiaires de Tzeentch, Résistance Magique 6+.

**Règles Spéciales (Horreur rose)**
Aura Démoniaque -1; Peur 6; Résistance Magique 6+; Mort —> Horreurs Bleues.

**Règles Spéciales (Horreur bleue)**
Aura Démoniaque -1, Peur 4, Résistance Magique 6+.

## Attaques des Incendiaires de Tzeentch

Les Incendiaires ne font pas d'attaques de corps à corps classiques. Au lieu de cela, ils embrasent n'importe quelle section de donjon où se trouvent les guerriers, les baignant dans le Feu Rose de tzeentch. Lancez 1D6 par Incendiaire pour chaque figurine sur le plateau afin de déterminer combien de Points de Vie elle perd (les modificateurs normaux d'Armure et d'Endurance s'appliquent). Si cinq Incendiaires attaquent, lancez 5D6 pour chaque figurine se trouvant sur le plateau.

Chaque Incendiaire ne peut effectuer son attaque qu'une fois par tour (à moins qu'il n'ait réussi avec succès une Embuscade) et est immunisé contre les effets du feu rose de Tzeentch.

## Mort –> Horreurs Bleues

Chaque fois qu'une Horreur Rose est tuée, deux Horreurs Bleues se relèvent à sa place. Les Horreurs Bleues sont placées à côté du guerrier qui a tué l'Horreur Rose qui les a générées. Si cela est impossible, placez-les dans la case vide la plus proche. Aussitôt que les Horreurs Bleues apparaissent, effectuez un jet de Peur pour chaque guerrier.

# · DUC DU CHANGEMENT ·

## DEMON MAJEUR DE TZEENTCH

Le Duc du Changement possède une apparence terrifiante avec ses vastes ailes multicolores et emplumées. Sa tête celle d'un monstrueux oiseau de proie et ses jambes écailleuses portent des serres redoutables.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 75 | **Attaques:** | 6 |
| **Mouvement:** | 8 | **Or (chacun):** | 5000 |
| **Combat:** | 9 | **Armure:** | 4 |
| **Tir:** | A | **Dommage:** | 6D6 |
| **Force:** | 7 | | |
| **Endurance:** | 7 (11) | | |
| **Initiative:** | 10 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |

### Règles Spéciales
Embuscade-Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, insensibilité 7, Grand Monstre, Source Magique, 3 x Objets Magiques, Pouvoir de Tzeentch.



## Pouvoir de Tzeentch

Un Duc du Changement possède le pouvoir de dissiper la magie environnante, comme certains autres monstres, mais à un degré supérieur. Cette aptitude fonctionne exactement comme une dissipation normale, dans la mesure où le Duc peut intervenir activement et neutraliser n'importe quel sort lancé sur le plateau et pas seulement ceux lancés contre lui.

Pour dissiper la magie lancée contre les séides du Duc du Changement, vous devez réussir 4 ou 5 sur 1D6 et un résultat de 6 renvoie le sort vers celui qui l'a lancé. De plus, lorsque les guerriers se lancent eux-mêmes un sort bénéfique, ce dernier est dissipé sur 4 ou 5 sur 1D6 et affecte le Duc sur un 6.

Un Duc du Changement possède également une Résistance Magique, comme certains autres monstres mais à un niveau bien supérieur.

Le Duc du Changement possède une Résistance Magique de 4+. De plus, si le jet de résistance est un 5 ou un 6, le sort est repoussé au lieu d'être simplement annulé et il affecte le joueur qui l'a lancé. Notez que la résistance magique ne protège le Duc du Changement que contre les sorts, pas contre les coups portés par une arme magique ou autres effets magiques.

## Source Magique

Un Duc du Changement est un sorcier extrêmement puissant et il agit inconsciemment comme source de pouvoir pour les autres jeteurs de sorts. Quand un Duc du Changement est sur le plateau, le Sorcier double à chaque tour les résultats de ses jets de pouvoir pour tout autre résultat qu'un 1. Si le sorcier obtient 1, il a droit à un seul point de pouvoir.

# •NAINS DU CHAOS•

***Les Nains du Chaos ont été altérés par des forces démoniaques, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'une parodie de leurs congénères les nains. Gouvernés par de puissants sorciers, les Nains du Chaos utilisent les pouvoirs de la lave et du feu pour leurs funestes réalisations. Ils utilisent de puissants sort et des machines de destruction pour atteindre leur but, à savoir découvrir les secrets que les nains ont enfouis sous les Montagnes du Bord du Monde.***

## · NAINS DU CHAOS ·

Les Nains du Chaos sont des créatures égoïstes, maléfiques et consacrant tout leur labeur à la construction de leur grande capitale, la tour de Zharr-Naggrund.

| | Nain du Chaos | Tromblon | Champion | Seigneur |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 8 | 8 | 16 | 33 |
| **Mouvement:** | 3 | 3 | 3 | 3 |
| **Combat:** | 4 | 4 | 5 | 7 |
| **Tir:** | 4+ | 4+ | 3+ | 1+ |
| **Force:** | 3 | 3 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 4 (6) | 4 (5) | 4 (6) | 5 (8) |
| **Initiative:** | 2 | 2 | 3 | 5 |
| **Attaques:** | 1 | 1 | 2 | 4 |
| **Or (chacun):** | 140 | 140 | 480 | 1600 |
| **Armure:** | 2 | 1 | 2 | 3 |
| **Dommage:** | 1D6/2D6 (6+) | 1D6 | 2D6/3D6 (5+) | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NAIN DU CHAOS | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| CHAMPION | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |



**Règles Spéciales (Nain du Chaos)**
Résistance Magique 6+.

**Règles Spéciales (Nain du Chaos avec tromblon)**
Equipés de tromblon, Résistance Magique 6+.

**Règles Spéciales (Champion Nain du Chaos)**
Résistance Magique 6+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Seigneur Nain du Chaos)**
Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.

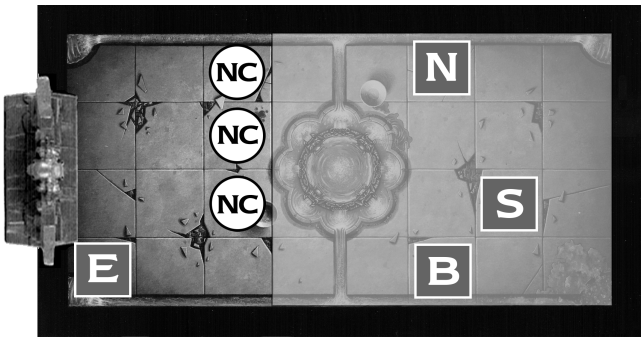
### TROMBLON DES NAINS DU CHAOS

Certains Nains du Chaos utilisent un immense tromblon pour cribler l'ennemi de mitraille. Les Nains du Chaos armés de tromblons sont placés comme des figurines équipées d'armes de jet.

Notez qu'à la différence des autres nains du Chaos, ceux qui sont équipés de tromblons ne bénéficient pas du bonus d'1D6 dommages sur un 6 naturel pour toucher, ils ne possèdent en outre qu'un point d'Armure.

Une attaque de tromblon est différente des attaques d'armes de jet classiques : elle tire une volée de projectiles dans une même direction, faites un jet pour toucher afin de déterminer si aucune ou toutes les cibles de la zone sont touchées. Chaque décharge provoque pour chacun des guerriers de la zone 1D6 Dommages, modifiés par l'endurance et l'armure.

Notez que les alliés des Nains du Chaos ne sont pas affectés par les tirs, ils semblent pouvoir les éviter. Peut-être un signal magique les prévient-il...




*Dans l'attaque ci-dessus, le pion du Barbare a été tiré, indiquant que tout les Nains du Chaos tirent sur lui. La zone en clair indique les cases affectées par les tromblons des Nains du Chaos. Notez que l'Elfe est hors de la zone d'effet car tous les Nains du Chaos doivent tirer dans la même direction (en direction du Barbare).*

## · SORCIER NAINS DU CHAOS ·

| | Sorcier Nain du Chaos | Maître Sorcier | Seigneur Sorcier |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 9 | 25 | 2 |
| **Mouvement:** | 4 | 3 | 4 |
| **Combat:** | 5 | 3 | 3 |
| **Tir:** | 2+ | — | 4+ |
| **Force:** | 4 | 3 | 3 |
| **Endurance:** | 3 | 5 | 3 |
| **Initiative:** | 6 | 3 | 4 |
| **Attaques:** | 2 | 1D6 | 2 |
| **Or (chacun):** | 200 | 750 | 50 |
| **Armure:** | — | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 2D6 | Sépcial |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NAIN DU CHAOS | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| CHAMPION | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Sorcier Nain du Chaos)**
Magie Nain du Chaos 1 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; Anneau de Protection (+1 E*).

**Règles Spéciales (Maître Sorcier Nain du Chaos)**
Magie Nain du Chaos 3 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; Armure Magique ; Objet Magique; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Seigneur Sorcier Nain du Chaos)**
Magie Nain du Chaos 4; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 3+ ; Armure Magique ; Objet Magique x3 ; Arme Magique.



### MAGIE DES NAINS DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier nain du Chaos peut lancer un ou plus des sorts suivants, suivant son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondant au tableau afin de déterminer quels sorts sont lancés.

1. **Rugissement Maléfique.** Le sorcier prend la forme d'Hashut, le dieu taureau et, après avoir vigoureusement secoué sa tête cornue, il lance un terrifiant rugissement qui pousse ses serviteurs à l'attaque. Pour ce tour, tous les monstres ont un bonus de +1 Attaque.
2. **Eruption.** Une éruption de magma se produit juste sous les pieds d'un guerrier. Tirez un pion pour déterminer quel guerrier est affecté. Il subit 5D6 Dommages, modifiés comme d'habitude par l'Armure et l'Endurance.
3. **Nuage de Cendres.** Le souterrain est envahi par des nuages de cendres. Tous les guerriers subissent un malus de -2 pour toucher au cours de la phase des guerriers suivante.
4. **Malédiction du Sorcier.** Avec une voix terrible, le sorcier prononce une malédiction contre un des guerriers. Tirez un pion pour déterminer lequel est affecté. A moins qu'il ne soit immédiatement soigné par un sort de soin, le guerrier maudit est immédiatement changé en pierre et retiré du jeu. S'il reçoit le traitement, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, le guerrier subit un malus de -7 en Mouvement, -1 en Initiative et -1 pour toucher jusqu'à ce que le sorcier soit tué, moment où le guerrier redevient normal. Sur un résultat de 5 ou 6, le sort n'a aucun effet.
5. **Tempête de Lave.** D'un majestueux revers de bras, le sorcier nain du Chaos lance des boules de feu. Il y a 2D6 boules réparties le mieux possible entre les guerriers. Chaque boule provoque 2D6 blessures, sans aucun modificateur d'Armure.
6. **Flammes d'Azgorh.** Le sorcier expire des tourbillons de flammes. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué. La cible et chacune des figurines adjacente à cette dernière, amie ou non, subissent 2D6 blessures sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure. Notez que les sorciers du Chaos sont les seules figurines à être immunisées contre les effets de ce sort.

*Dazzhrak Gargan triturait sa barbe en observant le brasero qui se trouvait au sommet de l'autel de pierre noir.*

*"Regarde, ils approchent. Oui, ils arrivent." Il frotta ses mains l'une contre l'autre et se tourna vers ses serviteurs. Les nains du Chaos et les hobgobelins levèrent les yeux vers lui sachant ce qui allait arriver et ils commencèrent à fourbir leurs armes pour le combat à venir.*

*La caverne était vaste et ses murs se perdaient dans les ténèbres. Le sorcier se tenait sur une estrade, un brasero illuminait son visage et le plafond d'une intense lueur rouge. L'air était chaud et sec. Les ombres dansaient autour de lui tandis que des bêtes aux ailes de cuir planaient au-dessus. Son regard fixe était braqué sur la porte de bronze ornementée qui s'ouvrait dans le mur opposé. Un par un, ses serviteurs se tournèrent dans la même direction pour regarder. Les centaures taureaux se frayaient un chemin à travers la foule et un groupe de nains du Chaos équipés de tromblons fit face à la porte.*

*"Mon piège est en place, les idiots arrivent. Tout le monde en position !" Gargan fit un signe de tête et ses serviteurs s'évanouirent dans l'ombre.*

*Un moment après, les double portes s'ouvrirent à la volée. Quatre guerriers chargèrent dans la pièce, leur lanterne éclairait les ténèbres.*

*"Gargan," cria le sorcier gris et un éclair de lumière jaillit de ses doigts.*

*Gargan rit bruyamment en renvoyant l'éclair de lumière au moyen d'un bouclier de ténèbres qu'il avait fait jaillir du néant puis une horde de monstre jaillit du noir.*

*Le piège avait fonctionné...*

# • ELFES NOIRS •

***Les elfes noirs sont des cousins dégénérés des hauts elfes. Ce sont des maîtres de la magie noire et sans conteste la race la plus cruelle du Monde de Warhammer. Il y a bien longtemps, ils prêtèrent l'oreille aux dieux du Chaos et s'engagèrent sur le chemin des ténèbres. Depuis leur sombre royaume de Naggaroth, ils envoient leurs guerriers, leurs sorciers et leurs assassins afin de répandre leur doctrine maléfique dans le Monde de Warhammer.***

## · ELFES NOIRS ·

Les guerriers elfes noirs sont farouches et cruels. Comme les hauts elfes, ils sont fins, racés et dotés de réactions d'une rapidité hors du commun tant au niveau physique que mental.

| | Guerrier | Champion | Héros | Seigneur | Assassin |
|---|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 6 | 14 | 25 | 34 | 12 |
| **Mouvement:** | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| **Combat:** | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 |
| **Tir:** | 3+ | 5+ | 1+ | A | A |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 3 (4) | 3 (5) | 4 (8) | 4 (8) | 4 |
| **Initiative:** | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| **Attaques:** | 1 | 2 | 3 | 4 | 2 |
| **Or (chacun):** | 100 | 480 | 1040 | 1600 | 410 |
| **Armure:** | 1 | 2 | 4 | 4 | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 2D6 | 2D6 | 3D6 | 1D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GUERRIER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| HÉROS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| ASSASSIN | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |



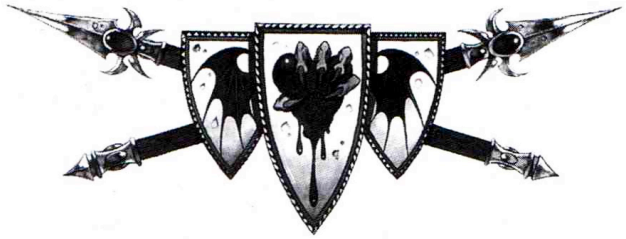
**Règles Spéciales (Guerrier Elfe Noir)**
Equipés d'Arbalètes (F4), Esquive 6+ ; Haine des Hauts Elfes.

**Règles Spéciales (Champion Elfe Noir)**
Esquive 6+ ; Haine des Hauts Elfes ; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros Elfe Noir)**
Esquive 4+ ; Haine des Hauts Elfes ; Résistance Magique 5+, Armure Magique ; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Seigneur Elfe Noir)**
Esquive 4+ ; Haine des Hauts Elfes ; Résistance Magique 5+ ; Armure Magique ; 2 Objets Magiques, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Assassin Elfe Noir)**
Embuscade; Magie 5+; Assassinat 6+; Esquive 5+; Haine des Hauts Elfes; Epée suintante.



## · MAÎTRE DE MEUTE ELFES NOIRS ·

Les maîtres de meutes sont des guerriers elfes noirs qui contrôlent des meutes de chiens du Chaos ou des chiens de combat, les dirigeant vers les guerriers ennemis au moyen de fouets.

| | Maître de Meute | Chien du Chaos | Chien de Combat |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 15 | 8 | 6 |
| **Mouvement:** | 5 | 6 | 5 |
| **Combat:** | 5 | 4 | 4 |
| **Tir:** | 2+ | — | — |
| **Force:** | 4 | 4 | 3 |
| **Endurance:** | 3 (5) | 4 (6) | 3 |
| **Initiative:** | 7 | 4 | 6 |
| **Attaques:** | 2 | 2 | 1 |
| **Or (chacun):** | 150 | 160 | 130 |
| **Armure:** | 2 | 2 | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 | 1D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MAÎTRE DE MEUTE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| CHIEN DU CHAOS | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHIEN DE COMBAT | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

**Règles Spéciales (Maître des Meute Elfe Noir)**
Equipé d'une Arbalète (F 5) ; Conduite de Meute ; Haine des Hauts Elfes.

**Règles Spéciales (Chien du Chaos)**
Embuscade 5+ ; Attaques Groupées.

**Règles Spéciales: (Chien de Combat)**
Embuscade 5+ ; Attaques Groupées.

### Conduite de Meute

Les maîtres des Meute elfes noirs contrôlent des meutes de chiens lors des combats. Lancez 1D6 pour déterminer la composition de chaque meute. Sur un résultat de 1 à 3, il s'agit d'1D6 Chiens du Chaos. Sur un résultat de 4 à 6, il s'agit d'1D6 chiens de Combat Lorsque vous décidez de faire entrer un maître de meute en jeu, placez d'abord ses animaux.



## · SORCIERS ELFES NOIRS ·

| | Sorcier | Champion | Maître | Seigneur Sorcier |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 12 | 20 | 30 | 41 |
| **Mouvement:** | 5 | 5 | 5 | 5 |
| **Combat:** | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Tir:** | 3+ | 3+ | 3+ | 3+ |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 4 | 4 (5) | 4 (6) | 4 (7) |
| **Initiative:** | 7 | 7 | 8 | 9 |
| **Attaques:** | 1 | 1 | 2 | 3 |
| **Or (chacun):** | 590 | 1210 | 2190 | 3280 |
| **Armure:** | — | 1 | 2 | 3 |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 | 2D6 | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SORCIER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| MAÎTRE | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| SEIGNEUR SORCIER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

**Règles Spéciales (Sorcier Elfe Noir)**
Magie Noire 1 ; Haine des Hauts Elfes; Résistance Magique 6+; Objet Magique.

**Règles Spéciales (Champion Sorcier Elfe Noir)**
Magie Noire 2; Haine des Hauts Elfes; Résistance Magique 5+; Objet Magique; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Maître Sorcier Elfe Noir)**
Magie Noire 3; Haine des Hauts Elfes; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; 2 Objets Magiques ; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Seigneur Sorcier Elfe Noir)**
Embuscade Magie A ; Magie Noire 4 ; Haine des Hauts Elfes; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 3+ ; 3 Objets Magiques; Arme Magique.

## MAGIE ELFE NOIRE

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier elfe noir peut lancer un ou plusieurs des sorts suivants. Lancez 2D6 et reportez- vous au tableau suivant :

**2-4** **Echec.** Le sorcier ne réussit pas à lancer son sort.

**5** **Fièvre des combats.** Le sorcier donne (1x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.

**6** **Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du sorcier. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair inflige (2 x niveau du donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.

**7** **Main de Poussière.** Le sorcier peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas ou plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer sa cible. Lancez 1 D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le sorcier et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.
Si le sorcier gagne, le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
Si le sorcier n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.

**8** **Vent de Mort.** Le sorcier invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure.

**9** **Drain Mental.** Le sorcier créé une tempête de magie maléfique. Lancez 1D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, le sorcier lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus.
Si un guerrier tombe à 0 Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.

**10** **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du sorcier, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit ( niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance.

**11** **Malédiction de Nagash.** Le sorcier lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de - 2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps.
A partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le sorcier soit mort.

**12** **Transformation de Kadon.** Le sorcier se transforme en un des monstres suivants. Lancez 1D6 :

1–2 Wyvern
3–4 Chimére
5 Manticore
6 Hydre

Si le sorcier se transforme en un monstre de valeur inférieure à la sienne, refaites le jet de dé. Reportez-vous au chapitre du bestiaire sur les monstres, pour plus de détails sur leurs profils.
Le sorcier reste transformé jusqu'à ce que lui ou les guerriers soient tués. Il ne peut pas lancer de sorts tant qu'il est transformé.

## · GARDE NOIR DE NAGGAROTH ·

Les gardes noirs sont célèbres parmi les elfes noirs pour les attaques sauvages qu'infligent leurs hallebardes.

| | Garde Noir de Naggaroth |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 6 |
| **Mouvement:** | 5 |
| **Combat:** | 5 |
| **Tir:** | 3+ |
| **Force:** | 4 |
| **Endurance:** | 3 (5) |
| **Initiative:** | 7 |
| **Attaques:** | 1 |
| **Or (chacun):** | 150 |
| **Armure:** | 2 |
| **Dommage:** | 1D6 |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales**
Equipés de Hallebardes (combat en rang) ; Haine des Hauts Elfes.

## · FURIE ELFE NOIRE ·

Les furies sont cruelles et sauvages. Elles ne portent pas de bouclier, n'attachant que peut d'importance à leur protection. Elles sont armées d'épées effilées et de longs couteaux.

| | Furie | Championne Furie |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 11 | 13 |
| **Mouvement:** | 5 | 5 |
| **Combat:** | 4 | 5 |
| **Tir:** | 3+ | 2+ |
| **Force:** | 3 | 4 |
| **Endurance:** | 3 | 3 |
| **Initiative:** | 6 | 7 |
| **Attaques:** | 1 | 2 |
| **Or (chacun):** | 140 | 600 |
| **Armure:** | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FURIE | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPIONNE FURIE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Furie Elfe Noire)**
Frénésie 4+; Haine des Hauts Elfes.

**Règles Spéciales (Championne Furie)**
Frénésie 3+ ; Haine des Hauts Elfes.



# •GEANTS•

***Les géants se font rares dans les régions civilisées du Vieux Monde, car depuis longtemps ils ont été traqués et exterminés par la chevalerie bretonnienne ou par ces héros que sont les nains tueurs de géants. Dans les pays du nord, ils sont plus nombreux car ces terres sont sauvages, inhospitalières et pleines de grottes où peuvent habiter géants et trolls.***

Les géants sont, comme leur nom l'indique, très grands. En revanche, ils ne sont pas très futés et on peut même dire qu'une bonne partie d'entre-eux sont d'irrécupérables crétins. Ce sont des ivrognes notoires qui considèrent tout ce qui est plus petit qu'eux comme de la nourriture potentielle.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 64 | **Attaques:** | Spécial |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 2000 |
| **Combat:** | 3 | **Armure:** | 5 |
| **Tir:** | 4+ | **Dommage:** | 5D6 |
| **Force:** | 7 | | |
| **Endurance:** | 6 (11) | | |
| **Initiative:** | 3 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

### Règles Spéciales

Peur 11, Attaques de géant, Insensibilité 10, Impassibilité 5+, Grand Monstre, Jamais Bloqué

### Attaques de Géants

Les géants sont des créatures démesurées et imprévisibles, on ne sait jamais à quoi va ressembler leur attaque. Au début de chaque phase des monstres, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant pour chaque géant du plateau afin de déterminer précisément ce qui arrive.

**1** **Coup de Massue.** Grâce à son envergure, un géant peut frapper des figurines se trouvant jusqu'à deux cases de distance. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué. Le géant fait 1D6 Attaques contre sa cible, faites des jets pour toucher normaux. Calculez les Dommages normalement mais ignorez les modificateurs d'armure de la cible.

**2** **Balayage.** Un géant peut grâce à son envergure, frapper tous les guerriers se trouvant jusqu'à deux cases de distance. Lancez 3D6 par cible potentielle. Chaque résultat de 4, 5 ou 6, provoque le nombre obtenu de blessures, sans modificateurs pour l'armure. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le coup est raté et les guerriers ont pu esquiver.

**3** **Coup de Pied.** Le géant lève sa gigantesque botte ferrée et donne un coup de pied terrible au guerrier se trouvant dans une case adjacente, le projetant dans les ténèbres. S'il y a plus d'une cible possible, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier est propulsé jusqu'à 7 cases tout droit en arrière. S'il percute un mur en route, il subit 1 D6 blessures, sans modification d'armure, pour chaque case en moins des 7 prévues, en plus de la Force de 7 du géant.

Par exemple, si un guerrier atteint par le Coup de Pied touche le mur après 2 cases, il subit (7-2 = 5D6 blessures) + la Force du géant (7), sans modification d'armure, le résultat final sera donc 5D6+7 blessures.

**4** **Ramassage.** Un géant peut grâce à sa taille attraper un guerrier se trouvant jusqu'à 2 cases de distance. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est ramassé. Placez la figurine sur le socle du géant, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous :

1. ***Ecrasement.*** Le géant écrase le guerrier dans sa main. Le guerrier subit 7D6 blessures. Refaites un jet sur ce sous- tableau.
2. ***Jet sur les ennemis.*** Le géant lance le guerrier sur ses compagnons. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est la cible. Lancez 7D6, séparez les dés pairs et impairs. Le guerrier lancé subit autant de blessures que la somme des dés pairs, tandis que la cible subit autant de blessures que la somme des dés impairs. Aucun des deux guerriers ne bénéficie des modifications dues à l'armure ou à l'Endurance. Le guerrier lancé est placé à terre sur la case où se trouvait précédemment le guerrier cible, qui est lui-même poussé vers une case adjacente, repoussant si besoin est son occupant.
3. ***Collé au plafond.*** Le géant saisit un guerrier par les pieds et le tape joyeusement contre le plafond de la caverne. Cela ne réussit pas très bien au guerrier. Le géant tape le guerrier 1D6 fois, infligeant à chaque fois une perte de 7 Points de Vie, sans modifications dues à l'Endurance ou à l'armure. Puis relancez le dé et consultez à nouveau ce sous-tableau.
4. ***Mâchouillage.*** Le géant commence à mâchouiller un des guerriers avec des dents de la taille de pierres tombales. Le guerrier subit 1D6 blessures, non modifiées par l'Endurance ou l'armure. Si le résultat est 2, 3, 4, 5 ou 6, le géant continue à mastiquer le guerrier au tour suivant, même si ce dernier est descendu à 0 Points de Vie ou moins. Lancez un autre D6 pour les Dommages. Vous devrez continuer à faire ces jets jusqu'à ce que vous obteniez 1 et que le géant arrête de mastiquer le guerrier et le lâche, désintéressé. Placez le guerrier à terre.
5. Si les Points de Vie du guerrier tombent à -50, le géant l'avale tout rond, le retirant de façon définitive de la partie.
6. ***En-Cas.*** Le géant attrape un guerrier et le fourre dans son sac, afin de le garder pour plus tard. L'intérieur du sac est sombre, malodorant et peuplé de choses sordides. Dans un coin un vieux prospecteur nain lui donne à grand peine une clé en lui murmurant d'une voix éteinte et éraillée "C'est la clé de la herse...".
7. Tant que le géant trouve des ennemis à combattre le guerrier ne risque rien. Si le géant tue tous les autres guerriers, celui du sac sera dégusté à l'occasion. Une fois le géant tué, le guerrier peut s'échapper du sac, placez-le alors sur une case adjacente. Une fois libéré du sac, il reste choqué et ne peut rien entreprendre pendant un tour.
8. ***Cueillette.*** Le géant fourre tout bonnement et simplement le guerrier dans son sac. Et comme cela fait longtemps qu'une pareille aubaine ne s'était pas présentée, le géant cherche immédiatement à se saisir d'un autre guerrier. Lancez 1D6 et consultez à nouveau ce sous-tableau.

**5** **Saut à Pieds Joints.** En expédiant des bouts de rochers partout à cause de ses bottes ferrées, le géant saute à pieds joints sur un guerrier se trouvant dans une des cases adjacentes. Si plus d'un guerrier peut être pris pour cible, tirez un pion de guerrier pour désigner la victime. Le guerrier choisi subit 1D6 touches, les dommages sont comme d'habitude déterminés pour chaque touche. Si les Points de Vie de la victime sont réduits à 0, le géant fait à nouveau 1D6 sauts sur un autre guerrier dans une case adjacente. Cela continue jusqu'à ce que le géant ne réussisse pas à tuer un guerrier ou jusqu'à ce que tous les guerriers dans des cases adjacentes soient réduits à 0 Points de Vie.

**6** **Hurlement.** Sentant monter en lui une pulsion incontrôlable, le géant se penche jusqu'au niveau des guerriers, puis se met à hurler aussi fort qu'il peut.

Lancez 2D6 par guerrier. Si le résultat est supérieur ou égal à la somme de l'Endurance et de la Force du guerrier, il est jeté à terre par l'onde de choc. Il ne subit aucun dommage.

# •MONSTRES•

***Dans les sinueux tunnels s'étendant sous les montagnes du monde de Warhammer, d'innombrables créatures maléfiques rôdent dans les ténèbres. Certaines sont petites et sournoises, remplies d'une malveillance haineuse, d'autres sont des monstruosités rugissantes d'une telle puissance qu'elles sèment la terreur dans le coeur des infortunés qui les contemplent.***

## · CENTURE TAUREAU ·

Les centaures taureaux sont des créatures issues du Chaos. Ils ont le torse d'un nain du Chaos et le corps d'un taureau furieux. Ce sont des créatures rusées et des combattants redoutables.

| | Centaure Taureau | Champion | Héros | Seigneur |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 12 | 23 | 32 | 42 |
| **Mouvement:** | 8 | 8 | 8 | 8 |
| **Combat:** | 4 | 5 | 6 | 7 |
| **Tir:** | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |
| **Force:** | 4 | 5 | 5 | 5 |
| **Endurance:** | 4 (6) | 4(6) | 5 (8) | 5 (8) |
| **Initiative:** | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **Attaque:** | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Or (chacun):** | 410 | 1060 | 2320 | 3680 |
| **Armure:** | 2 | 2 | 3 | 3 |
| **Dommage:** | 1D6/2D6 (5+) | 2D6 | 3D6/4D6 (5+) | 4D6/5D6 (5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CENTAURE TAUREAU | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| HÉROS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |



**Règles Spéciales (Centaure Taureau)**
Peur 5 ; Résistance Magique 6+.

**Règles Spéciales (Champion Centaure Taureau)**
Peur 7 ; Résistance Magique 5+ ; Armure Magique; Objet Magique; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros Centaure Taureau)**
Peur 7 ; Résistance Magique 5+ ; Armure Magique ; 2 Objets Magiques; Arme Magique.

**Règles Spéciales ( Seigneur Centaure Taureau)**
Peur 7 ; Résistance Magique 4+; Armure Magique ; 3 Objets Magiques; Arme Magique.

## · SQUIG DES CAVERNES ·

Moitié champignon, moitié chair, ces créatures féroces sont presque entièrement composées d'une mâchoire capable de sectionner la jambe d'un homme d'un simple coup de dent.

| | Squig Sauvage | Squig Dréssé |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 3 | 3 |
| **Mouvement:** | Spécial | Spécial |
| **Combat:** | 4 | 4 |
| **Tir:** | — | — |
| **Force:** | 5 | 5 |
| **Endurance:** | 3 | 3 |
| **Initiative:** | 5 | 5 |
| **Attaque:** | 2 | 2 |
| **Or (chacun):** | 200 | 200 |
| **Armure:** | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 |

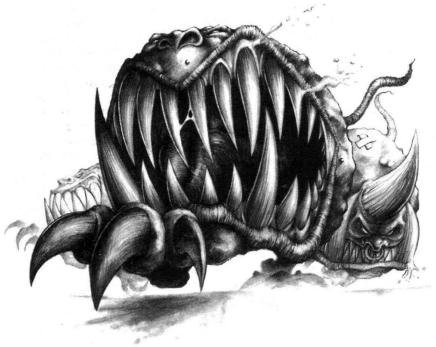
| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FURIE | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPIONNE FURIE | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

**Règles Spéciales (Squig Sauvage)**
Jamais Bloqué ; Attaque de Squig Sauvage.

**Règles Spéciales (Squig Dressé)**
Jamais Bloqué.

### Attaque de Squig Sauvage

Au début de la phase au cours de laquelle ils apparaissent, et dans chaque phase des monstres suivante, lancez 1D6 par squig sauvage. Sur un résultat de 1, le squig s'endort et ne fait plus rien pour le tour. Sur un résultat de 2, 3 ou 4, il attaque immédiatement un guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, le squig se jette sur le premier monstre à portée. Si plusieurs monstres sont dans ce cas, utiliser un dé pour déterminer lequel.



## · CENTAURES ·

Les centaures vivent souvent dans les Désolations Nordiques où leur brutalité est légendaire. Ils descendent parfois vers le sud en compagnie d'hommes bêtes ou de guerriers du Chaos pour assiéger une cité naine. Leur tempérament violent les poussent aux extrémités les plus sanglantes.

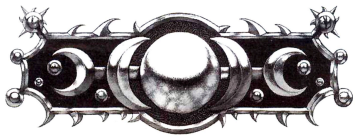
| | Centaure | Champion | Héros |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 12 | 27 | 40 |
| **Mouvement:** | 8 | 8 | 8 |
| **Combat:** | 3 | 4 | 5 |
| **Tir:** | 3+ | 2+ | 1+ |
| **Force:** | 4 | 5 | 5 |
| **Endurance:** | 3 | 3 (5) | 4 (8) |
| **Initiative:** | 3 | 4 | 5 |
| **Attaques:** | 2 | 3 | 4 |
| **Or (chacun):** | 300 | 1000 | 2200 |
| **Armure:** | 6 | 2 | 4 |
| **Dommage:** | 2D6 | 2D6/3D6 (5+) | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CENTAURE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 |
| CHAMPION | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| HÉROS | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Centaure)**
Equipés d'Arcs (F4), Peur 4.

**Règles Spéciales (Champion Centaure)**
Equipé d'un Arc (F7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros Centaure)**
Equipé d'un Arc (F8), Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.



## · CHIMERE ·

La chimère est un monstre énorme et féroce qui compte parmi les plus redoutables prédateurs du Vieux Monde. Cette créature terrible possède trois têtes, une de lion, une de bélier et une de dragon. Son corps imposant est puissant et vif, tandis qu'elle dispose de griffes longues et redoutables. La chimère possède également une longue queue munie d'aiguillons empoisonnés.

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 60 |
| **Mouvement:** | 6 |
| **Combat:** | 4 |
| **Tir:** | — |
| **Force:** | 7 |
| **Endurance:** | 6 (9) |
| **Initiative:** | 4 |
| **Attaques:** | 6 |
| **Or (chacun):** | 2500 |
| **Armure:** | 3 |
| **Dommage:** | 3D6/4D6 (5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales**
Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11

## · COCKATRICE ·

La cockatrice est un monstre redoutable dont le corps trapu est couvert d'écailles et de plumes. De puissantes ailes de cuir lui permettent de voler et de piquer sur ses proies pour les déchirer grâce à ses griffes acérées. La tête de la cockatrice est munie d'un bec monstrueux et couverte de barbillons rouges, ce qui la rend hideuse et étrange. La cockatrice peut pétrifier ses ennemis en les regardant, c'est cette capacité qui la rend très difficile à combattre.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 26 | **Attaques:** | 3 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | 1500 |
| **Combat:** | 3 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 3D6/4D6(5+) |
| **Force:** | 4 | | |
| **Endurance:** | 4 | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

## · DRAGON OGRES ·

Les dragons ogres sont d'antiques créatures reptiliennes qui vivent au plus profond des montagnes, n'émergeant qu'au plus fort des tempêtes pour s'affronter au sommet des montagnes.

| | Dragon Ogre | Champion | Héros |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 40 | 44 | 53 |
| **Mouvement:** | 6 | 6 | 6 |
| **Combat:** | 4 | 5 | 6 |
| **Tir:** | 5+ | 4+ | 3+ |
| **Force:** | 5 | 6 | 6 |
| **Endurance:** | 5 (7) | 5 (7) | 6 (8) |
| **Initiative:** | 2 | 3 | 4 |
| **Attaques:** | 3 | 4 | 5 |
| **Or (chacun):** | 870 | 1550 | 3300 |
| **Armure:** | 2 | 2 | 2 |
| **Dommage:** | 2D6 | 2D6 | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DRAGONS OGRES | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 |
| CHAMPION | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| HÉROS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |



**Règles Spéciales (Dragons Ogres)**
Peur 8.

**Règles Spéciales (Champion Dragons Ogres)**
Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros Dragons Ogres)**
Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.

# · DRAGON ·

Les dragons somnolent dans des grottes enfouies au coeur même du Vieux Monde, couchés sur leur trésor. Malheur aux guerriers assez imprudents pour tenter de les voler, car rares sont les créatures capables de rivaliser avec un dragon en colère

| | Dragon | Grand Dragon | Dragon Empereur |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 74 | 84 | 94 |
| **Mouvement:** | 6 | 6 | 6 |
| **Combat:** | 6 | 7 | 8 |
| **Tir:** | — | — | — |
| **Force:** | 6 | 7 | 8 |
| **Endurance:** | 6 (12) | 7 (11) | 8 (13) |
| **Initiative:** | 8 | 7 | 6 |
| **Attaque:** | 7 | 8 | 9 |
| **Or (chacun):** | 4500 | 6000 | 7500 |
| **Armure:** | 6 | 7 | 8 |
| **Dommage:** | 6D6 | 6D6/7D6 (5+) | 8D6 |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DRAGONS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| GRAND DRAGON | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| DRAGON EMPEREUR | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Dragon)**
Souffle du Dragon (Embuscade-Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor +1.

**Règles Spéciales (Grand Dragon)**
Souffle du Dragon (Embuscade-Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 1, Terreur 13, Trésor + 1.

**Règles Spéciales ( Dragon Empereur)**
Souffle du Dragon (Embuscade-Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 3D6, Grand Monstre, Magie du Chaos 2, Terreur 14, Trésor + 2.

## SOUFFLE DU DRAGON

Dans les innombrables cavernes et tunnels du Vieux Monde on peut trouver plusieurs sortes de dragons, chacun possédant un souffle différent (tous les dragons ne possèdent pas le souffle enflammé traditionnel).

Pour déterminer le type de dragon rencontré par les guerriers, et par conséquent le souffle qui lui sert d'arme, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau ci-dessous:

1-2 **Dragon de Feu -** Souffle Enflammé. Au début de chaque tour, lancez 1D6. Le résultat indique combien de guerriers sont engloutis par les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerrier présents, tous ont été touchés. Sinon, pour déterminer les guerriers touchés, ayez recours aux pions de guerriers.
Chaque guerrier touché par le feu subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'armure.

3 **Dragon Noir -** Souffle de Fumée. Au début de chaque tour, lancez 1D6. Le résultat indique combien de guerriers sont engloutis par la fumée nocive. Si le résultat est supérieur au nombre de guerrier présents, tous ont été touchés. Sinon, pour déterminer les guerriers touchés, ayez recours aux pions de guerriers.
Lancez 1D6 pour chaque guerrier touché par la fumée, soustrayez son Endurance et multipliez le résultat par 2. Le total est le nombre de D6 blessures subies par le guerrier, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance.
Par exemple, Vous obtenez un 6 pour un guerrier d'une Endurance de 4. Il subit {(6-4) x 2} = 4D6, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

4 **Dragon Vert -** Souffle Corrosif. Lancez 1D6 par guerrier et ajoutez son Endurance. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, le guerrier n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, il subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

5 **Dragon Bleu -** Souffle Electrique. Les dragons bleus génèrent de l'électricité qu'ils libèrent par la bouche sous forme d'arcs électriques de grande puissance. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est touché. La victime subit 2D6 blessures sans prendre en compte l'armure.
Après avoir résolu cette attaque, lancez un autre D6. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, les éclairs se répercutent jusque sur un autre guerrier. Tirez un autre pion de guerrier pour déterminer lequel. Il subit également 2D6 blessures, sans prendre en compte l'armure. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'arc électrique échoue à toucher un guerrier.

6 **Dragon Blanc -** Souffle Glacial. Lancez 1D6 au début de chaque tour. Le nombre indique combien de guerriers sont touchés par le souffle. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de guerriers présent alors tous sont touchés. Pour déterminer quels guerriers sont touchés, ayez recours aux pions de guerriers. Chaque guerrier subit 1D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. De plus, il est gelé pour un tour: son Mouvement baisse d'1 point, il peut être touché automatiquement et un jet de dé pour n'importe quelle action doit obligatoirement être un 6 pour réussir.
Lorsqu'un dragon utilise son souffle, il peut également effectuer toutes ses attaques normales.

## TRESOR DE DRAGON +n

Les dragons possèdent des trésors bien plus riches que tout ce que l'on trouve normalement.

Lorsqu'un dragon est tué, lancez 1D6+n, n étant le nombre indiqué, et reportez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer la composition du trésor :

1 **Or.** Chaque joueur jette autant de D6 qu'il veut, ajoute les résultats et multiplie le total par 10 pour obtenir le montant de l'or qu'il découvre. Si un des dés donne un 1, le guerrier ne gagne rien du tout.

2-3 **Trésor de Salle de Donjon.** Lancez un dé pour chaque guerrier et reportez-vous au tableau des trésors des salles de donjon, afin de déterminer ses gains.

4-5 **Trésor de Salle de Donjon et Or.** Lancez un dé pour chaque guerrier et reportez-vous au tableau des trésors des salles de donjon, afin de déterminer ses gains.
De plus, chaque joueur jette autant de D6 qu'il veut, ajoute les résultat et multiplie le total par 10 pour obtenir le montant de l'or qu'il a découvert. Si un des dés donne un 1, le guerrier ne gagne pas d'or.

6+ **Trésor de Pièce Objectif**. Lancez un dé et consultez le tableau des trésors des pièces objectif pour chaque guerrier afin de déterminer ce qu'il trouve.



## · CHAUVE-SOURIS GEANTES ·

Au coeur des grottes les plus sombres volent les chauve-souris géantes. Ces créatures munies de terribles crocs volent grâce à de grandes ailes de cuir et se tapissent dans l'ombre pour pouvoir planer en silence et fondre sur leurs proies toutes griffes dehors.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 1 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 8 | **Or (chacun):** | 15 |
| **Combat:** | 2 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 1D6 |
| **Force:** | 2 | | |
| **Endurance:** | 2 | | |
| **Initiative:** | — | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règle Spéciale:** Embuscade A, Vol.

## · RATS GEANTS ·

Les rats géants sont de loin les plus dangereux et les plus grands des rongeurs qui rôdent dans les coins sombres du Vieux Monde. Ils sont bouffis à force de manger n'importe quoi.

Lorsqu'ils sont acculés, ils se précipitent sur leurs adversaires en proie à une frénésie suicidaire, cherchant la veine jugulaire de l'ennemi sans penser à leur propre sécurité.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 1 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 25 |
| **Combat:** | 2 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | Spécial |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 3 | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règle Spéciale:** Suicidaire



### Suicidaire

Les rats géants font une attaque spéciale, appelée suicidaire. Effectuez les attaques normales du rat mais lancez 2D6+2 pour les dommages. Une fois que le rat géant a attaqué votre guerrier, lancez 1D6. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, l'attaque suicidaire du rat a laissé une ouverture à votre guerrier qui en profite pour le tuer automatiquement, reportez ceci sur votre fiche d'aventure.

## · SCORPIONS GEANTS ·

Les souterrains les plus obscurs des Montagnes du Bord du Monde servent de refuge à une foule de monstres terribles et maléfiques. Ils croissent et grossissent en se nourrissant des choses innommables qui grouillent sous la terre.

Le scorpion géant a une carapace brillante qui lui sert d'armure et ses pinces chitineuses sont aussi tranchantes que des rasoirs. Mais son arme la plus terrible reste son dard empoisonné.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 20 | **Attaques:** | 2 |
| **Mouvement:** | 5 | **Or (chacun):** | 450 |
| **Combat:** | 3 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 2 |
| **Force:** | 5 | | |
| **Endurance:** | 6 | | |
| **Initiative:** | 1 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règle Spéciale:** Dard (2D6).

## · ARAIGNEES GEANTES ·

Sous les Montagnes du Bord du Monde au plus profond de cavernes sombres et humides rôdent les araignées géantes. Leurs corps sont couverts d'épaisses plaques chitineuses et leurs crocs ruissellent d'un poison innervant. Tapies dans les ténèbres, elles attendent, tissant leurs toiles pour prendre au piège leurs victimes inconscientes.



| | **Araignée Géante** | **Araignée Gigantesque** |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 1 | 20 |
| **Mouvement:** | 6 | 5 |
| **Combat:** | 2 | 3 |
| **Tir:** | — | — |
| **Force:** | Spécial | Spécial |
| **Endurance:** | 2 | 4 |
| **Initiative:** | — | 1 |
| **Attaques:** | 1 | 2 |
| **Or (chacun):** | 15 | 450 |
| **Armure:** | — | — |
| **Dommage:** | 1 | 2D6 |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ARAIGNEE GEANTE | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| ARAIGNEE GIGANTESQUE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales (Araignée géante):** Toile (1D3)

**Règles Spéciales (Mère des araignées):** Toile (1D6)

## · GORGONE ·

La gorgone est une vision horrible, il s'agit d'une créature femelle dont la chevelure est faite de serpents. Ses dents fines et acérées laissent parfois échapper un sifflement ophidien. Comme la cockatrice, elle a le pouvoir de transformer ses ennemis en pierre. Les gorgones tiennent parfois des armes dans leurs mains mal formées et s'habillent avec des défroques de cadavres.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 35 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | 1100 |
| **Combat:** | 2 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | 2+ | **Dommage:** | 2D6 |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 3 | | |
| **Initiative:** | 5 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règle Spéciale:** Peur 9, Pétrification

## · GRAND TAURUS ·

Le grand Taurus est le plus redoutable de tous les serviteurs Nains du Chaos. C'est un gigantesque taureau ailé crachant des flammes. Ses sabots font des étincelles lorsqu'ils frappent le sol et la bête est environnée de flammes et de fumée.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 50 | **Attaques:** | 4 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 2250 |
| **Combat:** | 6 | **Armure:** | 3 |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 4D6 |
| **Force:** | 6 | | |
| **Endurance:** | 6 (9) | | |
| **Initiative:** | 7 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales:** Souffle Enflammé ; Vol ; Terreur 10.

## · GRIFFONS ·

Les griffons possèdent une tête farouche, au bec crochu. Leurs membres antérieurs sont couverts de plumes et terminés par des serres écailleuses et tranchantes. Leurs ailes sont immenses et couvertes de plumes et leur queue est semblable à celle des grands félins. Certains griffons ont un pelage doré comme celui des lions des montagnes, d'autres sont zébrés, mouchetés ou d'un noir de jais.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 52 | **Attaques:** | 4 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 1500 |
| **Combat:** | 5 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 4D6 |
| **Force:** | 6 | | |
| **Endurance:** | 5 | | |
| **Initiative:** | 7 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règle Spéciale:** Vol ; Terreur 10.

## · HIPPOGRIFFES ·

L'hippogriffe est un animal extrêmement féroce. Sa tête est couverte de plumes comme celles des oiseaux de proie et il peut déchirer les ennemis de son redoutable bec.

La partie antérieure du corps est celle d'un félin, couverte de fourrure et possédant de terribles griffes. La partie postérieure, semblable à celle d'un cheval est munie de sabots et d'une queue en panache.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 55 | **Attaques:** | 3 |
| **Mouvement:** | 8 | **Or (chacun):** | 1450 |
| **Combat:** | 5 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 3D6/4D6 (5+) |
| **Force:** | 6 | | |
| **Endurance:** | 5 | | |
| **Initiative:** | 6 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règle Spéciale:** Vol ; Terreur 10.

## · HYDRE ·

L'hydre est un monstre reptilien dont la peau est écailleuse et qui possède de nombreuses têtes serpentines. Ces dernières crachent des flammes mais peuvent également attaquer en mordant l'ennemi ou le broyant dans leurs anneaux. Le corps est trapu, puissamment musclé et couvert d'écailles aussi dures que l'acier.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 70 | **Attaques:** | 5 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 2250 |
| **Combat:** | 3 | **Armure:** | 3 |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 4D6 |
| **Force:** | 5 | | |
| **Endurance:** | 6 (9) | | |
| **Initiative:** | 3 | | |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales**
Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais Bloqué, Terreur 11.



## · LAMMASU ·

On pense que le Lammasu est une mutation particulière du grand Taurus. C'est une créature ailée avec un corps de taureau et une tête monstrueuse. Il n'expire pas de l'air mais son souffle empoisonné est connu sous le nom de souffle sorcier.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 50 | **Attaques:** | 3 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 2000 |
| **Combat:** | 6 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 4D6 |
| **Force:** | 6 | | |
| **Endurance:** | 7 | | |
| **Initiative:** | 6 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

### Règles Spéciales
Vol ; Résistance Magique 4+ ; Souffle Sorcier ; Terreur 10.



### Souffle Sorcier

Le Lammasu expire des tourbillons d'énergie qui lui fournissent une protection contre les attaques magiques. Toutes les attaques faites avec une arme magique contre le Lammasu subissent un modificateur de –2 pour toucher.

## · MANTICORE ·

La manticore est une créature ressemblant à un monstrueux lion doté d'ailes et d'une queue hérissée de pointes. C'est un combattant d'une farouche détermination, qui attaque avec une fureur dévastatrice grâce à ses griffes longues et acérées.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 50 | **Attaques:** | 3 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 2000 |
| **Combat:** | 6 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 4D6 |
| **Force:** | 7 | | |
| **Endurance:** | 7 | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

### Règles Spéciales
Vol, Dard de Manticore (Embuscade Magie A), Terreur 11.

### Dard de Manticore

Durant la phase des monstres, en plus de ses attaques normales et après s'être déplacée, la manticore peut faire une attaque spéciale empoisonnée grâce à son dard. Chaque guerrier situé dans une case adjacente à la manticore est touché et subit 3D6 blessures, modifiées par l'armure et l'Endurance. Cette attaque étant empoisonnée, les règles de l'aptitude Poison s'appliquent.

## · MINOTAURES ·

Les minotaures sont d'énormes créatures possédant un torse d'humain puissamment musclé surmonté d'une tête de taureau sauvage. Leur tête est large, tassée et repoussante à cause de leurs yeux injectés de sang et de leurs crocs menaçants.

| | Minotaure | Champion | Héros |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 15 | 34 | 48 |
| **Mouvement:** | 6 | 6 | 6 |
| **Combat:** | 4 | 5 | 6 |
| **Tir:** | 4+ | 3+ | 2+ |
| **Force:** | 4 | 5 | 5 |
| **Endurance:** | 4 | 4 | 5 |
| **Initiative:** | 3 | 4 | 5 |
| **Attaques:** | 2 | 3 | 4 |
| **Or (chacun):** | 440 | 1100 | 2400 |
| **Armure:** | — | 1 | 2 |
| **Dommage:** | 2D6 | 3D6 | 3D6/4D6(5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MINOTAURE | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| HEROS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Minotaure):** Peur 5.

**Règles Spéciales (Champion Minotaure)**
Peur 6, Arme magique.

**Règles Spéciales (Héros Minotaure )**
Peur 9, 2 Objets magiques, Arme magique.

## · OGRES ·

Un ogre fait deux fois la taille d'un homme et est puissamment musclé. Il a des crocs proéminents et un front épais. Une fois qu'un ogre a décidé d'agir, il est quasiment impossible à arrêter.



| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 13 |
| **Mouvement:** | 6 |
| **Combat:** | 3 |
| **Tir:** | 5+ |
| **Force:** | 4 |
| **Endurance:** | 5 |
| **Initiative:** | 3 |
| **Attaques:** | 2 |
| **Or (chacun):** | 400 |
| **Armure:** | — |
| **Dommage:** | 1D6/2D6 (5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règle Spéciale:** Peur 5.

## · RATS OGRES ·

Les rats ogres sont les plus redoutées de toutes les créations du clan Moulder. Leur petit cerveau est entièrement voué au carnage. Un rat ogre est une véritable machine à tuer, puissamment musclé mais aussi rapide et féroce qu'un skaven.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 20 | **Attaques:** | 2 |
| **Mouvement:** | 6 | **Or (chacun):** | 500 |
| **Combat:** | 4 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 2D6 |
| **Force:** | 5 | | |
| **Endurance:** | 5 | | |
| **Initiative:** | 5 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |

**Règle Spéciale:** Peur 5.

## · TROLLS ·

Les trolls sont des créatures énormes et hideuses avec de grandes jambes dégingandées et une peau froide et humide. Réputés pour leur force et leur férocité imbécile, ils sont capables de mettre un homme en pièces à mains nues.

Les trolls peuvent régénérer leurs blessures et sont donc presque impossibles à tuer. En plus de cela, ils possèdent la capacité de vomir un liquide acide sur leurs victimes, faisant fondre du même coup les armures et la chair.



### TROLLS DE PIERRE

Une des plus dangereuses races de trolls est le troll de pierre, dont la peau est aussi dure que du roc et qui possède la particularité d'absorber l'énergie magique des environs.

| | Troll | Troll de Pierre |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 30 | 25 |
| **Mouvement:** | 6 | 6 |
| **Combat:** | 3 | 3 |
| **Tir:** | 6+ | 6+ |
| **Force:** | 5 | 5 |
| **Endurance:** | 4 | 4 |
| **Initiative:** | 1 | 1 |
| **Attaques:** | 3 | 3 |
| **Or (chacun):** | 650 | 650 |
| **Armure:** | — | — |
| **Dommage:** | 2D6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TROLL | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| TROLL DE PIERRE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

### Règles Spéciales (Troll)
Peur 6, Régénération 2, Vomi.

### Règles Spéciales (Troll de pierre)
Peur 6, Drain Magique, Régénération 2.

## · CHIENS DE COMBAT ·

Les guerriers du Chaos et les elfes noirs peuvent mener des meutes de chiens de combat, plutôt que des chiens du Chaos.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 6 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 5 | **Or (chacun):** | 130 |
| **Combat:** | 4 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 1D6 |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 3 | | |
| **Initiative:** | 6 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

**Règles Spéciales:** Embuscade 5+, Attaque groupée.

## · WYVERN ·

Les wyverns ressemblent à des dragons bien que moins grandes et sans pattes avant. Elles possèdent une peau écailleuse et des plaques de corne qui les couvrent de la tête aux pieds.

Les wyverns possèdent un long cou sinueux, qui leur permet de mouvoir leur tête avec une rapidité incroyable. Leur gueule est garnie de crocs acérés et est toujours ouverte pour pousser des hurlements terrifiants. Leur queue est hérissée de pointes et terminée par un dard

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 46 |
| **Mouvement:** | 6 |
| **Combat:** | 5 |
| **Tir:** | — |
| **Force:** | 5 |
| **Endurance:** | 6 (9) |
| **Initiative:** | 4 |
| **Attaques:** | 3 |
| **Or (chacun):** | 1800 |
| **Armure:** | 3 |
| **Dommage:** | 3D6/4D6 (5+) |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

### Règles Spéciales
Capture, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10.

### Capture

Au début de chaque tour, tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué par la wyvern. Elle étire alors son long cou pour tenter d'emprisonner sa victime et l'amener à elle.

La wyvern fait un jet pour toucher normal. S'il est réussi, il ne provoque aucun dommage mais le guerrier est saisi. La figurine est immédiatement attirée vers une case adjacente à celle de la wyvern, en déplaçant les autres figurines si nécessaire. Toutes les attaques de la wyvern sont alors portées normalement contre le guerrier capturé. Si 2 ou plus de ces attaques atteignent leur cible le guerrier est touché par le dard.

Notez que le guerrier ne peut tenter d'esquiver que la saisie initiale, pas les autres attaques.

# •ORQUES & GOBELINS•

***C'est la race orque qui la première chassa les nains de leurs antiques demeures pour transformer ces cités autrefois fières en cloaques. Les orques, les gobelins et leurs petits cousins les snotlings sont tous, pour employer terme humain, des peaux-vertes. Ce sont de féroces pillards et des guerriers infatigables dont les attaques constantes menacent de submerger le Vieux Monde. Tous les orques viennent au monde pour combattre et c'est ce qui les rend si dangereux. C'est cet amour démesuré du combat qui est aussi leur plus grande faiblesse car ils ne peuvent pas s'empêcher de se battre entre eux. Les gobelins sont un peu plus malins que les orques mais tout aussi belliqueux. Ils privilégient juste la ruse à la force brute et comptent beaucoup sur leurs cousins les orques lorsque le moment de cogner est arrivé.***

## · GOBELINS ·

Comme leurs grands cousins les orques, les gobelins sont de taille variable bien qu'ils restent plus petits que les orques et les humains. Ils ont des doigts agiles et rapides, de petits yeux perçants et des dents minuscules mais pointues. Comparés aux orques, les gobelins ont l'air chétif avec leurs bras malingres. Leur voix est plus perchée que celle des orques et ils sont extrêmement bavards, tandis que les orques sont plutôt enclins à parler lentement ou à se taire (considérant généralement qu'un regard mauvais est souvent un moyen de communiquer suffisamment éloquent).

| | Gobelin | Chef Gobelin | Grand Chef | Rétiaire Gobelin |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 2 | 6 | 12 | 2 |
| **Mouvement:** | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Combat:** | 2 | 3 | 4 | 2 |
| **Tir:** | 5+ | 3+ | 2+ | 5+ |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 | 3 |
| **Endurance:** | 3 | 3 (5) | 4 (6) | 3 |
| **Initiative:** | 2 | 3 | 4 | 2 |
| **Attaques:** | 1 | 2 | 3 | 1 |
| **Or (chacun):** | 20 | 150 | 330 | 35 |
| **Armure:** | — | 2 | 2 | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 | 1D6 | Spécial |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GOBELINS | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| CHEF GOBELIN | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| GRAND CHEF | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| RETIAIRE | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

### Règles Spéciales (Gobelins)
Equipé de [1 à 3] Arcs (F 1) ou [4 à 6] Lances (Combat en rangs).

### Règles Spéciales (Chef Gobelin)
Arme Magique.

### Règles Spéciales (Grand Chef Gobelin)
Arme Magique, Résistance Magique 5+ (Anneau).

### Règles Spéciales (Rétiaires).
Equipé de Filets.

### Filet

Faites un jet pour toucher normal. N'importe quel guerrier atteint par le filet est rapidement empêtré. Une fois le guerrier immobilisé, en cas de réussite du jet pour toucher, lancez 1D6 par rétiaire qui allait attaquer le guerrier mais qui ne l'a pas encore fait. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier est à nouveau pris par le filet du gobelin. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 le gobelin agresse le guerrier avec un gourdin, infligeant (1D6 + F) blessures en cas de succès. Une fois pris dans le filet, un guerrier ne peut faire aucune attaque, y compris magique.

Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque guerrier immobilisé, ajoutez sa Force au résultat et déduisez le nombre de filets qui l'emprisonnent. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, il se libère de tous les filets et peut combattre normalement.

## · GOBELINS FANATIQUES ·

Les gobelins de la nuit cultivent, dans leurs cavernes froides et humides, de nombreuses variétés de champignons toxiques. Une des variétés, connue sous le nom de Bonnet de Fou est particulièrement prisée pour ses propriétés hallucinogènes. Au cours des combats, les fanatiques gobelins en avalent de pleines poignées afin de devenir des machines de destruction tourbillonnantes. Les fanatiques deviennent alors imperméables à la douleur, puissant et presque totalement inconscients des réalités du monde extérieur.

| | Gobelin Fanatique |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 2 |
| **Mouvement:** | 4 |
| **Combat:** | 2 |
| **Tir:** | 5+ |
| **Force:** | 3 |
| **Endurance:** | 3 |
| **Initiative:** | 2 |
| **Attaques:** | 1 |
| **Or (chacun):** | 300 |
| **Armure:** | — |
| **Dommage:** | Spécial |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

### Fanatique Gobelin de la Nuit
Equipé d'un Boulet, Jamais Bloqué

### Boulet

Cette arme tourbillonnante au-dessus de la tête des fanatiques gobelins est un danger pour tous les guerriers qui se tiennent aux alentours et même malheureusement, pour le gobelin lui-même. Un fanatique gobelin tente toujours de se rapprocher d'autant de guerriers que

possible. A la fin de chaque phase des monstres, tous les guerriers situés dans des cases adjacentes au fanatique gobelin subissent 1D6+3 blessures, sans modificateur pour l'armure. Toutefois, si un résultat est un 1 naturel, le fanatique s'étrangle tout seul avec son propre boulet.

## · GOBELIN CHASSEUR DE SQUIG ·

Les gobelins qui vivent sous les Montagnes du Bord du Monde traquent les squigs sauvages qui vivent dans ces cavernes. Lorsqu'ils sont dressés, les squigs sont utilisés pour monter la garde ou en troupeau pour la guerre.



| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 2 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | 25 |
| **Combat:** | 2 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | 5+ | **Dommage:** | 1D6 |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 3 | | |
| **Initiative:** | 2 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règles Spéciales:** Troupeau de Squig.

### Troupeau de Squig

Etant des créatures plutôt sauvages, il faut deux chasseurs par squigs pour pouvoir le contrôler en le poussant avec une longue fourche appelée Aiguillon à Squig.

Lorsque vous placez les chasseurs et les squigs sur le plateau, placez d'abord un squig puis deux chasseurs et recommencez autant de fois que nécessaire.

Chaque chasseur de l'équipe est un gobelin normal, mais ils doivent se déplacer par paire et rester dans des cases adjacentes les unes aux autres. Pour contrôler leur animal, les deux membres de l'équipe doivent se trouver sur la même section de donjon que le squig. Aussi longtemps qu'il y a deux chasseurs par squig, ces derniers ne s'endorment pas et n'attaquent les autres squigs, sauf en cas de 6 naturel (voir la rubrique sur les squigs). Si les chasseurs de squig ne sont pas assez nombreux, ceux-ci redeviennent sauvage.

Si les deux chasseurs de squig sont présents et qu'ils attaquent un guerrier avec leur aiguillon, ils infligent 1D6 blessures supplémentaires en plus de leur jet de dommage normal.

## · GOBELINS CHAMAN ·

Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que les chamans orques, les chamans gobelins pratiquent une forme de magie orque rudimentaire, inspirée de la puissance de la Waaagh !, générée par les gobelins des alentours

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 3 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | 280 |
| **Combat:** | 2 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | 5+ | **Dommage:** | 1D6 |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 4 | | |
| **Initiative:** | 3 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règles Spéciales**
Magie Gobeline 1, Résistance Magique 5+ (Anneau).

### MAGIE GOBELINE

Au début de chaque phase des monstres, un chaman gobelin peut jeter un des sorts suivants. Lancez 1D6 et consultez le tableau suivant pour déterminer lequel.

2-4 **Echec.** Le chaman ne réussit pas à jeter son sort.

5 **On Y Va !** Le chaman baigne ses alliés de pouvoir. Tous les orques et gobelins du plateau reçoivent un bonus de +1 en Attaques et de +1 en Endurance.

6 **Waaagh !** Lancez 2D6 pour chaque guerrier jeteur de sort sur le plateau. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau du guerrier, celui-ci est envoyé au tapis pendant 1 tour, temps durant lequel il ne peut rien faire.

7 **Kass' Têt'.** Un éclair jaillit de la tête du chaman, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est la victime. Lancez 2D6, si le résultat est supérieur ou égal au niveau de la cible, le guerrier est touché, lancez un autre D6 :

- 1 Sa tête explose et il est tué instantanément.
- 2-5 Le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.
- 6 Le guerrier subit 1D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure.

8 **Main de Gork.** Ce sort déplace le chaman ainsi que les monstres alliés qui utilisent des armes de jet, à qui il permet de quitter les corps à corps. Déplacez les monstres pour qu'ils ne se trouvent plus dans des cases adjacentes à celles des guerriers, en déplaçant les autres figurines si besoin est. Si le chaman n'est pas en corps à corps refaites le jet de dé.

9 **Poing de Gork.** Les bras du chaman se mettent à luire d'une énergie surnaturelle. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier subit alors 1 D6 touches avec la Force du chaman +4.

10 **Krunch !** Un des guerriers est écrasé parle terrible pied de Gork. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Cette dernière subit 1D6 +10 blessures.

11 **Au s'cours Mork !** Lancez 1D6 par guerrier jeteur de sorts. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 tous les points de pouvoirs du guerrier concerné sont perdus. Ce sort n'affecte pas ses pions de pouvoir.

12 **Coup d'Boule.** Le chaman donne un coup de boule mental à un guerrier jeteur de sorts. S'il y en a plus d'un, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Lancez (1D6 + niveau du donjon) pour le chaman et (1D6 + niveau du guerrier) pour la cible. Si le chaman l'emporte ou qu'il obtient un nul, additionnez les deux dés, la cible subit l'équivalent du résultat en blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure et elle ne peut pas jeter de sorts au tour suivant. Si le guerrier gagne, le sort n'a aucun effet.

## · HOBGOBELINS ·

Les hobgobelins sont de proches parents des autres peaux vertes, à la fois plus grand que les gobelins et moins costaud que les orques. Ils sont lâches et fourbes, préférant écraser leurs adversaires sous nains du chaos.

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 4 |
| **Mouvement:** | 4 |
| **Combat:** | 3 |
| **Tir:** | 4+ |
| **Force:** | 3 |
| **Endurance:** | 3 (4) |
| **Initiative:** | 2 |
| **Attaques:** | 1 |
| **Or (chacun):** | 50 |
| **Armure:** | 1 |
| **Dommage:** | 1D6 |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales:** Embuscade Magie A, Fuite.

## · ORQUES ·

Les orques varient plus en taille que les humains, certains sont de taille humaine mais la plupart sont largement plus grand. Ils sont plus trapus que les humains car ils possèdent de volumineuses cages thoraciques, de larges épaules et des bras musclés. Les orques ont de grosses têtes munies d'énormes crocs mais avec des fronts ridiculement petits derrière lesquels se cache un crâne sacrement épais mais peu d'intelligence.

| | Orque | Chef Orque | Grand Chef | Seigneur de Guerre |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 3 | 18 | 25 | 33 |
| **Mouvement:** | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Combat:** | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **Tir:** | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 4 | 4 (6) | 5 (8) | 5 (8) |
| **Initiative:** | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Attaques:** | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Or (chacun):** | 55 | 330 | 720 | 1100 |
| **Armure:** | — | 2 | 3 | 3 |
| **Dommage:** | 1D6 | 2D6 | 2D6 | 2D6/3D6 (5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ORQUES | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| CHEF ORQUE | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| GRAND CHEF | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR DE GUERRE | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Orque)**
Equipés de [1 à 3] Arcs ou [4 à 6] Epées.

**Règles Spéciales (Chef Orque)** Arme Magique.

**Règles Spéciales (Grand Chef Orque)**
Impassibilité 6+, Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Seigneur de Guerre Orque)**
Impassibilité 5+ , Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.

## · ORQUES NOIRS ·

Les orques noirs sont les plus forts et les plus gros des orques. Ce sont des guerriers puissants et disciplinés qui considèrent les autres orques et les gobelins comme des mauviettes.

| | Orque Noir | Champion | Chef | Grand Chef |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 7 | 10 | 20 | 23 |
| **Mouvement:** | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Combat:** | 4 | 4 | 5 | 6 |
| **Tir:** | 4+ | 4+ | 3+ | 2+ |
| **Force:** | 4 | 4 | 5 | 5 |
| **Endurance:** | 4 (5) | 4 (6) | 4 (6) | 5 (8) |
| **Initiative:** | 2 | 2 | 3 | 4 |
| **Attaques:** | 1 | 2 | 2 | 3 |
| **Or (chacun):** | 90 | 140 | 420 | 910 |
| **Armure:** | 1 | 2 | 2 | 3 |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6/2D6 (5+) | 2D6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ORQUES NOIR | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHEF | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| GRAND CHEF | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |



**Règles Spéciales (Orque Noir):** aucune

**Règles Spéciales (Champion Orque Noir)**
Equipés de [1 à 3] Arcs ou [4 à 6] Epées.

**Règles Spéciales (Chef Orque Noir)**
Arme Magique.

**Règles Spéciales ( Grand Chef Orque Noir)**
Armure Magique, Arme Magique.

## · ORQUES SAUVAGES ·

Il y a de nombreuses tribus orques qui sans cesse se brisent et se reforment sous la conduite de seigneurs de guerre ambitieux. Les orques sauvages ont un style de vie plus primitif que les autres orques. Ils s'habillent avec des peaux et des fourrures, ils se couvrent également le corps de tatouages. Comme ils sont plus proches de la nature, les orques sauvages font généralement de bons chamans.

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 5 |
| **Mouvement:** | 4 |
| **Combat:** | 3 |
| **Tir:** | 4+ |
| **Force:** | 3 |
| **Endurance:** | 4* |
| **Initiative:** | 2 |
| **Attaques:** | 1 |
| **Or (chacun):** | 65 |
| **Armure:** | 1 |
| **Dommage:** | 1D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales**
Equipés d'Arcs (F 4), Tatouages 6+.

## · CHAMAN ORQUES ·

Les chamanes orques sont plus puissants que leurs cousins gobelins, ils absorbent l'énergie psychique produite par les peaux vertes des alentours pour créer la magie Waaagh ! Et la déversent sur leurs ennemis.

| | Chaman Orque | Champion Chamane | Grand Chef | Chaman Orque Sauvage |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 16 | 20 | 42 | 16 |
| **Mouvement:** | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Combat:** | 3 | 3 | 3 | 3 |
| **Tir:** | 4+ | 4+ | 5+ | 4+ |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 | 3 |
| **Endurance:** | 5 | 5 (7) | 5 (7) | 5* |
| **Initiative:** | 2 | 3 | 5 | 3 |
| **Attaques:** | 1 | 1 | 3 | 1 |
| **Or (chacun):** | 590 | 1180 | 2870 | 590 |
| **Armure:** | — | 2 | 2 | * Spécial |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6/2D6 (5+) | 2D6/3D6 (5+) | 1D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ORQUES | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| CHEF ORQUE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| GRAND CHEF | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| SEIGNEUR DE GUERRE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales (Chamane Orque)**
Magie Orque 1, Résistance Magique 6+ ; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Champion Chamane Orque)**
Magie Orque 3, Résistance Magique 5+ ; Arme Magique.

**Règles Spéciales (Seigneur Chamane Orque)**
Magie Orque 3, Dissipation Magique 5+, Résistance Magique 4+, Objet Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Chamane Orque Sauvage)**
Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique, Tatouages 5+.



*Orque sauvage*

### MAGIE ORQUE

Un chaman orque peut lancer des sorts au début de chaque phase des monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant pour les résultats :

2 **Echec.** Le chaman ne réussit pas à jeter son sort.

3 **On Y Va !** Le chaman baigne ses alliés de pouvoir. Tous les orques et gobelins du plateau reçoivent un bonus de +1 en Attaques et de +1 en Endurance.

4 **Waaagh !** Lancez 2D6 pour chaque guerrier jeteur de sort sur le plateau. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau du guerrier, celui-ci est envoyé au tapis pendant 1 tour, temps durant lequel il ne peut rien faire.

5 **Kass' Têt'.** Un éclair jaillit de la tête du chaman, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est la victime. Lancez 2D6, si le résultat est supérieur ou égal au niveau de la cible, le guerrier est touché, lancez un autre D6 :

- 1 Sa tête explose et il est tué instantanément.
- 2-5 Le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.
- 6 Le guerrier subit 1 D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure.

6 **Main de Gork.** Ce sort déplace le chaman ainsi que les monstres alliés qui utilisent des armes de jet, à qui il permet de quitter les corps à corps. Déplacez les monstres pour qu'ils ne se trouvent plus dans des cases adjacentes à celles des guerriers, en déplaçant les autres figurines si besoin est. Si le chaman n'est pas en corps à corps refaites le jet de dé.

7 **Poing de Gork.** Les bras du chaman se mettent à luire d'une énergie surnaturelle. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier subit alors 1D6 touches avec la Force du chaman + 4.

8 **Krunch !** Un des guerriers est écrasé parle terrible pied de Gork. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Cette dernière subit 1D6 +10 blessures.

9 **Au s'cours Mork !** Lancez 1D6 par guerrier jeteur de sorts. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 tous les points de pouvoirs du guerrier concerné sont perdus. Ce sort n'affecte pas ses pions de pouvoir.

10-12 **Coup d'Boule.** Le chaman donne un coup de boule mental à un guerrier jeteur de sorts. S'il y en a plus d'un, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Lancez (1D6 + niveau du donjon) pour le chaman et (1D6 + niveau du guerrier) pour la cible. Si le chaman l'emporte ou qu'il obtient un nul, additionnez les deux dés, la cible subit l'équivalent du résultat en blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure et elle ne peut pas jeter de sorts au tour suivant. Si le guerrier gagne, le sort n'a aucun effet.

## · SNOTLING ·

Les snotlings sont les plus petits des peaux vertes. Ils ne sont pas très intelligents et se comportent plutôt comme de jeunes chiots. Ils peuvent ramasser et porter des choses pour les orques et les gobelins ou effectuer d'autres petites tâches mais ils sont de peu d'utilité dés qu'il s'agit de vrai travail.

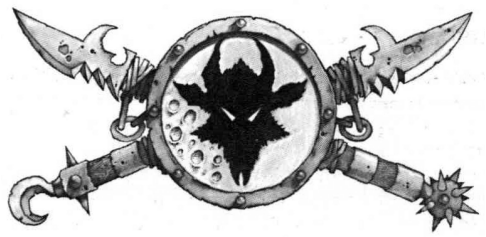
| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 1 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | 10 |
| **Combat:** | 1 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | Spécial |
| **Force:** | 1 | | |
| **Endurance:** | 1 | | |
| **Initiative:** | 1 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règle Spéciale:** Embuscade-Magie A, Attaques Groupées.

# • SKAVENS •

***Dans un lointain passé, des rats infestant une ville en ruines se nourrirent d'une puissante source de pouvoir magique. Cette substance était la malepierre, des fragments de sorcellerie brute solidifiée. Sous son influence, la vermine muta, grandit en taille et en intelligence pour devenir l'infâme engeance du Chaos connue sous le nom de Skavens.***



La malepierre est vitale pour les skavens, ils en dépendent pour maintenir leur civilisation et est nécessaire à leurs rituels pour l'adoration de leur dieu maléfique, le Rat Cornu.

La majorité de leur arsenal, depuis les redoutables et mortels lance-feu, jusqu'aux fumées létales des encensoirs à peste utilisent la malepierre comme source d'énergie.

Les quatre principaux clans skavens sont les clans Moulder, Eshin, Skryre et Pestilens. Ces quatre clans majeurs commandent les skavens et dirigent l'empire souterrain appelé le Cloaque, ils exercent en outre une domination totale sur la masse grouillante des clans guerriers mineurs.

## · GUERRIERS DES CLANS ·

Individuellement les guerriers skavens sont féroces mais couards, ne se sentant rassurés qu'en très grand nombre. Le guerrier le plus puissant emmène ses congénères au combat et un champion skaven n'hésitera pas une seconde avant de poignarder son chef dans le but de prendre sa place.

| | Guerrier des Clans | Champion Skaven | Chef de clan Skaven |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 3 | 11 | 20 |
| **Mouvement:** | 5 | 5 | 5 |
| **Combat:** | 3 | 4 | 5 |
| **Tir:** | 4+ | 3+ | 2+ |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 3 | 3 (5) | 4 (6) |
| **Initiative:** | 4 | 5 | 6 |
| **Attaques:** | 1 | 2 | 3 |
| **Or (chacun):** | 40 | 270 | 590 |
| **Armure:** | — | 2 | 2 |
| **Dommage:** | 1D6 | 2d6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GUERRIER DES CLANS | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| CHAMPION | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHEF DE CLAN | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Guerrier des Clans):** Aucune

**Règles Spéciales (Champion Skaven)**
Arme Magique, Jamais Bloqué.

**Règles Spéciales (Chef de Clan Skaven)**
Esquive 5+, Jamais Bloqué, Epée Suintante.

## · ASSASSINS SKAVENS ·

Tous ceux qui ont eu affaire avec les assassins vêtus de noir du clan Eshin les craignent et non sans raisons. Ils sont entraînés depuis leur naissance pour devenir des tueurs rapides, furtifs et implacables. Ce sont des experts du garrot, du poison, des shurikens et autres armes exotiques. Depuis le coureur nocturne jusqu'au maître assassin, tous sont craints et respectés.

| | Coureur d'Egout | Assassin Skaven | Maître Assassin |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 5 | 7 | 32 |
| **Mouvement:** | 6 | 6 | 6 |
| **Combat:** | 4 | 5 | 8 |
| **Tir:** | 3+ | 3+ | 1+ |
| **Force:** | 4 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 3 | 3 | 4 |
| **Initiative:** | 5 | 5 | 10 |
| **Attaques:** | 1 | 2 | 5 |
| **Or (chacun):** | 120 | 300 | 2300 |
| **Armure:** | — | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 | 4D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COUREURS D'EGOUT | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| ASSASSIN SKAVEN | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| MAITRE ASSASSIN | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales Coureur d'Egout):** Embuscade 4+.

**Règles Spéciales (Assassin Skaven)**
Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epée Suintante.

**Règles Spéciales (Maître Assassin Skaven)**
Embuscade Magie A, Assassinat 4+, Résistance Magique 5+, Esquive 4+ , Arme Magique, Epée Suintante.



## · LANCE-FEU SKAVEN ·

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 3 |
| **Mouvement:** | 4 |
| **Combat:** | 3 |
| **Tir:** | 5+ |
| **Force:** | 3 |
| **Endurance:** | 3 (4) |
| **Initiative:** | 4 |
| **Attaques:** | 1 |
| **Or (chacun):** | 700 |
| **Armure:** | 1 |
| **Dommage:** | Spécial |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales**
Equipés de Lance-Feu, (Armes de jets.)

### Lance-Feu Skaven

Les équipes de lance-feu sont placées comme des troupes équipées d'armes de jet. Le lance-feu qu'elles transportent se compose d'un réservoir de malepierre chauffée à blanc, connecté à un mécanisme qui permet de propulser les flammes sur une grande surface. Chaque lance-feu nécessite une équipe de deux skavens pour le manœuvrer. Si un skaven est tué, l'autre ne peut pas utiliser le lance-feu seul mais il peut continuer à attaquer au corps à corps.



Au début de la phase des monstres, tirez un pion pour déterminer quel guerrier est pris pour cible. Si plus d'une équipe est engagée en combat, distribuez les touches en fonction de la règle du Un Contre Un.

Chaque fois qu'un lance-feu tire, les flammes forment un couloir de flammes d'une case qui traverse la pièce en droite ligne vers la cible, atteignant tout ce qui se trouve sur le chemin.

Si une figurine est touchée par un lance-feu, elle subit 3D6 blessures. Si dans le résultat vous obtenez deux ou trois 1 naturels, le lance-feu connaît un incident de tir, reportez-vous au tableau suivant :

2 **Baoum !** le lance-feu explose infligeant 4D6 blessures à chacune des figurines de la section. Lancez 1D6 pour chaque lance-feu supplémentaire dans la pièce. Sur un résultat de 1,2 ou 3 il explose également et ainsi de suite.

3 **Vrouff !** Il se produit un retour de flammes, provoquant 3D6 blessures aux membres de l'équipage.

De plus, lancez 1D6 par objet magique que transporte la victime. Sur un résultat de 1, l'objet est détruit et inutilisable jusqu'à la fin du donjon. Au début du second donjon, l'objet peut-être utilisé à nouveau normalement.

## · JEZZAILS SKAVENS ·

Les jezzails du clan Skyre sont de puissantes armes à longue portée qui tirent des charges de malepierre capables de traverser les armures les plus solides.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 6 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 5 | **Or (chacun):** | 300 |
| **Combat:** | 3 | **Armure:** | 1 |
| **Tir:** | 4+ | **Dommage:** | 1D6 |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 3 (4) | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales**
Equipés de jezzails, F 5, Ignore 3 Points d'Armure).

### Jezzail Skaven

Les jezzails skavens sont des armes de jet et les skavens peuvent donc les porter comme telles. Le jezzail possède une force de 5 ce qui lui permet d'ignorer jusqu'à 3 points d'armure chez l'adversaire au moment où les dommages sont déterminés.

## · VERMINARQUE ·

Un Verminarque est une des formes démoniaques du Rat Cornu en personne, une incarnation du dieu des skavens. Il possède une Vouge maléfique et détient de grands pouvoirs, ce qui en fait un ennemi que seuls les plus puissants guerriers peuvent affronter.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 75 | **Attaques:** | 8 |
| **Mouvement:** | 8 | **Or (chacun):** | 6000 |
| **Combat:** | 8 | **Armure:** | 6 |
| **Tir:** | Auto | **Dommage:** | 6D6 |
| **Force:** | 8 | | |
| **Endurance:** | 7 (13) | | |
| **Initiative:** | 10 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales**
Embuscade Magie A, Equipé d'une Vouge Maléfique, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon Majeur 14, Insensibilité 6, Grand Monstre, Magie Skaven 4*, Dissipation Magique 4+ , Résistance Magique 4+, Téléportation.

* Notez que le tableau de magie skaven n'allant que de 1 à 6, le Verminarque n'obtient pas le bonus de +1 pour le fait d'être un démon majeur.

### Vouge Maléfique

Un guerrier touché par la vouge maléfique subit 2 blessures supplémentaires, sans modificateur d'endurance ou d'armure.

### Téléportation

Ce pouvoir permet au Verminarque de disparaître puis, après s'être transporté dans le Warp, de se rematérialiser prés de sa victime. Lorsqu'il se déplace de cette façon, il ne peut pas être bloqué et il peut traverser les obstacles comme s'il n'était pas là.

Si le Verminarque réussit à tuer l'un des guerriers et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

## · VERMINE DE CHOC ·

Les plus grands, les plus forts et les plus féroces des guerriers skavens sont organisés en unités d'élite, connues sous le nom de vermines de choc. Ces guerriers sont très craints parmi les guerriers des clans et généralement les meilleurs d'entre eux deviennent des chefs pour les guerriers inférieurs.

| | Vermine de Choc | Champion | Seigneur de Guerre |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 5 | 10 | 30 |
| **Mouvement:** | 5 | 5 | 5 |
| **Combat:** | 4 | 4 | 6 |
| **Tir:** | 4+ | 4+ | 1+ |
| **Force:** | 4 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 3 (4) | 3 (4) | 4 (7) |
| **Initiative:** | 5 | 5 | 7 |
| **Attaques:** | 1 | 1 | 4 |
| **Or (chacun):** | 95 | 110 | 900 |
| **Armure:** | 1 | 1 | 3 |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VERMINE DE CHOC | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| CHAMPION VERMINE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| SEIGNEUR DE GUERRE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |



**Règles Spéciales (Vermine de Choc):** —

**Spéciales (Champion Vermine de Choc)**
Armé d'une Hallebarde (combat en rang).

**Règles Spéciales (Seigneur de Guerre Skaven)**
Esquive 5+, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.

## · ENCENSEUR A PESTE ·

Les membres les plus fanatiques du clan Pestilens reçoivent le singulier honneur de porter des encensoirs à peste. A l'intérieur de la boule de l'encensoir qu'ils font tourner au-dessus de leurs têtes, brûle de la malepierre qui émet des vapeurs toxiques atroces. La chair exposée à ses terribles vapeurs se recouvre rapidement de bubons et de plaies purulentes.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 4 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 5 | **Or (chacun):** | 150 |
| **Combat:** | 4 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | Spécial |
| **Force:** | 4 | | |
| **Endurance:** | 4 | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

**Règles Spéciales:** Armés d'Encensoir à Peste.

### Encensoir à Peste

Un encensoir à peste est une lourde boule liée à une chaîne elle- même fixée à une barre de fer. Faites un jet pour toucher normal contre la cible pour déterminer si elle est touchée. Si la cible est touchée, l'encensoir provoque 1D6+F blessures comme d'habitude mais la victime doit en plus lancer 1D6 plus son endurance. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, elle n'est pas affectée par les vapeurs qui entourent l'encensoir. Si le résultat est inférieur à 7, la victime subit 1D3 blessures sans tenir compte de l'endurance et l'armure.

## · MOINES DE LA PESTE ·

Les moines de la peste du clan Pestilens forment un ordre religieux totalement dévoué à la propagation des épidémies, pour la plus grande gloire du Rat Cornu. Ils sont initiés aux arcanes de la maladie qu'ils répandent grâce à leurs agents dispersés dans tout le Vieux Monde. Les résultats de leurs ignobles expériences sont regroupés dans un volume maléfique, connu sous le nom de Livre des Contagions, qui contient une description de toutes les maladies. Les moines de la peste sont conduits par les prêtres de la peste ou par un puissant seigneur de la peste, qu'ils suivront avec une même ferveur mystique.

| | Moine de la Peste | Prête de la Peste | Seigneur de la Peste |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 5 | 23 | 30 |
| **Mouvement:** | 5 | 5 | 5 |
| **Combat:** | 3 | 5 | 6 |
| **Tir:** | 4+ | 2+ | 2+ |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 4 | 5 | 5 |
| **Initiative:** | 4 | 6 | 7 |
| **Attaques:** | 1 | 3 | 4 |
| **Or (chacun):** | 60 | 730 | 2250 |
| **Armure:** | — | — | — |
| **Dommage:** | 1D6 | 1D6 | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MOINE DE LA PESTE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| PRETRE DE LA PESTE | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR DE LA PESTE | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Moine de La Peste)**
Frénésie 5+, Epée suintante.

**Règles Spéciales (Prêtre de la Peste)**
Embuscade Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epée Suintante.

**Règles Spéciales (Seigneur de la Peste)**
Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+ , 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais Bloqué, Terreur 10, Epée Suintante.



### Nuage de Mort

Tout guerrier dans une case adjacente à celle d'un seigneur de la peste est pris par des vapeurs délétères. A la fin de chaque tour, ces guerriers subissent 2 blessures, sans modificateur d'endurance et d'armure. Si un guerrier tombe à 0 point de vie à cause du nuage de mort puis est ramené à la vie, son total de point de vie est réduit de -1D3 de façon permanente.

## · GOBLADIERS SKAVENS ·

Un fragile globe de cristal est empli d'un gaz délétère très violent. Lorsque le globe est brisé, une vapeur jaune extrêmement toxique en émane et se répand dans les pièces et les couloirs.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 5 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 3 | **Or (chacun):** | 200 |
| **Combat:** | 4+ | **Armure:** | — |
| **Tir:** | 3 | **Dommage:** | Spécial |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 4 | | |
| **Initiative:** | 4 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales:** Equipés de Globe de Vent Mortel.

### Globe de Vent Mortel

Les globadiers du clan Skyre sont considérés comme des troupes équipées d'armes de jet, avec toutes les règles qui s'y appliquent. Déterminez quel guerrier est touché. Les attaques par globes affectent le guerrier touché et ceux des cases adjacentes. Chaque guerrier affecté doit lancer 1D6 et ajouter son endurance. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit 1D3 blessures, sans prendre en compte l'endurance ou l'armure. Les globes étant empoisonnés, les victimes souffrent des dommages provoqués par le poison en plus des dommages de l'attaque par les globes de vent mortel. En résumé, si un guerrier voit son nombre de points de vie réduit à 0, sa Force est réduite de –1 de façon permanente. Et si la force du guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

## · PROPHETES GRIS ·

Les skavens les plus mystérieux, les Prophètes Gris, sont les serviteurs des Seigneurs de la Ruine et leurs émissaires auprès des clans. Les Prophètes Gris sont forcément des sorciers d'un grand pouvoir qui peuvent parfois conduire des armées au combat. Les autres mages skavens, depuis les sorciers jusqu'aux maîtres sorciers, reconnaissent tous leur supériorité, prenant même peur à l'approche de l'un d'entre eux.

| | Sorcier Skaven | Champion Skaven | Maître Skaven | Prophète Gris |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 15 | 18 | 30 | 43 |
| **Mouvement:** | 5 | 5 | 5 | 5 |
| **Combat:** | 3 | 3 | 3 | 6 |
| **Tir:** | 4+ | 4+ | 4+ | 1+ |
| **Force:** | 3 | 4 | 4 | 4 |
| **Endurance:** | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Initiative:** | 5 | 5 | 6 | 7 |
| **Attaques:** | 1 | 1 | 2 | 4 |
| **Or (chacun):** | 560 | 1180 | 1900 | 3400 |
| **Armure:** | — | 2 | — | — |
| **Dommage:** | 2D6 | 2D6 | 2D6 | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SORCIER SKAVEN | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| CHAMPION SORCIER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| MAITRE SORCIER | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| PROPHETE GRIS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Sorcier Skaven)**
Esquive 5+, Magie Skaven 1, Dissipation Magique 6+.

**Règles Spéciales (Champion Sorcier Skaven)**
Magie Skaven 2, Dissipation Magique 5+, Résistance Magique 5+, Objet Magique, Epée Suintante.

**Règles Spéciales (Maître Sorcier Skaven)**
Magie Skaven 3, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Prophète Gris)**
Magie Skaven 4, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique.

### MAGIE SKAVEN

Au début de chaque phase des monstres, un lanceur de sorts skaven peut lancer un ou plusieurs des sorts suivants. Lancez 1D6 par sort sur le tableau suivant pour déterminer quels sorts sont lancés par le sorcier skaven :

1 **Magie du Warp.** Les skavens utilisent les pouvoirs du Warp pour se soigner. Ils peuvent récupérer jusqu'à 2D6 Points de Vie, sans toutefois dépasser leur total de départ.

2 **Souffle Pestilentiel**. Le skaven ouvre la gueule et des fumées pestilentielles noires s'en échappent et se répandent dans tous le donjon. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur à 7, il n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, il subit (7D3 x niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

3 **Eclairs du Warp.** Couinant de fureur, le skaven pointe une patte griffue vers un des guerriers et lui envoie une décharge d'énergie du Warp. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque (2D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'armure.

4 **Flétrissure.** Une pâle lueur verte se répand lorsque le skaven étend les bras. Tous les guerriers adjacents subissent (1D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Si aucun guerrier n'est dans une case adjacente, relancez le dé.

5 **Putréfaction.** Le guerrier voit tout ce qui trouve à proximité se mettre à dépérir et à pourrir, des asticots et des chancres apparaissant dans les cadavres alentour. L'hallucination créée par le sorcier skaven est terriblement réaliste. lancez 1D6 par guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, il n'est pas affecté. Sur un résultat de 1 à 4, le guerrier ne peut rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante.

6 **Feu Enchanté.** Les flammes engloutissent un des guerriers, le transformant en une colonne de feu. Tirez un pion guerrier pour déterminer la cible. Les flammes provoquent 4D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.



# • MORT-VIVANT •

***Dans le Vieux Monde, les morts ne trouvent pas si aisément le repos. Les Nécromanciens pratiquent leurs rites impies dans de lointains châteaux ou de sombres cryptes, les Vampires rôdent dans les ténèbres. Les momies, les squelettes et les fantômes protègent leurs sépultures, gardant jalousement les trésors qu'ils convoitaient lorsqu'ils étaient vivants.***

## · FANTOME ·

Les fantômes sont des créatures désincarnées, des esprits, les ombres de défunts revenus hanter la terre des vivants.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 16 | **Attaques:** | 1 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | — |
| **Combat:** | 2 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | Spécial |
| **Force:** | — | | |
| **Endurance:** | 3 | | |
| **Initiative:** | 3 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règles Spéciales**
Gel, Immatérialité –1, Peur 6.

## · LICHE ·

Certains sorciers sont assez puissant pour défier la mort et revenir parmi les vivants sous la forme funeste d'un liche. Bien que leur apparence physique ne soit pas brillante, les liches sont toujours détenteur d'un énorme pouvoir.

| | Liche | Roi Liche |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 40 | 63 |
| **Mouvement:** | 4 | 6 |
| **Combat:** | 7 | 7 |
| **Tir:** | Auto | Auto |
| **Force:** | 5 | 7 |
| **Endurance:** | 4 | 6 (12) |
| **Initiative:** | 6 | 4 |
| **Attaques:** | 5 | 5 |
| **Or (chacun):** | 3500 | 7500 |
| **Armure:** | — | 6 |
| **Dommage:** | 4D6 | 6D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LICHE | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| ROI LICHE | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Liche)**
Peur 10, Magie Nécromantique 3 (voir Nécromancien), 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

**Règles Spéciales (Roi Liche )**
Magie du Chaos 2, Grand Monstre, Magie Nécromantique 3, Armure Magique, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique; Terreur 14; Régénération 2.

## · GOULES ·

Les goules sont les descendants de cannibales malfaisants, d'hommes qui se nourrissaient de la chair des cadavres. Au fil des âges, ce régime alimentaire les a rendu fous et ils n'ont plus rien à voir avec des humains. Ils vivent dans des lieux où la mort rôde sans cesse, se nourrissant de cadavres et attaquant parfois les voyageurs solitaires.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 4 | **Attaques:** | 2 |
| **Mouvement:** | 4 | **Or (chacun):** | 80 |
| **Combat:** | 2 | **Armure:** | — |
| **Tir:** | — | **Dommage:** | 1D6 |
| **Force:** | 3 | | |
| **Endurance:** | 4 | | |
| **Initiative:** | 3 | | |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règles Spéciales:** Fuite; Peur 4.

## · MOMIES ·

Les momies sont protégées par une puissante magie qui les préserve de la déchéance et de la mort. Ce sont de redoutables adversaires, capables de délivrer des coups d'une force stupéfiante.

| | Momie | Roi des Tombes |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 40 | 45 |
| **Mouvement:** | 3 | 3 |
| **Combat:** | 3 | 4 |
| **Tir:** | — | — |
| **Force:** | 4 | 5 |
| **Endurance:** | 5 | 5 (7) |
| **Initiative:** | 3 | 4 |
| **Attaques:** | 2 | 3 |
| **Or (chacun):** | 4500 | 1000 |
| **Armure:** | — | 2 |
| **Dommage:** | 2D6 | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MOMIE | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| ROI DES TOMBES | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

**Règles Spéciales (Momie) :** Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).

**Règles Spéciales (Roi des Tombes)**
Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D6).

## · NECROMANCIENS ·

Un nécromancien est un sorcier qui possède, grâce à ses pouvoir, un contrôle sur la mort et les trépassés. Ce pouvoir magique lui permet d'étendre la durée de sa vie au delà des siècles et de lever des armées de squelettes et de zombies.

| | Nécromancien | Champion Nécromancien | Maître Nécromancien | Seigneur Nécromancien |
|---|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 25 | 29 | 34 | 39 |
| **Mouvement:** | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Combat:** | 4 | 5 | 6 | 7 |
| **Tir:** | 3+ | 2+ | 1+ | A |
| **Force:** | 4 | 4 | 5 | 5 |
| **Endurance:** | 3 | 3 | 4 | 4 |
| **Initiative:** | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **Attaques:** | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Or (chacun):** | 680 | 1630 | 2780 | 4100 |
| **Armure:** | — | — | 3 | 4 |
| **Dommage:** | 2D6 | 2D6 | 3D6 | 3D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NECROMANCIEN | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| CHAMPION NECMANCIEN | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| MAITRE NECROMANCIEN | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| SEIGNEUR NECROMANCIEN | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Nécromancien)**
Magie Nécromantique 1, Résistance Magique 5+; Arme Magique, Régénération 2.

**Règles Spéciales (Champion Nécromancien)**
Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

**Règles Spéciales (Maître Nécromancien)**
Magie Nécromantique 3, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

**Règles Spéciales (Seigneur Nécromancien)**
Embuscade Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

### MAGIE NECROMANTIQUE

Au début de chaque phase des monstres, un nécromancien peut lancer un ou plus des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondants pour déterminer quels sorts ont été lancés :

1 **Vent de Mort.** Réduisez toutes les attaques des guerriers de -1 pendant la phase des guerriers suivantes.

2 **Mangeur d'Ames.** Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.

3 **Frisson Fatal.** Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de 2. Si cela réduit son Endurance à 0, il est tué et ne peut pas être soigné par d'autres moyens que des sorts, des objets magiques, etc. qui peuvent ressusciter les morts. Utiliser les pions de guerriers pour déterminer quel guerrier est affecté.
Si le nécromancien et ses serviteurs sont tués, les guerriers dont l'Endurance a été réduite lors de ce combat et qui sont toujours en vie peuvent récupérer leur Endurance normale.

4 **Invocation de Squelettes.** Le nécromancien invoque 6 squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

5 **Invocation de Goules.** Le nécromancien invoque 6 goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

6 **Invocation de Momies.** Le nécromancien invoque 6 momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

## · SQUELETTES ·

Les squelettes sortent de la terre pour attaquer les vivants. Ils manient des armes rouillées et antiques. Parfois des vestiges de vêtements restent attachés à leur carcasse. Certains champions squelettes sont les dépouilles de guerrier mort depuis longtemps défendant leur sépulture contre les vivants.

| | Squelette | Gardien des Tombes |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 5 | 15 |
| **Mouvement:** | 4 | 4 |
| **Combat:** | 2 | 3 |
| **Tir:** | 5+ | 6+ |
| **Force:** | 3 | 3 |
| **Endurance:** | 3 | 3 (4) |
| **Initiative:** | 2 | 2 |
| **Attaques:** | 1 | 1 |
| **Or (chacun):** | 80 | 110 |
| **Armure:** | — | 1 |
| **Dommage:** | 1D6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MOMIE | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| ROI DES TOMBES | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales (Squelettes)**
Equipés [1 à 3] d'Arcs (F3), ou [4 à 6] d'Epées, Peur 5, Régénération 1.

**Règles Spéciales (Gardien des Tombes)**
Peur 5, Régénération 1.

## · ZOMBIES ·

Les zombies sont des cadavres ramenés à la vie par les pouvoirs d'un nécromancien. Du fait de leur mort récente, ils sont plus intelligents et plus semblables aux humains que les autres morts vivants, mais ils sont soumis aux caprices du nécromancien qui les a tirés de la mort. Bien que maintenus par la nécromancie, ils continuent néanmoins à se décomposer et leur vêtement tombent en lambeaux.

Comme les squelettes, les zombies sont mus par magie et ce lien peut être brisé pendant les combats, ce qui revient à dire qu'ils sont vulnérables aux armes des vivants. Ils sont repoussants et très difficiles à combattre, même si des troupes armées de sang- froid peuvent en venir à bout.

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 5 |
| **Mouvement:** | 4 |
| **Combat:** | 2 |
| **Tir:** | — |
| **Force:** | 3 |
| **Endurance:** | 3 |
| **Initiative:** | 1 |
| **Attaques:** | 1 |
| **Or (chacun):** | 40 |
| **Armure:** | — |
| **Dommage:** | 1D6 |



| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

**Règles Spéciales:** Peur 3.

## · SPECTRE ·

L'utilisation de la magie noire draine les force vitale de l'âme et bientôt le corps perd de sa substance, jusqu'à devenir immatériel. Les sorciers à qui cet "accident" arrive deviennent des spectres. Ils ne sont plus que des ombres prisonnières des limbes. Leur cape est leur seul lien avec l'univers matériel car rien ne reste de leur corps et seuls de lueurs rouges brillent à la place de leur yeux dans leur capuchon. Ils sont dangereux car leur contact glacé draine la vie.

| | |
|---|---|
| **Points de Vie:** | 30 |
| **Mouvement:** | 4 |
| **Combat:** | 3 |
| **Tir:** | — |
| **Force:** | 3 |
| **Endurance:** | 4 |
| **Initiative:** | 3 |
| **Attaque:** | 2 |
| **Or (chacun):** | 750 |
| **Armure:** | — |
| **Dommage:** | Spécial |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

**Règles Spéciales:** Gel 2, Immatérialité –1, Terreur 8.



## · VAMPIRES ·

Les vampires sont d'apparences humaine mais leur sang est altéré d'énergie surnaturelle. Ce sont des immortels qui doivent passer leur éternité dans les ténèbres car le jour et le soleil les brûlent atrocement.

| | Comte Vampire | Seigneur Vampire | Seigneur Vampire Nécromancien |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 30 | 42 | 38 |
| **Mouvement:** | 6 | 6 | 6 |
| **Combat:** | 7 | 8 | 7 |
| **Tir:** | 2+ | 1+ | 2+ |
| **Force:** | 7 | 7 | 6 |
| **Endurance:** | 6 (9) | 6 (9) | 5 (9) |
| **Initiative:** | 8 | 9 | 8 |
| **Attaque:** | 3 | 4 | 3 |
| **Or (chacun):** | 2000 | 3750 | 4750 |
| **Armure:** | 3 | 3 | 4 |
| **Dommage:** | 2D6/3D6 (5+) | 3D6 | 4D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COMTE VAMPIRE | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| SEIGNEUR VAMPIRE | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| VAMPIRE NECROMACIEN | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |

**Règles Spéciales (Comte Vampire)**
Embuscade Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire.

**Règles Spéciales (Seigneur Vampire)**
Embuscade Magie A, Vol, Magie Nécromantique 3, Résistance Magique 5+, Vampire.

**Règles Spéciales (Vampire Nécromancien)**
Embuscade Magie A, Dissipation Magique 4+,Vol, Magie Nécromantique 4, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Résistance Magique 4+, Arme Magique, Vampire.

### APTITUDE DE VAMPIRE

En plus de leurs attaques au corps à corps, les vampires peuvent faire une attaque spéciale unique par tour. Lancez 1D6 au début de la phase des monstres pour déterminé les actions du vampire pour ce tour.

1 **Regard Paralysant.** Le vampire paralyse du regard un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est affecté. Lancez 1D6 et ajoutez l'initiative du guerrier. Si le résultat est inférieur ou égal à 11, il est paralysé pour un tour, ne pouvant entreprendre aucune action, et est touché automatiquement si attaqué.

2 **Renaissance.** Le vampire récupère 3D6 points de vie à la fin de ce tour, le résultat peut dépasser son total de départ. Le vampire ne peut pas renaître s'il est tué.

3 **Morsure.** Le vampire mord tous les guerriers se trouvant dans des cases adjacentes. Chaque cible subit un nombre de blessures égal au niveau du donjon, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Le vampire gagne autant de points de vie qu'il a provoqué de dommages, même si cela lui fait dépasser son total de départ.

4 **Immatérialité.** Le vampire bénéficie d'une immatérialité –2 jusqu'au départ de la phase de monstre suivante. Pendant ce temps, il bénéficie de 3 attaques par Gel au lieu de ses attaques au corps à corps normales.

5 **Cape des Ténèbres.** Le vampire s'enroule dans une nappe de ténèbres. Jusqu'au début de la phase des monstres suivante, toutes les attaques faites contre lui subissent un malus de –1 pour toucher. De plus, les guerriers sur la même section de plateau perdent une attaque pour la phase des guerriers suivante.

6 **Fumée.** A la fin de la phase des monstres et après avoir effectué toutes ses attaques de corps à corps, le vampire s'évanouit dans un nuage de fumée. Retirez la figurine du plateau. Au début de la phase des monstres suivante, tirez un pion de guerrier et placez le vampire à côté de ce dernier. De plus, si le vampire était blessé en quittant le plateau, il aura récupéré tous ses Points de Vie lorsqu'il reviendra.

## · REVENANT ·

Bien que leurs corps ne soient plus que chair momifiée et os blanchis. Les revenants maintiennent une certaine cohérence grâce à une magie malfaisante séculaire. Ils portent d'antiques armes et armures altérées par le temps. Leur corps difformes et hideux sont couvert d'amulettes, d'anneaux et de bijoux.

| | Revenant | Seigneur Revenant |
|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 14 | 35 |
| **Mouvement:** | 4 | 4 |
| **Combat:** | 3 | 4 |
| **Tir:** | — | — |
| **Force:** | 3 | 4 |
| **Endurance:** | 4 (6) | 4 (6) |
| **Initiative:** | 3 | 4 |
| **Attaque:** | 1 | 2 |
| **Or (chacun):** | 370 | 650 |
| **Armure:** | 2 | 2 |
| **Dommage:** | 2D6 | 2D6 |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| REVENANT | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| SEIGNEUR REVENANT | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |

**Règles Spéciales (Revenant):** Peur 7.

**Règles Spéciales (Seigneur Revenant)**
Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 1

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 2 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Ogre | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+) | 1D3 | Peur 5 |
| 13 | Hommes-Bêtes | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 1D6+2 | Lancer lances (Force 3) |
| 14 | Vermines de Choc Skavens | 5 | 4 | 4+ | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 95 | 1 | 1 | 1D6+3 | — |
| 15 | Snotlings | 4 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | — | S | 1D6+6 | Embuscade - Magie A, Attaques Groupées |
| 16 | Chauve-Souris Géantes | 8 | 2 | — | 2 | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 1D6+6 | Embuscade A, Vol |
| 21 | Araignées Géantes | 6 | 2 | — | S | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 2D6 | Toile (1D3) |
| 22 | Rats Géants | 6 | 2 | — | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 25 | — | 5 | 2D6 | Suicidaire |
| 23 | Orques | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 55 | — | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arc (Force 3) ou [4-6] Epées |
| 24 | Guerriers des Clans Skavens | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 40 | — | 1 | 2D6 | — |
| 25 | Orques Sauvage &<br>Chaman Orque Sauvage | 4<br>4 | 3<br>3 | 4+<br>4+ | 3<br>3 | 4<br>5 | 5<br>16 | 2<br>3 | 1<br>1 | 65<br>590 | S*<br>S* | 1<br>1 | 1D6<br>1 | Equipés d'Arcs (Force), *Tatouages 6+<br>Magie Orque 1, Résistance Magique 6, Arme Magique, *Tatouage 5+ |
| 26 | Rétiaires Gobelins | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 35 | — | S | 1D6 | Equipés de filets |
| 31 | Squelettes | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arc (Force 3) ou [4-6] Epées, Peur 5, Régénération 1 |
| 32 | Zombies | 4 | 2 | — | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 40 | — | 1 | 1D6 | Peur 3 |
| 33 | Goules | 4 | 2 | — | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 80 | — | 1 | 2D6 | Fuite, Peur 4 |
| 34 | Elfes Noirs | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 6 | 6 | 1 | 100 | 1 | 1 | 1D6+3 | Equipés d'arbalètes (Force 4), Esquive 6+, Haine des Elfes |
| 35 | Araignées Géantes | 6 | 2 | — | S | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 2D6 | Toile (1D3) |
| 36 | 1-3 Squigs Sauvages | S | 4 | — | 5 | 3 | 3 | 5 | 2 | 200 | — | 1 | 1D3 | Jamais bloqué, Attaque de Squig Sauvage |
| | 4-6 Squigs Dressés &<br>Chasseurs de Squigs<br>Gobelins | S<br>4 | 4<br>2 | —<br>5+ | 5<br>3 | 3<br>3 | 3<br>2 | 5<br>2 | 2<br>1 | 200<br>25 | —<br>— | 1<br>1 | 1D3<br>Spécial | Jamais bloqué<br>Troupeau de Squigs |
| 41 | Snotlings | 4 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | — | S | 1D6+6 | Embuscade - Magie A, Attaques Groupées |
| 42 | Chauve-Souris Géantes | 8 | 2 | — | 2 | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 1D6+6 | Embuscade A, Vol |
| 43 | Hobgobelins | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | 1D6+3 | Embuscade - Magie A, Fuite |
| 44 | Gobelins &<br>Chaman Gobelin | 4<br>4 | 2<br>2 | 5+<br>5+ | 3<br>3 | 3<br>4 | 2<br>3 | 2<br>3 | 1<br>1 | 20<br>280 | —<br>— | 1<br>1 | 1D6+6<br>1 | Equipés de [1-3] Arc (Force 1) ou [4-6] lance (Combat en rangs)<br>Magie Gobeline 1, Résistance Magique 5+ (anneau) |
| 45 | Minotaures | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 1D3 | Peur 5 |
| 46 | Orques | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 55 | — | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arc (Force 3) ou [4-6] Epées |
| 51 | Snotlings | 4 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | — | S | 1D6+6 | Embuscade - Magie A, Attaques Groupées |
| 52 | Chauve-Souris Géantes | 8 | 2 | — | 2 | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 1D6+6 | Embuscade A, Vol |
| 53 | Araignées Géantes | 6 | 2 | — | S | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 2D6 | Toile (1D3) |
| 54 | Rats Géants | 6 | 2 | — | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 25 | — | S | 2D6 | Suicidaire |
| 55 | Guerriers des Clans Skavens | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 40 | — | 1 | 2D6 | — |
| 56 | Squelettes | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arc (Force 3) ou [4-6] Epées, Peur, Régénération 1 |
| 61 | Gobelins | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 20 | — | 1 | 1D6+6 | Equipés de [1-3] Arc (Force 1) ou [4-6] lance (Combat en rangs) |
| 62 | Hobgobelins | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | 1D6+3 | Embuscade - Magie A, Fuite |
| 63 | Gardes Noirs de Naggaroth | 5 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 6 | 7 | 1 | 150 | 2 | 1 | 1D6+2 | Equipés de hallebardes, Combat en rangs, Haine des Elfes |
| 64 | Centaures | 8 | 3 | 3+ | 4 | 3 | 12 | 3 | 2 | 300 | — | 2 | 1D3 | Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4 |
| 65 | Minotaures | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 1D3 | Peur 5 |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 2 | | | | | | | | | | | | | |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 2

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 3 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 1D6+1 | — |
| 13 | Centaures | 8 | 3 | 3+ | 4 | 3 | 12 | 3 | 2 | 300 | — | 2 | 1D3 | Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4 |
| 14 | Ogres | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5 |
| 15 | Minotaures | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 3 | Peur 5 |
| 16 | Snotlings | 4 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | — | S | 12 | Embuscade - Magie A, Attaques Groupées |
| 21 | Chauve-souris Géantes | 8 | 2 | — | 2 | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 12 | Embuscade A, Vol |
| 22 | Araignées Géantes | 6 | 2 | — | S | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 12 | Toile (1D3) |
| 23 | Rats Géants | 6 | 2 | — | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 25 | — | S | 12 | Suicidaire |
| 24 | Hobgobelins | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | 12 | Embuscade - Magie A, Fuite |
| 25 | Rats Ogres | 6 | 4 | — | 5 | 5 | 20 | 5 | 2 | 500 | — | | 1D3 | Peur 5 |
| 26 | Horreurs Roses de Tzeentch<br>Horreurs Bleues de Tzeentch | 4<br>4 | 5<br>3 | 2+<br>4+ | 4<br>3 | 3<br>3 | 8<br>4 | 6<br>7 | 2<br>1 | 200<br>100 | —<br>— | 1<br>1 | 1D6<br>S | Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+, Mort →Horreur Bleues<br>Aura Démoniaque -1, Peur 4, Résistance Magique 6+ |
| 31 | Bêtes de Slaanesh | 6 | 3 | — | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 250 | — | 1 | 1D6 | Aura de Slaanesh, Aura Démoniaque -1, Peur 6+ |
| 32 | Sanguinaires de Khorne | 4 | 5 | 2+ | 3 | 3 | 7 | 6 | 2 | 200 | — | 1 | 1D6+2 | Equipés de Lames d'Enfer, Aura Démoniaque -1, Peur 5 |
| 33 | Portepeste de Nurgle | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 9 | 6 | 2 | 200 | — | 1 | 1D6+2 | Aura Démoniaque -1, Peur 5, Peste |
| 34 | Chiens du Chaos | 6 | 4 | — | 4 | 4 | 8 | 4 | 2 | 160 | 2 | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Attaques Groupées |
| 35 | Orques Noirs | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 7 | 2 | 1 | 90 | 1 | 1 | 1D6+4 | — |
| 36 | Orques Sauvages | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 5 | 2 | 1 | 65 | S* | 1 | 2D6 | Equipés d'Arcs (Force 4), *Tatouages 6+ |
| 41 | Hommes Bêtes | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 1D6+2 | Lancer lances (Force 3) |
| 42 | Coureurs d'Egouts Skavens &<br>Encenseurs à peste Skavens &<br>Globadiers Skavens | 6<br>5<br>5 | 4<br>4<br>3 | 3+<br>—<br>4+ | 4<br>4<br>3 | 3<br>4<br>3 | 5<br>4<br>4 | 5<br>4<br>4 | 1<br>1<br>1 | 120<br>150<br>200 | —<br>—<br>— | 1<br>S<br>S | 1D6<br>1D6<br>1D6 | Embuscade 4+<br>Equipés d'encensoirs à peste<br>Equipés de globes de Vent Mortel |
| 43 | Gobelins &<br>Chef Gobelin | 4<br>4 | 2<br>3 | 5+<br>3+ | 3<br>4 | 3<br>3 | 2<br>6 | 2<br>3 | 1<br>2 | 20<br>150 | —<br>2 | | 12<br>1 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Combat en rangs)<br>Arme Magique |
| 44 | Gardes Noirs de Naggaroth | 5 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 6 | 7 | 1 | 150 | 2 | 1 | 2D6 | Equipés de hallebardes, Combat en rangs, Haine des Elfes |
| 45 | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 1D6+1 | — |
| 46 | Centaures | 8 | 3 | 3+ | 4 | 3 | 12 | 3 | 2 | 300 | — | 2 | 1D3 | Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4 |
| 51 | Ogres | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5 |
| 52 | Minotaures | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 3 | Peur 5 |
| 53 | Squelettes | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | 12 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 3) ou [4-6] Epées, Peur 5, Régénération 1 |
| 54 | Zombies | 4 | 2 | — | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 40 | — | 1 | 6 | Peur 3 |
| 55 | Goules | 4 | 2 | — | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 80 | — | 1 | 12 | Fuite, Peur 4 |
| 56 | Orques Sauvages &<br>Chaman Orque Sauvage | 4<br>4 | 3<br>3 | 4+<br>4+ | 3<br>3 | 4<br>5 | 5<br>16 | 2<br>3 | 1<br>1 | 65<br>590 | S*<br>S* | 1<br>1 | 2D6<br>1 | Equipés d'Arcs (Force 3), *Tatouages 6+<br>Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique, *Tatouage 5+ |
| 61 | Nains du Chaos | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (5+) | 1D6+2 | Résistance Magique 6+ |
| 62 | Tromblons Nains du Chaos | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 1D6+2 | Equipés de Tromblons, Résistance Magique 6+ |
| 63 | Centaures Taureaux | 8 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 12 | 3 | 2 | 410 | 2 | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5, Résistance Magique 6+ |
| 64 | Hobgobelins | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | 12 | Embuscade - Magie A, Fuite |
| 65 | Minotaures &<br>Ogres | 6<br>6 | 4<br>3 | 4+<br>5+ | 4<br>4 | 4<br>5 | 15<br>13 | 3<br>3 | 2<br>2 | 440<br>400 | —<br>— | 2<br>1/2 (5+) | 1D3<br>1D3 | Peur 5<br>Peur 5 |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 3 | | | | | | | | | | | | | |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 3

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 4 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Trolls | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 30 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 1D3 | Peur 6, Régénération 2, vomi |
| 13 | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 1D3 | Peur 5 |
| | Ogres | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+ | 1D3 | Peur 5 |
| 14 | Centaures & | 8 | 3 | 3+ | 4 | 3 | 12 | 3 | 2 | 300 | — | 2 | 1D6 | Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4 |
| | Hommes Bêtes | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 1D6+2 | Lancer lances (Force 3) |
| 15 | Démonettes de Slaanesh | 4 | 6 | 2+ | 4 | 3 | 15 | 6 | 3 | 300 | — | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+ |
| 16 | Nurglings | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 50 | — | S | 2D6 | Embuscade A, Aura Démoniaque -1, Peur 4, Attaques Groupées, Peste |
| 21 | Incendiaires de Tzeentch | 9 | 3 | 2+ | 5 | 4 | 17 | 4 | S | 300 | — | S | 1D6+1 | Embuscade – Magie 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 7. Attaque d'incendiaire de Tzeentch, Résistance Magique 6+. |
| 22 | Sanguinaires de Khorne & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 7 | 6 | 2 | 200 | — | 1 | 1D6 | Equipés de Lames Infernales, Aura Démoniaque -1, Peur 5. |
| | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 1 | Peur 5. |
| | Hommes Bêtes | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 1D6 | Lancer *lances* (Force 3). |
| 23 | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 2D6 | — |
| 24 | Vermines de Choc Skavens & | 5 | 4 | 4+ | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 95 | 1 | 1 | 1D6+3 | — |
| | Champion Skaven | 5 | 4 | 3+ | 4 | 3 | 11 | 5 | 2 | 270 | 2 | 2 | 1 | Arme Magique, Jamais bloqué. |
| 25 | Assassins Skavens | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 1D6+2 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| 26 | Orques & | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 55 | — | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 4) ou [4-6] Epées. |
| | Chef Orque | 4 | 4 | 3+ | 4 | 4 | 18 | 3 | 2 | 330 | 2 | 2 | 1 | Arme Magique. |
| 31 | Fantômes | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 1D6+2 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| 32 | Revenant | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7 |
| 33 | Scorpion Géants | 5 | 3 | — | 5 | 6 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Dard (2D6) |
| 34 | Mères des Araignées | 5 | 3 | — | S | 4 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Toile (1D6) |
| 35 | Rats Ogres & | 6 | 4 | — | 5 | 5 | 20 | 5 | 2 | 500 | — | 2 | 1D3 | Peur 5 |
| | Vermines de Choc Skavens | 5 | 4 | 4+ | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 95 | 1 | 1 | 1D6+3 | — |
| 36 | Horreurs Roses de Tzeentch | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 8 | 6 | 2 | 200 | — | 1 | 6 | Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+, Mort → Horreurs Bleues |
| | Horreurs Bleues de Tzeentch | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 7 | 1 | 100 | — | 1 | S | Aura Démoniaque -1, Peur 4, Résistance Magique 6+ |
| 41 | Bêtes de Slaanesh | 6 | 3 | — | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 250 | — | 1 | 6 | Aura de Slaanesh, Aura Démoniaque -1, Peur 6. |
| 42 | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 7 | — |
| 43 | Portepeste de Nurgle | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 9 | 6 | 2 | 200 | — | 1 | 1D6+4 | Aura Démoniaque -1, Peur 5, Peste |
| 44 | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 1D6+2 | Résistance Magique 6+ |
| | Tromblons Nains du chaos | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 1D6+2 | Armés de Tromblons, Résistance Magique 6+ |
| 45 | Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 5+1 | 8 | 3 | 1 | 590 | 2 | 1/2 (6+) | 1 | Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E). |
| | Centaures Taureaux & | 8 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 12 | 3 | 2 | 410 | 2 | 1/2 (6+) | 3 | Peur 5, Résistance Magique 6+. |
| | Hobgobelins | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | 12 | Embuscade – Magie A, Fuite, Gardes (Sorcier Nain du Chaos). |
| 46 | Snotlings & | 4 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | — | S | 12 | Embuscade – Magie A, Attaques Groupées. |
| | Rats Géants | 6 | 2 | — | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 25 | — | S | 12 | Suicidaires (Voir Bestiaire). |
| 51 | Araignées Géantes & | 6 | 2 | — | S | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 12 | Toile (1D3) |
| | Chauve-souris Géantes | 8 | 2 | — | 2 | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | 12 | Embuscade — Magie A, Vol |
| 52 | Orques Noirs & | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 7 | 2 | 1 | 90 | 1 | 1 | 1D6+2 | — |
| | Gobelins | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 20 | — | 1 | 1D6+6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Combat en rangs). |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 3

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 53 | Fantômes | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 1D6+2 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| 54 | Trolls de Pierre | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 25 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 1D3 | Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2. |
| 55 | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 3 | Peur 5 |
| | Ogres | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5 |
| 56 | Trolls | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 30 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 1D3 | Peur 6, Régénération 2, Vomi. |
| 61 | Nurglings | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 50 | — | S | 2D6 | Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 4, Attaques Groupées, Peste |
| 62 | Démonettes de Slaanesh | 4 | 6 | 2+ | 4 | 3 | 15 | 6 | 3 | 300 | — | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+ |
| 63 | Scorpions Géants | 5 | 3 | — | 5 | 6 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Dard (2D6) |
| 64 | Mères des Araignées | 5 | 3 | — | S | 4 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Toile (1D6) |
| 65 | Incendiaires de Tzeentch | 9 | 3 | 2+ | 5 | 4 | 17 | 4 | S | 300 | — | S | 1D6+1 | Embuscade – Magie 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 7. Attaque d'incendiaire de Tzeentch, Résistance Magique 6+. |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 4 | | | | | | | | | | | | | |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 4

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 5 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Juggernauts de Khorne & | 7 | 3 | — | 5 | 5 | 35 | 2 | 2 | 700 | 2 | 2 | 1D3+1 | Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqués |
| | Cavaliers Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | — | *Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.* |
| 13 | Nécromancien & | 4 | 4 | 3+ | 4 | 3 | 25 | 3 | 2 | 680 | — | 2 | 1 | Magie Nécromantique 1, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Squelettes & | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | 2D6 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 4) ou [4-6] Epées, Peur 5, Gardes (Nécromancien), Régénération 1. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7. |
| | Fantômes | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 1D6 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| 14 | Démonettes de Slaanesh | 4 | 6 | 2+ | 4 | 3 | 15 | 6 | 3 | 300 | — | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+ |
| 15 | Sorcier Skaven & | 5 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 15 | 5 | 1 | 560 | — | 2 | 1 | Esquive 5+, Magie Skaven 1, Dissipation 6+. |
| | Assassin Skaven & | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 1D6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Champion Vermine de Choc Skaven & | 5 | 4 | 4+ | 4 | 3 | 10 | 5 | 1 | 110 | 1 | 1 | 1D6+3 | Equipés de Hallebardes, Combat en rangs, Gardes (Sorcier Skaven). |
| | Chef Skaven | 5 | 5 | 2+ | 4 | 4 | 20 | 5 | 3 | 590 | 2 | 2 | 1 | Esquive 5+, Jamais bloqué, Epée suintante. |
| 16 | Champion Hommes Bêtes | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 1D3 | Arme Magique, Lancer lances (Force 8). |
| 21 | Champions Orques Noirs & | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 10 | 2 | 2 | 140 | 2 | 1 | 1D6+4 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 3) ou [4-6] Epées. |
| | Chef Orque Noir | 4 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 20 | 3 | 2 | 420 | 2 | 2 | 1 | Arme Magique. |
| 22 | Maître de Meute Elfe Noir & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 15 | 7 | 2 | 150 | — | 1 | 1 | Equipés d'Arbalètes (Force 5), Conduite de Meute, Haine des Elfes. |
| | 1-3 Chiens du Chaos | 6 | 4 | — | 4 | 4 | 8 | 4 | 2 | 160 | — | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Attaques Groupées. |
| | 4-6 Chiens de Combat | 5 | 4 | — | 3 | 3 | 8 | 6 | 1 | 130 | 2 | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Attaques Groupées. |
| 23 | Gobelins & | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 20 | — | 1 | 24 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Combat en rangs). |
| | Gobelins fanatiques & | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 300 | — | S | 1D3 | Equipés de Boulets, Jamais bloqués. |
| | Grand Chef Gobelin | 4 | 4 | 2+ | 4 | 4 | 12 | 4 | 3 | 330 | 2 | 1 | 1 | Arme Magique, Résistance Magique 5+ (Anneau). |
| 24 | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 1D3 | Peur 5 |
| | Ogres | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+) | 1D3 | Peur 5 |
| 25 | Scorpions Géant & | 5 | 3 | — | 5 | 6 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Dard (2D6) |
| | Mère des Araignées | 5 | 3 | — | 5 | 4 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Toile (1D6) |
| 26 | Homme Bêtes & | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 1D6+2 | Lancer *lances* (Force 3). |
| | Champion Homme Bête | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 1 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8) |
| 31 | Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 5+1 | 8 | 3 | 1 | 590 | 2 | 1/2 (6+) | 1 | Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E). |
| | Centaures Taureaux & | 8 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 12 | 3 | 2 | 410 | 2 | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5, Résistance Magique 6+. |
| | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Résistance Magique 6+. |
| | Tromblons Nains du Chaos | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Gardes (Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+. |
| 32 | Maître de Meute Elfe Noir & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 15 | 7 | 2 | 150 | 2 | 1 | 1 | Equipés d'Arbalètes (Force 5), Conduite de Meute, Haine des Elfes. |
| | 1-3 Chiens du Chaos | 6 | 4 | — | 4 | 4 | 8 | 4 | 2 | 160 | 2 | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Attaques Groupées. |
| | 4-6 Chiens de Combat | 5 | 4 | — | 3 | 3 | 6 | 6 | 1 | 130 | — | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Attaques Groupées. |
| 33 | Rats Ogres & | 6 | 4 | — | 5 | 5 | 20 | 5 | 2 | 500 | — | 2 | 1D3 | Peur 5 |
| | Vermines de Chaos Skavens | 5 | 4 | 4+ | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 95 | 1 | 1 | 12 | — |
| 34 | Fantômes | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 1D6+2 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| 35 | Trolls de Pierre | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 25 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 1D3 | Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2. |
| 36 | Bêtes de Nurgle | 3 | 3 | — | 3 | 5 | 25 | 3 | 1 | 750 | — | 2 | 1D3 | Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de Bave. |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 4

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 41 | Champions Hommes Bêtes | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 1D3 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| 42 | Dragons Ogres | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 1D3 | Peur 8 |
| 43 | Jezzails Skavens | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 6 | 4 | 1 | 300 | 1 | 1 | 1D6 | Equipés de Jezzails (Force 5, Ignore 3 Points d'Armure). |
| 44 | Démonettes de Slaanesh | 4 | 6 | 2+ | 4 | 3 | 15 | 6 | 3 | 300 | — | 1 | 1D6 | Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+. |
| 45 | Dragons Ogres | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 1D3 | Peur 8 |
| 46 | Momies | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3+1 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3) |
| 51 | Trolls &<br>Minotaures | 6<br>6 | 3<br>4 | 6+<br>4+ | 5<br>4 | 4<br>4 | 30<br>15 | 1<br>3 | 3<br>2 | 650<br>440 | —<br>— | 2<br>2 | 1D3<br>1D3 | Peur 6, Régénération 2, Vomi<br>Peur 5 |
| 52 | Juggemauts de Khorne &<br>Cavaliers Guerriers du Chaos | 7<br>4 | 3<br>6 | —<br>1+ | 5<br>4 | 5<br>4 | 35<br>12 | 2<br>6 | 2<br>2 | 700<br>240 | 2<br>2 | 2<br>1 | 1D3+1<br>— | Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqués<br>*Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.* |
| 53 | Momies | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3+1 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3) |
| 54 | Nécromancien &<br>Squelettes &<br>Revenants &<br>Fantôme | 4<br>4<br>4<br>4 | 4<br>2<br>3<br>2 | 3+<br>5+<br>—<br>— | 4<br>3<br>3 | 3<br>3<br>4<br>3 | 25<br>5<br>14<br>16 | 3<br>2<br>3<br>3 | 2<br>1<br>1<br>1 | 680<br>80<br>370<br>— | —<br>—<br>2<br>— | 2<br>1<br>2<br>S | 1<br>2D6<br>1D6<br>1D6 | Magie Nécromantique 1, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Régénération 2.<br>Equipés de [1-3] Arcs (Force 4) ou [4-6] Epées, Peur 5, Gardes (Nécromancien), Régénération 1.<br>Peur 7.<br>Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| 55 | Gobelins &<br>Gobelins fanatiques &<br>Grand Chef Gobelin | 4<br>4<br>4 | 2<br>2<br>4 | 5+<br>5+<br>2+ | 3<br>3<br>4 | 3<br>3<br>4 | 2<br>2<br>12 | 2<br>2<br>4 | 1<br>1<br>3 | 20<br>300<br>330 | —<br>—<br>2 | 1<br>S<br>1 | 1D6<br>1D6<br>1 | Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Combat en rangs). Equipés de Boulets, Jamais bloqués.<br>Arme Magique, Résistance Magique 5+ (Anneau). |
| 56 | Champions du Chaos | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D3 | Armure Magique, Arme Magique |
| 61 | Rats Ogres &<br>Vermines de Choc Skavens | 6<br>5 | 4<br>4 | —<br>4+ | 5<br>4 | 5<br>3 | 20<br>5 | 5<br>5 | 2<br>1 | 500<br>95 | —<br>1 | 2<br>1 | 1D3<br>12 | Peur 5<br>— |
| 62 | Dragons Ogres | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 1D3 | Peur 8 |
| 63 | Sorcier Skaven &<br>Assassins Skavens &<br>Champions Vermines de Choc Skavens &<br>Chef Skaven | 5<br>6<br>5<br>5 | 3<br>5<br>4<br>5 | 4+<br>3+<br>4+<br>2+ | 3<br>4<br>4<br>4 | 4<br>3<br>3<br>4 | 15<br>7<br>10<br>20 | 5<br>5<br>5<br>6 | 1<br>2<br>1<br>3 | 560<br>300<br>110<br>590 | —<br>—<br>1<br>2 | 2<br>1<br>1<br>2 | 1<br>1D6<br>1D6+3<br>1 | Esquive 5+, Magie Skaven 1, Dissipation 6+.<br>Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.<br>Equipés de Hallebardes, Combat en rangs, Gardes (Sorcier Skaven).<br>Esquive 5+, Jamais bloqué, Epée suintante. |
| 64 | Trolls de Pierre | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 25 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 1D3 | Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2 |
| 65 | Momies | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3+1 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3) |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 5 | | | | | | | | | | | | | |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 5

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 6 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Elfes Noirs & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 6 | 6 | 1 | 100 | 1 | 1 | 2D6 | Equipés d'Arbalètes (Force 4), Haine des Elfes. |
| | Furies Elfes Noirs & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 11 | 6 | 1 | 140 | — | 1 | 1D6 | Frénésie 4+, Haine des Elfes. |
| | Assassins Elfes Noirs & | 5 | 9 | A | 4 | 4 | 12 | 10 | 2 | 410 | — | 1 | 1D6 | Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées |
| | Héros Elfe Noir | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 25 | 8 | 3 | 1040 | 4 | 2 | 1 | suintantes. Esquive 4+, Haine des Elfes, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Arme Magique. |
| 13 | Dragons Ogres | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 3 | Peur 8 |
| 14 | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D6 | Armure Magique, Arme Magique |
| | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 1D6 | — |
| 15 | Lance-Feu Skaven & | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 1 | Equipés de Lance-Feu. |
| | Jezzails Skavens & | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 6 | 4 | 1 | 300 | 1 | 1 | 1D6 | Equipés de Jezzails (Force 5, Ignore 3 Points d'Armure). |
| | Seigneur Skaven | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 30 | 7 | 4 | 900 | 3 | 2 | 1 | Esquive 5+, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| 16 | Bête de Nurgle | 3 | 3 | — | 3 | 5 | 25 | 3 | 1 | 750 | — | 2 | 1D3 | Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de Bave. |
| 21 | Juggemauts de Khorne & | 7 | 3 | — | 5 | 5 | 35 | 2 | 2 | 700 | 2 | 2 | 1D3+1 | Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué |
| | Cavaliers Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | — | *Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.* |
| 22 | Nécromancien & | 4 | 4 | 3+ | 4 | 3 | 25 | 3 | 2 | 680 | — | 2 | 1 | Magie Nécromantique 1, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Fantôme & | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 1D6 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| | Revenants | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7, Gardes (Nécromancien). |
| 23 | Trolls de Pierre | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 25 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 3 | Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2. |
| 24 | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 1D3 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 3 | Peur 5. |
| | Hommes bêtes | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 1D6+2 | Lancer *lances* (Force 3). |
| 25 | Dragons Ogres | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 3 | Peur 8 |
| 26 | Bêtes de Nurgle | 3 | 3 | — | 3 | 5 | 25 | 3 | 1 | 750 | — | 2 | 1D3 | Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de Bave. |
| 31 | Ogres & | 6 | 3 | 5+ | 5+ | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5 |
| | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4+ | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 3 | Peur 5 |
| | Rats Ogres | 6 | 4 | — | — | 5 | 20 | 5 | 2 | 500 | — | 2 | 3 | Peur 5 |
| 32 | Trolls & | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 20 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 3 | Peur 6, Régénération 2, Vomi. |
| | Trolls de Pierre | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 25 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 3 | Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2. |
| 33 | Chaman Orque & | 4 | 3 | 4+ | 3 | 5 | 16 | 3 | 1 | 590 | — | 1 | 1 | Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique Gardes |
| | Champions Orques Noirs & | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 10 | 2 | 2 | 140 | 2 | 1 | 1D6 | (Chamane Orque), Equipés d'Arcs (Force 4). Insensibilité 6+, Armure |
| | Grand Chef Orque | 4 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 25 | 4 | 3 | 720 | 3 | 2 | 1 | Magique, Arme Magique. |
| 34 | Spectres & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| | Fantômes & | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 1D6 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| | Revenants | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7. |
| 35 | Centaures Taureaux & | 8 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 12 | 3 | 2 | 410 | 2 | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5, Résistance Magique 6+ |
| | Champion Centaure Taureau | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| 36 | Gorgones | 4 | 2 | 4+ | 3 | 3 | 35 | 5 | 1 | 1100 | — | 2 | 1D3 | Peur 9, Pétrification. |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 5

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 41 | Moines de la Peste Skavens & | 5 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 5 | 4 | 1 | 60 | — | 1 | 2D6 | Frénésie 5+, Epées suintantes. |
| | Assassins Skavens & | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 1D6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Prêtre de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 1 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epée |
| | Seigneur Skaven | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 30 | 7 | 4 | 900 | 3 | 2 | 1 | suintante. Esquive 5+, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique |
| 42 | Chaman Homme Bête & | 4 | 4 | 5+ | 3 | 5 | 26 | 4 | 1 | 680 | — | 1 | 1 | Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique. |
| | Hommes Bêtes & | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 1D6+2 | Gardes (Chamane Homme Bête), Lancer *lances* (Force 3). Arme |
| | Champions Hommes Bêtes | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 1D3 | Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| 43 | Seigneur Revenant & | 4 | 4 | — | 4 | 4 | 35 | 4 | 2 | 650 | 2 | 2 | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Revenants | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7. |
| 44 | Gardiens des Tombes & | 4 | 3 | 6+ | 3 | 3 | 15 | 2 | 1 | 110 | 1 | 2 | 2D6 | Peur 5, Régénération 1. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 1 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D6). |
| 45 | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification. |
| 46 | Centaures Taureaux & | 8 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 12 | 3 | 2 | 410 | 2 | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5, Résistance Magique 6+. |
| | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Résistance Magique 6+. |
| | Tromblons Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Gardes (Sorcier), Résistance Magique 6+. |
| | Sorcier Nain du Chaos | 3 | 4 | 4+ | 3 | 5+1 | 8 | 3 | 1 | 590 | 2 | 1/2 (6+) | 1 | Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E). |
| 51 | Gorgone | 4 | 2 | 4+ | 3 | 3 | 35 | 5 | 1 | 1100 | — | 2 | 1 | Peur 9, Pétrification. |
| 52 | Juggemauts de Khorne & | 7 | 3 | — | 5 | 5 | 35 | 2 | 2 | 700 | 2 | 2 | 1D3+1 | Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqués |
| | Cavaliers Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | — | *Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.* |
| 53 | Sorcier du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 15 | 6 | 2 | 840 | 1 | 1 | 1 | Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D6 | Gardes (sorcier du chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 1D6 | — |
| 54 | Dragons Ogres | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 3 | Peur 8 |
| 55 | Bêtes de Nurgle | 3 | 3 | — | 3 | 5 | 25 | 3 | 1 | 750 | — | 2 | 1D3 | Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de Bave. |
| 56 | Elfes Noirs & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 6 | 6 | 1 | 100 | 1 | 1 | 2D6 | Equipés d'Arbalètes (Force 4), Haine des Elfes, Esquive 6+. |
| | Furies Elfes Noirs & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 11 | 6 | 1 | 140 | — | 1 | 1D6 | Frénésie 4+, Haine des Elfes. |
| | Assassins Elfes Noirs & | 5 | 9 | A | 4 | 4 | 12 | 10 | 2 | 410 | — | 1 | 1D6 | Embuscade - Magie 5+, Esquive 5+, Assassinat 6+, Epées |
| | Héros Elfe Noir | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 25 | 8 | 3 | 1040 | 4 | 2 | 1 | suintantes. Esquive 4+, Haine des Elfes, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Arme Magique. |
| 61 | Seigneur Revenant & | 4 | 4 | — | 4 | 4 | 35 | 4 | 2 | 650 | 2 | 2 | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Revenants | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7. |
| 62 | Lance-Feu Skavens | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 1D3 | Equipés de Lance-Feu |
| 63 | Scorpions Géants & | 5 | 3 | — | 5 | 6 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Dard (2D6) |
| | Mères des Araignées | 5 | 3 | — | 5 | 4 | 20 | 1 | 2 | 450 | — | 2 | 1D3 | Toile (1D6) |
| 64 | Spectres & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| | Fantôme & | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 1D6 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| | Revenants | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7. |
| 65 | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification. |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 6 | | | | | | | | | | | | | |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 6

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 7 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 5+<br>1 | 8 | 3 | 1 | 590 | 2 | 1/2 (6+) | 1 | Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E). |
| | Champion Centaure Taureau & | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Gardes (Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+. |
| | Héros Centaure Taureau | 8 | 6 | 2+ | 5 | 4<br>5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 13 | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification |
| 14 | Hippogriffe & | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10 |
| | Champions du Chaos | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D6 | Armure Magique, Arme Magique |
| 15 | Maître Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 26 | 4 | 2 | 2190 | 3 | 2 | 1 | Magie Nains du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Centaures Taureaux & | 8 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 12 | 3 | 2 | 410 | 2 | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5, Résistance Magique 6+ |
| | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Gardes (Maître Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+. Peur 7, |
| | Champion Centaure Taureau | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 1 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| 16 | Champion Sorcier Skaven & | 5 | 3 | 4+ | 4 | 4 | 18 | 5 | 1 | 1180 | 2 | 2 | 1 | Magie Skaven 2, Dissipation 5+, Résistance Magique 5+, Objet Magique, Epée suintante. |
| | Lance-Feu Skavens & | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 3 | Equipés de Lance-Feu, Gardes (Champion Sorcier Skaven). |
| | Prêtre de la Peste Skavens | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 1 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epée suintante. |
| 21 | Gardiens des Tombes & | 4 | 3 | 6+ | 3 | 3 | 15 | 2 | 1 | 110 | 1 | 2 | 2D6 | Peur 5, Régénération 1. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 1 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| 22 | Griffon | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 4 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10 |
| 23 | Champion Nécromancien & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 29 | 4 | 3 | 1630 | — | 2 | 1 | Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2 |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Fantôme & | 4 | 2 | — | — | 3 | 16 | 3 | 1 | — | — | S | 6 | Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6. |
| | Revenants | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Peur 7, Gardes (Nécromancien). |
| 24 | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Résistance Magique 6+. |
| | Tromblons Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Gardes (Sorcier), Résistance Magique 6+. |
| | Seigneur Nain du Chaos | 3 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 1 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique |
| 25 | Chaman Homme Bête | 4 | 4 | 5+ | 3 | 5 | 26 | 4 | 1 | 680 | — | 1 | 1 | Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique. |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Gardes (Chamane Homme Bête), Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| | Seigneur Homme Bête | 3 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 47 | 6 | 4 | 2000 | 2 | 3 | 1 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer *lances* (Force 10). |
| 26 | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification |
| 31 | Hippogriffe | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10 |
| 32 | Hommes Bêtes & | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 8 | Lancer *lances* (Force 3). |
| | Champions Hommes bÊTES & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| | Héros Homme Bête | 4 | 6 | 2+ | 4 | 5 | 34 | 5 | 3 | 1300 | 2 | 3 | 1 | Objet Magique, Arme Magique, Lancer *lances* (Force 9) |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 6

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 33 | Ogres & | 6 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 13 | 3 | 2 | 400 | — | 1/2 (5+) | 3 | — |
| | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 3 | — |
| | Champion Minotaure | 6 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 34 | 4 | 3 | 1100 | 1 | 3 | 1 | Peur 6, Arme Magique |
| 34 | Elfes Noirs & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 6 | 6 | 1 | 100 | 1 | 1 | 12 | Equipés d'Arbalètes (Force 4), Haine des Elfes. |
| | Furies Elfes Noirs & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 11 | 6 | 1 | 140 | — | 1 | 6 | Frénésie 4+, Haine des Elfes. |
| | Assassins Elfes Noirs & | 5 | 9 | A | 4 | 4 | 12 | 10 | 2 | 410 | — | 1 | 6 | Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Héros Elfe Noir | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 25 | 8 | 3 | 1040 | 4 | 2 | 1 | Esquive 4+, Haine des Elfes, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Arme Magique |
| 35 | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D6 | Armure Magique, Arme Magique. |
| | Juggemauts de Khorne & | 7 | 3 | — | 5 | 5 | 35 | 2 | 2 | 700 | 2 | 2 | 1D3+1 | Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais |
| | Cavaliers Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | — | bloqués *Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.* |
| 36 | Spectres & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | — | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 1D6 | Peur 7. |
| | Seigneur Revenant | 4 | 4 | — | 4 | 4 | 35 | 4 | 2 | 650 | 2 | 2 | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 41 | Centaures Taureaux & | 8 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 12 | 3 | 2 | 410 | 2 | 1/2 (5+) | 3 | Peur 5, Résistance Magique 6+ |
| | Champion Centaure Taureau & | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Héros Centaure Taureau | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 42 | Trolls & | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 30 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 3 | Peur 6, Régénération 2, Vomi. |
| | Trolls de Pierre | 6 | 3 | 6+ | 5 | 4 | 25 | 1 | 3 | 650 | — | 2 | 3 | Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2 |
| 43 | Seigneur du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 15 | 6 | 2 | 840 | 1 | 1 | 1 | Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 6 | Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 6 | — |
| 44 | Centaures & | 8 | 3 | 3+ | 4 | 3 | 12 | 3 | 2 | 300 | — | 2 | 1D3 | Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4. |
| | Minotaures & | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | 3 | — |
| | Champion Centaure | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 1 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 45 | Gorgones | 4 | 2 | 4+ | 3 | 3 | 35 | 5 | 1 | 1100 | — | 2 | 3 | Peur 9, Pétrification |
| 46 | Grands Chefs Orques & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 25 | 4 | 3 | 720 | 3 | 2 | 1D6 | Insensibilité 6+, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Seigneur de Guerre Orque & | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1100 | 3 | 2/3 (5+) | 1 | Insensibilité 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Chaman Orque | 4 | 3 | 4+ | 3 | 5 | 16 | 3 | 1 | 590 | — | 1 | 1 | Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique |
| 51 | Griffon | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 4 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10 |
| 52 | Dragon Ogre & | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 3 | Peur 8 |
| | Champion Dragon Ogre | 6 | 5 | 4+ | 6 | 5 | 44 | 3 | 4 | 1550 | 2 | 2 | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique |
| 53 | Grands Chefs Orques & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 25 | 4 | 3 | 720 | 3 | 2 | 1D6 | Gardes (Chaman), Insensibilité 6+, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Champion Chaman Orque | 4 | 3 | 4+ | 4 | 5 | 20 | 3 | 1 | 1180 | 2 | 1/2 (5+) | 1 | Magie Orque 3, Résistance Magique 5+, Arme Magique. |
| 54 | Bêtes de Nurgle & | 3 | 3 | — | 3 | 5 | 25 | 3 | 1 | 750 | — | 2 | 3 | Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de Bave. |
| | Portepeste de Nurgle & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 9 | 6 | 2 | 200 | — | 1 | 1D6+2 | Aura Démoniaque -1, Peur 5, Peste. |
| | Guerriers du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 12 | — |
| 55 | Champions Orques Noirs & | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 10 | 2 | 2 | 140 | 2 | 1/2 (5+) | 1D6+4 | — |
| | Grand Chef Orque Noir | 4 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 23 | 4 | 3 | 910 | 3 | 2 | 1 | Armure Magique, Arme Magique |
| 56 | Moines de la Peste Skavens & | 5 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 5 | 4 | 1 | 60 | — | 1 | 6 | Frénésie 5+, Epées suintantes. |
| | Assassins Skavens & | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Prêtre de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 1 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epée suintante. |
| | Seigneur Skaven | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 30 | 7 | 4 | 900 | 3 | 2 | 1 | Esquive 5+, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 6

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 61 | Champions du Chaos &<br>Juggernauts de Khorne & Cavaliers<br>Guerriers du Chaos | 4<br>7<br>4 | 7<br>3<br>6 | A<br>—<br>1+ | 5<br>5<br>4 | 4<br>5<br>4 | 15<br>35<br>12 | 7<br>2<br>6 | 910<br>700<br>240 | 910<br>700<br>240 | 2<br>2<br>2 | 1<br>2<br>1 | 1D6<br>1D3+1<br>— | Armure Magique, Arme Magique.<br>Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqués<br>*Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.* |
| 62 | Griffon | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 1500 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10 |
| 63 | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 1500 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification |
| 64 | Hippogriffe | 8 | 5 | — | 6 | 6 | 55 | 6 | 1450 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10 |
| 65 | Seigneur de la Peste Skaven | 5 | 6 | 2+ | 4 | 4 | 30 | 7 | 2250 | 2250 | — | 3 | 1 | Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante. |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 7 | | | | | | | | | | | | | |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 7

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 8 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Prophète Gris Skaven & | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 43 | 7 | 4 | 3400 | — | 3 | 1 | Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Prêtres de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 2 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes. |
| | Lance-Feu Skavens & | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 1D3 | Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris). |
| | Assassins Skavens | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| 13 | Hydre | 6 | 3 | — | 5 | 6 | 70 | 3 | 5 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué, Terreur 11. |
| 14 | Champions Centaures & Héros | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 4 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Centaure | 8 | 5 | 1+ | 5 | 4 | 40 | 5 | 4 | 2200 | 4 | 3 | 1 | Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique,Objet Magique. |
| 15 | Sorcier Elfe Noir & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 4 | 12 | 7 | 1 | 590 | — | 1 | 1 | Magie Elfe Noire 1, Haine des Elfes, Résistance Magique 6+, Objet Magique. |
| | Assassins Elfes Noirs & | 5 | 9 | A | 4 | 4 | 12 | 10 | 2 | 410 | — | 1 | 6 | Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Elfes Noirs & | 5 | 4 | 3+ | 3 | 3 | 6 | 6 | 1 | 100 | 1 | 1 | 8 | Equipés d'Arbalètes (Force 4), Haine des Elfes, Esquive 6+. |
| | Championnes Furies | 5 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 13 | 7 | 2 | 600 | — | 1 | 1D6 | Frénésie 3+, Haine des Elfes. |
| 16 | Maître Sorcier Skaven & | 5 | 3 | 4+ | 4 | 4 | 30 | 6 | 2 | 1900 | — | 2 | 1 | Magie Skaven 3, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Prêtres de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 2 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes. |
| | Lance-Feu Skavens | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 1D3 | Equipés de Lance-Feu, Gardes (maître sorcier skaven). |
| 21 | Maître Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 26 | 4 | 2 | 2190 | 3 | 2 | 1 | Magie Nains du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Tromblons Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Gardes (maître sorcier), Résistance Magique 6+. |
| | Champions Centaures & | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 4 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Seigneur Nain du Chaos | 3 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 1 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 22 | Héros Minotaure & | 6 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 48 | 5 | 4 | 2400 | 2 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 9, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Champions Minotaures | 6 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 34 | 4 | 3 | 1100 | 1 | 3 | 3 | Peur 6, Arme Magique. |
| 23 | Champions Centaures & | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 4 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Héros Centaure | 8 | 5 | 1+ | 5 | 4 | 40 | 5 | 4 | 2200 | 4 | 3 | 1 | Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique. |
| 24 | Chamanes Homme Bête & | 4 | 4 | 5+ | 3 | 5 | 26 | 4 | 1 | 680 | — | 1 | 2 | Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique. |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Equipés d'Arbalètes (Force 7), Gardes (Chamane), Arme Magique. |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| | Seigneur Homme Bête | 4 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 47 | 6 | 4 | 2000 | 2 | 3 | 1 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer *lances* (Force 10). |
| 25 | Sorcier du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 15 | 6 | 2 | 840 | 1 | 1 | 1 | Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique, Parade 5+. |
| | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D6 | Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Guerriers du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | 6 | — |
| | Héros du Chaos | 4 | 8 | A | 5 | 5 | 30 | 8 | 4 | 1930 | 6 | 3 | 1 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 26 | Champion Nécromancien & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 29 | 4 | 3 | 1630 | — | 2 | 1 | Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | S | 6 | Peur 7, Gardes (Champion Nécromancien). |
| | Spectres & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | 2 | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| | Seigneur Revenant | 4 | 4 | — | 4 | 4 | 35 | 4 | 2 | 650 | 2 | | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 31 | Dragons Ogres & | 6 | 4 | 5+ | 5 | 5 | 40 | 2 | 3 | 870 | 2 | 2 | 3 | Peur 8. |
| | Champion Dragon Ogre | 6 | 5 | 4+ | 6 | 5 | 40 | 3 | 4 | 1550 | 2 | 2 | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 7

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 32 | Chamanes Hommes Bêtes & | 4 | 4 | 5+ | 3 | 5 | 26 | 4 | 1 | 680 | — | 1 | 2 | Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique. |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Equipés d'Arbalètes (Force 7), Gardes (Chamanes), Arme Magique. |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| | Héros Homme Bête | 4 | 6 | 2+ | 4 | 5 | 34 | 5 | 3 | 1300 | 2 | 2 | 1 | Objet Magique, Arme Magique, Lancer *lances* (Force 9). |
| 33 | Champion Chamane Orque & | 4 | 3 | 4+ | 4 | 5 | 20 | 3 | 1 | 1180 | 2 | 1/2 (5+) | 1 | Magie Orque 3, Résistance Magique 5+, Arme Magique. |
| | Champions Orques Noirs & | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 10 | 2 | 2 | 140 | 2 | 1/2 (5+) | 2D6 | Gardes (Champion Chamane Orque). |
| | Grand Chef Orque Noir & | 4 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 23 | 4 | 3 | 910 | 3 | 2 | 1 | Armure Magique, Arme Magique. |
| | Seigneur de Guerre Orque | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1100 | 3 | 2/3 (5+) | 1 | Insensibilité 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 34 | Gorgones & | 4 | 2 | 4+ | 3 | 3 | 35 | 5 | 1 | 1100 | — | 2 | 3 | Peur 9, Pétrification. |
| | Griffon | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 4 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10. |
| 35 | Assassins Elfes Noirs & | 5 | 9 | A | 4 | 4 | 12 | 10 | 2 | 410 | — | 1 | 1D6 | Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Champions Elfes Noirs & | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 14 | 7 | 2 | 480 | 2 | 2 | 2D6 | Haine des Elfes, Esquive 6+, Arme Magique. |
| | Seigneurs Elfe Noir | 5 | 7 | A | 4 | 4 | 34 | 9 | 4 | 1600 | 4 | 3 | 2 | Esquive 4+, Haine des Elfes, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 36 | Géant | 6 | 3 | 4+ | 7 | 6 | 64 | 3 | S | 2000 | 5 | 5 | 1 | Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué. |
| 41 | Manticore | 6 | 6 | — | 7 | 7 | 50 | 4 | 4 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11. |
| 42 | Hydre | 6 | 3 | — | 5 | 6 | 70 | 3 | 5 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Jamais bloqué, Terreur 11. |
| 43 | Wyvern | 6 | 5 | — | 5 | 6 | 46 | 4 | 3 | 1800 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Capture, Vol, Résistance Magique 5+, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10. |
| 44 | Comte Vampire & | 6 | 7 | 2+ | 7 | 6 | 30 | 8 | 3 | 2000 | 3 | 2/3 (5+) | 1 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire. |
| | Gardiens des Tombes & | 4 | 3 | 6+ | 3 | 3 | 15 | 2 | 1 | 110 | 1 | 2 | 2D6 | Peur 5, Régénération 1. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 1 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D6). |
| 45 | Chimère | 6 | 4 | — | 7 | 6 | 60 | 4 | 6 | 2500 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11. |
| 46 | Cockatrice & | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification. |
| | Hommes Bêtes & | 4 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 100 | — | 1 | 8 | Lancer *lances* (Force 3). |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| | Héros Homme Bête | 4 | 6 | 2+ | 4 | 5 | 34 | 5 | 3 | 1300 | 2 | 2 | 1 | Objet Magique, Arme Magique, Lancer *lances* (Force 9). |
| 51 | Lammasu & | 6 | 6 | — | 6 | 7 | 50 | 6 | 3 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10. |
| | Champion Centaure Taureau & | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. Résistance Magique 6+. |
| | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | |
| | Héros Centaure Taureau | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 2 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 52 | Grand Taurus & | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Résistance Magique 6+. |
| | Tromblons Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Résistance Magique 6+. |
| | Seigneur Nain du Chaos | 3 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 1 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 53 | Seigneur de la Peste Skaven & | 5 | 6 | 2+ | 4 | 5 | 30 | 7 | 4 | 2250 | — | 3 | 1 | Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante. |
| | Prêtres de la Peste Skavens | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 2 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes. |
| 54 | Maître Assassins Skaven & | 6 | 8 | 1+ | 4 | 4 | 32 | 10 | 5 | 2300 | — | 4 | 1 | Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante. |
| | Assassins Skavens | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 7

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 55 | Griffons & | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 4 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10 |
| | Hippogriffe | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10 |
| 56 | Héros Centaure Taureau & | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Champions Centaures Taureaux | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| 61 | Maître Sorcier du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 5 | 31 | 8 | 3 | 2400 | 1 | 4 | 1 | Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Sorciers du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 15 | 6 | 2 | 840 | 1 | 1 | 1D3 | Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Champions du Chaos | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 6 | Gardes (Maître Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| 62 | Maître Nécromancien & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 4 | 34 | 5 | 4 | 2780 | — | 3 | 1 | Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Peur 7, Gardes (Maître Nécromancien). |
| | Spectres | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| 63 | Géant | 6 | 3 | 4+ | 7 | 6 | 64 | 3 | S | 2000 | 5 | 5 | 1 | Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué. |
| 64 | Grand Taurus | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 5 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| 65 | Chimère & | 6 | 4 | — | 7 | 6 | 60 | 4 | 6 | 2500 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11. |
| | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification. |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 8 | | | | | | | | | | | | | |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 8

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 9 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Dragon | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |
| 13 | Seigneur Vampire & | 6 | 8 | 1+ | 7 | 6 | 42 | 9 | 4 | 3750 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 3, Résistance Magique 5+, |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Vampire. Peur 7. |
| | Spectres | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| 14 | Manticore | 6 | 6 | — | 7 | 7 | 50 | 4 | 4 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11. |
| 15 | Hydre | 6 | 3 | — | 5 | 6 | 70 | 3 | 5 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué, Terreur 11. |
| 16 | Wyvern & | 6 | 5 | — | 5 | 6 | 46 | 4 | 3 | 1800 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Capture, Vol, Résistance Magique 5+, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10. |
| | Champions Orques Noirs | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 10 | 2 | 2 | 140 | 2 | 1/2 (5+) | 2D6 | — |
| 21 | Prophète Gris Skaven & | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 43 | 7 | 4 | 3400 | — | 3 | 1 | Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Prêtres de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 3 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Gardes (Prophète Gris), Arme Magique,Epées suintantes. |
| | Assassins Skavens | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| 22 | Grand Taurus & | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| | Héros Centaure Taureau & | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Champions Centaures Taureaux | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| 23 | Griffon & | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 4 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10. |
| | Hippogriffe | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10. |
| 24 | Hippogriffe & | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10. |
| | Champions Hommes Bêtes | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Arme Magique, Lancer *lances* (Force 8). |
| 25 | Grand Taurus & | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| | Héros Centaure Taureau & | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Champions Centaures Taureaux | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| 26 | Seigneur Nécromancien & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 39 | 6 | 5 | 4100 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 3 | Peur 7, Gardes (Seigneur Nécromancien), Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| 31 | Héros Dragon Ogre & | 6 | 6 | 3+ | 6 | 6 | 53 | 4 | 5 | 3300 | 2 | 3 | 1 | Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Champions Dragons Ogres | 6 | 5 | 4+ | 6 | 5 | 44 | 3 | 4 | 1550 | 2 | 2 | 3 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 32 | Sorcier du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 15 | 6 | 2 | 840 | 1 | 1 | 1 | Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D6 | Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Héros du Chaos & | 4 | 8 | A | 5 | 5 | 30 | 8 | 4 | 1930 | 6 | 3 | 1 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneur du Chaos | 4 | 9 | A | 5 | 5 | 35 | 9 | 5 | 3050 | 6 | 4 | 1 | Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 8

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 33 | Champions Chamans Hommes Bêtes & | 4 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 34 | 4 | 1 | 4340 | — | 2 | 2 | Magie Hommes Bêtes 2, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 6 | Arme Magique, Gardes (Champions Chamans), Lancer *lances* (Force 8). |
| | Seigneurs Hommes Bêtes | 4 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 47 | 6 | 4 | 2000 | 2 | 3 | 2 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer *lances* (Force 10). |
| 34 | Maître Sorcier du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 5 | 31 | 8 | 3 | 2400 | 1 | 4 | 1 | Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+ |
| | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 6 | Gardes (Maître Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Héros du Chaos | 4 | 8 | A | 5 | 5 | 30 | 8 | 4 | 1930 | 6 | 3 | 1 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 35 | Géant | 6 | 3 | 4+ | 7 | 6 | 64 | 3 | S | 2000 | 5 | 5 | 1 | Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, jamais Bloqué. |
| 36 | Prophète Gris Skaven & | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 43 | 7 | 4 | 3400 | — | 3 | 1 | Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Prêtres de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 6 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Gardes (Prophète Gris), Arme Magique, Epées suintantes. |
| | Lance-Feu Skavens | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 3 | Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris). |
| 41 | Lammasu & | 6 | 6 | — | 6 | 7 | 50 | 6 | 3 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10. |
| | Héros Centaure Taureau | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 42 | Seigneur Chamane Orque & | 4 | 3 | 5+ | 4 | 5 | 42 | 5 | 3 | 2870 | 2 | 2/3 (5+) | 1 | Magie Orque 3, Dissipation 5+, Résistance Magique 4+, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Champion Chamane Orque & | 4 | 3 | 4+ | 4 | 5 | 20 | 3 | 1 | 1180 | 2 | 1/2 (5+) | 2D6 | Magie Orque 3, Résistance Magique 5+, Arme Magique. |
| | Champions Orques Noirs & | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 10 | 2 | 2 | 140 | 2 | 2 | 1 | Gardes (Seigneur Chaman). |
| | Grand Chef Orque Noir & | 4 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 23 | 4 | 3 | 910 | 3 | 2/3 (5+) | 1 | Armure Magique, Arme Magique. |
| | Seigneur de Guerre Orque | 4 | 6 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1100 | 3 | | | Insensibilité 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 43 | Comte Vampire & | 6 | 7 | 2+ | 7 | 6 | 30 | 8 | 3 | 2000 | 3 | 2/3 (5+) | 1 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire. |
| | Gardiens des Tombes & | 4 | 3 | 6+ | 3 | 3 | 15 | 2 | 1 | 110 | 1 | 2 | 2D6 | Peur 5, Régénération 1. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 1 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| 44 | Chimère | 6 | 4 | — | 7 | 6 | 60 | 4 | 6 | 2500 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11. |
| 45 | Liche & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 40 | 6 | 5 | 3500 | — | 4 | 1 | Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Squelettes & | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | 12 | Equipés d'Arcs (Force 3), Peur 5, Gardes (Liche), Régénération 1. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Peur 7. |
| | Spectres | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| 46 | Seigneur Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 40 | 5 | 3 | 3280 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Magie Nains du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 3+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Tromblons Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Gardes (Seigneur Sorcier), Résistance Magique 6+. |
| | Héros Centaure Taureau & | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 1D3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 51 | Héros Minotaure & | 6 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 48 | 5 | 4 | 2400 | 2 | 3/4 (5+) | 1 | Peur 9, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Champions Minotaures & | 6 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 34 | 4 | 3 | 1100 | 1 | 3 | 1D3 | Peur 6, Arme Magique. |
| | Champions du Chaos | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 1D6 | Armure Magique, Arme Magique. |
| 52 | Chaman Homme Bête & Champions | 4 | 4 | 5+ | 3 | 5 | 26 | 4 | 1 | 680 | — | 1 | 1 | Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique. |
| | Hommes Bêtes & Champion | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 6 | Equipés d'Arbalètes (Force 7), Gardes (Chamane), Arme Magique. |
| | Centaure & | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 1 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Héros Centaure | 8 | 5 | 1+ | 5 | 4 | 40 | 5 | 4 | 2200 | 4 | 3 | 1 | Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique. |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 8

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 53 | Géant | 6 | 3 | 4+ | 7 | 6 | 64 | 3 | S | 2000 | 5 | 5 | 1 | Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué. |
| 54 | Chimère | 6 | 4 | — | 7 | 6 | 60 | 4 | 6 | 2500 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11. |
| 55 | Grand Taurus & | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| | Lammasu | 6 | 6 | — | 6 | 7 | 50 | 6 | 3 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10. |
| 56 | Maître Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 26 | 4 | 2 | 2190 | 3 | 2 | 1 | Magie Nains du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique. |
| | Tromblons Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Gardes (Maître Sorcier), Résistance Magique 6+. |
| | Champions Centaures & | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 4 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| | Seigneur Nain du Chaos & | 3 | 7 | 1+ | 5 | 4 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 1 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneur Centaure Taureau | 8 | 7 | 1+ | 5 | 5 | 42 | 6 | 5 | 3680 | 3 | 4/5 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 61 | Maître Assassin Skaven & | 6 | 8 | 1+ | 4 | 4 | 32 | 10 | 5 | 2300 | — | 4 | 1 | Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante. |
| | Assassins Skavens & | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Lance-Feu Skavens | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 3 | Equipés de Lance-Feu. |
| 62 | Gorgones & | 4 | 2 | 4+ | 3 | 3 | 35 | 5 | 1 | 1100 | — | 2 | 3 | Peur 9, Pétrification. |
| | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification. |
| 63 | Seigneur Nécromancien & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 39 | 6 | 5 | 4100 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Comte Vampire & | 6 | 7 | 2+ | 7 | 6 | 30 | 8 | 3 | 2000 | 3 | 2/3 (5+) | 1 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire. |
| | Squelettes & | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | 12 | Equipés d'Arcs (Force 3), Peur 5, Gardes (Seigneur Nécromancien), |
| | Gardiens des Tombes & | 4 | 3 | 6+ | 3 | 3 | 15 | 2 | 1 | 110 | 1 | 2 | 2D6 | Régénération 1. Peur 5, Régénération 1. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 1D6 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 1 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| 64 | Seigneur Vampire & | 6 | 8 | 1+ | 7 | 6 | 42 | 9 | 5 | 3750 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Objet Magique, Arme Magique, Vampire. |
| | Comte Vampire & | 6 | 7 | 2+ | 7 | 6 | 30 | 8 | 3 | 2000 | 3 | 2/3 (5+) | 1 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 6 | Magique 5+, Vampire. Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 1 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| 65 | Dragon | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 9 | | | | | | | | | | | | | |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 9

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 10 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Gardien des Secrets | 6 | 9 | A | 7 | 7 | 84 | 7 | 6 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Jamais Bloqué. |
| 13 | Grand Immonde | 4 | 7 | A | 7 | 8 | 100 | 4 | 7 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Peste, Flot de corruption. |
| 14 | Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 5+1 | 8 | 3 | 1 | 590 | 2 | 1/2 (6+) | 1 | Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E). |
| | Champions Centaures Taureaux & | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Gardes (Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+. |
| | Héros Centaures Taureaux & | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneur Centaure Taureau | 8 | 7 | 1+ | 5 | 5 | 42 | 6 | 5 | 3680 | 3 | 4/5 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 15 | Duc du Changement | 8 | 9 | A | 7 | 7 | 75 | 10 | 6 | 5000 | 4 | 6D6 | 1 | Embuscade – Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Source Magique, Grand Monstre, 3 Objets Magiques, Pouvoir de tzeentch. |
| 16 | Grand Dragon | 6 | 7 | — | 7 | 7 | 84 | 7 | 8 | 6000 | 7 | 6/7 (5+) | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 1, Terreur 13, Trésor de Dragon +1. |
| 21 | Dragon | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |
| 22 | Wyvern & | 6 | 5 | — | 5 | 6 | 46 | 4 | 3 | 1800 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Capture, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10. |
| | Cockatrice | 4 | 3 | — | 4 | 4 | 26 | 4 | 3 | 1500 | — | 3/4 (5+) | 1 | Peur 10, Vol, Pétrification. |
| 23 | Seigneur Nécromancien & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 39 | 6 | 5 | 4100 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Maître Nécromancien & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 4 | 34 | 5 | 4 | 2780 | 3 | 3 | 1 | Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Peur 7. |
| | Spectres | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 6 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| 24 | Seigneur Vampire & | 6 | 8 | 1+ | 7 | 6 | 42 | 9 | 5 | 3750 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Objet Magique, Arme Magique, Vampire. |
| | Comtes Vampires & | 6 | 7 | 2+ | 7 | 6 | 30 | 8 | 3 | 2000 | 3 | 2/3 (5+) | 2 | Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique |
| | Revenants | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | 5+, Vampire. Peur 7. |
| 25 | Grand Taurus & | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| | Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 2 | 1/2 (6+) | 8 | Résistance Magique 6+. |
| | Tromblons Nains du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 3 | 4 | 8 | 2 | 1 | 140 | 1 | 1 | 8 | Equipés de Tromblons, Résistance Magique 6+. |
| | Seigneur Nain du Chaos | 3 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 1 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 26 | Seigneur Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 40 | 5 | 3 | 3280 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Magie Nains du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 3+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Lammasu (Monture) & | 6 | 6 | — | 6 | 7 | 50 | 6 | 3 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10. *Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le lammasu ou son cavalier.* |
| | Champions Nains du Chaos & | 3 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 16 | 3 | 2 | 480 | 2 | 2/3 (5+) | 6 | Résistance Magique 6+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Seigneur Nain du Chaos | 3 | 7 | 1+ | 5 | 4 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 1 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 9

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 31 | Seigneur Nécromancien & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 39 | 6 | 5 | 4100 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Maître Nécromancien & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 4 | 34 | 5 | 4 | 2780 | 3 | 3 | 1 | Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Liche & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 40 | 6 | 5 | 3500 | — | 4 | 1 | Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Squelettes & | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | 12 | Equipés d'Arcs (Force 3), Peur 5, Gardes (Liche), Régénération 1. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Peur 7, Gardes (Seigneur Nécromancien). |
| | Spectres | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| 32 | Prophète Gris Skaven & | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 43 | 7 | 4 | 3400 | — | 3 | 1 | Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Lance-Feu Skavens & | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 3 | Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris). |
| | Prêtres de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 2 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes. |
| | Assassins Skavens & | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Seigneur de la Peste Skaven & | 5 | 6 | 2+ | 4 | 5 | 30 | 7 | 4 | 2250 | — | 3 | 1 | Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante. |
| | Maître Assassin Skaven | 6 | 8 | 1+ | 4 | 4 | 32 | 10 | S | 2300 | — | 4 | 1 | Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante. |
| 33 | Héros Dragon Ogre & | 6 | 6 | 3+ | 6 | 6 | 53 | 4 | 5 | 3300 | 2 | 3 | 1 | Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Champions Dragons Ogres | 6 | 5 | 4+ | 6 | 5 | 44 | 3 | 4 | 1550 | 2 | 2 | 3 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 34 | Prophètes Gris Skaven & | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 43 | 7 | 4 | 3400 | — | 3 | 2 | Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Prêtres de la Peste Skavens & | 5 | 5 | 2+ | 4 | 5 | 23 | 6 | 3 | 730 | — | 1 | 2 | Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes. |
| | Lance-Feu Skavens & Assassins | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 1D3 | Equipés de Lance-Feu. |
| | Skavens & | 6 | 5 | 3+ | 4 | 3 | 7 | 5 | 2 | 300 | — | 1 | 6 | Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. |
| | Rats Ogres & | 6 | 4 | — | 5 | 5 | 20 | 5 | 2 | 500 | — | 2 | 3 | Peur 5. |
| | Vermines de Choc Skavens | 5 | 4 | 4+ | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 95 | 1 | 1 | 12 | — |
| 35 | Dragon | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |
| 36 | Héros Dragon Ogre & | 6 | 6 | 3+ | 6 | 6 | 53 | 4 | 5 | 3300 | 2 | 3 | 1 | Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Champions Dragons Ogres | 6 | 5 | 4+ | 6 | 5 | 44 | 3 | 4 | 1550 | 2 | 2 | 3 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 41 | Cavalier Seigneur du Chaos & | 4 | 9 | A | 5 | 5 | 35 | 9 | 5 | 3050 | 6 | 4 | 1 | Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Manticore (Monture) & | 6 | 6 | — | 7 | 7 | 50 | 4 | 4 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11. *Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, la Manticore ou son cavalier.* |
| | Héros du Chaos | 4 | 8 | A | 5 | 5 | 30 | 8 | 4 | 1930 | 6 | 3 | 1D6 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 42 | Hydra | 6 | 3 | — | 5 | 6 | 70 | 3 | 5 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Jamais bloqué, Terreur 11. |
| 43 | Géant & | 6 | 3 | 4+ | 7 | 6 | 64 | 3 | S | 2000 | 5 | 5 | 1 | Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué. |
| | Hippogriffe | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10. |
| 44 | Chimère & | 6 | 4 | — | 7 | 6 | 60 | 4 | 6 | 2500 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11. |
| | Manticore | 6 | 6 | — | 7 | 7 | 50 | 4 | 4 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Dard de Manticore, Terreur 11. |
| 45 | Chamans Homme Bête & | 4 | 4 | 5+ | 3 | 5 | 26 | 4 | 1 | 680 | — | 1 | 2 | Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique. |
| | Champions Hommes Bêtes & | 4 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 30 | 4 | 2 | 610 | — | 1/2 (5+) | 3 | Gardes (Chamane Hommes Bêtes), Arme Magique, Lancer *lances* (Force |
| | Seigneurs Hommes Bêtes & | 4 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 47 | 6 | 4 | 2000 | 2 | 3 | 2 | 8). Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer *lances* |
| | Héros Minotaure | 6 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 48 | 5 | 4 | 2400 | 2 | 3/4 (5+) | 1 | (Force 10). Peur 9, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 9

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 46 | Champions Nains du Chaos & | 3 | 5 | 3+ | 4 | 4 | 16 | 3 | 2 | 480 | 2 | 2/3 (5+) | 12 | Résistance Magique 6+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Lammasu & | 6 | 6 | — | 6 | 7 | 50 | 6 | 3 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10. |
| | Seigneur Sorcier Nain du Chaos | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 40 | 5 | 3 | 3280 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Magie Nains du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 3+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 51 | Grand Taurus & | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| | Hippogriffe | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |
| 52 | Griffon & | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 4 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10 |
| | Hippogriffe | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10 |
| 53 | Manticore & | 6 | 6 | — | 7 | 7 | 50 | 4 | 4 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Dard de Manticore, Terreur 11. |
| | Hydre | 6 | 3 | — | 5 | 6 | 70 | 3 | 5 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Jamais bloqué, Terreur 11. |
| 54 | Seigneur Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 40 | 5 | 3 | 3280 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Magie Nains du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 3+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Champions Centaures Taureaux & | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Gardes (Seigneur Sorcier). |
| | Seigneurs Nains du Chaos & | 3 | 7 | 1+ | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 3 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneurs Centaures Taureaux | 8 | 7 | 1+ | 5 | 5 | 42 | 6 | 5 | 3680 | 3 | 4/5 (5+) | 2 | Peur 7, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 55 | Maîtres Sorciers du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 5 | 31 | 8 | 3 | 2400 | 1 | 4 | 2 | Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Champions du Chaos & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 15 | 7 | 3 | 910 | 2 | 1 | 6 | Gardes (Maîtres Sorciers du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Héros du Chaos & | 4 | 8 | A | 5 | 5 | 30 | 8 | 4 | 1930 | 6 | 3 | 1D6 | Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneur du Chaos | 4 | 9 | A | 5 | 5 | 35 | 9 | 5 | 3050 | 6 | 4 | 1 | Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 56 | Dragon | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |
| 61 | Gardien des Secrets | 6 | 9 | A | 7 | 7 | 84 | 7 | 6 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Jamais Bloqué. |
| 62 | Grand Immonde | 4 | 7 | A | 7 | 8 | 100 | 4 | 7 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Peste, Flot de corruption. |
| 63 | Champions Centaures Taureaux & | 8 | 5 | 3+ | 5 | 4 | 23 | 4 | 3 | 1060 | 2 | 2 | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique. |
| | Héros Centaures Taureaux & | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneur Centaure Taureau | 8 | 7 | 1+ | 5 | 5 | 42 | 6 | 5 | 3680 | 3 | 4/5 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 64 | Duc du Changement | 8 | 9 | A | 7 | 7 | 75 | 10 | 6 | 5000 | 4 | 6D6 | 1 | Embuscade – Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Source Magique, Grand Monstre, 3 Objets Magiques,Pouvoir de tzeentch. |
| 65 | Grand Dragon | 6 | 7 | — | 7 | 7 | 84 | 7 | 8 | 6000 | 7 | 6/7 (5+) | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 1, Terreur 13, Trésor de Dragon +1. |
| 66 | Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 10 | | | | | | | | | | | | | |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 10

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Lancer 2 fois sur ce Tableau | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Buveur de sang | 6 | 10 | A | 8 | 7 | 125 | 8 | 10 | 8000 | — | 8 | 1 | Equipé d'une Hache de Khorne et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir, Vol, Démon Majeur 14, Impassibilité 3+, Insensibilité 12, Grand Monstre, Drain Magique 5+. |
| 13 | Gardien des Secrets | 6 | 9 | A | 7 | 7 | 84 | 7 | 6 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Jamais Bloqué. |
| 14 | Grand Immonde | 4 | 7 | A | 7 | 8 | 100 | 4 | 7 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Peste, Flot de corruption. |
| 15 | Seigneur Nécromancien & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 39 | 6 | 5 | 4100 | 4 | 3 | 1 | Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Maître Nécromancien & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 4 | 34 | 5 | 4 | 2780 | — | 3 | 1 | Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Peur 7. |
| | Spectres & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 6 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| | Roi des Tombes | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 4 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| 16 | Maître Sorciers du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 5 | 31 | 8 | 3 | 2400 | 1 | 4 | 2 | Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Champions Centaures & | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 3 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Gardes (Maîtres Sorciers du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Héros Centaure & | 8 | 5 | 1+ | 5 | 4 | 40 | 5 | 4 | 2200 | 4 | 3 | 1 | Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique. |
| | Seigneur du Chaos | 4 | 9 | A | 5 | 5 | 35 | 9 | 5 | 3050 | 6 | 4 | 1 | Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 21 | Liche & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 40 | 6 | 5 | 3500 | — | 4 | 1 | Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Peur 7. |
| | Spectres & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| | Roi des Tombes & | 3 | 4 | — | 5 | 5 | 45 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 3 | 2 | Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Seigneur Revenant | 4 | 4 | — | 4 | 4 | 35 | 4 | 2 | 650 | 2 | 2 | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 22 | Dragon | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |
| 23 | Duc du Changement | 8 | 9 | A | 7 | 7 | 75 | 10 | 6 | 5000 | 4 | 6D6 | 1 | Embuscade – Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Source Magique, Grand Monstre, 3 Objets Magiques, Pouvoir de tzeentch. |
| 24 | Grand Dragon | 6 | 7 | — | 7 | 7 | 84 | 7 | 8 | 6000 | 7 | 6/7 (5+) | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 1, Terreur 13, Trésor de Dragon +1. |
| 25 | Dragon Empereur | 6 | 8 | — | 8 | 8 | 94 | 6 | 9 | 7500 | 8 | 8 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 3D6, Grand Monstre, Magie du Chaos 2, Terreur 14, Trésor de Dragon +2. |
| 26 | Vampire Seigneur Nécromancien & | 6 | 7 | 2+ | 6 | 5 | 38 | 8 | 3 | 4750 | 5 | 4 | 1 | Vol, Magie Nécromantique 4, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Vampire, Embuscade - Magie A, Dissipation 4+. |
| | Champion Nécromancien & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 29 | 4 | 3 | 1630 | — | 2 | 1 | Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 4 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Spectres | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| 31 | Dragon Empereur | 6 | 8 | — | 8 | 8 | 94 | 6 | 9 | 7500 | 8 | 8 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 3D6, Grand Monstre, Magie du Chaos 2, Terreur 14, Trésor de Dragon +2. |

## TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 10

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 32 | Verminaque Skaven | 8 | 8 | A | 8 | 7 | 75 | 10 | 8 | 6000 | 8 | 6 | 1 | Embuscade – Magie A, Equipé d'une Vouge Maléfique, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon Majeur 14, Insensibilité 6, Grand Monstre, Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Téléportation. |
| 33 | Roi Liche | 6 | 7 | A | 7 | 6 | 63 | 4 | 5 | 7500 | 6 | 6 | 1 | Magie du Chaos 2, Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Grand Monstre, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Terreur 14, Régénération 4, Arme Magique, Armure Magique. |
| 34 | Grand Taurus & | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 50 | 7 | 4 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. |
| | Géant | 6 | 3 | 4+ | 7 | 6 | 64 | 3 | S | 2000 | 5 | 5 | 1 | Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué. |
| 35 | Griffon & | 6 | 5 | — | 6 | 5 | 52 | 7 | 4 | 1500 | — | 4 | 1 | Vol, Terreur 10 |
| | Hippogriffe & | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10 |
| | Seigneur du Chaos | 4 | 9 | A | 5 | 5 | 35 | 9 | 5 | 3050 | 6 | 4 | 1 | Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique |
| 36 | Prophètes Gris Skavens & | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 43 | 7 | 4 | 3400 | — | 3 | 2 | Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Lance-Feu Skavens & | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 3 | Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris). |
| | Maîtres Assassins Skavens & | 6 | 8 | 1+ | 4 | 4 | 32 | 10 | 5 | 2300 | — | 4 | 3 | Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante. |
| | Seigneurs de la Peste Skavens | 5 | 6 | 2+ | 4 | 5 | 30 | 7 | 4 | 2250 | — | 3 | 2 | Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante. |
| 41 | Verminaque Skaven | 8 | 8 | A | 8 | 7 | 75 | 10 | 8 | 6000 | 8 | 6 | 1 | Embuscade – Magie A, Equipé d'une Vouge Maléfique, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon Majeur 14, Insensibilité 6, Grand Monstre, Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Téléportation. |
| 42 | Hydre & | 6 | 3 | — | 5 | 6 | 70 | 3 | 5 | 2250 | 3 | 4 | 1 | Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué, Terreur 11. |
| | Hippogriffe & | 8 | 5 | — | 6 | 5 | 55 | 6 | 3 | 1450 | — | 3/4 (5+) | 1 | Vol, Terreur 10. |
| | Manticore | 6 | 6 | — | 7 | 7 | 50 | 4 | 4 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11. |
| 43 | Buveur de sang | 6 | 10 | A | 8 | 7 | 125 | 8 | 10 | 8000 | — | 8 | 1 | Equipé d'une Hache de Khorne et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir, Vol, Démon Majeur 14, Impassibilité 3+, Insensibilité 12, Grand Monstre, Drain Magique 5+. |
| 44 | Géant | 6 | 3 | 4+ | 7 | 6 | 64 | 3 | S | 2000 | 5 | 5 | 1 | Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué. |
| 45 | Maîtres Sorciers du Chaos & | 4 | 6 | 1+ | 5 | 5 | 31 | 8 | 3 | 2400 | 1 | 4 | 2 | Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+. |
| | Champions Centaures & | 8 | 4 | 2+ | 5 | 3 | 27 | 4 | 3 | 1000 | 2 | 2/3 (5+) | 3 | Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Gardes (Maîtres Sorciers du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. |
| | Héros Centaure & | 8 | 5 | 1+ | 5 | 4 | 40 | 5 | 4 | 2200 | 4 | 3 | 1 | Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique. |
| | Seigneur du Chaos | 4 | 9 | A | 5 | 5 | 35 | 9 | 5 | 3050 | 6 | 4 | 1 | Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| 46 | Liches & | 4 | 7 | A | 5 | 4 | 40 | 6 | 5 | 3500 | — | 4 | 1 | Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, |
| | Revenants & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 14 | 3 | 1 | 370 | 2 | 2 | 6 | Régénération 2. Peur 7, Gardes (Liche). |
| | Spectres & | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| | Seigneur Revenant | 4 | 4 | — | 4 | 4 | 35 | 4 | 2 | 650 | 2 | 2 | 1 | Peur 8, Armure Magique, Arme Magique. |
| 51 | Dragon | 6 | 6 | — | 6 | 6 | 74 | 8 | 7 | 4500 | 6 | 6 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0. |

# TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 10

| D66 | Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Nbre. | Règles Spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Seigneur Sorcier Nain du Chaos & | 3 | 4 | 4+ | 4 | 5 | 40 | 5 | 3 | 3280 | 3 | 3/4 (5+) | 1 | Magie Nains du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 3+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Lammasu & | 6 | 6 | — | 6 | 7 | 50 | 6 | 3 | 2000 | — | 4 | 1 | Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10. |
| 52 | Héros Centaures Taureaux & | 8 | 6 | 2+ | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 2320 | 3 | 3/4 (5+) | 3 | Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneur Centaure Taureau | 8 | 7 | 1+ | 5 | 5 | 42 | 6 | 5 | 3680 | 3 | 4/5 (5+) | 1 | Peur 7, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Seigneurs Nains du Chaos | 3 | 7 | 1+ | 5 | 4 | 33 | 5 | 4 | 1600 | 3 | 3 | 3 | Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | Prophètes Gris Skavens & | 5 | 6 | 1+ | 4 | 4 | 43 | 7 | 4 | 3400 | — | 3 | 2 | Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. |
| | LAnce-Feu Skavens & | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 700 | 1 | S | 3 | Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris). |
| 53 | Maîtres Assassins Skavens & | 6 | 8 | 1+ | 4 | 4 | 32 | 10 | 5 | 2300 | — | 4 | 3 | Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante. |
| | Seigneurs de la Peste Skavens | 5 | 6 | 2+ | 4 | 5 | 30 | 7 | 4 | 2250 | — | 3 | 2 | Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante. |
| | Vampire Seigneur Nécromancien & | 6 | 7 | 2+ | 6 | 5 | 38 | 8 | 3 | 4750 | 5 | 4 | 1 | Vol, Magie Nécromantique 4, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Vampire, Embuscade - Magie A, Dissipation 4+. |
| 54 | Champion Nécromancien & | 4 | 5 | 2+ | 4 | 3 | 29 | 4 | 3 | 1630 | — | 2 | 1 | Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. |
| | Momies & | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | 4 | Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). |
| | Spectres | 4 | 3 | — | 3 | 4 | 30 | 3 | 2 | 750 | — | S | 3 | Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8. |
| 55 | Verminaque Skaven | 8 | 8 | A | 8 | 7 | 75 | 10 | 8 | 6000 | 8 | 6 | 1 | Embuscade – Magie A, Equipé d'une Vouge Maléfique, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon Majeur 14, Insensibilité 6, Grand Monstre, Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Téléportation. |
| 56 | Roi liche | 8 | 7 | A | 7 | 6 | 63 | 4 | 5 | 7500 | 6 | 6 | 1 | Magie du Chaos 2, Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Grand Monstre, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Terreur 14, Régénération 4, Arme Magique, Armure Magique. |
| 61 | Dragon Empereur | 6 | 8 | — | 8 | 8 | 94 | 6 | 9 | 7500 | 8 | 8 | 1 | Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 3D6, Grand Monstre, Magie du Chaos 2, Terreur 14, Trésor de Dragon +2. |
| 62 | Duc du Changement | 8 | 9 | A | 7 | 7 | 75 | 10 | 6 | 5000 | 4 | 6D6 | 1 | Embuscade – Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Source Magique, Grand Monstre, 3 Objets Magiques, Pouvoir de tzeentch. |
| 63 | Gardien des Secrets | 6 | 9 | A | 7 | 7 | 84 | 7 | 6 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Jamais Bloqué. |
| 64 | Grand Immonde | 4 | 7 | A | 7 | 8 | 100 | 4 | 7 | 5500 | 4 | 6 | 1 | Embuscade – Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Peste, Flot de corruption. |
| 65 | Buveur de sang | 6 | 10 | A | 8 | 7 | 125 | 8 | 10 | 8000 | — | 8 | 1 | Equipé d'une Hache de Khorne et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir, Vol, Démon Majeur 14, Impassibilité 3+, Insensibilité 12, Grand Monstre, Drain Magique 5+. |
| 66 | Lancer 2 fois sur ce Tableau | | | | | | | | | | | | | |

# •TROISIEME PARITE•

*Cette section du Livre des Règles Avancées de Warhammer Quest amène le jeu dans un certain nombre de domaines passionnants et très différents. Jusqu'à présent, nous nous sommes basés sur le jeu de base, en ajoutant de la profondeur et des détails section par section, mais sans modifier la nature fondamentale du jeu.*

*Cette partie du livre apporte une touche différente à vos parties de Warhammer Quest en introduisant de nombreuses nouvelles options pour les guerriers.*

*En fait, à ce stade, le jeu s'ouvre tellement qu'il faut faire appel à un autre joueur, le maître de jeu.*

*Le maître de jeu est un nouveau joueur qui contrôle désormais vos parties de Warhammer Quest, entraînant les guerriers dans un royaume périlleux de son invention. Cette section du livre de règles contient de nombreuses idées pour les Guerriers et les Maîtres de Jeu, des directives pour écrire des aventures et développer vos Guerriers, ainsi qu'une aventure de campagne complète et un nouveau Guerrier - le Nain Tueur de Trolls.*

*Voici le jeu de rôle Warhammer Quest...*

# • LE MAÎTRE DE JEU •

***Le nouvel élément le plus important de ce chapitre est l'introduction d'un nouveau type de joueur: Le Maître de Jeu. Le maître de jeu est à La fois arbitre et conteur, menant les guerriers dans les aventures trépidantes créées par son imagination.***

Il est important de réaliser que le maître de jeu est une nouvelle addition à votre groupe de joueurs. Alors que vous étiez quatre joueurs, vous allez maintenant être cinq: quatre guerriers et le maître de jeu.

Quand vous jouiez à Warhammer Quest sans maître de jeu, vous déterminiez le donjon, les objectifs des guerriers, les monstres rencontrés, etc, en tirant des cartes, en lançant des dés et en suivant un ensemble de règles strictement définies. Maintenant, toutes ces activités sont régies par le maître de jeu. Le maître de jeu ne déplace pas de guerrier dans le donjon, car il est le donjon ! A la place, le maître de jeu contrôle les monstres. Oui, tous les monstres !

Ce chapitre se penche sur la tâche du maître de jeu. Si vous préférez être un guerrier audacieux, fouillant les profondeurs du donjon en quête de gloire et de trésors, vous n'avez pas à lire cette partie. Allez directement à "Qu'est-ce que le Jeu de Rôle" (page 156), qui explique les nouvelles options pour votre guerrier. Si, d'un autre côté, vous vouiez être la personne en charge de la session de jeu, contrôler les monstres et, dans l'ensemble, jouer le rôle du méchant, alors poursuivez votre lecture...

Ce chapitre devrait être considéré comme une sélection de conseils et de tuyaux, plutôt que comme un ensemble de règles strictes et incontournables. Les exemples donnés peuvent déclencher toute une série d'idées que vous voudrez incorporer dans vos propres aventures. C'est exactement ce que prétendent faire les jeux de rôle. En tant que maître de jeu, vous découvrirez qu'il n'y a pas de règles en tant que telles, et que c'est à vous d'interpréter et de juger chaque situation.

En introduisant un maître de jeu, vos parties de Warhammer Quest deviennent beaucoup plus flexibles. Elles ne sont plus limitées par les scénarios et les situations présentés dans les règles. Le maître de jeu dirige chaque session de jeu, préparant les challenges et les pièges que les joueurs devront surmonter.



En tant que maître de jeu, vous avez un rôle passionnant. Vous devez organiser l'aventure et diriger le jeu, servant d'arbitre en cas de problème. Vous devez faire en sorte que les joueurs restent toujours prudents, en les laissant imaginer ce qui se dissimule dans les ténèbres, et en maintenant la tension indispensable aux bonnes parties.

Pour vous aider dans cette tâche, il y a une règle dans ce chapitre qui doit toujours être respectée :

**La décision du maître de jeu Irrévocable.**



Si les joueurs ne sont pas d'accord, se plaignent ou refusent de jouer dans un bon esprit, en tant que maître de jeu, vous avez toute liberté pour pénaliser les guerriers ! Frappez-les avec des éclairs venus du ciel, dépouillez-les de leurs armures, ou ne les laissez tout simplement pas entrer dans le donjon. Ayez toujours le sentiment qu'il s'agit de votre partie et que vous en avez le contrôle. N'oubliez pas que vous êtes le maître de jeu, pas un élément de décor.

De même, ne laissez pas les guerriers s'attaquer ou se voler leurs trésors. Cela est contraire aux règles et ne fera que gâcher la partie, alors pénalisez ceux qui s'y essayent! Rappelez-leur qu'ils sont censés être une équipe.

Ceci dit, n'ayez pas la main trop lourde et n'oubliez pas que le jeu doit rester amusant. Récompensez les joueurs dont les guerriers réalisent des actions héroïques et assurez-vous qu'ils passent tous un bon moment- Récompensez les joueurs qui font jouer leur guerrier de façon appropriée et pénalisez ceux qui ne le font pas. Par exemple, les barbares qui se cachent derrière les elfes, ou les sorciers qui se jettent dans la bataille ne se comportent pas d'une manière correspondant à leur caractère. Vous vous rendrez compte de votre valeur en tant que maître de jeu au plaisir que les joueurs prendront dans vos parties. Si les joueurs se démoralisent ou se désintéressent parce que votre donjon est trop difficile, ou parce qu'ils ont exploré treize pièces sans trouver d'épée magique ou de potion, alors vous ne faites probablement pas très bien votre travail !

Une bonne aventure est celle dans laquelle les joueurs sentent que leurs guerriers sont toujours en danger, parvenant de justesse à passer les obstacles. Quand ils émergent du donjon après avoir remporté l'ultime épreuve, ils doivent avoir le sentiment qu'ils ont exploré un endroit extrêmement dangereux et qu'ils ont survécu contre toute probabilité !

## · QUE FAIT UN MAÎTRE DE JEU ? ·

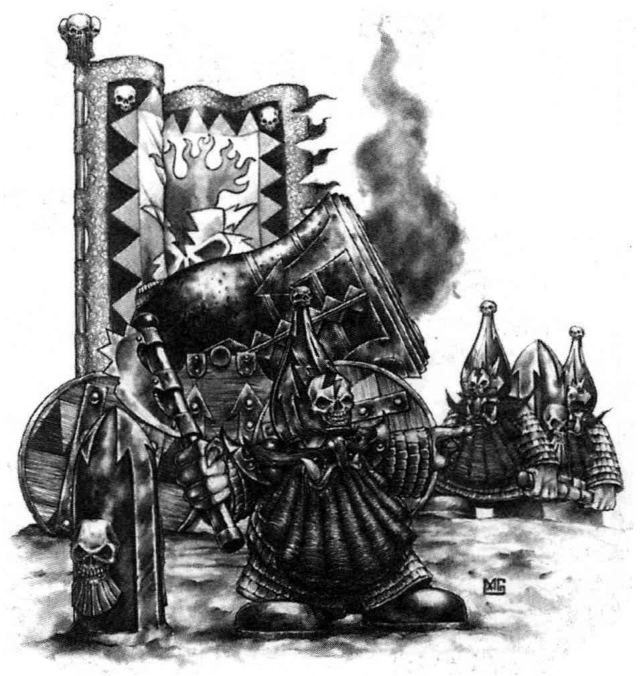
Le maître de jeu dirige la partie, rappelle chaque nouvelle phase, s'assure que les joueurs respectent la séquence du tour et peut éventuellement aider un joueur qui a oublié quelque chose d'évident (comme oublier de boire une potion de soins avant la fin du tour alors qu'il est au sol avec 0 Points de Vie). Le maître de jeu place également les monstres sur la table, décide où ils se rendent, qui ils attaquent, etc. Pour vos premières parties en tant que maître de jeu, essayez de les faire jouer de façon classique, en utilisant les cartes pour créer le donjon, les événements et les trésors. Cette fois cependant, vous contrôlez ce qui se passe, et êtes juge et partie sur tout ce que les joueurs veulent faire.

A partir de maintenant, c'est vous qui consulterez les tableaux de monstres, de hasards, de trésors, etc, pour déterminer ce que les joueurs rencontrent et trouvent. Alors que les guerriers s'entraînent pour augmenter de niveau, le maître de jeu surveille le processus (en d'autres mots, il s'assure que personne ne triche !). Dans l'ensemble, le maître de jeu a beaucoup à faire...

## · INTERACTION AVEC LES JOUEURS ·

Une grande part du rôle du maître de jeu est de s'entretenir avec les joueurs. C'est à vous de décrire ce qu'ils voient dans le donjon : à quoi ressemble une pièce, les objets qu'elle contient, la taille et l'apparence exacte des monstres. A ce niveau, vous êtes les yeux et les oreilles (et même le nez) des guerriers. Si vous ne dites pas aux joueurs que leurs guerriers peuvent voir une profonde fosse devant eux, ne soyez pas surpris s'ils tombent dedans.

D'une façon similaire, vous devez être prêts à répondre à toutes les questions que les joueurs peuvent vous poser durant leur exploration. Ils peuvent désirer savoir de quelle couleur est une certaine porte, s'il y a des tapis ou des tentures capables de dissimuler des passages secrets, ou même à quelle hauteur se trouve le plafond. Même si vous n'avez pas anticipé leurs questions (et croyez-moi, ils voudront connaître les choses les plus improbables), vous devez apprendre à réagir avec style, leur donnant la réponse qu'ils attendent. Si cela vous impose de consulter vos notes un instant le temps de préparer votre réponse, pas de problème, A moins que ce qu'ils demandent ne soit complètement ridicule ou sans intérêt, essayez toujours de leur donner une réponse sensée.



Par exemple, vous pouvez décrire une pièce anodine comme étant un entrepôt, avec des rats détalant dans tous les sens, et une lumière pâle tombant par un trou du plafond. Dans votre esprit (et dans vos notes), ce n'est rien de plus que cela, un cul-de-sac sans intérêt. Les joueurs peuvent être d'un autre avis et vous bombarder de questions :

"La lumière est-elle naturelle ?"

"Peut-on atteindre le trou ?"

"Les rats semblent-ils dangereux ?"

Vous devez répondre â ces questions avec enthousiasme et tact. Evitez les réponses comme "Cette pièce est sans intérêt pour l'aventure, passons à autre chose" car cela détruit aussitôt l'atmosphère et l'illusion indispensables. Répondez aux questions et laissez-les constater par eux-mêmes que la pièce n'est rien d'autre que ce qu'elle semble être : un entrepôt vide.

Cependant, vous devez aussi être prêts à les pousser. S'ils sont décidés à croire que cette pièce est la clé de l'aventure, ne les laissez pas la fouiller éternellement, sans quoi l'aventure va perdre son rythme. S'ils persistent à se tromper, vous pouvez les diriger en envoyant quelques monstres en jeu, en plaçant un piège, ou en disant simplement quelque chose comme "vous entendez des pas dans le couloir". Vous pourrez ainsi très vite envoyer les joueurs dans la direction que vous désirez.

Certaines des informations visuelles dont les joueurs ont besoin sont aisément résolues car elles peuvent être présentées sur les sections de donjon qui représentent l'environnement des guerriers. Si les guerriers sont dans la pièce de l'Abîme de Feu, les joueurs peuvent voir où se trouve le pont, les cases sur lesquelles on peut marcher sans risque, etc. Cependant, ils ne savent pas que vos notes précisent que la corde du pont est presque rompue. ou que le niveau du magma monte lentement, Les joueurs compteront sur vous pour leur communiquer cette information et seront scandalisés s'ils sont pris en défaut par des événements qu'ils n'ont eu aucune chance de repérer.

D'un autre côté, vous n'avez pas à tout révéler aux joueurs. Encouragez-les à poser des questions et à découvrir les périls que la pièce peut contenir. Si les guerriers traversent le pont sans réfléchir, laissez-les en subie les conséquences.

Vous vous retrouverez souvent en train de demander "Que faites vous ?". En fait, il y a une nouvelle phase dans la séquence du tour juste pour cela. En fonction du temps qu'il leur faut pour répondre, vous pouvez leur envoyer quelques surprises désagréables...

## · GARDER LA PRESSION ·

La façon la plus facile de faire monter la tension et de faire stresser les joueurs est de garder vos jets de dés secrets tout en les forçant à révéler les leurs, Une autre solution est de paraître inquiet en observant une carte que vous venez de tirer, ou leur demandant des choses comme "Vous êtes sûr de vouloir entrer dans cette pièce ?". Il y a beaucoup d'autres trucs...

Si vous désirez vraiment stresser les joueurs, vous pouvez même leur envoyer des messages secrets sans intérêt. Assurez-vous que tout le monde vous voit en train de transmettre un message qui dit seulement : "Ne montre cette note à personne et ne dit pas ce qu'elle contient". Voilà qui va sûrement troubler le destinataire, alors que les autres joueurs se demanderont ce que dit le message et pourquoi eux n'ont rien reçu. Essayez ça !

Le chapitre suivant va expliquer les différences pratiques dans vos parties de Warhammer Quest, maintenant que vous, le maître de jeu, dirigez les choses.

## · CONTROLER LE DONJON ·

Vous avez maintenant joué à Warhammer Quest un certain nombre de fois. En tant que maître de jeu, ceci est très important, car les joueurs vous poseront toutes sortes de questions à propos du jeu et de ce qu'ils doivent faire par la suite. Plus que tout autre joueur, il est important que le maître de jeu connaisse parfaitement les règles! En fait, un bon maître de jeu devrait être capable d'emmener un groupe de joueurs n'ayant jamais joué à Warharnmer Quest dans leur première aventure sans avoir à consulter sans arrêt les règles du jeu.

Pour la partie, il est habituel que vous, le maître de jeu, soyez assis en face des joueurs, le couvercle de la boite levé devant de façon que les autres joueurs ne puissent voir ce que vous faites. Derrière le couvert de cet écran, vous pouvez rédiger de mystérieuses notes, lancez des dés, consulter des tableaux et murmurer d'étranges choses au cours du jeu. Tout cela fait partie de "l'art" du maître de jeu. Plus les joueurs se poseront de questions, plus ils voudront revenir percer le mystère de vos donjons.

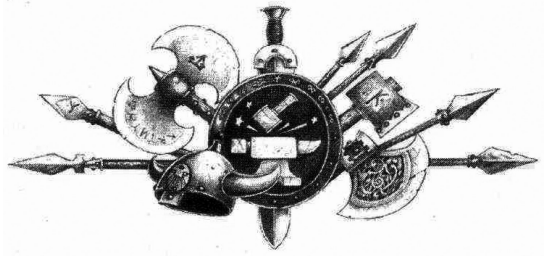
### AVENTURES ALEATOIRES

Comme mentionné précédemment, pour devenir un bon maître de jeu, vous pouvez commencer par diriger un donjon complètement aléatoire si vous le désirez. Cela se passe comme les parties que vous avez jouées jusqu'à présent. Des cartes sont révélées pour générer des pièces et des événements pendant que les guerriers explorent le donjon. La différence principale est qu'ils ne contrôlent plus les monstres, c'est maintenant vous qui le faites.

Une fois que vous aurez entièrement lu ce chapitre, il serait bon de rejouer quelques scénarios du Livre d'Aventures de cette façon, afin de voir ce que c'est que d'être un maître de jeu. Révélez les cartes de Donjon lorsque les guerriers explorent et tirez les cartes Evénement en secret, et faites monter la tension en paraissant horrifié avant de révéler qu'ils viennent de tomber sur quelques snotlings.

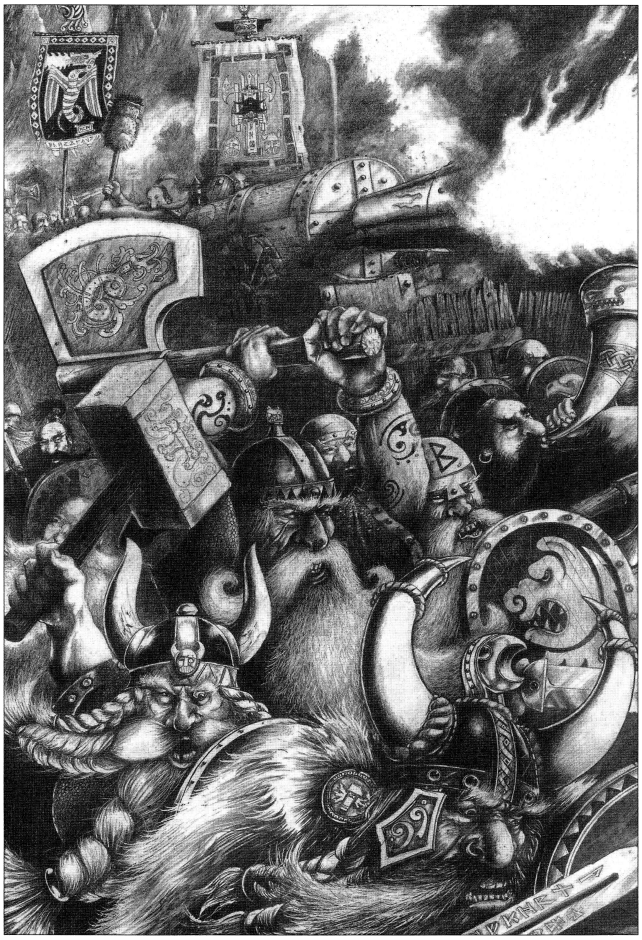
### AVENTURES PREPAREES

Une fois que vous aurez dirigé quelques parties comme celles-ci. Vous pourrez emmener les joueurs dans la campagne Mort Sous Karak Azgal, que vous pouvez trouver à la fin de ce livre. C'est une série de trois aventures liées entre elles, qui devrait faire passer vos guerriers du niveau 1 au niveau 2 ou 3.



Avant de jouer l'aventure, lisez toute la campagne pour prendre connaissance de ce qui se passe. Chaque donjon est soigneusement préparé, cartographié et décrit, avec les détails des monstres et des hasards que les guerriers vont rencontrer. Il y a des règles complètes pour la préparation du jeu, l'objectif des guerriers, et l'ennemi qu'il doivent vaincre. C'est à dire les ingrédients nécessaires à toute aventure digne de ce nom !

En tant que maître de jeu, vous guidez les joueurs pendant la campagne, jouant peut-être une fois par semaine et vous arrêtant à un point approprié de chaque session de jeu. Si vous notez où se trouvent les guerriers, qui possède quoi, etc, vos joueurs n'ont plus qu'à se retrouver pour pouvoir directement commencer la prochaine séance !



### AVENTURES PRETES A JOUER

La dernière étape du maître de jeu consiste à rédiger vous même les donjons horriblement difficiles que vos guerriers vent explorer. Vous pouvez commencer plusieurs semaines avant la partie si vous le voulez, sans aucun joueur aux alentours, préparant vos notes, traçant vos plans, organisant vos monstres, etc.

Une façon simple de créer une aventure est de préparer une introduction et les quelques pièces et couloirs de la fin du donjon. Le reste est généré en utilisant normalement le système aléatoire du livre de règles. Ceci combine la facilité du système aléatoire avec les détails d'une aventure préparée.

La façon de réaliser des aventures est couverte plus en détails dans le chapitre Créer des Aventures.

## · PREPARER LE JEU ·

Une partie du travail d'un maître de jeu est de tout préparer pour la session de jeu. Il n'y a rien de pire pour les joueurs que d'attendre une heure avant que la partie puisse enfin commencer. Assurez- vous d'être prêt à commencer dès que les joueurs arrivent.

## · DEROULEMENT DU JEU ·

La règle principale est que vous contrôlez tout ce qui arrive et qui n'est pas une action directe d'un des joueurs. Vous contrôlez les événements, les monstres, ce que les joueurs trouvent, etc. Les joueurs ne lancent plus les dés que pour déterminer le résultat d'actions qu'ils entreprennent : ils ne lancent plus les dés pour les monstres, par exemple.

# · LA SEQUENCE DU TOUR ·

Ce chapitre introduit une nouvelle phase dans la séquence du tour de Warhammer Quest. La phase de déclaration précède la phase de pouvoir. C'est le moment dans le tour où les joueurs peuvent décider de ce que leurs guerriers vont faire.

La séquence du tour est maintenant la suivante :

1 La Phase de Déclaration
2 La Phase de Pouvoir
3 La Phase des Guerriers
4 La Phase des Monstres
5 La Phase d'Exploration

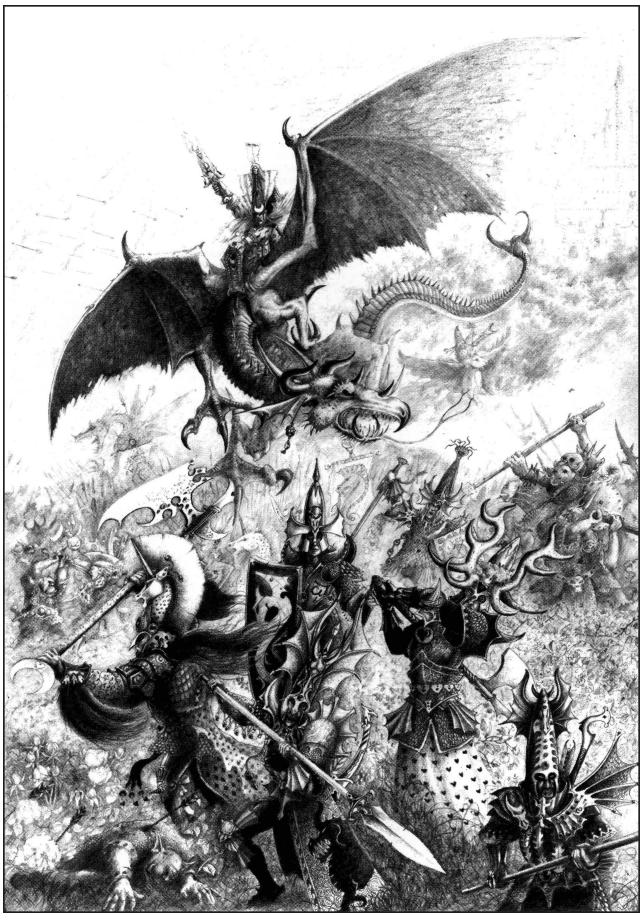
## 1. LA PHASE DE DECLARATION

Maintenant que les guerriers ont un choix plus large d'actions, la phase de déclaration est introduite pour éviter que les joueurs ne passent leur temps à annoncer à chaque instant ce que font leurs guerriers. Maintenant, chaque joueur doit dire ce que son guerrier fait, ou essaye de faire, pour le tour et, dans des limites du raisonnable, il doit essayer de s'y tenir.

En tant que maître de jeu, vous devez demander à chaque joueur ce que son guerrier va tenter de faire pour le tour à venir. Demandez-leur dans l'ordre d'Initiative de leur guerrier, en commençant par le plus faible. (Souvenez-vous cependant que le guerrier qui porte la lanterne est une exception à la règle d'Initiative. Comme il joue toujours en premier, c'est lui qui doit être interrogé en dernier). L'effet de demander selon cet ordre est de permettre aux guerriers plus rapides (ceux avec la meilleure Initiative) d'entendre ce que leurs compagnons vont faire et de réagir en conséquence.

Les guerriers n'entreprennent rien pendant la phase de déclaration, ils indiquent simplement ce qu'ils comptent faire.

Lorsqu'ils utilisent les règles du jeu de rôle, les guerriers ont le choix entre plusieurs options. Celles-ci sont expliquées plus tard dans le chapitre Qu'est-ce que le Jeu de Rôle. Il suffit de dire que les guerriers peuvent interagir avec le donjon et ses habitants beaucoup plus qu'auparavant. Ils peuvent sonder les murs ou les dalles à la recherche de passages secrets ou même essayer de parler aux monstres s'il le veulent. C'est à vous maître de jeu de résoudre ces situations.



Dans le jeu de rôle Warhammer Quest, ceci est résolu en ayant recours à une série de "tests" sous les caractéristiques des profils des guerriers. Cela implique généralement de lancer un dé, d'ajouter la valeur de la caractéristique testée et d'obtenir un résultat supérieur à une certaine valeur.

Par exemple, le maître de jeu peut demander un test de force réussi pour que le nain parvienne à enfoncer une porte. Le joueur nain doit lancer un dé, ajouter la valeur de sa Force et obtenir un résultat supérieur à une valeur fixée par le maître de jeu pour réussir. Ceci est expliqué en détail dans le chapitre Qu'est-ce que le Jeu de Rôle.

Les déclarations des joueurs peuvent être aussi simples que "Je vais attaquer les orques" ou aussi compliquées que "je veux déplacer le coffre pour qu'il couvre le puits, en m'assurant que la serrure soit face à la porte, et je me place à sa gauche".

La phase de déclaration est importante car elle définit le style de jeu. Elle place l'accent sur les guerriers et sur ce qu'ils vont faire. Bien qu'en tant que maître de jeu vous n'ayez pas de scrupules à avoir à diriger les joueurs, il est bien meilleur de les laisser décider par eux-mêmes ce qu'ils veulent faire. Il est très facile de dire "Que tout le monde fasse un test d'initiative" et, quand quelqu'un réussît, de lui dire qu'il a trouvé un piège. Mais il vaut bien mieux laisser les joueurs vous dire qu'ils cherchent des pièges avant de leur parler de tests d'Initiative.

Vous devez aussi être prêt à pousser les joueurs. Si la phase de déclaration s'éternise parce que les joueurs ne parviennent pas à se décider, n'hésitez pas à les interrompre et à les faire passer à la phase suivante. Ceux qui ne se sont pas décidés au moment où vous passez à la phase suivante doivent passer le reste du tour plantés stupidement à ne rien faire.

## 2. LA PHASE DE POUVOIR

Durant la phase de pouvoir, le Sorcier continue à lancer pour son pouvoir. Cependant, s'il déclenche un événement imprévu en obtenant 1, vous décidez de l'événement. Vous pouvez tirer une carte Evénement, lancer sur un tableau d'événements ou de monstres du niveau de l'aventure ou bien déclencher un événement qui a été spécifiquement prévu dans le scénario.

Dans un repaire orque, par exemple, un événement imprévu a de fortes chances d'être une patrouille d'orques, de gobelins ou de snotlings plutôt que de skavens ou de morts vivants !

## 3. LA PHASE DES GUERRIERS

La phase des guerriers fonctionne comme auparavant, sauf que les guerriers effectuent maintenant ce qu'ils ont dit vouloir faire, un à la fois et dans l'ordre d'Initiative, en commençant par la plus élevée (rappelez-vous que le guerrier possédant la lanterne joue en premier quelle que soit son Initiative).

C'est à vous, en tant que maître de jeu, de décider du temps nécessaire à chaque guerrier pour réaliser son action. Frapper un ennemi est presque instantané et devrait être résolu immédiatement, alors qu'identifier une arme magique ou fouiller une grande pièce à la recherche d'un charme de chance prend nettement plus de temps. Si l'action que le guerrier effectue prend plus d'une phase, considérez simplement que le guerrier persiste jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie. A ce moment, le maître de jeu peut révéler le résultat final. Bien sûr, si quelque chose prend un temps infini, le joueur peut annoncer "Bon, j'arrête ça maintenant et je fais autre chose" durant la prochaine phase de déclaration.

## CHANGER D'AVIS

Une fois qu'un guerrier a déclaré ce qu'il va faire pendant la phase de déclaration, ceci est normalement fixé pour le tour. Cependant, si les circonstances changent au moment de la phase des guerriers (par l'apparition d'un monstre, ce que font les autres guerriers ou autre chose), il est possible d'essayer de changer ce que fait un guerrier.

Pour pouvoir changer ce qu'il fait, le joueur doit réussir un test d'Initiative. Il s'agit d'un jet de dé que vous demandez au joueur d'effectuer pour changer ce qu'il fait et qui prend la forme d'un test sous la caractéristique d'initiative de son guerrier.

Pour faire un test d'Initiative, un joueur lance un dé et ajoute la valeur actuelle d'Initiative de son guerrier au résultat.

Si le total est supérieur ou égal à 7, le test a réussi et le joueur peut changer ce qu'il fait. (sept est le chiffre habituel nécessaire pour réussir. Le maître de jeu peut augmenter ou réduire ce chiffre à volonté, pour rendre le test plus difficile ou pus facile).

Si le résultat est inférieur à 7, le test a échoué et le guerrier doit poursuivre l'action prévue à l'origine, qu'elle soit appropriée ou non. Si le test est raté de justesse, vous pouvez autoriser le guerrier à changer ce qu'il fait si vous le désirez. Pour compenser, vous pouvez alors le pénaliser en appliquant un malus à la nouvelle action qu'il entreprend.

Si le résultat était un 1 naturel, le guerrier est stoppé net, en pleine confusion et ne peut rien faire du tout, sauf essayer de se soigner, pour le reste du tour.

Parfois une décision aussi dure de votre part ne sera pas nécessaire. Par exemple, si les guerriers tombent dans une embuscade, sont bloqués et ne peuvent bouger, vous pouvez les laisser changer d'idée et combattre !es monstres sans leur demander d'effectuer de tests d'Initiative. Bien sûr, vous pouvez déclarer que les guerriers ont -1 a leurs jets pour toucher pour ce tour, du à la surprise de l'attaque...

Les tests d'Initiative sont détaillés dans le chapitre Qu'est-ce que le Jeu de Rôle.

### Exemple

*Nous sommes dans la phase de déclaration. Le Nain est à l'extrémité de l'Abîme de Feu, affrontant un gobelin. Les autres guerriers ont déjà traversé au tour précédent, mais ce faisant ont détérioré l'état du pont. Le Nain (qui a la plus faible Initiative et déclare donc ses plans en premier) pense que le Sorcier et l'Elfe devraient s'occuper du gobelin, et indique qu'il va essayer de réparer le pont.*

*Le Sorcier pense que l'Elfe peut bien s'occuper tout seul du gobelin, et il indique vouloir identifier le parchemin qu'il a trouvé de l'autre côté de !'Abîme.*

*L'Elfe est d'accord pour tirer sur le gobelin (pas vraiment le choix en vérité).*

*Le Barbare ne veut pas se mêler de cela car il n'a plus que 2 Points de Vie.*

*Le maître de jeu indique au Nain que réparer le pont va prendre un tour complet et qu'il va falloir résoudre quelques tests pendant la phase d'exploration.*

*Puis, au cours de la phase des guerriers, le désastre survient. L'Elfe rate !e gobelin avec son arc.*

*Au plus grand agacement du Nain, le Sorcier, qui agit en second, décide de continuer a examiner son parchemin sans s'occuper de ce qui se passe.*

*Ceci signifie que le Nain va devoir changer d'action et attaquer le gobelin. Il effectue un test d'Initiative et obtient un 2 auquel il ajoute son initiative, soit un total de 4, ce qui est insuffisant. Le maître de jeu explique que le Nain est tellement occupé à réparer le pont qu'il ne s'aperçoit mëme pas que le gobelin arrive vers lui et le frappe.*

*Durant la phase des monstres, le gobelin se rapproche donc et attaque le Nain avec sa lance, le touchant automatiquement car le Nain ne le voit même pas. Aie !*



## 4. LA PHASE DES MONSTRES

A partir de maintenant, vous pouvez ignorer les règles de placement des monstres données dans le livre de régies. En tant que maître de jeu, vous pouvez placer les monstres où vous le voulez dans la pièce, sans avoir à respecter la règle du Un Contre Un. Vous pouvez même les regrouper contre un seul guerrier si vous le voulez. Parfois, l'aventure précise où sont placés certains monstres, un peu comme l'ingénieur skaven dans l'aventure Le Plan des Skavens du Livre des Aventures.

**GARDEZ CEPENDANT A L'ESPRIT QUE LES REGLES DE PLACEMENT DES MONSTRES UTILISEES JUSQU'A PRESENT OFFRENT UN INTERET : ELLES FONCTIONNENT!**

De même, vous pouvez tendre des embuscades aux guerriers en plaçant des monstres dans les pièces adjacentes. Ainsi, même s'il n'y a pas de monstres dans la pièce des guerriers, il y a une chance que les monstres d'une pièce proche se précipitent et attaquent les guerriers durant la phase des monstres.

Souvenez-vous que les monstres sont (généralement) intelligents et qu'ils sont ennemis des guerriers : avec ça vous ne pouvez pas vous tromper. Soyez cependant juste et n'utilisez pas les meilleures capacités ou sorts d'un monstre continuellement parce ce sont les plus efficaces. Vous êtes là pour amuser vos joueurs, pas pour les tuer aussi vite que possible !

## 5. LA PHASE D'EXPLORATION

Jusqu'à maintenant, le guerrier avec la lanterne découvrait ce qu'il y avait derrière une porte en tirant une carte de Donjon du paquet. Maintenant, quand le leader explore, c'est votre plan qui indique ce qu'il y a au-delà des portes.

## · TRESOR ·

Dans Warhammer Quest, tuer des monstres, et parfois résoudre un événement, est généralement récompensé par des trésors. Maintenant que vous jouez le jeu de rôle, il peut être plus compliqué de déterminer quand un événement est terminé et quand un nouveau commence. C'est donc à vous de déterminer quand récompenser les joueurs, bien que ceci aura probablement lieu après l'élimination de tous les monstres d'une pièce.

Les trésors que vous accordez peuvent être sélectionnés parmi les cartes de Trésor et/ou les tableaux de trésors et doivent être répartis selon les règles normales.

En plus d'accorder des trésors, vous devez indiquer aux joueurs la Valeur en Or des monstres qu'ils viennent de vaincre pour qu'ils puissent tenir normalement les comptes.

Une fois que vous aurez commencé à créer vos propres donjons, certains objets peuvent devenir la partie centrale de !'intrigue : clés, parchemins, joyaux, couronne, etc. qui doivent être utilisés pour pouvoir franchir une certaine partie du donjon. De tels objets doivent être inclus dans vos notes. S'ils veulent franchir cette porte menant à l'Abîme de Feu, les guerriers devront d'abord en trouver la clé... et éviter de la vendre en ville !

## · CAMPAGNES ·

Vous avez déjà probablement joué des parties liées entre elles, permettant aux joueurs de conserver le même guerrier pour plus d'une partie. En tant que maître de jeu, il n'y a pas de raison vous empêchant de créer toute une série de donjons emmenant les mêmes joueurs et guerriers dans une aventure de grande dimension, qui se déroule comme une quête aux multiples facettes. Les guerriers commencent cette quête alors qu'ils ne sont que des novices de niveau 1, et la terminent, bien des mois plus tard, comme des seigneurs de niveau 10.

En général, un guerrier franchit un niveau après trois ou quatre aventures de son niveau actuel.



## · VOYAGE ·

Bien que le tableau des hasards reste un mayen facile et utile de lier les parties, vous voudrez peut-être que vos guerriers rencontrent des hasards qui ne se trouvent sur aucun tableau, mais qui sont spécifiques à une campagne particulière.

Ceci étant le cas, vous devriez maintenant lancer le dé jour après jour pour déterminer ce qui arrive aux guerriers dans leurs voyages, lisant les résultats à voix haute et appliquant les événements spécifiques de la campagne lorsqu'ils se produisent.

Par exemple, vous pouvez imaginer une situation où le camp des guerriers est attaqué de nuit par des pillards, et où un des guerriers est enlevé. Les aventuriers restants ont alors le choix entre abandonner leur ami à son destin (très peu honorable), ou suivre sa piste et le sauver des griffes de ses ravisseurs. Bien sûr, ce second choix signifie que les guerriers devront pénétrer dans le repaire des monstres sans avoir refait leur ravitaillement ni avoir pu s'entraîner !

Pour que le jeu reste intéressant, le guerrier captif doit être retenu dans la première pièce et, quand il est libéré, être en mesure de révéler des nouvelles importantes qu'il a entendues de ses ravisseurs. Les guerriers doivent immédiatement s'enfoncer dans les profondeurs du donjon pour contrer les plans monstrueux du Mal ! Par ce moyen, le maître de jeu introduit les joueurs dans l'aventure suivante d'une façon naturelle et intéressante, avec les quatre guerriers réunis pour combattre à nouveau ensemble.

## · EN VILLE ·

Le même choix s'appliquent aux guerriers lors de leurs visites en ville. Au lieu d'utiliser le Tableau des Evénements Citadins et définir si une agglomération est une ville ou une cité, le maître de jeu peut avoir une carte de toute la région, et indiquer que la seule cité est Nuln, Erengrad ou autre et qu'elle se trouve à douze semaines de voyage. Cependant, il peut y avoir deux petites villes à six semaines de voyage, et un village à seulement une semaine.

Bien sûr, les guerriers ne peuvent même pas atteindre Nuln, mais apprendre qu'il se passe des choses étranges dans les bois quand ils atteignent le village. Ils peuvent décider de mener des recherches, ce qui peut les conduire dans un réseau de cavernes sous la forêt.

Cette sorte de chose dépend du niveau de détail que vous introduisez lors de l'écriture de vos scénarios. Vous pouvez simplement écrire l'intrigue générale et vous reporter aux tableaux pour boucher les trous, ou utiliser le monde entier de Warhammer comme décor de la campagne, emmenant les guerriers de ville en ville, rencontrant des personnes spécifiques et vivant de palpitantes aventures en cours de route.

Le degré de préparation que vous investirez dans ces périples dépend du plaisir que vous y prendrez. Souvenez-vous cependant que vos joueurs doivent rester intéressés à tout moment, et que Warhammer Quest n'est rien de plus qu'un jeu de quêtes héroïques dans les profondeurs des plus sombres grottes et cavenes. N'abusez pas des histoires secondaires et des informations sans utilité. Cela peut rendre le monde plus vivant et réaliste, mais cela ralentit considérablement le jeu et risque d'embrouiller les joueurs, voire de les ennuyer!

## · MAINTENIR L'EQUILIBRE DU JEU ·

Au fur et à mesure que les guerriers gagnent en expérience, votre tâche devient de plus en plus passionnante. C'est à vous de créer des aventures représentant un plus grand challenge pour eux, tout en vous assurant que si la partie est difficile, elle n'est pas impossible. Il n'y a certes rien de pire qu'une aventure trop facile, mais il est également très démoralisant pour un guerrier de niveau 1 de rencontrer 13 ogres et 25 zombies dans la première pièce découverte !

Puis, au fur et à mesure que les guerriers augmentent de niveau, il vous faut concevoir des aventures leur convenant. Une aventure de niveau 5 doit être beaucoup plus difficile et dangereuse qu'une de niveau 1. Les tableaux des monstres sont organisés par niveau pour vous simplifier 1a tâche. Si vous cherchez des monstres pour peupler une aventure pour des guerriers de niveau 3, référez-vous au tableau des monstres de niveau 3.

## · LES ETAGES ·

De nombreux réseaux de cavernes sont arrangés en une série "d'étages", les étages les plus dangereux, peuplés des plus puissants monstres se trouvant dans les profondeurs. Normalement, chaque étage doit être terminé avant que les guerriers ne parviennent au suivant, à la recherche de leur objectif ultime au plus profond des entrailles de la terre.



Chaque étage d'une aventure est joué séparément, commençant à chaque fois par une nouvelle pièce d'entrée. A la fin de chaque étage, les joueurs trouveront sans doute des escaliers menant jusqu'au suivant. La découverte des escaliers menant vers un nouvel étage du donjon est souvent le lieu idéal pour mettre fin à une session de jeu. Ainsi, quand vous redémarrez le jeu, vous pouvez directement entamer un nouvel étage.

### COMPETENCES ET OBJETS MAGIQUES

Certaines compétences, objets magiques, etc... ne peuvent être utilisés qu'une fois par aventure. Dans une aventure avec plusieurs étages, ceci peut s'avérer être inutilement dur. Si les guerriers se trouvent dans un donjon à treize étages avec des objets magiques ou des compétences utilisables une seule fois, ils risquent de ne pas survivre longtemps. Pour éviter cela, considérez chaque étage comme étant une aventure à part, ainsi à chaque fois que les guerriers commencent un nouvel étage, leurs compétences et objets à utilisation unique sont "rechargés". Bien sûr, si deux étages d'une aventure sont courts, vous pouvez toujours déclarer qu'ils sont traités comme une aventure. C'est à vous de découper l'action en "sous aventures" comme vous l'entendez.



Ogre

### QUITTER AU MILIEU D'UNE AVENTURE

En tant que maître de jeu, vous pouvez décider qu'une fois que les guerriers ont terminé un étage particulier, ils peuvent quitter le donjon sans avoir à lancer pour les événements imprévus alors qu'ils reviennent sur leurs pas jusqu'à l'entrée. La raison à ceci est que les guerriers ont déjà éliminé les monstres de cet étage (en tout cas pour le moment), et il n'y a donc plus de rencontres. Les guerriers peuvent ainsi retourner à la plus proche ville et s'entrainer, ou visiter les échoppes, etc. A leur retour, vous pouvez leur donner libre passage jusqu'à l'étage qu'ils avaient atteint d'où ils pourront continuer.

D'un autre côté, vous désirerez parfois faire continuer le jeu. Peut- être le réseau de cavernes est-il trop distant pour pouvoir retourner au monde civilisé et revenir avant que les monstres ne réinvestissent cet étage. Lorsque cela est le cas, les joueurs doivent noter le point où ils sont au moment où ils arrêtent le jeu, pour pouvoir reprendre au même point la fois suivante.

Une fois de plus, la décision vous appartient. C'est à vous d'estimer si les joueurs doivent retourner dans une ville pour acquérir des potions de soins et des objets magiques ou si ils doivent reprendre leur aventure au point où ils l'ont quittée un peu plus tard.

## · CONCLUSION ·

Quand vous aurez fini de lire ce chapitre, vous devriez avoir une bonne idée de l'énormité de la tâche qui attend un bon maître de jeu. Ne vous inquiétez pas. Si vous y allez pas à pas, après quelques parties, vous aurez pris le tour de main et deviendrez un maître de l'improvisation, vous permettant de couvrir les situations qui apparaissent au cours du jeu.

La chose importante à ne pas oublier en tant que maître de jeu est que quoi que vous fassiez, soyez juste. Pas un joueur ne voudra jouer avec vous s'il sait que vous submergez toujours les guerriers sous des hordes de monstres !

Pour tirer le meilleur parti de votre rôle de maître de jeu, il vous faudra être constamment prêt à improviser et créer de nouvelles règles en cours de jeu, et ne pas s'attendre à ce que la réponse de chaque problème soit inscrite dans les règles. Cela fait partie du plaisir du jeu de rôle, où tout peut changer et rien n'est jamais fixé !

Amusez-vous bien, et surtout, ne vous perdez pas dans l'obscurité des donjons...

# ● UN TOUR TYPIQUE D'UN DONJON ALEATOIRE ●

Maître de jeu : “Phase de déclaration. Alors, qu’est-ce que vous faites ?”

Joueur nain : “Je me dirige vers la porte.”

Joueur Sorcier : “Moi aussi.”

Joueur Elfe : “Ouais, tiens, moi aussi.”

Joueur Barbare : “Moi aussi. Je jetterai un coup d’oeil une fois là-bas.”

Maître de Jeu : “D’accord. Maintenant que je sais ce que vous faites, passons à la phase de pouvoir. Sorcier, lance le dé.”

*Le Sorcier lance le dé et obtient un 3 pour son pouvoir.*

Maître de Jeu : "Tourne ton dé de pouvoir sur 3, Sorcier, et continuons. Bon, pas d'événement imprévu pour l'instant, alors passons à la phase des guerriers. Barbare, c'est toi qui commence."

*Le Barbare déplace sa figurine jusque’à côté de la porte.*

Maître de Jeu : “Bien, Initiative la plus élevée maintenant—à toi l’Elfe.”

*L'Elfe déplace sa figurine, suivi rapidement par le Sorcier et enfin le Nain...*

Maître de Jeu : "Bien. La phase des monstres maintenant. Il n'y en a pas un seul dans les parages pour l'instant, alors passons à la phase d’exploration.
Tu voulais explorer, n'est-ce pas, Mr le Barbare ?"

Joueur Barbare : "Je m'appelle Ragnar. Eh oui, en tant que leader, je veux explorer ce qu'il y a derrière la porte."

*Le maître de jeu tire la carte de Donjon suivante, et prend une expression amusée.*

Joueur Elfe : "Allez, allez, qu'est-ce que c'est ?”

Maître de Jeu : "Bon, d'accord, c'est... le repère des monstres, une pièce sombre et angoissante, remplie de vapeurs nauséabondes qui s'infiltrent insidieusement par la porte ouverte."

*Commençant une description intéressante et réaliste pour inquiéter encore plus les joueurs, le maître de jeu fixe une nouvelle section de donjon à la section dans laquelle se trouvent les joueurs. Il place une porte pour la sortie comme indiqué sur la carte de Donjon et dispose la carte de Donjon dans la section pour bien indiquer que personne n'y a encore pénétré.*

Maître de Jeu : “Bon voilà, fin du tour. Nouvelle phase de déclaration.”

Joueur Nain : "Est-ce qu'on y entre, les gars ?”

Joueur Barbare : "Ouais, pourquoi pas ?”

Joueur Nain : "Okay, j'entre avec le Barbare et je me place à droite de la porte."

Joueur Sorcier : "Je vais me placer à gauche."

Joueur Elfe : "J'appuie le Barbare et me place près de lui. Je sors mon arc en même temps si c'est possible."

Joueur Barbare : "J'ouvre la porte en grand, et je charge en poussant mon cri de guerre !"

Joueur Elfe : “Ouais, super, pour la surprise, on repassera...”

Maître de jeu : “Phase de pouvoir. Vous avez perdu les points de pouvoir inutilisés du tour précédent. Sorcier, relance le dé.”

*Le Sorcier lance le dé et obtient un 1, un événement imprévu. Le maître de jeu souri d’une façon sinistre.*

Maître de Jeu : “Ahh ! Le désastre frappe. Vous n'avez qu'un point de pouvoir pour le tour et un événement imprévu a lieu. Voyons voir maintenant ce qui vous arrive."

*Alors que les joueurs pestent contre leur malchance, le maître de jeu tire la carte, Evénement suivante, en prenant bien soin de ne pas la montrer aux joueurs. Lisant la carte pour lui-même, il pousse un soupir de soulagement. Les joueurs commencent a se sentir rassurés, et attendent avec impatience de voir ce que la chance leur a apporté.*

Maître de Jeu : "Eh bien, vous allez être heureux d'apprendre que vous avez de la compagnie, Le seul problème est qu'il s'agit d'un ... minotaure quelque peu en colère. !

*Les joueurs regardent, horrifiés, le maître de jeu prendre le minotaure. Il laisse son regard traîner sur les joueurs pendant qu'il tire un pion de guerrier.*

Maître de Jeu : "Tiens, on dirait qu'il en veut particulièrement... au Nain."

*Le maître de jeu place le minotaure à côté du Nain.*

Maître de Jeu : “Bien, mes braves guerriers, reconsidérons vos actions. Commençons par faire quelques jets d'initiative. Qui va oser affronter le minotaure en premier ? Ou peut-être feriez vous tous mieux de fuir et de vous reconvertir dans l'agriculture..."



# •PIEGES & PORTES SECRETES•

***Maintenant que vous concevez vos donjons, vous pouvez y introduire de nombreuses particularités. Vous pouvez poser des pièges, tendre des embuscades et placer des portes secrètes. Vous pouvez même créer des cases de téléportation qui emporteront les guerriers vers de nouvelles sections du donjon. La liste des pièges et surprises possibles n'est limitée que par votre imagination.***

Lorsque vous concevez un donjon, n'oubliez pas de noter ce qui déclenche les pièges et ne manquez pas cette situation lorsqu'elle se produit dans le jeu. Un piège peut être activé en marchant sur une case, en essayant d'ouvrir une porte, en ramassant un trésor, ou par le poids combiné des guerriers. Le piège peut même se déclencher si les guerriers restent trop longtemps dans une certaine zone.

C'est au maître de jeu de décider des pièges et de la façon dont ils se déclenchent. Vous devez aussi noter les événements qui sont liés aux pièges. Par exemple, "Après l'explosion de la bombe, il y a 50 % de chance que 2D6 orques arrivent voir ce qui se passe". C'est ce type de prévision qui empêche vos donjons de ressembler à une série d'événements aléatoires sans rapports entre eux, et en fait des lieux vivants, peuplés de véritables monstres.

## · EXEMPLES DE PIEGES ·

**Flèchette** — Inflige des blessures à celui qui l'active.

**Flèchette empoisonnée** — Comme flèche, mais peut en plus réduire la Force et infliger des blessures supplémentaires (voir "Poison" dans le Bestiaire).

**Bloc de Pierre** — Ecrase un guerrier, infligeant des blessures. L'armure peut ne pas avoir d'effet. Selon la taille du bloc, peut détruire l'armure.

**Trappe** — S'ouvre lorsque l'on marche dessus, faisant chuter un guerrier dans un puits. Parfois, la trappe se déclenche lorsque les guerriers marchent sur une autre case, ou accomplissent une action ailleurs.

**Gaz** — Il y a différents gaz. Les guerriers ne peuvent pas déduire leur armure des blessures reçues. Gaz Empoisonné : Comme la capacité Poison des monstres, de force variable.

**Gaz Léthargique** — Un sort de Sommeil ou pire. Gaz Hallucinogène : Peut rendre fous les guerriers ou les faire s'attaquer entre eux.

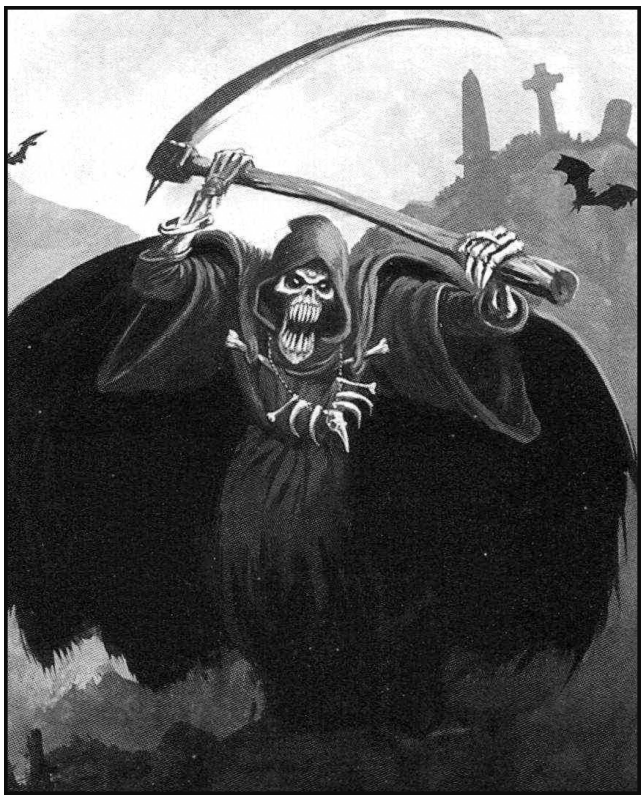
**Eclair** — Un piège magique, déclenché en tentant d'ouvrir une porte ou un coffre fermé, ou en marchant sur certaines runes ou dans une zone délimitée. Inflige un certain nombre de blessures.

**Faux** — Quand déclenché par un guerrier, affecte tous les guerriers d'une pièce, car de nombreuses faux jaillissent des murs et du sol.

**Eau** — La pièce se remplit d'eau en un certain nombre de tours, noyant les guerriers si ceux-ci ne parviennent pas à fuir à temps.

**Sable** — Un piège similaire à Eau.

**Herse** — S'abat, enfermant les guerriers, empêchant leur fuite à partir de, ou vers, une certaine zone. Possèdent-ils déjà la clé ?



**Sort Paralysant** — Activé comme le piège Eclair, sauf que le guerrier est paralysé. Peut durer un certain nombre de tours, ou jusqu'à ce que l'antidote soit trouvée.

**Eboulement** — Une partie du plafond s'écroule, bloquant complètement le chemin des guerriers. Bien sûr, il peut exister un passage secret leur permettant de s'échapper...

**Puits** — Le guerrier tombe dans l'obscurité et subit des dommages en s'écrasant en contrebas. A-t-il la longueur de corde suffisante pour remonter ?

**Fosse** — Cela ressemble à un puits, mais en pire, car il y a une chance (jet de 1, de 2, de 3 ?) que le guerrier s'empale sur des pieux acérés, ce qui aggrave ses blessures.
D'autres variétés présentent des serpents, de l'eau ou des pieux empoisonnés !

**Bombe** — La zone, la pièce, ou un certain nombre de cases sont enveloppées de flammes. Selon la force de l'explosion, les dommages peuvent sensiblement varier.

**Murs Coulissants** — Les guerriers doivent s'échapper de la pièce avant que les murs ne les écrasent. Cela demande un certain nombre de tours, délai durant lequel les guerriers doivent trouver une porte secrète ou désactiver le mécanisme.

## QUE FONT LES PIEGES ?

La plupart provoquent des blessures ou immobilisent. Une flèche, par exemple, peut jaillir et frapper un des guerriers (utilisez les pions de guerriers pour déterminer qui est touché, à moins que le piège n'affecte que le guerrier qui l'a déclenché), infligeant 1D6 blessures, avec les modificateurs normaux. Quand les guerriers montent de niveau, vous pouvez utiliser le même type de piège qui inflige 2D6, 3D6, ou plus, blessures.

Certaines des compétences des guerriers peuvent les aider à repérer les pièges ou les portes secrètes. En tant que maître de jeu, vous devez déterminer quand c'est le cas et appliquer les résultats. L'attitude des joueurs joue aussi un rôle. S'ils chargent aveuglément, sans se préoccuper des alentours, ils ont plus de chance de déclencher un piège que s'ils sont prudents.

## REPERER LES PIEGES

Si les guerriers sont généralement prudents, vous devez leur donner une chance de repérer un piège. Le chapitre Nouvelles Actions du Guerrier explique comment cela se passe.

## REPRESENTER LES PIEGES SUR LE PLATEAU

Il y a dans la boîte de Warhammer Quest de nombreux pions pour représenter des coffres, des trappes, des grilles, des squelettes, etc. Lorsque vous écrivez vos aventures, ces pions sont idéaux pour indiquer les emplacements d'objets, comme des trappes. Vous pouvez en concevoir d'autres et les ajouter aux pions fournis dans la boite si nécessaire.

## · CONCLUSION ·

Les portes secrètes sont des portes qui ne sont pas apparentes lorsque les guerriers entrent dans une pièce. Elles peuvent être dissimulées dans le mur, ou derrière une bibliothèque. Quel que soit l'endroit, si les guerriers ne les cherchent pas, elles ne peuvent pas être trouvées. Bien sur, lorsqu'ils trouvent une porte secrète, elle peut être fermée, ou piégée, ou les deux.



Les portes secrètes peuvent être utilisées pour relier des sections de donjon, ou mener vers des sections complètement nouvelles du donjon.

Parfois, vous devrez donner aux guerriers des indices pour leur éviter de rater quelque chose d'important, surtout si la porte secrète est essentielle pour finir le donjon. Ne vous en privez pas car votre but principal est de garder les joueurs heureux et intéressés, plutôt que frustrés et déçus. Quand une porte secrète a été découverte, placez une porte sur le plateau à l'endroit où elle a été trouvée, et traitez-la maintenant comme une porte normale.



# •RENCONTRE DE PERSONNAGES•

***Arrivé à ce point, un niveau supplémentaire de détail que vous pouvez ajouter à vos parties de Warhammer Quest sont les rencontres de personnages. Cela signifie simplement que les guerriers peuvent croiser d'autres personnes, amicales ou hostiles, durant leurs aventures et c'est vous, le maître de jeu, qui les contrôlez au lieu des joueurs.***

Le prospecteur nain des cartes Evénement, par exemple, est une rencontre de personnage, dont les actions sont contrôlées par les instructions de la carte. De même façon, tous les brigands, marchands, camelots, etc. que les guerriers croisent dans leurs voyages vers les villes sont également des rencontres de personnages. Bien que ces personnes ne soient généralement pas représentées par des figurines et aient un champ d'interaction limité avec les joueurs, elles ajoutent beaucoup de couleurs et d'intérêt au jeu.

## · PERSONNAGES ENTRE LES AVENTURES ·

Lorsque les guerriers visitent une ville, vous pouvez leur présenter de nombreux personnages, comme des voleurs, des joueurs, des duellistes, des commerçants, des domestiques, des escrocs, des mendiants, des vagabonds, et bien d'autres. Le maître de jeu peut utiliser ces personnages pour son intrigue, pour transmettre des informations aux joueurs et les faire ainsi entrer dans l'histoire qu'il a préparée.

Par exemple, si les guerriers décident de se rendre dans une taverne, en plus des événements normaux qui se déroulent là-bas, vous pouvez leur présenter le "Vieux Walter", l'ex-aventurier alcoolique qui connaît bien des histoires sur les montagnes gelées et les trésors qui s'y trouvent. Au lieu de simplement lire une carte, le maître de jeu "devient le Vieux Walter et doit réagir en conséquence face aux guerriers.

## · PERSONNAGES DANS UN DONJON·

En tant que maître de jeu, vous pouvez introduire des personnages représentés par des figurines. Bien que ces personnages soient toujours contrôlés par vous, lis peuvent rejoindre les guerriers pendant un certain temps durant !aventure. Il peut s'agir d'un guerrier dont les compagnons ont été tués et qui rejoint le groupe pour se faire justice. Ce peut aussi être un prisonnier que les guerriers libèrent et qu'ils escortent vers la liberté. Peut-être ce personnage est-il un traître qui se révélera lors de la phase de combat suivante.



Ces personnages peuvent être très utiles pour faire avancer l'histoire, révélant l'emplacement d'une porte secrète que les guerriers doivent trouver ou sachant qu'un piège est soigneusement dissimulé dans telle ou telle salle.



Vous avez un contrôle total sur ces personnages et vous ne devez jamais révéler leur profil aux guerriers. Les joueurs ne doivent pas avoir la moindre idée du nombre de Points de Vie qu'a le personnage ni de sa Force. lis doivent même ignorer s'il s'agit d'un guerrier, d'un sorcier ou d'un simple voyageur. De cette façon, au moment voulu, vous pouvez le faire mourir même s'il lui reste 34 Points de Vie.

Quoi que vous vouliez faire d'un personnage, introduisez-le en jeu prudemment. Le jeu est centre sur les joueurs, pas sur !es personnages du maître de jeu, ils ne doivent jamais dominer les événements. Il serait très agaçant pour les joueurs de rencontrer un sorcier éliminant tout danger dans le donjon, affrontant et battant à lui seul le dragon se trouvant dans la dernière pièce du plus profond niveau, Les personnages doivent être des éléments d'intrigue intéressants, mais ils ne doivent pas voler la vedette aux guerriers.

En général, le profil d'un personnage n'est pas très important. Vous devriez simplement le faire entrer en jeu, lui faire transmettre ses informations ou jouer son rôle auprès des aventuriers, puis le faire disparaître, en restant généralement un étranger énigmatique. La chose la plus importante est de rendre le personnage convaincant et intéressant. Les guerriers vont-ils lui faire confiance ? Vont-ils l'attaquer ? Vont-ils suivre ses conseils ? Cela dépend largement de leur expérience et de la façon dont vous leur présenterez ce personnage.

# ● UNE RENCONTRE TYPIQUE DE PERSONNAGE ●

*Les guerriers ont terminé la première partie de leur aventure et se sont rendus dans une ville. A leur arrivée, ils décident de se rendre à la taverne- Le maître de jeu lance sur le tableau des événements de taverne pour déterminer ce qui leur arrive, et leur dit :*

**Maître de Jeu :** "Toi, le Barbare, tu entends un vieil homme ivre parler de l'Epée de Jakkar, l'épée même que les Sorciers d'Altdorf vous ont envoyés chercher. Comment peut-il parler de cela, alors que son existence est gardée secrète ? Que faites-vous ?"

**Joueur Barbare :** (*Se tournant vers les autres joueurs)* "On le tue ?"

**Joueur Elfe :** "Je n'arrive pas à croire que tu puisse dire des choses pareilles. Non, essayons plutôt d'apprendre ce qu'il sait."

**Joueur Elfe :** *(Au maître de jeu)* "Je vais le voir, lui offre un verre et essaye de discuter avec lui."

**Maître de Jeu :** *(Consultant ses notes)* "On dirait qu'il n'aime pas beaucoup les elfes. Peut-être a t-il eu des démêlés avec un membre de ta race par le passé. En tout cas, il crache par terre et renverse ta chope de bière."

**Joueur Elfe :** "Charmant."

**Joueur Barbare :** "Alors, on le tue maintenant ? Il parle de l'épée, après tout. Allez, laissez-moi m'en charger."

**Joueur Sorcier :** "Attendez, laissez-le moi un instant." *(Au maître de jeu)* "Je le rejoins et commence à lui parler. Je lui donne 10 pièces d'or pendant que les autres vont dans un coin où ils ne pourront pas nous ennuyer."

**Maître de Jeu :** "Il l'accepte, surtout ton or, et après quelques ragots sans importance, te raconte avoir été employé par les Sorciers d'Altdorf pour retrouver l'Epée de Jakkar, il y a de cela plusieurs années. Sa quête a duré des mois avant d'échouer et de son groupe de sept aventuriers, lui seul a survécu."

**Joueur Barbare :** "SEPT !?!"

**Maître de Jeu :** *(Au joueur Barbare)* "Silence. Tu es à l'autre bout de la pièce, et tu n'entends rien."

**Joueur Sorcier :** "Hum, je lui demande ce qui s'est passé, et ce qu'il a appris sur l'épée."

**Maître de Jeu :** "Le vieil homme regarde sa chope d'un air mélancolique, avant de dire que la bière devient chaque jour de plus en plus chère."

**Joueur Sorcier :** Oui, je vois. Je lui redonne 10 pièces d'or."

**Maître de Jeu :** "Après quelques instants, le vieil homme te dit que l'épée se trouve dans les plus profonds donjons de Karak Azgal et qu'elle est défendue par des monstres hideux commandés par le nécromancien Saagan Vashal, qui cherche à plier le pouvoir de l'épée à sa volonté. Il ajoute que pour 50 pièces d'or il te donnera une carte indiquant un passage secret permettant d'entrer dans l'ancienne forteresse naine."

**Joueur Sorcier :** *(Aux autres joueurs)* "Est-ce qu'on paye ? J'ai déjà déboursé 20 pièces d'or ?"

**Joueur Barbare :** "Utilise ta dague de vif-acier. Elle touche automatiquement, et tout le monde pensera qu'il est ivre. Puis vole- lui sa carte."

**Joueur Nain :** "Ne sois pas stupide. N'oublie pas que la taverne est bondée. D'ailleurs, ce n'est pas très héroïque, tu ne trouves pas ?"

**Joueur Sorcier :** "D'accord, je paye, mais j'entends bien récupérer une partie de ma mise."

**Joueur Elfe :** "Pas de problème. Donne-lui son or ainsi qu'un supplément pour qu'il reste discret."

**Joueur Barbare :** "Je connais un moyen de le faire taire. Je suis sûr que c'est un espion qui nous rapporterait pas mal d'or si on pouvait s'en débarrasser."

**Les Autres :** "LA FERME !"

*Le Sorcier tend la somme et prend la carte. Désormais, les guerriers savent par où commencer la prochaine partie de leur quête...*

Cet exemple montre comment un personnage peut être rencontré pour ajouter de l'intérêt et de l'excitation, faisant avancer l'intrigue sans réellement avoir à agir.

Tout ce que le maître de jeu avait noté pour cette rencontre dans la taverne était :

"Rencontre vieil homme dans la taverne, Parle de l'épée. Déteste les elfes. Bavardera et donnera sa carte pour 30 pièces d'or ou plus. Parle aussi de Saagan Vashal le nécromancien et de la porte secrète menant dans Karak Azgal."

Quelques lignes dans les notes du maître de jeu et beaucoup de plaisir pour les joueurs. ils ont le sentiment d'avoir obtenu quelque chose, et le maître de jeu leur a fourni l'information nécessaire pour faire progresser la partie. Bien sûr, si les guerriers n'avaient pas visité la taverne, le maître de jeu aurait pu placer le vieil homme dans un autre lieu de son choix..

Une autre façon d'interpréter le vieil homme aurait pu être de jouer ses réponses au lieu de simplement dire aux joueurs ce qu'il fait. Cela est encore plus gratifiant mais demande une certaine pratique, et convient plus à ceux qui se sentent une âme d'acteurs.



# ●EXEMPLE DE RENCONTRES DE PERSONNAGES●

### OTTO VON STEIN, APPRENTI SORCIER

Von Stein est attiré par les trésors et en a assez des études interminables nécessaires pour devenir un véritable sorcier. Il a donc abandonné ses études et est descendu dans le donjon sous Karak Azgal à la recherche d'or. Il peut avoir une carte de sort ou deux, mais il y a une chance sur deux qu'un sort qu'il lance tourne mal, blessant les guerriers ou guérissant les monstres!

### CAPITAINE MERCENAIRE

Makkar le Rouge n'aime pas parler des raisons qui l'ont amené dans le donjon, mais tout laisse supposer qu'il sait quelque chose.

Si les guerriers le suivent ou le laissent rejoindre leur groupe, peut-être les aidera-t-il à trouver une porte secrète, derrière laquelle se trouvent de grands trésors (ainsi évidemment que des monstres).



"Aha!"s'exclama l'étranger. "Ainsi vous connaissez l'épée, hein ?" Malgré la capuche qui dissimulait son visage, les trois guerriers sentaient ses yeux ardents les fixer.

Ils l'avaient rencontré à la Taverne du Loup Sauvage à leur arrivée à Middenheim. Il leur avait offert des bières et, avant de pouvoir s'en rendre compte. Ils lui racontaient leurs aventures et les secrets qu'ils avaient découverts.

Ce n'est qu'au retour de Mordon le Sorcier a leur table, les sourcils levés de surprise en entendant leur conversation, qu'ils se calmèrent . S'éveillant comme d'un mauvais rêve, ils secouèrent la tête d'incompréhension, se demandant ce qui avait bien pu leur faire révéler autant de choses à un parfait étranger. Celui-ci ne semblait pas perturbé, et Mordon remarqua le ton inflexible de sa voix lorsqu'il reprit la parole.

"Vous parliez de l'épée. Continuez !" dit-il joyeusement, alignant de nouvelles chopes devant eux.

Hypnotisés, les guerriers recommencèrent à parler, mais leur voix semblaient à présent pâteuses, comme s'ils étaient en proie à un conflit intérieur. Mordon sentait la présence de flux magiques autour de l'étranger, et luttait avec force contre l'envie de bavarder. D'un effort de volonté surhumain, il se leva et enfonça sa dague d'argent dans le corps de l'étranger. Un hurlement perçant s'éleva alors que le grand manteau s'effondrait en un tas, le corps soudainement disparu. Les autres haletaient, comme s'ils sortaient d'une transe , effondrés sur la table.

"Que... ?" commença Kargan le Barbare.

"Vampire" cracha le sorcier, alors que le dernier mot de l'étranger s'évanouissait enfin.

"Imbéciles..."



### ALFREDO LANYAR, GARDE DU CORPS

Cette armoire à glace d'Alfredo est dans le donjon pour rechercher son maître, incroyablement riche, capturé par les skavens. Le libérer pourrait valoir une formidable récompense....

### EDMUND MAGDEBERG, NOBLE DE L'EMPIRE

Edmund a été confié aux guerriers par son père. Si le groupe parvient sortir du donjon, ils seront richement récompensés et Edmund gagnera l'estime de ses pairs. S'ils échouent et qu'Edmund est tué, son père demandera réparation et lancera une chasse à l'homme contre eux..

Edmund est rempli de bonnes intentions mais c'est un incompétent notoire qui semble attirer les monstres comme un aimant.

### DAMIEN COEUR DE FER, BRIGAND

Damien Coeur de Fer se présente comme étant Simon le Gris, un voyageur de Marienburg, dont les compagnons ont été capturés et menés dans ces horribles tunnels par des orques. Il a juré de les libérer ou de mourir dans la tentative. Voilà qui est bien dit, mais qui est bien sûr complètement faux !

Lorsque les guerriers rencontrent des monstres pour la première fois, Damien révèle sa véritable nature en trahissant (peut-être les monstres obtiennent-ils une Attaque supplémentaire, ou tendent-ils une embuscade automatique) puis il disparaît dans !ombre après avoir volé un objet à chaque guerrier. Choisissez les objets volés (soyez juste)

# • QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ? •

***Jusqu'à présent, les guerriers ont été limités dans ce qu'ils peuvent entreprendre durant la partie. Ils peuvent bouger, explorer et combattre, mais c'est à peu près tout. Maintenant que nous introduisons le concept de jeu de rôle, vous constaterez que les guerriers peuvent faire beaucoup de nouvelles choses durant leur exploration du donjon. Ce chapitre propose des guides pour couvrir certaines des choses qu'ils voudront probablement faire.***

Dans le monde réel, les guerriers auraient beaucoup plus d'options que simplement attaquer tout ce qu'ils trouvent. Ils pourraient par exemple, essayer de dialoguer avec une bande d'orques au lieu de les tuer. Ceci n'apporterait sans doute pas grand chose, car les orques n'ont pas une conversation très brillante, mais l'option existe. De la même façon, bien que la carte de Trésor Cape de Fourrure permette de diminuer les dommages d'un coup, le porteur peut décider de déchirer cet objet et de l'utiliser comme bandages.



Résoudre ce genre de situation est l'aspect le plus difficile du rôle de maître de jeu, mais c'est aussi le plus gratifiant. En laissant les joueurs imaginer de nouvelles façons de résoudre les problèmes au lieu de simplement tout démolir, un nouveau degré d'implication est introduit dans le jeu. En tant que maître de jeu, encouragez les joueurs à réfléchir aux situations, énigmes et pièges que vous avez préparés pour eux.

## · LA SEQUENCE DU TOUR·

Comme mentionné précédemment, il y a une nouvelle phase dans la séquence du tour de Warhammer Quest Jeu de Rôle, la phase de déclaration. Dans cette phase, chaque joueur déclare ce que va faire son guerrier pour ce tour. Cela dépendra de la situation dans laquelle se trouvent les joueurs, selon qu'ils se trouvent au milieu d'un combat ou explorent le donjon à la recherche de trésors ou d'indices.

### LES GUERRIERS COMBATTENT-ILS ?

La règle de base à respecter est que lorsqu'il y a des monstres sur la même section de donjon que les guerriers, ils ne peuvent rien faire qui ne soit lié au combat. Dans ce cas, la phrase typique durant la phase de déclaration est "Je reste où je suis et j'attaque les monstres". Maintenant, après une courte réflexion, un joueur peut annoncer que son guerrier va "tenter de contourner le squelette devant moi et foncer pour attaquer le nécromancien" ou "je m'abrite derrière la table et je combats les monstres de derrière cet abri". Selon les circonstances, ce que tentent de faire les guerriers apparaîtra sensé ou non. Si vous observez la liste des actions que les guerriers peuvent essayer, vous différencierez rapidement celles qui se rapportent au combat et les autres.

Quand il n'y a pas de monstres sur la même section de donjon que les joueurs, ceux-ci ont beaucoup plus de liberté dans leurs actions. S'il n'y a rien de plus urgent à s'occuper (comme un dragon en colère), encouragez les joueurs à essayer presque tout ce à quoi ils peuvent penser. Durant la phase de déclaration, demandez à chacun d'eux ce qu'il compte faire.

Informez le joueur de la difficulté de l'action prévue lorsqu'il déclare pour la première fois ce qu'il entend faire.

## · LA MAITRE DE JEU·

C'est à vous, le maître de jeu, de décider si ce que les guerrier essayent de faire est raisonnable selon les circonstances, et de déterminer les chances de succès et le temps nécessaire à faction. Si vous trouvez qu'une idée est intéressante, laissez les guerriers l'essayer.

Ce chapitre donne de nombreux exemples de choses que les guerriers peuvent tenter. Le travail d'un maître de jeu est de résoudre les diverses actions des guerriers dans le contexte de la partie. Comme les actions introduites dans ce chapitre prennent souvent un certain temps, c'est à vous le maître de jeu de décider si un guerrier peut faire plus d'une chose par tour.

Par exemple, un joueur dont le guerrier fouille une pièce peut vous demander s'il lui est possible de préparer des bandages en découpant un vieux manteau en même temps. La réponse la plus sensée est qu'il ne le peut pas, car fouiller une pièce requiert toute l'attention du guerrier pour au moins un tour.

### DECRIRE L'AVENTURE

Dans le jeu de rôle, l'action se passe dans l'esprit des joueurs en fonction des informations que le maître de jeu leur transmet. C'est à vous de faire en sorte que l'aventure "prenne vie", pour que l'action qui se déroule sur le plateau soit une représentation de celle qui se déroule dans l'imagination des joueurs.

### L'ENVIRONNEMENT DES JOUEURS

Les décisions des guerriers dépendront presque entièrement de vos descriptions de leur environnement. Si vous leur dites qu'ils se trouvent dans une pièce avec des tentures couvrant les murs et sans sortie visible, les guerriers vont certainement fouiller derrière à la recherche d'une porte (qui a dit que les guerriers disposaient du libre arbitre ?...)

Quand vous préparez l'aventure, notez une description de chaque pièce. Il ne sert à rien de demander "Que voulez-vous faire ?" si vous n'avez pas donné suffisamment de détails aux joueurs à propos de la pièce dans laquelle ils se trouvent.. Etudier la campagne Mort sous Karak Azgal vous donnera une bonne idée du degré de description requis pour chaque pièce composant un donjon.

Le plus important est de rendre l'aventure vraiment vivante, sans qu'elle devienne pour autant confuse ou surchargée. Ne remplissez pas la tête des joueurs de description trop incertaines, car les joueurs vont vous prendre au mot et agir en conséquence - et sans doute vous prendre en défaut !

## DEPLACER LES FIGURINES SUR LE PLATEAU

Dans ce style de jeu descriptif, vous constaterez qu'il n'est nécessaire de déplacer les figurines sur le plateau que si les joueurs tentent de faire quelque chose de spécifique, comme ouvrir une porte particulière ou un coffre.

Comme principe général, pour faire quelque chose lié à un objet effectivement sur le plateau (comme ouvrir une porte ou un coffre), le guerrier doit se tenir à côté. Pour effectuer une fouille ou une observation globale, le guerrier doit juste se trouver dans la zone immédiate.

Par exemple, le Barbare peut ôter un tableau d'un mur à côté duquel il se trouve, puis traverser la pièce jusqu'à la porte où se tiennent l'Elfe et le Sorcier. Cela impliquera de déplacer normalement la figurine du Barbare.

Pendant ce temps, l'Elfe peut essayer d'écouter à la porte ce qui se trouve dans la pièce suivante, le Nain peut fouiller la pièce à la recherche de pièges ou de trésors et le Sorcier peut utiliser des pointes de fer pour bloquer la porte. Aucune de ces actions n'implique de déplacer de figurines. Le Sorcier et l'Elfe sont déjà près de la porte et n'ont donc pas besoin de bouger. La figurine du Nain, bien qu'il passe tout son temps à explorer la pièce, ne bouge pas non plus. On considère qu'il passe tout son temps à en faire le tour avant de revenir à son point de départ. Généralement, si le guerrier fait quelque chose de secondaire pendant les mouvements dans le donjon, il n'y a pas besoin d'effectuer de mouvement sur la table. Oter le tableau du mur est un bon exemple, le Barbare prend simplement le tableau et s'en va. Le seul point important est de noter où se retrouve le Barbare quand il a terminé ce qu'il fait.

Des actions qui de toute évidence demandent du temps pour être achevées et qui ont un but propre, occupent tout le tour du guerrier. Le Nain fouillant la pièce en est un bon exemple. Tout son tour est occupé à cela, mais il n'y a pas besoin de déplacer la figurine sur toute la section.

Vous trouverez une liste d'actions "types" plus loin dans ce chapitre, avec le temps approximativement nécessaire à leur réalisation. En dernière analyse cependant, c'est à Vous, le maître de jeu, de décider. Si le Barbare a dit vouloir retirer le tableau, en chercher les pièges, en ôter le cadre, l'enrouler et le mettre dans son sac à dos, par exemple, vous pouvez raisonnablement affirmer que cela va lui prendre au moins un tour complet.

La question du temps qu'il faut à un guerrier pour faire quelque chose peut être assez difficile. Vous pouvez vous simplifier la tâche en anticipant les actions des joueurs. Si vous placez un piège dans le donjon, notez le temps nécessaire pour le désamorcer, car c'est probablement ce que les joueurs tenteront de faire. Bien sûr, il y aura toujours des actions que les joueurs voudront entreprendre que vous n'aurez pas prévues. Dans ces situations, il vous faudra improviser et décider du temps nécessaire sous l'impulsion du moment.

# · TESTS DE CARACTERISTIQUES·

Les diverses choses que les joueurs déclarent vouloir faire peuvent être liées à une ou plus des caractéristiques du profil de leur guerrier. Repousser un monstre sera lié à la Force du guerrier, alors que déchiffrer d'antiques runes est plus étroitement lié à l'Initiative.

Le maître de jeu juge de la réussite de ce que tentent les guerriers en utilisant les tests de caractéristiques. Il s'agit de jets de dés que vous demandez au joueur d'effectuer pour déterminer si son guerrier réussit son action. Le jet de dé est comparé à une des caractéristiques de son guerrier.

Pour effectuer un test de caractéristique, lancez un dé et ajoutez la caractéristique en question au résultat du dé. En fonction de la difficulté de ce que le guerrier essaye de faire, le maître de jeu décide du résultat final à obtenir pour que le guerrier réussisse. En règle générale, si le résultat est supérieur ou égal à 7, le test a réussi. Si le résultat est inférieur à 7, ou si un 1 naturel a été obtenu au dé, le test a échoué.

Dans l'exemple cité précédemment, le Barbare devrait effectuer un "test de Force" pour repousser le monstre, alors que déchiffrer les runes demanderait un "test d'Initiative".

Ainsi, plus la caractéristique du guerrier est élevée, plus il y a de chance de réussir le test. Les guerriers forts et endurants comme le Barbare ou le Nain seront donc meilleurs dans les tests physiques, alors que les guerriers avec une bonne Initiative ou Volonté observeront, comprendront ou réagiront mieux. De cette façon, le jeu de rôle commence vraiment à mettre en lumière les différences entre les guerriers.

## TESTS DE FORCE

Les situations qui requièrent un effort physique sont généralement testées sous la Force du guerrier. Maintenir une porte fermée ou soulever une herse en sont de bons exemples.

## TESTS D'INITIATIVE

Les situations faisant appel à l'agilité, la ruse ou la vivacité sont généralement testées sous la caractéristique Initiative d'un guerrier. Les tests d'Initiative sont divisés en deux types, " physique" ou "réflexion". Par exemple, un test d'Initiative pour éviter la chute d'un rocher est clairement physique, car le test concerne les réactions d'un guerrier bondissant de côté. Un test d'Initiative consistant à lire les runes antiques d'une tombe est plutôt de la "réflexion", car le guerrier s'efforce de comprendre la signification des signes. La différence est parfois importante car certains guerriers peuvent avoir des réactions extrêmement rapides face à des dangers du type "chute de pierre" et être incapable de résoudre la moindre énigme demandant un peu de réflexion.



Les tests de caractéristiques sous la Force ou l'Initiative sont les plus communs, mais de temps en temps vous rencontrerez une situation qui demandera un test sous une autre caractéristique.

Par exemple, un Nain de niveau 4 veut essayer de traverser un gouffre en empruntant une mince planche. Le maître de jeu décide que cela demande un test d'Initiative "physique" réussi. Il lance un dé et obtient 3, ce qui, ajouté à son Initiative de 3 donne 6. C'est un échec, et le Nain tombe dans le gouffre !

Un maître de jeu vindicatif pourrait décider qu'il s'agit du moment idéal pour souligner qu'il aurait été astucieux de passer une corde autour de la taille du Nain avant qu'il ne traverse, pour pouvoir le remonter en cas de chute.
Un maître de jeu bienveillant laisserait les joueurs proches essayer de récupérer le Nain, en demandant un jet d'Initiative réussi pour pouvoir l'attraper.

Dans ce cas, l'Elfe de niveau 4 essaye de récupérer le Nain et obtient un 2. Ajoutant son Initiative de 5, il obtient le 7 nécessaire. Le Nain est sauvé, mais de justesse. Si le maître de jeu voulait vraiment être dur, il pourrait demander à l'Elfe d'effectuer un test de Force pour voir s'il peut sortir le nain du gouffre après l'avoir saisi !

Il peut parfois être nécessaire au maître de jeu d'effectuer à la place du joueur un test de caractéristique en secret, pour éviter de trahir le jeu. Ecouter aux portes et identifier des objets sont des exemples classiques. Si un joueur lance un dé pour identifier une épée et obtient un 1, il sait déjà qu'il a fait une erreur d'identification !

Si le Nain écoute à une porte et obtient un 1, par exemple, il sait qu'il a raté son action, quoi que lui dise le maître de jeu. Si le maître de jeu effectue le jet en secret et obtient un 1, il peut dire au Nain qu'il n'a rien entendu. Le nain ne peut pas savoir s'il n'a rien entendu parce qu'il n'y a rien à entendre ou s'il n'a pas remarqué la lourde respiration d'un immense dragon en train de dormir de l'autre côté de la porte.

Là où il peut être avantageux d'effectuer le test de caractéristique en secret, l'action a été notée avec un astérisque (*) au chapitre Nouvelles Actions.

## TESTS DE CARACTERISTIQUES MODIFIES

Vous pouvez constater qu'utiliser ce style de jeu rend les parties beaucoup plus spontanées mais moins structurées. Il n'y a pas de règles incontournables sur ce que les guerriers peuvent ou ne peuvent pas faire. C'est à vous, le maître de jeu, de décider si quelque chose est possible, et si oui, quel est le test à effectuer. Certaines idées des joueurs peuvent être parfaitement stupides, auquel cas vous devez refuser de les laisser essayer. D'un autre côté, si elles sont simplement très risquées ou difficiles, vous pouvez modifier le résultat requis.

Par exemple, le Barbare décide d'essayer de maintenir la herse ouverte d'une main tout en hissant l'Elfe blessé hors de la fosse de l'autre. Le maître de jeu décide qu'il s'agit de deux tests de Force, mais avec -1 à chaque jet, chaque test devant donc obtenir 8 ou plus pour réussir.

## SITUATIONS DIFFERENTES

Si les guerriers sont en combat, il n'y a souvent aucun intérêt pour eux à essayer de faire des choses non reliées au combat. Dans une pièce pleine d'ogres, par exemple, les guerriers peuvent vouloir sauter par dessus le gouffre pour s'échapper, renverser le mobilier pour s'en servir comme couvert, etc. Ce sont des actions valides dans ces circonstances, et elles doivent être autorisées.

Bien sûr, positionner les guerriers est d'une importance capitale. Si dans l'exemple ci-dessus, le Barbare commence le tour bloqué par les ogres, il doit d'abord se dégager.

D'un autre côté, fouiller une pièce en quête de pièges ou écouter à une porte est complètement inapproprié avant que les monstres n'aient été éliminés de la pièce.

Si les joueurs insistent pour que leurs guerriers essayent d'écouter à une porte pendant qu'ils sont attaqués par des ogres, laissez les ogres les toucher automatiquement. C'est une leçon qu'il apprendront vite !

## GUERRIERS DIFFERENTS

Certains guerriers sont meilleurs que d'autres pour certaines choses, et ceci est représenté par des modificateurs à leurs tests de caractéristiques. Bien qu'il ne soit pas possible d'indiquer la valeur de chaque guerrier pour chaque action imaginable, un paragraphe est consacré à chaque guerrier, soulignant ses forces et faiblesses.

### Le Nain

Les nains sont des guerriers fiers et malins, experts en matière de mines et galeries souterraines. Ils comprennent généralement bien la mécanique et leur obstination les rend résistants à la magie. Le sous-sol est leur élément, et ils sont souvent capables de trouver des pièges ou d'identifier des inscriptions effacées que les autres ne remarqueraient même pas. Cependant, ils ne sont pas très agiles et préfèrent garder leurs pieds au sol pendant qu'ils font tournoyer leur hache.

En terme de jeu, ces traits sont représentés en donnant aux nains des bonus lors des tests impliquant de chercher des passages secrets, des portes secrètes, des pièges, etc. Ils peuvent même parfois gagner des bonus aux tests de Volonté qui doivent être effectués pour résister à la magie, à l'hypnotisme, la possession, etc. D'un autre côté, un Nain subit des malus à ses tests s'il essaie de sauter ou de faire des cabrioles comme un Elfe.

### Le Barbare

Les Barbares excellent dans les combats et les tâches physiques, et ont donc des bonus lorsqu'ils grimpent, endurent des épreuves, etc. De même façon, leur Initiative leur sert à réagir aux menaces, leur donnant parfois des bonus pour les tests d'Initiative faits en réaction à des dangers, comme des faux ou des chutes de blocs de pierre. D'un autre côté, les barbares ne sont pas très versés dans l'art de la magie ou même de la lecture, et ils auront souvent des malus pour la plupart des jets d'Initiative de "réflexion", comme lire des parchemins, et autres choses du genre. Ce sont des combattants, pas des penseurs!

### L'Elfe

Les elfes sont les plus agiles des guerriers, se déplaçant et combattant si rapidement qu'ils en deviennent à peine visibles. Ces combattants gracieux peuvent tenter des mouvements qui sembleraient suicidaires à d'autres créatures, et qui pourtant réussissent généralement. Leur vision et leur ouïe sont très affûtées, ce qui en fait d'excellents pisteurs et archers, tout en restant de très bons guerriers en corps à corps.

Pour représenter ces caractéristiques, les elfes reçoivent parfois des bonus lors de tests "physiques" comme sauter, bondir, etc. Cependant, lors des tests de "réflexion" comme pour déchiffrer les parchemins, ils obtiennent rarement ces bonus. Ils ne sont pas très intéressés par les mécanismes et peuvent subir des malus lors de tests impliquant la découverte et le désamorçage d'un piège. Sans être faible, un elfe n'est pas endurant. Les elfes comptent sur leur agilité, leur vitesse et leur vivacité de réactions pour sortir des épreuves sains et saufs.

### Le Sorcier

Les sorciers sont peut-être les plus étranges des guerriers. Leurs capacités ne penchent pas du tout vers les combats. Ils ne sont pas très versés en mécanique car ils ne se spécialisent que dans une seule chose : la MAGIE. Ce qui explique qu'ils soient très bons pour identifier les armes ou objets magiques, etc. C'est le Sorcier qui a les meilleures chances d'identifier un artefact ou de déchiffrer un parchemin. Il peut parfois détecter un piège ou une porte secrète magique car il repère le pouvoir qui les nimbe. Ces situations sont résolues par un test d'Initiative de "réflexion" ou de Volonté, deux domaines où les sorciers excellent. Lors des tests physiques, cependant, ils ne sont pas très brillants.

## MODIFICATEURS EN FONCTION DE LA DIFFICULTE

En tant que maître de jeu, en plus de tenir compte de la nature des guerriers pour déterminer le résultat d'un test, vous devez aussi garder à l'esprit la difficulté de l'action tentée.

Le Barbare, par exemple, ne devrait pas recevoir de bonus pour chaque test de Force qu'il fait parce qu'il est bon dans le domaine physique. Certaines choses sont trop difficiles pour justifier un tel avantage. En fait, si l'action qu'il tente est très dure, il peut même avoir un modificateur négatif. S'il tente de déplacer un énorme bloc de pierre bloquant le passage, par exemple, vous pouvez décider qu'il a un modificateur global de -3, même en tenant compte de son bonus normal de +1. L'Elfe et le Nain seraient dans ce cas à -4, et le Sorcier à -6.

Dans l'ensemble, les tests peuvent être estimés comme appartenant à trois catégories : facile, normal et difficile. Un test facile devrait avoir un modificateur de + 1 ou +2 au dé, un test normal devrait être un jet normal et un test difficile devrait avoir un malus de -1 ou -2. A partir de ces exemples, vous pouvez voir qu'il peut y avoir des

situations de périls extrêmes où les guerriers subissent des malus encore plus forts à leurs jets de dés, et là, la situation devient vraiment problématique !

## DEGRES DE REUSSITE ET D'ECHEC

En certaines occasions, un guerrier peut manquer un test de justesse, ratant le résultat requis de 1 ou 2. En tel cas, vous pouvez permettre au guerrier de réussir, mais de justesse, au lieu de déclarer qu'il a complètement raté son action.

Par exemple, le Barbare tente un test de Force pour ouvrir une herse mais rate son jet de 1. En tant que maître de jeu, vous décidez qu'il parvient à ouvrir la herse mais se froisse un muscle dans la tentative, perdant ainsi 1 Point de Vie. Vous pouvez aussi dire qu'il a réussi mais est tellement fatigué qu'il a -1 pour toucher ou -1 en Force pour le prochain tour.

Vous pouvez bien entendu décider qu'un échec est un échec, purement et simplement.

De même, si un guerrier réussit très largement un test de caractéristique, vous pouvez décider d'ajouter un bonus au résultat. Pour la même situation, vous pouvez décider que le Barbare a réussi avec tant de facilité que grâce à l'élan acquis, il aura deux cases de mouvement supplémentaire pour ce tour.

Vous prendrez surtout vos décisions de maître de jeu selon que vous vouliez ou non que le joueur réussisse, et que vous estimiez que ce qu'il entreprend est essentiel pour l'aventure ou risque de gâcher la partie. Dans ces circonstances, un bon maître de jeu prend la direction des opérations, manipulant les tests pour obtenir les résultats nécessaires pour faire progresser l'aventure, tout en convainquant les joueurs qu'ils ont "raté de justesse" ou "réussi d'un cheveu". Tout cela fait partie du rôle d'acteur du maître de jeu.

Par exemple, si vous voulez que le nécromancien survive, alors il survivra. Peu importe le nombre d'actions que les guerriers tenteront, le nombre de monstres qu'ils repousseront, ou l'agilité avec laquelle ils franchiront le gouffre. Ils échoueront toujours de justesse, et le nécromancien survivra jusqu'à la rencontre finale.

## ECHEC CATASTROPHIQUE

Si un guerrier obtient un 1 naturel pour un test de caractéristique, les choses se sont très mal passées, c'est un échec catastrophique ! Cela signifie que non seulement il a raté son action, mais qu'en plus quelque chose a mal tourné. Les conséquences d'un échec catastrophique sont généralement évidentes et dépendent de ce que faisait le joueur.

Par exemple, si un guerrier tentant de sauter par dessus une fosse obtient un résultat naturel de 1 pour son test d'Initiative, vous pouvez déclarer qu'il est tombé directement dedans.

S'il tente de désamorcer un piège, vous pouvez déclarer qu'il l'a déclenché par erreur et en subit immédiatement tous les effets !

Il existe certains cas où le guerrier rate si lamentablement qu'il ne peut pas tenter cette action à nouveau.

Par exemple, le Barbare veut identifier une épée que les guerriers ont trouvée. Le maître de jeu décide que cela nécessite un test d'Initiative de "réflexion" et lance le dé en secret. Il obtient un 1, un échec catastrophique ! Le Barbare fait une terrible erreur. Le maître de jeu dit au joueur que le Barbare reconnaît une Epée Tueuse de Démons, alors qu'il s'agit d'une Lame de Gel. Le Barbare ne peut pas essayer d'identifier à nouveau l'épée, car il est convaincu qu'il s'agit d'un Epée Tueuse de Démons. Cela ne signifie pas qu'il ne peut pas essayer d'identifier d'autres épées, seulement qu'il n'a pas pu identifier correctement celle-ci. Bien sûr, quand il touchera un monstre avec, sa véritable nature peut se révéler...

Parfois, même si un guerrier obtient un 1 lors d'un test de caractéristique, vous pouvez décider qu'il ne s'agit pas d'un échec catastrophique. Ceci se passe d'habitude dans le cas où un guerrier rate horriblement ce à quoi il est généralement bon (et dans celui où vous êtes de bonne humeur).

Si un sorcier obtient un échec catastrophique en grimpant sur une table, par exemple, il peut glisser et s'écraser au sol (perdant peut-être des Points de Vie, ou se cassant le nez). Un elfe, d'un autre côté, ne réussirait toujours pas à monter sur la table, mais parviendrait à rester debout, car c'est un expert de ce type de comportement. A nouveau, c'est à vous, le maître de jeu, de trancher ces situations lorsqu'elles se produisent.

## CHANCE ET TESTS

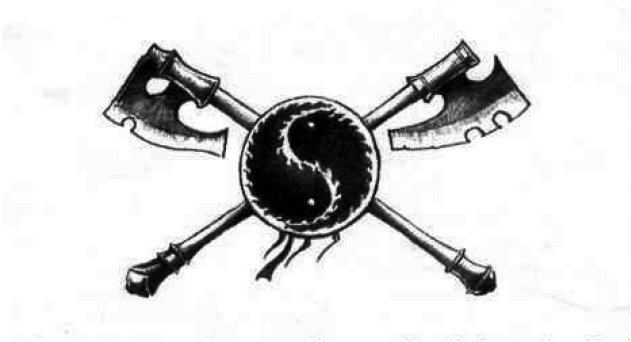
La Chance peut être utilisée pour relancer un test raté, tout comme n'importe quel autre jet de dé.

## TESTS DE CARACTERISTIQUES MULTIPLES

Parfois, ce que le guerrier déclare vouloir faire ne peut être résolu par un seul test de caractéristique, car il désire effectuer toute une série d'actions. Dans ce cas, chaque test de caractéristique est résolu séparément pour déterminer la réussite ou l'échec.

### Exemple

Le Barbare affronte deux squelettes. Il indique au maître de jeu pendant le phase de déclaration qu'il désire repousser les squelettes pour pouvoir attaquer le liche qui se tient derrière la pierre tombale. Le maître de jeu décide que le guerrier devra d'abord écarter le squelette, puis sauter par dessus la tombe (très improbable, mais vaut le coup d'essayer).



Lorsque vient le tour du Barbare durant la phase des guerriers, le maître de jeu indique au guerrier : "Fais un test de Force à +1 pour écarter le squelette, après avoir fait un test de Peur, bien sûr". Le Barbare réussit ses deux tests et peut donc passer le premier squelette. "Bien", continue le maître de jeu, "maintenant, un test d'Initiative pour sauter par dessus la tombe". Malheureusement, le Barbare obtient un 1 naturel à son test d'Initiative, un échec catastrophique. "Pas de chance, tu repousses le squelette, libérant le chemin, mais tu glisses lamentablement dans l'action et tu finis dans le mur près de la tombe. Normalement, avec un 1, tu devrais te retrouver sur le dos, mais en tant que Barbare, tu es plutôt bon dans ce genre d'action. Donc, bien que tu n'aies pas réussi à franchir la tombe, tu restes quand même debout".

Le Barbare demande à frapper le squelette à la place.

"Pas de problème, après avoir réussi un test d'Initiative pour changer d'action. Et comme tu as obtenu un 1 naturel en voulant sauter par dessus la tombe, on va appliquer un modificateur de, disons, -8 au dé. Tu veux toujours essayer?"

### ENTRAIDE MUTUELLE

Parfois, les guerriers voudront s'entraider dans leurs actions, tout particulièrement si la tâche est très importante ou difficile (ou les deux !). Pour aider un autre joueur, le guerrier qui aide doit être dans une position dans laquelle il pourrait entreprendre l'action lui-même. Le guerrier qui est assisté est celui qui effectue le test de caractéristique, mais chaque guerrier qui apporte son aide donne un bonus au jet de dé, peut- être +1 par guerrier apportant son aide.

## · VOLONTE, UNE NOUVELLE CARACTERISTIQUES·

Vous trouverez une nouvelle caractéristique sur les tableaux de niveaux de votre guerrier : la Volonté. Vous pouvez vous demander à quoi elle sert. La Volonté est une représentation de la force mentale et de caractère d'un guerrier, sa capacité à repousser des sorts visant à contrôler l'esprit ou à l'hypnotiser. La Volonté est souvent liée à la magie et montre la capacité d'un guerrier à utiliser la magie (dans le cas des sorciers) ou à résister à ses effets (dans celui des nains).

Dans le jeu de rôle, la Volonté est surtout utilisée lors de tests de caractéristique qui traitent ce genre de situation. Plus la Volonté de votre guerrier est élevée, moins il a de chance d'être hypnotisé, charmé ou possédé par des forces au-delà de son contrôle. Les nains sont extrêmement bornés et réputés pour leur Volonté, tout comme les sorciers, qui doivent posséder une force d'esprit immense pour maîtriser les puissantes énergies qu'ils s'efforcent de contrôler.

Le tableau de Volonté ci-dessous montre la caractéristique de Volonté pour chaque guerrier à chaque niveau. Au fur et à mesure que votre guerrier progresse, sa caractéristique de Volonté s'améliore.

**TABLEAU DE VOLONTE**

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



## · NOUVELLE ACTIONS·

La liste qui suit est conçue pour aider le maître de jeu à résoudre les intentions des joueurs lorsqu'ils indiquent ce que leurs guerriers vont faire. Elle donne des exemples sur la façon de résoudre de nombreuses situations, ainsi que des suggestions quant aux tests de caractéristique applicables et aux modificateurs de difficulté.

Notez qu'il y a certaines choses que certains guerriers ne devraient même pas tenter. Il y a peu de chance pour que le nain s'abrite derrière une table ou s'essaye à des actions acrobatiques en chargeant avec sa hache, par exemple. C'est au maître de jeu de garder les joueurs dans leur rôle.

Certaines actions sont indiquées comme étant plus difficile ou facile à tenter pour certains guerriers, en appliquant un modificateur au dé. N'oubliez pas que ce ne sont que des guides et que vous avez toute liberté d'appliquer des modificateurs supplémentaires en fonction des circonstances.

Rappelez-vous que la liste suivante n'est pas exhaustive. Les joueurs vont probablement trouver toutes sortes d'idées selon les situations, et une partie de votre boulot est d'en déterminer les conséquences.

### ALLUMER UN FEU

Les guerriers astucieux voudront peut-être allumer un feu à partir d'une flammes. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par les conditions et par l'humidité du bois.

Il est peu probable qu'un tel feu se transforme en brasier. Cependant, le maître de jeu devrait indiquer de temps en temps ce qu'il advient du feu. Sous certaines conditions, le feu peut simplement rater. Dans les cas extrêmes, il peut créer un incendie dans tout le donjon. Si les guerriers essayent de se réchauffer dans la poudrière skaven, ils peuvent s'attendre à de belles flammes !

Le temps nécessaire pour allumer un feu dépend des conditions et du matériel disponible. Dans une pièce sèche, tiède et avec beaucoup de paille, un bon foyer peut être obtenu en moins d'un tour. Dans une caverne humide, avec une pile de chiffons détrempés, cela peut devenir impossible.

### ASSOMMER UN ENNEMI

Parfois, un guerrier voudra assommer un ennemi plutôt que le tuer. Ceci devient probable lorsque le maître de jeu a fait comprendre que ce personnage détient une information importante, ou peut être détenu en vue d'une rançon. Il y a peut-être plus à gagner que sa seule Valeur en Or. Il y a de nombreuses façons de convaincre les guerriers assoiffés d'or de ne pas tuer un monstre. Cela peut être déterminé comme suit.

Après avoir déclaré que son guerrier essaye d'assommer son adversaire, le joueur doit lancer pour toucher et déterminer les dommages normalement. Si le guerrier réussit et inflige des dommages, faites un test sous sa compétence Combat.

Si le test sous Combat réussit, et que les dommages soient suffisants pour réduire la cible à 0 Points de Vie, celle-ci est assommée (ne soustrayez pas de Points de Vie). Le monstre reste assommé pendant au moins 1 tour, mais cela peut être prolongé en fonction de la facilité avec laquelle le test sous Combat a été réussi, et de la Force du guerrier.

Si le test sous la compétence Combat réussit mais que les dommages ne sont pas suffisants pour réduire la cible à 0 Points de Vie, la cible est sonnée et a -2 à ses jets pour toucher pour 1 tour. Ne déduisez toujours pas les Points de Vie car le guerrier essayait d'assommer, pas de tuer.

Si le test de Combat est un échec, le guerrier ne parvient pas à assommer du tout, et effectue une attaque normale contre son adversaire, infligeant de véritables blessures.

## ATTACHER/DETACHER

Si les guerriers sont attachés, ou ont trouvé des prisonniers à libérer, ils peuvent vouloir détacher des liens. Ceci demande un test de Force et d'Initiative, modifié par les actions du prisonnier et la qualité des liens. Des chaînes ou des menottes poseront plus de problèmes qu'une corde ! Bien sûr, le test sera beaucoup plus difficile si le guerrier essaye de se libérer lui-même. Le temps nécessaire pour détacher quelqu'un dépend de qui a fait les liens et du soin qu'il y a mis. Il suffit de quelques instants pour se débarrasser d'une cordelette mais libérer un prisonnier soigneusement bâillonné et enchaîné prend nettement plus longtemps.

Attacher un monstre est l'inverse de détacher un prisonnier, mais les guerriers devront soumettre ou assommer le monstre avant de pouvoir l'attacher. Gardez aussi à l'esprit l'endurance et la force du monstre quand il s'éveille. On ne connaît pas de liens assez puissants pour entraver un Dragon Empereur très longtemps ! C'est au maître de jeu de décider du temps qu'il faut pour attacher ou détacher un prisonnier.

Si les guerriers échouent, le monstre peut jouer la comédie et s'échapper dès qu'il est seul. Ou peut-être se libère-t-il immédiatement, obtenant une ou deux attaques gratuites contre les guerriers surpris

## ATTENDRE/INTERROMPRE

Il est possible pour un joueur de déclarer qu'il va essayer d'agir en dehors de la séquence en attendant qu'un autre guerrier ait d'abord joué son tour, même si l'autre guerrier a une Initiative plus basse. Un test d'Initiative réussi indique que le guerrier peut jouer plus tard que d'habitude dans la phase des guerriers. A l'inverse, un guerrier peut annoncer qu'il veut véritablement jouer en premier, bondissant devant les autres. Cela n'est généralement pas conseillé, car cela peut causer des disputes parmi les joueurs. Cependant, vous pouvez parfois être dans la situation où le Nain est pratiquement venu à bout d'un monstre et voit le "maudit Elfe" s'approcher pour donner le coup de grâce. Dans cette situation, il peut vouloir dire "je veux y aller en premier !" Le maître de jeu peut résoudre ceci d'un simple "Non !" ou laisser les deux joueurs lancer un dé et ajouter l'Initiative de leur guerrier respectif au résultat, le total le plus élevé jouant en premier.

## BLOQUER UNE PORTE

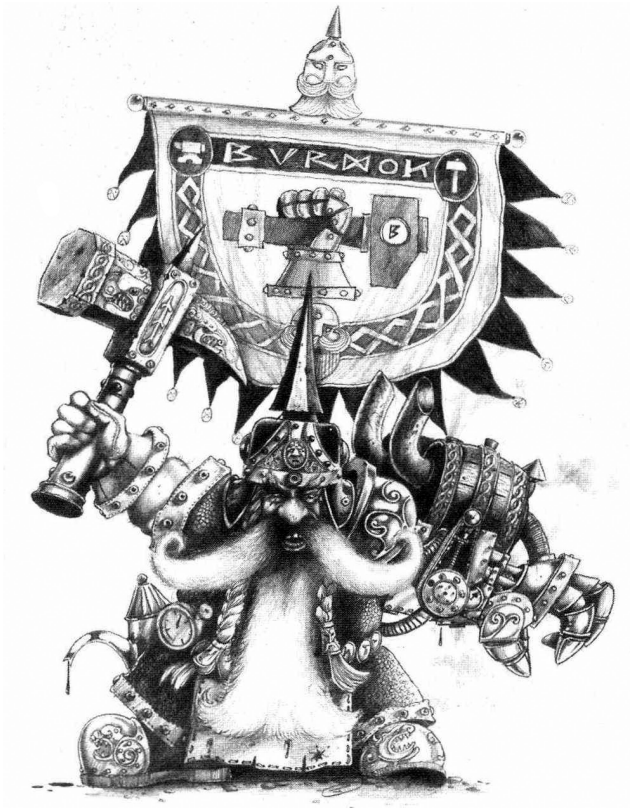
Un guerrier peut tenter de maintenir une porte ouverte ou fermée en la bloquant. Cela demande un objet approprié pour bloquer la porte en question, comme une pointe de fer, une épée ou une dague. Un test de Force réussi, modifié par la taille ou le poids de la porte (plus les éventuels monstres poussant de l'autre côté) indique que la porte est bloquée dans cette position. Un échec peut indiquer que les monstres enfoncent la porte en renversant le guerrier, ou que l'objet utilisé se casse, etc...

Bloquer une porte prend un minimum de 1 tour.

## BLUFFER*

Parfois, les joueurs peuvent choisir de ne pas simplement se contenter de mettre les monstres en morceaux, mais d'essayer plutôt de les vaincre par l'astuce et la ruse. Cette sorte de situation, quand les joueurs désirent "bluffer les gardes pour pouvoir passer" ne surviendra généralement que dans une aventure préconçue, lorsque le maître de jeu a préparé la situation à l'avance.

Il est difficile de déterminer le temps nécessaire pour convaincre un ennemi. Cela dépend de sa naïveté et de la persuasion des guerriers. Bien sûr, si le maître de jeu ne veut pas que son monstre soit "bluffé", alors il ne le sera pas ! Cette sorte de chose réclame un test d'Initiative (réflexion), modifié selon le goût du maître de jeu. Si les guerriers échouent, peut-être les monstres ont-ils droit immédiatement à des attaques en éventant la ruse. Ils peuvent aussi appeler d'autres monstres à l'aide !



## BOND

Un guerrier peut essayer de "bondir par dessus l'Abîme de Feu" ou autre chose du genre. Ce type de mouvement peut être vu comme une combinaison d'Initiative et de Force, demandant une bonne coordination, de bons réflexes et des muscles puissants. Pour réussir à bondir, le guerrier doit effectuer un test d'Initiative, modifié par -1 pour chaque case en plus des deux premières qu'il franchit. Ce test peut être plus facile pour les guerriers très forts. Il peut aussi être rendu plus difficile si le guerrier est chargé de trésors, en armure, etc.

S'il rate, peut-être réussit-il de justesse, suspendu de l'autre côté du gouffre, cherchant désespérément une main secourable. Peut-être perd-il un objet ou deux dans le vide. Ou peut-être tombe-t-il tout simplement !

Un bond peut être fait n'importe quand avant, pendant ou après le mouvement du guerrier et coûte une partie de sa capacité de Mouvement, en fonction de la largeur de l'obstacle.

## COMBATTRE DEFENSIVEMENT

Un guerrier peut abandonner une ou plusieurs de ses Attaques par tour, en échangeant chacune des Attaques ainsi perdues contre un modificateur de -1 aux jets pour toucher de l'adversaire. Après avoir abandonné des Attaques, il doit faire un test de Combat pour voir si son combat défensif est réussi. En cas d'échec, il a abandonné des Attaques pour rien !

## COMPRENDRE UN LANGAGE*

Parfois, un guerrier peut essayer de comprendre les paroles d'étrangers ou de monstres, ou au moins d'en discerner le sens approximatif. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par le volume et la clarté des paroles que le guerrier essaye de comprendre. Un échec peut signifier une interprétation complètement erronée, alors qu'une réussite signifie que le guerrier à une idée de ce qui se passe.

Comprendre ne prend pas du tout de temps.

## CONSTRUCTION

Un guerrier ingénieux devrait être parfois autorisé à construire un équipement spécial à partir de matériaux qu'il a en sa possession ou qu'il a pu trouver dans le donjon. Un pont de planches pour traverser un gouffre, ou une longue perche pour récupérer une clé ou une gemme sont de bons exemples de ces sortes de choses qui peuvent être fabriquées hâtivement. Un test combiné de Force /Initiative est requis pour le succès.

En tant que maître de jeu, vous devez déterminer si la tâche que le guerrier tente est réalisable ou non, et décider du temps qu'il va lui falloir. Bien sûr, en plus du temps requis pour construire l'objet, il faut également un certain temps pour l'utiliser. Si l'action du guerrier échoue, il peut ne perdre qu'un tour ou deux, ou, si vous êtes vraiment sévère, l'objet peut se briser à un moment vital !

## CROCHETER UNE SERRURE

Les guerriers peuvent vouloir ouvrir un coffre, une porte, ou un buffet fermé alors qu'ils n'en possèdent pas la clé. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par la complexité de la serrure, des outils disponibles et de la vitesse à laquelle le guerrier résout son action. S'il rate, la serrure reste obstinément fermée. Reste alors à savoir si cette serrure que les guerriers ont trafiqué est piégée...

## DEPLACER DES OBJETS LOURDS

Un guerrier peut essayer de déplacer un objet lourd, comme un tonneau ou une armoire, peut-être pour bloquer une porte ou un passage. Cela demande un test de Force, modifié par le poids de l'objet déplacé. Si l'objet est vraiment volumineux ou lourd, deux guerriers ou plus peuvent combiner leur efforts pour le déplacer.

Cela peut prendre un tour ou plus à effectuer, selon ce que les joueurs tentent, pendant lesquels les guerriers ne peuvent rien faire d'autre et voient leur Mouvement au moins divisés par deux. Par exemple, ramener le sarcophage d'or massif de la momie Thoutmès VIII à la surface peut prendre des mois et les guerriers feraient alors bien de se méfier de Thoutmès lui-même. S'ils ratent, c'est que l'objet est trop lourd. Peut-être le lâchent-ils sur les pieds d'un guerrier!

## DESAMORCER UN PIEGE

Parfois un guerrier se trouve en (périlleuse) position de désamorcer un piège. Il peut effectuer un test d'Initiative de "réflexion" pour le désamorcer. Si le guerrier réussit, le piège est alors désamorcé. Si le guerrier échoue, le piège se déclenche. Des pièges plus vicieux peuvent avoir un modificateur au résultat obtenu.

Chaque tentative d'un guerrier pour désamorcer un piège nécessite un tour complet.

## DESARMER UN ENNEMI

Un guerrier peut essayer de désarmer un ennemi au lieu de (ou peut- être avant de) le tuer. Pour désarmer un ennemi, faites un jet pour toucher normal contre la cible puis réussissez un test sous la compétence Combat pour le désarmer au lieu de lui causer des dommages. Si votre guerrier réussit, le monstre est désarmé et doit passer un tour à récupérer son arme. Pendant ce temps, le monstre a une compétence Combat de 1. Si le guerrier ne parvient pas à désarmer le monstre, l'attaque est perdue.

Le maître de jeu peut modifier ce test comme il le veut, en fonction du monstre que le guerrier essaye de désarmer, ou de ses désirs purs et simples !

## DIVERSION

Parfois, il vaut mieux essayer d'éviter un monstre seul (une sentinelle ou un puissant dragon, par exemple) sans avoir à le combattre.



Un guerrier peut tenter de distraire un tel monstre en lançant un caillou ou une pièce d'or d'un côté pour attirer son attention. Un test de Tir est nécessaire pour lancer la pièce avec précision à l'endroit visé, suivi par un test d'Initiative pour tromper le monstre, en le modifiant s'il est particulièrement malin (ou stupide). Si cela réussit, le monstre se déplace pour vérifier, permettant aux guerriers de passer. Si votre guerrier rate le test, le monstre devient suspicieux et commence à regarder autour de lui avec méfiance.

Cette action peut être exécutée soit avant soit après le mouvement des guerriers.

## ECARTER

S'il le veut, un guerrier peut essayer d'écarter un monstre de côté pour pouvoir passer. Bien sûr, le guerrier devra d'abord se dégager ! Le monstre reste où il est, mais si le guerrier le décide, il peut le passer lors de ce tour à travers la case occupée par le monstre. Si le guerrier échoue, en fonction de la gravité de l'échec, il peut se retrouver au sol ou juste rester où il est et combattre. Peut-être perd-il une attaque pour ce tour ou subit-il des malus à ses jets pour toucher, du fait de la perte d'équilibre pour avoir raté son action.

Cette action ne prend pas de temps et nécessite un test de Force.

## ECOUTER A UNE PORTE*

Un guerrier qui se tient près d'une porte peut essayer de déterminer ce qu'il y a au-delà en écoutant à la porte. Cela se fait généralement juste avant que les guerriers n'explorent. Cela demande de réussir un test d'Initiative de "réflexion", peut-être modifié par l'épaisseur de la porte et le volume du bruit. Bien sûr, s'il n'y a pas de monstres derrière la porte, ou s'ils sont conscients de la présence des guerriers et restent délibérément discrets, les guerriers ne les entendront pas, même s'ils réussissent le test !

Dans un donjon préparé à l'avance, ceci est facile à résoudre car le maître de jeu se réfère simplement à ses notes pour déterminer s'il y a quelque chose derrière la porte que les guerriers peuvent entendre. Même si les guerriers entendent quelque chose, ils doivent rester incertains de ce dont il s'agit exactement, à moins que le bruit ne soit particulièrement facile à identifier.

Les joueurs décident du temps que les guerriers passent à écouter. En général, plus longtemps ils écoutent, plus ils ont de chance d'entendre quelque chose, s'il y a quelque chose à entendre. Ceci est une très bonne occasion pour le maître de jeu de transmettre des informations aux joueurs !

## ESCALADER UN MUR

Il est possible qu'un guerrier tente d'escalader un mur. Faites un jet d'Initiative par tranche de 3 mètres escaladée. S'il rate, il tombe, perdant peut-être 1D6+2 Points de Vie par tranche de 3 mètres. Pendant qu'il escalade, un guerrier ne peut rien faire d'autre. Les tests d'Initiative pour escalader peuvent être modifiés en fonction de l'état du mur, lisse, humide, effrité, etc.

Grimper 3 mètres prend un tour.

## EXAMINER UN OBJET*

Ayant trouvé un objet, un guerrier peut vouloir l'examiner entièrement, cherchant un piège, des mots, des runes, un compartiment caché, etc.

Cela nécessite un test d'Initiative de "réflexion" avec les modificateurs habituels pour le type de guerrier, la complexité du piège, etc... Il est parfois très amusant pour le maître de jeu de déclarer, lorsqu'on arrive à la phase des guerriers, quelque chose comme :

Maître de Jeu : "Ah oui, Grumni le Nain. Tu as déclaré vouloir examiner le cube noir en cherchant d'éventuels pièges, n'est-ce pas ? (sourire sinistre en observant ses notes).

Grumni : "Euh, oui".(regard inquiet).

Maître de Jeu : "Voyons, y a-t-il des guerriers à deux cases ou moins de toi, Grumni ? (il inspecte soigneusement le donjon). "Oh, tiens donc, le Sorcier Shadrach est juste à côté de toi". (Avec un petit sourire triste, comme s'il n'osait même plus regarder ses notes).

Grumni : "Oh non, qu'est-ce que j'ai encore fait ?"

Les autres (à l'unisson) : "Espèce d'imbécile !"

Maître de Jeu : "Bien, fais un test d'Initiative à... -6 au dé".

Bien sûr, il n'y a pas de piège, le cube s'ouvre sans danger et tout va bien. Néanmoins, le maître de jeu a maintenu les joueurs en haleine !

Généralement, si un guerrier échoue, il ne trouve rien. Et s'il rate vraiment complètement, il peut bien déclencher un piège après tout...

## FABRIQUER UNE CORDE

Les guerriers peuvent parfois essayer de fabriquer une corde à partir de ce qu'ils ont sous la main, des vêtements, par exemple. Cela demande de réussir un test d'Initiative et de Force. C'est au maître de jeu de décider si cela est possible, en fonction des matériaux disponibles.

Une fois la corde fabriquée, le maître de jeu décide s'il y a une chance qu'elle se brise dans l'utilisation, en fonction de la qualité des matériaux utilisés. Notez qu'une telle corde ne peut jamais supporter plus que le poids d'un seul aventurier à la fois.

S'ils disposent des matériaux nécessaires, il faut un tour aux guerriers pour fabriquer une corde de 6 mètres (la longueur maximum en utilisant les manteaux et autres objets que les guerriers ont sous la main). Si les guerriers ratent le test pour la fabrication de la corde, le maître de jeu peut leur dire "Le résultat n'est pas joli à voir" ou même "Tu commences à peine à descendre que tu entends un craquement sinistre..."

## FAIRE DES BANDAGES

En cas de nécessité, un guerrier peut déchirer des vêtements pour en faire des bandages. Un guerrier ne peut faire cela que s'il a des vêtements en plus (comme la carte de Trésor Cape de Fourrure). Cette activité demande un test d'Initiative. Le guerrier qui fait le bandage doit se tenir dans une case adjacente au guerrier blessé.

Le meilleur effet que de tels bandages peuvent avoir est de redonner 1 Point de Vie au guerrier et de le maintenir en vie. Il ne s'agit pas d'un véritable moyen de guérison. Les joueurs ne doivent pas s'attendre à ce que ces bandages médiocres stoppent une hémorragie. Cette action est généralement désespérée et permet d'éviter la mort d'un guerrier si ses compagnons n'ont pas de potion ou de sort capable de le soigner. Le maître de jeu ne devrait pas laisser les joueurs abuser de cette option et leur faire savoir qu'il leur accorde une véritable faveur en les laissant s'en sortir comme ça!

Cette action ne prend pas de temps.

## FAIRE LE MORT

Faire le mort est généralement un ultime recours (ne me frappez plus, je suis mort !) et est similaire à la compétence qu'un guerrier peut apprendre du kislévite dans le taverne (résultat +1 sur le tableau des événements de taverne). Si un guerrier fait le mort, les monstres ne l'attaqueront généralement pas s'il y a d'autres cibles actives ailleurs. Faire le mort nécessite un test d'Initiative, peut-être à -3, pour réussir (les monstres ne sont pas tous stupides).

Si le guerrier réussit, aucun monstre ne l'attaquera tant qu'au moins un autre guerrier sera debout. Si tous les guerriers font le mort au même moment, les monstres considèrent que le combat est terminé. Ils commenceront alors à fouiller les "cadavres", découvriront qu'ils sont vivants et attaqueront à +2 ou plus à leurs jets pour toucher. Faire le mort ne prend pas de temps mais, une fois à terre, un guerrier doit y rester au moins un tour complet, ou des tours complets par la suite. En tant que maître de jeu, ne laissez pas un joueur s'en sortir par des ruses comme : Joueur : Je vais frapper la gorgone, puis m'écrouler et faire le mort jusqu'à la fin du tour pour pouvoir me relever au prochain tour et recommencer sans que la gorgone ne m'attaque.

Maître de Jeu : Bonne idée, mais je doute que ça marche !



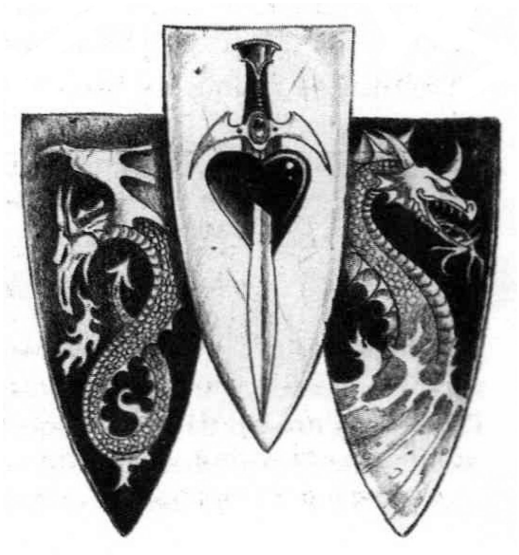
## FOUILLER DES PIECES*

Les guerriers peuvent décider de complètement fouiller une pièce à la recherche de portes secrètes, de passages, d'indices vitaux... Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par la façon dont sont camouflés les objets que les guerriers essayent de trouver.

Il y a également des modificateurs à prendre en compte selon qui fouille (les nains sont très bons dans ce domaine, surtout s'il y a des chances de trouver de l'or). Plus la zone que fouille un guerrier est spécifique ("je fouille juste le mur du fond") plus il a de chance d'y trouver un objet caché. A nouveau, le maître de jeu devra parfois s'assurer que les guerriers trouvent certaines portes secrètes, surtout si elles sont vitales pour la suite de l'aventure.

En fonction de ce que recherchent les aventuriers, un échec peut aller de la simple perte de temps jusqu'à déclencher une alerte et attirer les monstres vers eux. S'ils trouvent des objets, ceux-ci peuvent être "examinés" et "identifiés" au tour suivant pour déterminer leur nature exacte.

Il faut au moins 1 tour pour fouiller une pièce, selon sa taille et le nombre de choses qu'elle contient. Un guerrier qui fouille ne peut rien faire d'autre pendant sa fouille.



## IDENTIFICATION*

Quand il a trouvé un objet, un guerrier peut tenter de déterminer de quoi il s'agit exactement. Ses chances d'y arriver dépendent de quelle sorte de guerrier il s'agit et de ce qu'il observe. Un Barbare aura peu de chance d'identifier correctement l'Orbe de Pouvoir, mais il peut avoir une bonne idée de ce à quoi ressemble une Epée Berserk. Un test d'Initiative de réflexion, modifié par la capacité du guerrier et le caractère mystérieux de l'objet est requis pour le succès. Cela demande un ou plusieurs tours.

Si un guerrier ne parvient pas identifier un objet, le maître de jeu peut dire "Tu n'as aucune idée de ce dont il s'agit" ou même "Tu penses qu'il s'agit d'une épée de blasphème et de damnation" ou tout ce qui lui passe par la tête.

## IMPROVISER UNE ARME

Les guerriers peuvent parfois se retrouver à court d'armes fiables. Lorsque cela arrive, ils peuvent essayer d'improviser et d'utiliser autre chose (chaises, bouteilles cassées, etc.). Les attaques avec de telles armes impliquent parfois une variété de tests. Par exemple, un guerrier tentant de tuer une araignée géante en laissant tomber un coffre sur elle nécessite un test de Force pour lever le coffre, suivi d'un test de Tir pour toucher la créature. Les dommages infligés par une telle attaque dépendent de la taille/poids/tranchant de l'arme improvisée et doivent être déterminés par le maître de jeu.

## INTERROGER

Après s'être emparé d'un prisonnier, un guerrier peut vouloir lui poser quelques questions. Ceci demande une combinaison de tests de Force, d'Initiative et de Volonté, selon que le guerrier utilise la force brute, la ruse ou essaye d'impressionner pour l'interrogatoire.

Le guerrier doit déclarer quelle méthode il utilise au début de l'interrogatoire et effectue le(s) test(s) nécessaire(s), modifié par l'Endurance du prisonnier.

Un test de Force lorsqu'il utilise la force brute.

Un test d'Initiative de "réflexion" lorsqu'il utilise la ruse. Un test de Volonté lorsqu'il essaye d'impressionner.

Si le jet réussit, le prisonnier dit ce que le guerrier veut savoir.

Bien sûr, cette sorte de chose ne marche réellement que si le maître de jeu a créé le contexte pour certains monstres dans l'aventure, offrant l'opportunité aux guerriers de capturer un monstre et d'essayer de lui soutirer des informations vitales. S'ils échouent, le monstre leur raconte un paquet de mensonges crédibles, ne parvient pas à comprendre un mot de ce qu'ils disent, meurt sous la torture ou même s'échappe et donne l'alarme.

Un interrogatoire peut prendre un tour ou plus.

## LIRE

Parfois, les guerriers voudront essayer de lire des glyphes et des runes inconnus qu'ils découvrent. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par la difficulté des runes ou des glyphes que le guerrier essaye de déchiffrer. Si le texte est magique, le guerrier peut avoir à faire un test de Volonté pour simplement réussir à le voir.

Si les guerriers ratent, le maître de jeu peut les faire marcher "Le texte parle du Grand Chapeau Pointu du Pouvoir" ou juste dire que les guerriers n'ont aucune idée du sens du texte. Il est souvent important que les guerriers lisent le texte car il peut être un élément essentiel de l'intrigue. Dans ce cas, le maître de jeu doit s'assurer que les guerriers le trouvent, et qu'un d'entre eux le lise et le comprenne.

## MAINTENIR PORTE OUVERTE/FERMEE

Un guerrier peut tenter de maintenir ouverte ou fermée une porte, une herse, un pont-levis, ou autre chose. Il faut réussir un test de Force pour y arriver, modifié par la taille et le poids de la porte, et la force du mécanisme qui la ferme ou l'ouvre. Si le guerrier rate le test, il y a une possibilité qu'il soit piégé par la porte se fermant.

En fonction de la situation, le maître de jeu doit déterminer si ouvrir la porte est rapide et facile, permettant au guerrier de continuer son mouvement comme d'habitude après avoir terminé cette action, ou si elle prend tout le tour.

Cette action nécessite un test d'Initiative "physique" pour être menée à bien.

## MONTER SUR LES EPAULES

Un guerrier peut essayer de monter sur les épaules d'un autre guerrier, pour regarder par dessus un mur. Aussi longtemps qu'ils ne se déplacent pas trop, il n'y a pas de difficultés et aucun test n'est requis.

Si un autre guerrier veut grimper au sommet, puis un autre, etc., tous les guerriers doivent faire un test d'Initiative pour rester en équilibre, en appliquant des malus pour les guerriers supplémentaires. S'ils ratent, ils peuvent s'écrouler, alertant l'ennemi ou perdant des Points de Vie en heurtant le sol ou être seulement essoufflés et incapables de faire quoi que ce soit pour un tour.

## RAMPER

Au lieu de marcher, un guerrier peut ramper, se cacher derrière des objets et sortir de la ligne de tir des armes de jet. Quand il rampe, un guerrier se déplace deux fois moins vite.

Cette action ne demande pas de test de caractéristique.

## RENVERSER

Un guerrier peut essayer de renverser du mobilier ou touts autres objets lourds dans la pièce, probablement dans le but de ralentir l'avance des ennemis ou de s'en servir comme couverture. Cela exige généralement que le guerrier réussisse

un test de Force, peut-être modifié par le poids de l'objet. Un objet qui a été renversé ralentit la progression de l'ennemi en freinant son mouvement dans les cases encombrée. Par exemple, une table qui bloque une porte peut demander un tour avant d'être repoussée. Certaines possibilités de "combattre derrière un couvert" sont expliquées plus loin. Renverser un objet ne prend généralement pas de temps, car cela est fait au coeur de l'action.

## SAUT

Un guerrier peut tenter de sauter vers une surface en contrebas, comme l'Arène. Notez que "sauter" est différent de "bondir". Les guerriers sautent vers des choses comme une table, une corniche, ou à partir d'escaliers ou du haut d'une fosse, alors qu'ils bondissent par dessus des obstacles (l'Abîme de Feu, par exemple).

Pour réussir un saut, le guerrier doit faire un test d'Initiative, pouvant être modifié par -1 par tranche de 3 mètres franchie.

Si le saut est raté, il peut tomber, subissant 1D6+2 blessures par tranche de 3 mètres de chute.

Si le saut est réussi, le maître de jeu peut accorder au guerrier de continuer à bouger et combattre normalement. Un saut peut être effectué à tout moment durant le mouvement du guerrier. Par exemple, il peut bouger de deux cases puis sauter sur la tombe pour avoir une bonne ligne de vue et pouvoir tirer sur le vampire.

## SE BALANCER A UNE CORDE

Si l'opportunité se présente, un guerrier peut essayer de se balancer à une corde pour franchir un gouffre. Ceci demande un test d'Initiative "physique", modifié par la distance du balancement. Un échec peut indiquer que le guerrier n'a pas lâché la corde et revient, restant accroché au-dessus du gouffre. Dans le pire des cas, la corde échappe au guerrier, et celui-ci tombe vers son destin !

Une telle action peut être faite à tout moment avant, pendant ou après le mouvement du guerrier et peut lui coûter 1, 2, 3 ou plus de cases de mouvement, en fonction de la largeur de l'obstacle et de la générosité du maître de jeu.

## SE BAISSER

Le guerrier peut essayer de se pencher sous le Coup Mortel d'un de ses camarades pour ne pas le gêner et le laisser continuer contre le monstre suivant. Si le test échoue, le coup touche le guerrier, qui subit normalement les blessures.

Cette action nécessite un test d'Initiative "physique" pour être menée à bien.



## SE CACHER*

Sous certaines circonstances, un guerrier peut essayer de se cacher un moment, peut-être le temps de récupérer de ses blessures. C'est au maître de jeu de déterminer s'il y a un endroit où se cacher dans ce secteur du donjon. Si oui, le guerrier doit réussir un test d'Initiative pour réussir à se cacher. C'est au maître de jeu de déterminer ce qui se passe si certains monstres se rapprochent (peut-être y a-t-il une chance sur deux qu'ils passent sans voir le guerrier caché). Il peut être possible pour le guerrier de se déplacer en étant caché, en rampant dans les ombres, par exemple.

Méfiez-vous cependant des guerriers qui se cachent au premier signe de danger et essayent d'éviter tous les monstres. C'est tout à fait dans les droits du maître de jeu de faire en sorte que les monstres trouvent immédiatement le guerrier.



## SE METTRE A COUVERT

Les guerriers se trouvant derrière une table dressée ou un autre objet (ou corps) imposant peuvent vouloir l'utiliser comme couvert, obtenant peut-être +1 ou mieux en Endurance par sa protection. Au combat, un guerrier peut avoir -1 à ses dés d'attaque et les monstres l'attaquant peuvent aussi avoir -1 à leurs dés d'attaque, aussi longtemps que le couvert est entre eux. Au choix du maître de jeu, si un guerrier se cachant derrière une table ou autre couvert obtient un 1 naturel sur une attaque, peut-être enfonce-t-il son épée dans l'objet (ici la table) avant de glisser et tomber à terre. Il peut lui falloir le reste du tour pour se relever et est entre temps considéré au sol.

Se mettre à couvert ne nécessite aucun test de caractéristique.

## SOULEVER UNE TRAPPE

Parfois les guerriers désireront ouvrir une trappe, ou soulever une dalle de pierre. Cela exige généralement un test de Force réussi, modifié par le poids de la trappe et par son état (complètement rouillé, fermée, etc)...

Soulever une trappe prend un minimum de 1 tour.

## TIR DIFFICILE

Un bon archer peut parfois essayer un tir qui paraît difficile ou impossible. Cela comprend des choses comme faire passer une flèche par une petite fenêtre ou accrocher une corde à une flèche et la faire passer au-dessus d'un gouffre. Ceci nécessite un jet pour toucher de Tir réussi, modifié par la difficulté du tir tenté. En cas d'échec, le tir rate !

Ceci ne demande pas plus de temps qu'un tir normal.

# •EXEMPLES D'ACTIONS DES GUERRIERS•

| ACTION | MODIFICATEURS SUGGERE | | | | TEST | NOTES |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | B | N | E | S | | |
| Allumer un feu | +1 | 0 | 0 | +1 | Initiative | Une source de feu est nécessaire pour que l'action puisse être tentée. |
| Assommer un ennemi | 0 | 0 | 0 | 0 | CC pour toucher | |
| Attacher/Détacher | 0 | 0 | 0 | 0 | Init/ Force | |
| Attendre/Interrompre | — | — | — | — | Initiative | |
| Bloquer une porte | +1 | 0 | 0 | 0 | Force | Maintenir une porte fermée ou ouverte sans résistance adverse. |
| Bluffer* | -2 | -2 | 0 | +1 | Initiative | Moins efficace contre d'importants groupes. Les effets durent 1 tour. |
| Bond | 0 | -2 | +2 | -1 | Initiative | Horizontal, modifié par -1 pour chaque case après la deuxième. |
| Combattre défensivement | — | — | — | — | | Pour chaque Attaque que le guerrier sacrifie, l'ennemi a -1 pour toucher. |
| Comprendre un langage* | 0 | 0 | 0 | +2 | Initiative | |
| Construction | -3 | +2 | -1 | 0 | Init/ Force | Le temps d'utilisation de l'objet construit vient en plus de sa construction. |
| Crocheter une serrure | -1 | +2 | -3 | 0 | Initiative | |
| Déplacer des objets lourds | 0 | 0 | 0 | 0 | Force | Un guerrier qui déplace un tel objet a -un Mouvement divisé par 2. |
| Désamorcer un piège | -2 | +3 | -2 | 0 | Initiative | Chaque tentative prend 1 tour. |
| Désarmer un ennemi | +1 | 0 | 0 | -3 | CC/ Force | L'adversaire met un tour à récupérer son arme, et a 1 en CC d'ici là. |
| Diversion | 0 | 0 | 0 | +1 | Init/Tir | L'action peut être résolue avant ou après le mouvement. |
| Ecarter | +1 | 0 | -2 | -2 | Force | |
| Ecouter à une porte* | 0 | 0 | +1 | 0 | Initiative | Cette action ne permet pas d'identifier un son, seulement sa présence. |
| Escalader un mur | +2 | -2 | 0 | 0 | Initiative | Test tous les 3 mètres. 1D6 +2 dommages par 3 mètres de chute. |
| Examiner un objet | -2 | +3 | -2 | 0 | Initiative | Pendant qu'il examine, un guerrier ne peut rien faire d'autre. |
| Fabriquer une corde | -1 | +2 | -1 | 0 | Init/ Force | Action possible si le matériel nécessaire est disponible. |
| Faire des bandages | -1 | -1 | +1 | 0 | Initiative | Action possible si le matériel nécessaire est disponible. |
| Faire le mort | 0 | 0 | 0 | +2 | Initiative | Le guerrier qui fait le mort doit rester à terre pendant au moins un tour. |
| Fouille des pièces | 0 | +1 | 0 | 0 | Initiative | Pendant qu'il fouille, un guerrier ne peut rien faire d'autre. |
| Identification* | 0 | +2 | 0 | +2 | Initiative | Le guerrier peut utiliser sa Chance pour améliorer ses chances de succès |
| Improviser une arme | — | — | — | — | ? | Le maître de jeu détermine. |
| Interroger | +1 | +2 | -1 | 0 | Init/ Force/ Vol | Test de Force pour la Force, d'Initiative pour la ruse, de Volonté. pour impressionner. |
| Lire | -4 | 0 | +1 | +2 | Int/Vol | Test de Volonté nécessaire pour lire des runes/ glyphes magiques. |
| Maintenir porte Oui./Fermée | +1 | +1 | 0 | -2 | Force | Maintenir une porte fermée ou ouverte contre une résistance adverse. |
| Monter sur les épaules | +1 | -2 | +2 | 0 | Initiative | Déduire du dé le nombre de cases parcourues. |
| Ramper | 0 | -1 | 0 | 0 | — | Mouvement réduit à la moitié ou moins. |
| Renverser | 0 | 0 | 0 | 0 | Force | Guerrier derrière une table a +1 en armure.. Adversaire a -1 pour toucher. |
| Saut | 0 | 2 | 0 | 0 | Init/End | Utilisé pour sauter verticalement. Modifié de -1 par tranche de 3 mètres. |
| Se balancer à une corde | +1 | -2 | 0 | -1 | Initiative | L'action coûte un nombre de cases égal à la largeur de l'obstacle. |
| Se baisser | 0 | +1 | +1 | 0 | Initiative | Permet au guerrier d'éviter le Coup Mortel d'un compagnon. |
| Se Cacher* | 0 | 0 | 0 | +2 | Initiative | Un guerrier caché ne peut que se reposer et surveiller. |
| Se mettre à couvert | — | — | — | — | — | Le guerrier caché a -1 pour toucher et -1 pour être touché. |
| Soulever une trappe | +1 | 0 | 0 | 0 | Force | Cette action nécessite au moins 1 tour. |
| Tir difficile | 0 | -2 | +1 | -1 | Tir | |

## · REAGIR·

Jusqu'à présent, les décisions et les activités des guerriers ont déclenché des tests de caractéristiques. Ecarter des monstres est résolu en utilisant un test de Force, alors que lire d'étranges runes demande un test d'Initiative de "réflexion", etc. Dans chaque cas, le joueur dit ce qu'il veut faire et le maître de jeu quel test de caractéristique est le plus approprié.

Le second type de test que les guerriers font souvent vient en réaction à quelque chose que le maître de jeu a préparé. Par exemple, si un des guerriers s'assoit sur un sarcophage fermé, c'est au maître de jeu de dire s'il se passe quelque chose ou non. Si le sarcophage recèle un piège secret, le maître de jeu peut l'annoncer aux joueurs. Parfois, ses notes préciseront que cela déclenche une flèche empoisonnée, ou la chute d'un bloc de pierre. Quoi qu'il en soit, c'est au maître de jeu de décider si le guerrier en question a une chance de réagir et de s'écarter, ou s'il est empoisonné ou écrasé sur place. Dans ces situations, c'est au maître de jeu de dire au joueur de faire un test de caractéristique pour réagir à temps.

Les exemples suivants de situations préparées par le maître de jeu ne représentent en aucun cas une liste exhaustive, mais couvrent certaines des situations les plus fréquemment rencontrées.

En tant que maître de jeu, vous pourrez trouver utile de ne pas annoncer aux joueurs ce à quoi ils réagissent avant qu'ils n'aient lancé les dés. C'est seulement après avoir effectué tous les tests que vous pouvez leur annoncer qu'ils ont évité de justesse un éboulement. Ceci vous garantit que vos joueurs ne rateront pas une seule de vos paroles !

Enfin, n'oubliez pas que les guerriers ne réagissent pas automatiquement à tout ce qui leur arrive. C'est au maître de jeu de décider s'ils sont suffisamment rapides pour cela. Par exemple, vous pouvez décider que le piège Eclair est si rapide que les guerriers atteints n'ont aucune chance de réagir.



### ANIMOSITE

Certains objets ou pièces peuvent être maudits, et y entrer ou se tenir prêts d'eux peut placer les guerriers sous un sort de paranoïa qui les conduit à se méfier les uns des autres. S'il réagit mal à ce sort, un guerrier peut se convaincre que ses compagnons essayent de l'éliminer ou de lui voler ses trésors. En conséquence, il peut très bien attaquer son voisin le plus proche. En d'autres occasions, la malédiction peut ne pas être aussi puissante. C'est au maître de jeu de décider de la durée de ses effets, en fonction de la force du sort, (un tour est une durée habituelle). Les guerriers qui subissent les effets de l'Animosité peuvent être contrôles par le maître de jeu. Toute réaction à ce type de piège sera effectuée sous la Volonté.

### COMPRENDRE UN LANGAGE

Le fait qu'un guerrier entende quelque chose à travers une porte ne signifie pas toujours qu'il comprend ce qu'il entend. Le maître de jeu peut lui faire effectuer un test d'Initiative pour voir s'il comprend ce qui est dit. S'il rate le test, le maître de jeu peut lui raconter un tas de bobards car le guerrier aura tout compris de travers, ou il peut tout simplement dire au joueur qu'il ne comprend pas la langue utilisée.

Toute réaction à ce type de situation donne lieu à un test d'Initiative.

### DETECTER LES MENSONGES

Les guerriers peuvent parfois rencontrer un des personnages créés par le maître de jeu pour peupler son aventure. Ce peut être un ami ou un ennemi, qui sait ? (en fait, le maître de jeu le sait, mais il n'en dit rien). Ce type de personnage peut parfois mentir aux guerriers, les menant dans une fausse direction pour quelque raison obscure. Le maître de jeu peut laisser les guerriers réaliser que le personnage est de toute évidence en train de leur mentir. S'ils ne repèrent pas le mensonge, ils peuvent croire ce qu'on leur dit. S'ils ratent de justesse, ils peuvent y croire mais en restant suspicieux. Notez que cela ne signifie pas qu'ils croiront le personnage s'il leur dit quelque chose de totalement ridicule, comme, par exemple, qu'il est un éléphant déguisé !

Toute réaction à ce type de situation nécessite un test de Volonté et peut-être d'Initiative.

### EVITER UN PIEGE

Pendant qu'il explore, un guerrier peut parfois déclencher un piège. Le guerrier peut ensuite avoir une petite chance d'éviter le piège ou ses effets. Bien sûr, s'il est déclenché, le piège peut affecter tous les guerriers. Une fois de plus, il y a divers degrés de réussite ou d'échec. Par exemple, le piège peut être activé mais les réactions foudroyantes du guerrier peuvent lui permettre d'en éviter les pires effets.

Toute réaction à ce genre de situation nécessite un test d'Initiative.

### MALADIE

Certains objets, pièges ou pièces peuvent être infectés par une maladie comme la Pourriture de Nurgle. Les guerriers qui inspectent imprudemment de tels objets risquent d'être contaminés. Les conséquences de telles maladies peuvent varier selon l'humeur du maître de jeu. Le guerrier peut perdre 1 point d'Endurance jusqu'à ce qu'il atteigne une ville et paye 1D6 x 200 pièces d'or en soins ou utilise une potion de soins. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il meurt.

Toute réaction à ce genre de situation nécessite un test d'Initiative.

### REACTION

Voici un test bien pratique qui couvre la plupart des situations non traitées spécifiquement ici. Le maître de jeu peut demander au guerrier de faire un test d'Initiative pour voir s'il remarque un monstre arrivant discrètement, une petite gemme au sol, le fait que le sol de la caverne commence à s'incliner, que la température augmente lentement, etc.

Toute réaction à ce genre de situation nécessite un test d'Initiative.

### RESISTANCE A LA MAGIE

Le maître de jeu peut parfois préparer une situation par laquelle les guerriers, en entrant dans un passage ou une pièce, déclenchent une défense magique, comme un éclair, un sort de gel, d'hypnotisme, ou autre chose: La source du sort peut être n'importe quoi, d'un objet agissant en défense statique jusqu'à un sort lancé secrètement contre le guerrier.

Les sorciers et les nains résistent mieux à ce type d'attaques que les autres guerriers, le Sorcier du fait de sa compréhension de la nature de la magie et sa capacité à maîtriser les pouvoirs lancés contre lui, et le Nain par son caractère bourru et sa détermination à ne pas croire au sort.

Toute réaction à ce type de situation nécessite un test de Volonté.

Notez que les guerriers ne résistent pas automatiquement à tous les sorts. Cette règle ne s'applique que dans des circonstances spéciales.

## · CONTROLER LES TESTS·

En tant que maître de jeu, vous devez apprendre à contrôler les joueurs, les menant dans l'aventure et résolvant leurs intentions par un test de caractéristique ou un autre. La chose importante est de garder le jeu tendu et excitant. Ne laissez pas les joueurs s'enfermer dans la routine de "entrer dans la pièce, voir si le nain remarque quelque chose, si l'Elfe détecte une odeur, faire bloquer la porte par le Barbare, pendant que le Sorcier se cache, et ensuite tout le monde fouille la pièce". Après quelques tours de ce genre, tendez-leur une embuscade. Pendant qu'ils sont occupés à observer, renifler, bloquer et se cacher, en leur donnant -2 pour toucher pendant le premier tour. N'oubliez pas qu'un des aspects de votre travail est de garder le contrôle du jeu.

## · PERSONNIFICATION DES GUERRIERS·

Au fur et à mesure que les guerriers progressent de niveau, chacun obtiendra sa propre combinaison de compétences, d'armes et d'équipement. C'est une part importante de Warhammer Quest. En fait, il est possible d'accentuer la personnification des guerriers en les laissant devenir meilleurs dans certains domaines spécifiques. L'Elfe peut devenir un tireur redoutable, obtenant des bonus même en tentant les coups les plus difficiles avec son arc. Le Barbare peut développer sa propre technique pour repousser les monstres, lui permettant de se frayer un chemin dans toute situation. Cela rendra les guerriers plus discernables les uns des autres, même des guerriers du même type.

Une fois que vous aurez joué quelques parties, vous constaterez sans doute qu'il y a des choses que chaque guerrier tente systématiquement. Ragnar le Barbare, par exemple, tentera peut-être de toujours se frayer un chemin jusqu'au milieu de la pièce pour délivrer un bon Coup Mortel. Raisonnablement, ce type de comportement ne devrait pas être considéré comme un "stéréotypé" et devrait être encouragé. Après tout, c'est de cette sorte de particularité individuelle que les légendes sont faites:.. Une façon de résoudre ce niveau supplémentaire de développement individuel est donné ci-dessous.



## · ACTIONS PRIVILEGIEES·

Certaines des choses que les guerriers tentent peuvent être si précises qu'elles sont résolues de la même façon chaque fois. Ecarter un monstre est un bon exemple. Réaliser un tir difficile en est un autre. Chaque fois qu'un guerrier franchit un niveau, il y a une chance qu'il devienne adepte de certaines actions. Ce sont ses actions privilégiées, et se sont des additions aux compétences qu'il peut gagner. Quand votre guerrier franchit un niveau, lancez 1D6 :

1-3 Pas d'Action Privilégiée
4-6 Une Action Privilégiée

Ce que cela signifie est simple. Quand l'Elfe franchit un niveau, par exemple, il lance un dé pour déterminer s'il se spécialise dans quelque chose de particulier. S'il obtient 4 ou plus, il peut dire "J'aimerais me spécialiser en tirs difficiles". Si le maître de jeu estime que la requête est raisonnable, il donne son accord, et le joueur peut noter "Bon en tirs difficiles" sur sa feuille d'aventures, avec une brève description de ce que cela signifie et une note de la caractéristique impliquée.

A partir de maintenant, quand il tentera un tir difficile, l'Elfe obtiendra +1 à son jet de dé. S'il le désire, il peut encore s'améliorer en tirs difficiles la prochaine fois qu'il franchit un niveau et obtient 4+ sur le tableau ci-dessus. Il devrait alors noter "Tirs difficiles +2", etc.

Les bonus gagnés de cette façon pour certains types d'actions ne peuvent jamais s'appliquer aux dés lancés pour les combats. Un joueur ne peut pas dire "Je veux m'améliorer pour toucher les monstres avec mon arc puis avec mon épée". Ces conseils sont juste là pour ajouter un niveau supplémentaire de détail pour chaque guerrier du jeu de rôle.

### LIMITES

D'une façon générale, un joueur peut choisir ce en quoi il veut se spécialiser, aussi longtemps que le maître de jeu juge que cela convient à ce type de guerrier. Les nains, par exemple, sont bons pour repérer les pièges, trouver des portes secrètes, etc, et leurs actions privilégiées devraient refléter ceci. Il y a moins de chance qu'ils se spécialisent dans des actions comme franchir des gouffres.

Quand il choisit ce en quoi il s'améliore, le joueur devrait s'imaginer l'archétype du Barbare, du Nain, du Sorcier ou de l'Elfe avant de faire son choix. Néanmoins, la décision finale appartient toujours au maître de jeu, qui ne doit pas hésiter à refuser certaines actions privilégiées à certains guerriers. Si ni les joueurs ni le maître de jeu ne parviennent à décider si un choix est approprié ou pas, considérez qu'il ne l'est pas.

### IMPROVISATION

Ces règles sont délibérément ouvertes, afin que lorsque certaines actions viennent à l'esprit des joueurs ou du maître de jeu, il soit possible de les incorporer facilement. Il est possible de penser à certaines choses qui peuvent être appliquées lors des voyages entre aventures, ou dans une ville. Par exemple, essayer de marchander avec un commerçant est typiquement le genre de chose dans lequel le nain excelle.

S'il veut être efficace, le maître de jeu peut établir sa propre liste d'actions que les guerriers peuvent tenter, ainsi que la façon dont il les a résolues par le passé, les tests de caractéristiques appliqués et les résultats nécessaires pour réussir.

Si vous rejoignez une autre campagne, il vous faudra indiquer au nouveau maître de jeu les actions privilégiées de votre guerrier et les bonus qu'il a quand il essaye certains exploits. Ce sera à lui de décider si vous pouvez ou non les utiliser dans ses donjons.

# •CREE DES AVENTURES•

***Lorsque vous créez vos propres aventures, évitez de les rendre trop difficiles. Certes, il faut conserver les joueurs sur le qui-vive, mais ils ne doivent pas avoir le sentiment de n'avoir aucune chance de sortir vivants! Ce chapitre émet quelques suggestions pour équilibrer vos donjons et faire en sorte qu'ils soient un vrai défi pour les guerriers sans pour autant les transformer en promenade de santé pour monstres.***

Il y a différentes façons de créer vos propres aventures, mais la plus facile pour débuter est d'utiliser une variante du système aléatoire basé sur les cartes que vous avez utilisé jusqu'à présent dans vos parties. Au lieu de générer l'aventure au fur et à mesure que les guerriers explorent, vous pouvez décider des cartes utilisées avant que les joueurs n'arrivent pour la partie. Vous pouvez même préparer toute l'affaire quelques jours plus tôt.

Quand vous avez programmé une aventure à l'avance, vous continuez à révéler les cartes de Donjon pour indiquer la localisation des pièces, vous utilisez les cartes d'Evénements, les tableaux de monstres, etc, pour déterminer quels monstres et quels événements ont lieu dans quelles pièces, et les cartes de Trésor (ou les tableaux de trésors) pour déterminer quels trésors gardent les monstres. La différence est que tout ceci est préparé et noté avant que la partie ne commence.

Bien sûr, si vous voulez qu'un certain objet soit dans une pièce, gardé par un certain monstre, vous pouvez tout simplement ignorer les cartes et les tableaux et noter un mot à cet effet. De façon similaire, si les cartes ou les tableaux font apparaître un événement que vous estimez inapproprié à ce niveau de l'aventure (un éboulement dans un couloir vital, ou le prospecteur nain quand vous n'en voulez pas, par exemple), ignorez-les et retirez une carte ou relancez les dés.

Au fur et à mesure que vous placez vos cartes pour former le donjon, dessinez-en un plan, en notant le contenu de chaque pièce selon les cartes ou tableaux de rencontre et de trésors. Ainsi, lorsque vous commencerez à jouer, vous saurez exactement ce qui peuple votre donjon. Au lieu de tourner les cartes et de vous référer à des tableaux pour déterminer ce qu'il y a derrière chaque porte, vous n'aurez qu'à consulter votre plan pour vous rappeler ce que vous avez préparé aux aventuriers !

L'avantage de ce genre de préparation est que vous n'êtes pas surpris par ce que trouvent les guerriers, et que vous pouvez utiliser vos connaissances pour faire monter la tension. De plus, cette planification fait que les guerriers se sentent moins à la merci d'un tirage aléatoire de cartes ou de tableaux, mais savent que leur destin repose sur vous, le maître de jeu. Enfin, cette préparation est également amusante pour vous : comme vous connaissez la disposition du donjon, vous pouvez savourer la perspective de voir les guerriers entrer dans une pièce pleine de minotaures et d'orques, bien avant qu'ils ne s'en approchent!

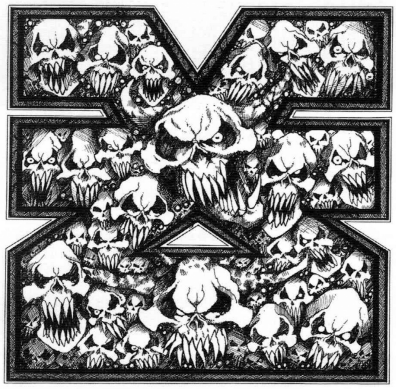
En utilisant ce système, vous avez un meilleur contrôle sur le jeu. Désormais, vous pouvez utiliser les monstres qui apparaissent, mais vous pouvez aussi envoyer des monstres proches en renfort. Cela rend le défi encore plus attrayant pour les joueurs.

Une fois que vous vous serez familiarisé avec l'écriture d'aventures selon cette méthode, vous pourrez inventer vos propres scénarios à partir de zéro. C'est ce que vous devriez tenter de faire. Vous pouvez disposer les pièces du donjon exactement comme vous le voulez, en accord avec vos plans démoniaques. Vous pouvez placer le type et le nombre de monstres que vous voulez, selon les figurines dont vous disposez, et semer dans le donjon les riches trésors et les pièges mortels qui attendront les guerriers.

La dernière étape consiste inventer vos propres pièces, trésors et pièges, et de les lier pour créer une campagne unique, complétée par le grand ennemi que les guerriers rencontreront encore et encore, en triomphant de ses esclaves et en contrariant ses projets machiavéliques.

Ecrire des aventures à l'avance, au lieu d'utiliser le système basé sur les cartes, offre une autre différence importante : vous pouvez mener les joueurs dans des passages sans issue et des culs-de-sac, sachant que le trésor qu'ils recherchent se trouve dans la partie du tunnel qu'ils ont délaissée quelques instants auparavant. Dans un donjon basé sur les cartes, vous ne pouvez pas faire cela, car quelle que soit la direction qu'ils prennent, les guerriers continuent à retourner des cartes de Donjon.

Pour déterminer exactement comment cette sorte de chose fonctionne, étudiez la campagne Mort sous Karak Azgal à la fin de ce livre. Elle vous montrera comment une campagne fonctionne et le niveau de détail requis.



Vous constaterez qu'il y a un fil, une histoire, se déroulant tout au long de l'aventure de Karak Azgal. Quand vous créez vos propres aventures, essayez d'imaginer une intrigue captivante. L'histoire, le contexte, les personnages spéciaux, les éléments secondaires, l'intrigue, les trésors et les monstres à la réputation maléfique contribuent tous à faire une histoire fantastique et une aventure passionnante. Les intrigues du Livre d'Aventures, même si elles sont simples, introduisent tous ces éléments, comme le font les divers tableaux et cartes. Si vous réfléchissez à vos aventures et en faites une bonne histoire, les parties seront passionnantes et vos joueurs passeront un formidable moment!

Les livres d'armées de Warhammer, disponibles chez Games Workshop, présentent le contexte qui vous permettra de fixer vos aventures n'importe où dans le Vieux Monde. Ils vous serviront aussi d'inépuisables sources d'inspiration et vous montreront certaines des figurines pouvant peupler vos aventures.

La chose la plus importante dont il faut se souvenir lorsque vous créez vos aventures de cette façon est que, quoi qu'il arrive, vous ne devez jamais montrer vos notes aux joueurs !

# EXEMPLE DE JEU

*La description suivante présente quelques tours du jeu de rôle Warhammer Quest. Il montre comment le maître de jeu contrôle la partie et illustre certaines des nouvelles options désormais offertes aux joueurs et à leurs guerriers.*

## TOUR UN

### Phase de Déclaration

*Durant cette phase, les joueurs déclarent les actions de leurs joueurs pour le tour à venir. Cependant, avant qu'ils ne décident, le maître de jeu consulte ses notes et lit la description de la pièce.*

**Maître de Jeu :** **"Vous êtes dans une petite pièce avec deux portes menant Dieu sait où".** *(désignant les portes fixées à la section de donjon).* **"A part une pile de guenilles dans un coin, la pièce est vide."**

*Le Nain décide de rester où il est et de passer le tour à fouiller la pièce. Le Sorcier, suspicieux comme toujours, déclare vouloir léviter pour éviter de déclencher des pièges placés au niveau du sol. L'Elfe décide d'aller inspecter les guenilles. Le Barbare décide d'aller voir ce qu'il y a au-delà d'une des portes. Il se déplace donc pour aller écouter.*

### Phase de Pouvoir

*Le Sorcier lance pour son pouvoir et obtient 4. Pas d'événement imprévu pour ce tour!*

### Phase des Guerriers

*Le Barbare va jusqu'à la porte, prêt pour la phase d'exploration, et pose son oreille contre elle. Observant sa carte, le maître de jeu voit que la pièce est vide, mais il effectue néanmoins un test d'Initiative secret pour le Barbare. Il obtient un 6, ratant le test, et il indique donc au Barbare qu'il n'entend rien.*

*L'Elfe va jusqu'aux guenilles et commence à les fouiller. Jetant à nouveau un il sur ses notes, le maître de jeu indique à l'Elfe que ceci lui prend le reste de son tour.*

*Le Sorcier, utilisant son sort de lévitation, s'élève d'un ou deux mètres en l'air.*

*Les notes du maître de jeu indiquent clairement qu'il n'y a rien de valeur dans cette pièce, mais il lance tout de même quelques dés supplémentaires pour le Nain. (supposés être des tests d'Initiative). Evidemment, le Nain ne trouve rien.*

### Phase des Monstres

*Il n'y a pas de monstres sur le plateau en ce moment, donc rien ne se passe durant cette phase.*

### Phase d'Exploration

*Le Barbare passe la lanterne à travers les grilles de la porte pour voir ce qu'il y a au-delà. Se référant à ses notes, le maître de jeu lit la description de la pièce, telle qu'elle est vue à travers la grille.*

**Maître de Jeu :** **"Vous voyez une pièce vaguement éclairée."**

*Pour finir le tour, le maître de jeu informe l'Elfe qu'il a trouvé un petit coffret sous la pile de guenilles, posé dans un petit renfoncement du mur.*

## TOUR DEUX

### Phase de Déclaration

*Après une discussion avec le Barbare, le Nain décide de suivre celui-ci dans la pièce suivante et de se tenir prêt au combat. Le Sorcier indique qu'il va faire la même chose.*

*L'Elfe demande s'il peut combiner deux actions :*

**Joueur Elfe :** **"Puis-je ramasser la cassette et entrer dans la pièce avec le Barbare ?"**

**Maître de Jeu :** **"Oui, cela semble raisonnable."**

*L'Elfe précise qu'il saisira la cassette et suivra également le Barbare. Le Barbare, comme convenu avec ses compagnons, indique qu'il va entrer dans la nouvelle pièce et frapper tout ce qui se présente.*

### Phase de Pouvoir

*Ce tour, le Sorcier obtient un 3 pour son pouvoir, et donc, à nouveau, il n'y a pas d'événement imprévu.*

### Phase des Guerriers

*Le Barbare s'avance dans la pièce nouvellement explorée et prend position contre le mur tout proche.*

*L'Elfe ramasse la cassette et se prépare à suivre le Barbare. Au même moment, le maître de jeu dit :*

**Maître de Jeu :** **"Fais un test d'Initiative l'Elfe, tu viens juste de déclencher un piège !"**

*Tout en grognant, l'Elfe lance le dé et obtient un 3. Ajoutant son Initiative de 5, il obtient un total de 8, atteignant le résultat requis.*

**Maître de Jeu :** **"Chanceux. Alors que tu soulèves la cassette, le changement de poids dans le renfoncement active un pieu effilé qui tombe en sifflant du plafond. Tu roules sur le côté avec la cassette juste à temps!"**

*Soulagé, l'Elfe détale avec la cassette et va dans la pièce suivante, rapidement suivi par le Sorcier et le Nain.*





### Phase des Monstres
*Consultant ses notes, le maître de jeu lit à voix haute :*

**Maître de Jeu :** "Vous émergez dans une pièce carrée, au sol recouvert de dalles vertes. Un bourdonnement croissant rempli l'air. Soudain, dans un éclair, 8 orques apparaissent, vous entourant. Un d'eux semble être le chef, et il attaque... *(il tire un pion guerrier)*... le Barbare."

*Le maître de jeu place les figurines des monstres sur le plateau, le chef attaquant le Barbare.*

### Phase d'Exploration
*Les guerriers ne peuvent pas explorer ce tour car ils sont engagés en combat. Cependant, le joueur Elfe demande :*

**Joueur Elfe :** "Puis-je jeter un coup d'oeil rapide dans la cassette ?"

**Maître de Jeu :** "Ne sois pas stupide. Tu es entouré par les orques et tout ton temps pour ce tour est écoulé. Au prochain tour tu pourras essayer si tu le veux vraiment, mais tu seras à -2 en Combat et tu ne pourras pas effectuer d'attaques... et n'oublie pas qu'elle peut être piégée. Bon, tu veux essayer ?"

**Joueur Elfe :** "Heu, non... je vais attendre finalement."

## TOUR TROIS A CINQ

*Au cours des trois tours suivants, les guerriers se concentrent sur les orques, subissent quelques blessures au cours du combat, mais survivent sans problème. L'apothéose du combat voit le Barbare s'emparer d'un banc et écraser trois orques contre le mur avec. A la fin du tour cinq, tous les orques ont été tués. Les guerriers totalisent la Valeur en Or des monstres et déterminent les trésors qu'ils trouvent. Après s'être référé à ses notes, le maître de jeu leur indique qu'ils ont trouvé une potion de soins et une petite clé.*

## TOUR SIX

### Phase de Déclaration
*Maintenant que tous les monstres sont morts, le Nain indique qu'il fouille cette pièce. Le Sorcier précise qu'il va soigner l'Elfe, qui s'en est le plus mal sorti lors du combat, avant d'aller à la porte. L'Elfe décide d'essayer d'ouvrir la cassette, après avoir cherché d'éventuels pièges. Pendant ce temps, le Barbare décide d'aller écouter à l'autre porte de la pièce.*

### Phase de Pouvoir
*Le Sorcier obtient un 4 pour son pouvoir, points qu'il utilise immédiatement pour soigner l'Elfe.*

### Phase des Guerriers
*Le Barbare se rend à la seule autre porte permettant de quitter la pièce.*

**Joueur Barbare :** "J'écoute à la porte."

**Maître de Jeu :** "OK, je fais un test d'Initiative pour toi."

*Le maître de jeu obtient un 6, ce qui ajouté à l'Initiative de 3, signifie qu'il réussit le test facilement.*

**Joueur Barbare :** "Alors ?"

**Maître de Jeu :** "Tu entends un murmure étouffé dans une langue gutturale."

**Joueur Barbare :** "Est-ce que je la comprends ?"

*Le Barbare fait un test d'Initiative (à -1) et échoue.*

**Maître de Jeu :** "Est-ce que "Ugrug karug shalag" signifie quelque chose pour toi ?"

**Joueur Barbare :** "Bon, d'accord, je ne comprends rien. Enfin, je sais au moins qu'il y a quelque chose derrière cette porte."

**Maître de Jeu :** "Examiner la cassette à la recherche de pièges prend tout ton tour, l'Elfe, donc il te faut rester où tu es. Sorcier et Nain, à vous."

*Le Sorcier s'avance jusqu'à la porte, prêt à se déplacer dès le prochain tour.*

*Le Nain commence à touiller la pièce.*

**Maître de Jeu :** "Cela va te prendre un tour, également."

### Phase des Monstres
*Rien ne se passe dans la phase de monstres, bien que le maître de jeu ait lancé quelques dés derrière son écran pour déterminer si les monstres de la pièce suivante décident, à tout hasard, de venir faire un tour dans celle-ci.*

### Phase d'Exploration
*Le maître de jeu observe ses notes et place une grande pièce de l'autre côté de la porte. Cela semble être un cul-de-sac car il n'y a pas d'autre porte permettant d'en sortir.*

*Pour terminer le tour, il résout deux choses : l'Elfe et sa cassette, et le Nain en train de fouiller.*

*L'Elfe réussit le test de caractéristique requis et évite ainsi une aiguille empoisonnée qui jaillit de la serrure. Cependant, la cassette reste fermée !*

**Joueur Elfe :** "Oh non... un instant, je pense que la clé qu'on a trouvée sur les orques devrait ouvrir cette serrure."

**Maître de Jeu :** "Peut-être, mais il faudra attendre le prochain tour pour vérifier."

**Joueur Nain :** "Et moi, je trouve quelque chose ?"

*Le Nain fouille la pièce avec succès et découvre une porte secrète dans un des autres murs. Le maître de jeu la place sur le plateau à la fin du tour.*

---

Et la partie continue ainsi, tour après tour, comme toutes vos parties de Warhammer Quest jusqu'à présent. Cette fois, cependant, les guerriers essayent de nombreuses choses en plus d'attaquer les monstres, et le maître de jeu résout leurs actions comme il le juge bon.

La question suivante consiste à savoir si les guerriers empruntent la porte secrète découverte par le Nain, ou s'ils entrent dans la pièce qu'ils savent contenir des monstres.



# TUEUR DE TROLLS

***Ce chapitre présente le Tueur de Trolls, un nouveau type de guerrier pour vos parties de Warhammer Quest. Au même titre que les quatre autres guerriers qui vous sont à présent familiers, ce nouveau personnage pourra prendre part à vos aventures et être Incarné par un cinquième joueur ou bien remplacer le Barbare, le Nain, l'Elfe, voire même le Sorcier.***

Les nains sont des individus honorables et fiers, qui gardent une rancune éternelle à ceux qui les ont offensés. Procédant de la même démarche, lorsqu'ils ont fait une promesse ou qu'ils ont contracté une dette envers quelqu'un, ils feront l'impossible pour tenir parole même si le prix à payer est terrible.

Leur orgueil signifie également que les nains tolèrent mal l'échec et les drames et revers de la vie. Si la famille d'un nain est tuée, son trésor volé ou s'il échoue dans l'accomplissement d'une quête ou d'un serment, il est probable que le sentiment de culpabilité le mènera aux frontières de la folie.

Les nains ainsi affectés s'imposent généralement un exil volontaire, errant souvent à travers les étendues sauvages et les endroits du monde les plus dangereux, à la recherche de la rédemption par une mort glorieuse au combat. Ils cherchent à combattre les monstres les plus terribles qu'ils puissent trouver, croyant que seule la mort apportée par des adversaires surhumains pourra racheter leur faute. Ces nains sont connus sous le nom de Tueurs. Ils ne portent aucune armure mais leurs corps sont couverts de tatouages. Leurs cheveux sont teints en orange et ils portent souvent des crêtes impressionnantes.



Ce que de nombreuses autres races ont du mal à comprendre à propos des Tueurs, c'est que même s'ils cherchent la mort au combat, ils ne se battent jamais pour perdre. Même au plus profond d'un abîme de désespoir, un Tueur reste un guerrier fier et arrogant. Il combattra avec une détermination exempte de toute peur jusqu'à ce que lui ou le monstre soit tué. Si le Tueur meurt, il a atteint son but. Si le monstre est tué, le Tueur doit en chercher un plus redoutable et essayer une fois encore.

Un Tueur est un renfort de poids pour un groupe de guerrier, car jamais il ne s'enfuira dans un combat. Dans le même ordre d'idée, un Tueur nain ne quittera jamais un donjon sans avoir rempli sa quête, à moins que la mort ne l'en empêche.

## INTRODUCTION

Ces règles sont divisées en trois chapitres : un concernant les règles de base de Warhammer Quest, un concernant les règles avancées et un concernant le jeu de rôle.

Le premier contient toutes les règle pour utiliser un Tueur de Trolls dans vos parties. Le second couvre les règles pour la progression du Tueur de Trolls dans ses niveaux, y compris ses compétences et ses règles spéciales et enfin la dernière partie donne les règles pour utiliser le Tueur de Trolls dans un système de jeu de rôle.

## REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Vous pouvez remplacer un des guerriers par un Tueur de Trolls. Permettez simplement à un des joueurs de prendre le Tueur. Les règles suivantes vous indiqueront ses caractéristiques et comment l'intégrer à vos parties.

Rappelez-vous que s'il n'y a pas de barbare dans le groupe, un autre guerrier devra prendre la lanterne et la place de leader.

## GROUPES PLUS IMPORTANTS

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers pour une aventure, en ajoutant le Tueur de Trolls, par exemple. Si vous faites cela, ne vous inquiétez pas : vous rencontrerez toujours assez de monstres pour continuer. Les cartes et les tableaux de Warhammer Quest ont été conçus pour des groupes de quatre personnages et, si vous avez un groupe de quinze guerriers, le jeu tel qu'il est ne présente plus d'intérêts ! Essayez autant que possible de faire des parties avec quatre guerriers, mais si vous désirez des groupes de cinq ou six, augmentez le nombre de monstres dans les mêmes proportions.

Si par exemple vous avez une bande de six guerriers, cela représente 50 % de guerriers en plus. Dans ce cas, vous devrez ajouter 50 % de monstres en plus quand des créatures apparaissent. Six orques deviendront donc neuf orques. Si la carte donne "1D6 orques", lancez le dé et faites votre calcul ensuite. Si, par exemple, vous obtenez un résultat de quatre orques, comptez-en six contre six guerriers.

## · DEBUTER AVEC UN TUEUR·

Le profil d'un Tueur de Trolls se présente comme suit :

| | | | |
|---|---|---|---|
| Points de Vie | 1D6+10 | Endurance | 4 |
| Mouvement | 4 | Initiative | 2 |
| Combat | 4 | Attaques | 1 |
| Tir | 6+ | Blocage | 6+ |
| Force | 3 | | |

### POINTS DE VIE

Un Tueur de Trolls débute avec 1D6+10 Points de Vie. Rappelez-vous que lorsque vous lancez un dé pour les Points de Vie, vous pouvez relancer le dé en cas de 1 (si vous obtenez un second 1, vous devez le conserver).

### EQUIPEMENT - ARME

Le Tueur de Trolls nain débute le jeu avec une hache runique. Il s'agit d'une hache magique qui provoque une blessure supplémentaire à chaque touche.

### TUEURS DE TROLLS ET ARMURES

Les Tueurs ne portent jamais au grand jamais d'armures et la simple idée d'en porter une les horripile.

### TUEURS DE TROLLS ET TRESOR

Les seuls objets dont s'encombrera un Tueur de Trolls sont les haches, les marteaux et les objets qui n'ont strictement rien à voir avec la magie. Il n'utilisent jamais ni boucliers ni armures. Les valeurs des autres objets sont ajoutées à son total de pièces d'or et les cartes sont défaussées (pour que les autres guerriers ne puissent pas en hériter). Cela représente le fait que lorsqu'un Tueur a arraché l'objet à la créature qui le détenait, ce dernier ne l'intéresse plus.

### COMBAT

Les Tueurs ne peuvent combattre qu'avec des haches ou des marteaux, bien que ces armes puissent être de n'importe quel type (hache de lancer, à deux mains, etc.). Les épées, lances et masses sont tabous ! La seule arme de jet disponible aux Tueurs sont les haches de lancer, ni pistolets ni arcs !

## · LE TUEUR DE TROLLS DANS UNE AVENTURE·

Les Tueurs de Trolls ne s'enfuient jamais. Céder à la panique, serait la plus grande des hontes. Cela explique partiellement le faible jet de blocage du Tueur de Trolls. De plus, si cela lui est possible, il engagera en corps à corps le plus gros des monstres. Un Tueur de Trolls n'utilise jamais les règles de fuite du livre d'aventures. Si les guerriers déclarent qu'ils s'enfuient, le Tueur prend la lanterne et continue seul.

### COMPETENCE SPECIALE

Tous les Tueurs de Trolls sont des combattants exceptionnels, capables de détecter la plus petite faille de l'armure adverse ou le point faible d'une carapace. Si un Tueur de Trolls réussit lors de son jet pour toucher un 6 naturel, il traverse alors la défense adverse. Pour ce coup uniquement, le Tueur possède une Force de 7 au moment de déterminer le nombre de blessures qu'il inflige.

## · REGLES AVANCEES·

Les règles de ce chapitre sont en accord avec l'aspect jeu de rôle de Warhammer Quest. Elles expliquent comment votre Tueur de Trolls pourra grimper de niveau, visiter des villes et acquérir des compétences.

### TUEURS DE TROLLS ET EVENEMENTS

Si un Evénement nécessite que le Tueur abandonne une partie de son or, doublez le montant des pertes. De plus, un Tueur de Trolls ne peut refuser aucun événement conflictuel (un duel par exemple) et doit toujours se battre au mieux de ses capacités.

### TUEURS DE TROLLS ET OR

Bien que ce concept puisse paraître étrange chez un nain, dont la race est une des plus avides de métal précieux, les Tueurs de Trolls sont peu intéressés par l'or. Ils cherchent la mort au combat et méprisent les contingences matérielles. Lorsque vous créez un Tueur de Trolls, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant, pour déterminer le montant maximum d'or qu'il peut emporter.

| | |
|---|---|
| 1 | 1000 pièces d'or |
| 2-4 | 2000 pièces d'or |
| 5 | 3000 pièces d'or |
| 6 | 4000 pièces d'or |

Une fois qu'un Tueur de Trolls a atteint son quota maximum d'or et qu'il le dépasse, il se débrouille pour se débarrasser du surplus avant la fin de la partie. Où cet or passe-t-il, personne ne le sait mais toujours est-il qu'il ne dépasse jamais le total fixé lorsqu'il revient en ville.

Cela ne l'empêche toutefois pas de s'entraîner pour passer au niveau supérieur, comme nous le verrons plus tard.

### TUEURS DE TROLLS EN VILLE

Un Tueur de Trolls doit faire au moins une visite à la taverne pendant son séjour en ville, il peut en faire plus. Au départ de chaque tour dans la ville, faites un test de volonté pour le Tueur de Trolls. S'il échoue, il passe la journée à la taverne. Une fois qu'il y est, lancez les 2D6 habituels, avec un modificateur de +1. Si la somme est supérieure ou égal à 13, il s'y plaît tellement qu'il y reste 1D6 jours, lancez un dé sur le tableau des événements de taverne pour voir ce qui lui arrive ensuite.



Un Tueur de Trolls peut à chaque passage en ville rendre visite aux Maîtres de Guilde, sans être forcément le bienvenu. Pour trouver la guilde, lancez 1D6 de moins que le type de ville ne le permet normalement (2D6 pour une cité et 1D6 pour une ville). S'il trouve un Maître de Guilde, il ne peut que rendre visite au Forgeron ou acheter du pain de pierre nain.

Un Tueur peut également visiter le Temple, l'Armurerie, le Bazar, ou l'Ecurie (au cas où il voudrait une mule pour emporter son trésor), l'Alchimiste, le Tripot ou ta Chapelle des Tueurs pendant qu'il est en ville.

## EQUIPEMENT

Les Tueurs de Trolls n'achètent pas d'armes en dehors des haches et des marteaux. Ils n'ont aucun besoin de bandages, de provisions ou de pierres de transe, car ces objets peuvent les détourner de leur objectif, la mort au combat. Ils sont très contents d'acheter de la bière, une corde ou des choses de ce genre.

Contrairement aux autres nains, un Tueur de Trolls est si fort qu'il peut manger du pain nain n'importe quand, même au milieu d'un combat. Il en croque juste un bout et mâche.

## ENTRAINEMENT

Les Tueurs de Trolls s'entraînent dans la Chapelle des Tueurs que l'on peut trouver dans les villes où existe une importante communauté naine. Cette chapelle est un endroit particulier et obéit aux règles suivantes.

Comme déjà mentionné précédemment, les Tueurs de Trolls ne sont pas intéressés par l'or. Au lieu de cela, lorsqu'ils tuent un monstre, ils préfèrent prendre un trophée comme souvenir, ils le déposent ensuite dans la Chapelle des Tueurs. Généralement quelques Tueurs de Démons balafrés et bougons sont suffisamment impressionnés pour prendre le Tueur de Trolls à part et lui transmettre leurs connaissances. Comme les Tueurs de Trolls sont rapides à comprendre tout ce qui est en rapport avec le combat, leur entraînement dure 1D6 jours au lieu de toute une semaine.



Afin de conserver une trace du développement de votre Tueur de Trolls, vous devez effectuer deux totaux d'or différents. Le premier est le total d'or qu'il peut dépenser (sa fortune) et le second est le total des valeurs obtenues en tuant les monstres ou en trouvant des trésors.

Le premier total, sa fortune, est utilisé pour payer ses frais, ses nouvelles haches, etc...

Le second total montre s'il est digne de subir un entraînement pour augmenter son niveau. Notez que le second total représente les différents objets précieux qu'il a collectés au cours de ses aventures et la valeur en or des monstres tués. Lorsque ce total montre qu'il a tué assez de monstres ou trouvé assez de trésors pour passer au niveau supérieur, il pourra s'entraîner à sa prochaine visite à la Chapelle. Pour cela, il déduit la somme nécessaire du second total et va s'entraîner normalement, si le résultat est suffisant.

Prenons par exemple, un Tueur de Trolls de niveau 1, avec un gain maximal de 1000 pièces d'or autorisé, a tué des monstres et trouvé des trésors pour une valeur de 5000 pièces d'or. Il n'a toutefois en caisse que 900 pièces d'or, car le reste a été perdu en route. Il doit garder les deux totaux séparés. Il se rend dans une chapelle de Tueurs et retranche 2000 pièces d'or de son total nominal pour accéder au niveau 2, gardant un total de 3000 pièces d'or pour la suite de sa progression.

Il peut visiter les autres endroits de la ville et acheter d'autre objets (généralement des haches). Ces derniers doivent être payés en espèces sonnantes et trébuchantes, dont le présent montant est de 900 pièces.

## LA CHAPELLE DES TUEURS

Pendant qu'il est dans la Chapelle, le Tueur dépose son or et ses offrandes sur l'autel, puis s'abîme dans la méditation et revit les événements qui l'ont conduit à devenir un Tueur. Bien qu'il sache qu'il est au-delà de toute rédemption en dehors d'une mort au combat, son orgueil l'emporte sur son désespoir. Il arrive parfois qu'il obtiennent par sa visite à la Chapelle, une assistance dans sa recherche de la mort au combat.

### Offrandes Supplémentaires

Lorsqu'un Tueur visite la Chapelle, il n'est pas obligé de s'entraîner mais peut décider de dépenser 1D6 x 50 pièces d'or s'il le désire. Cet or est pris sur sa fortune et non sur l'or gagné pour avoir tué des monstres. Cela représente le fait qu'il donne un peu plus d'or aux Tueurs, afin de tenter d'alléger un peu son terrible sens de la culpabilité.

Une fois qu'il a offert son or, le joueur lance un dé et consulte le tableau suivant :

1 Personne dans la chapelle n'est impressionné. Ils ont tous beaucoup plus à donner et le Tueur est jeté dehors, il doit quitter immédiatement la chapelle.

2 Les Tueurs gardiens hochent la tête devant son offrande, l'acceptant comme un des leurs.

3-4 Les Tueurs gardiens de la chapelle sont impressionnés et introduisent le Tueur dans une crypte où seuls les plus fervents Tueurs de Trolls sont acceptés. Lancez un dé et reportez vous au tableau de la crypte pour voir ce qui lui arrive.

5-6 Les gardiens de la chapelle sont très impressionnés et introduisent le Tueur dans une crypte où seuls les plus fervents Tueurs de Trolls sont acceptés. Lancez deux dés et reportez-vous au tableau de la crypte pour voir ce qui lui arrive..

### Tableau de la Crypte de la Chapelle des Tueurs

1 Un Tueur de Démons apprécie les exploits du guerrier et offre de lui peindre un tatouage impressionnant sur le bras. Il s'agit d'un honneur singulier et, lorsque le Tueur quitte le temple, il se sent encore plus déterminé qu'avant et prêt une fois de plus à chercher la mort dans un combat avec un monstre féroce.

2 Un Tueur de Géants avec une monstrueuse crête orange qui ridiculise celle de votre Tueur, offre de lui faire la même. Quelques temps plus tard, il émerge de la crypte avec une crête à faire pâlir d'envie un iroquois. Pour le prochain donjon, les monstres qui obtiennent un 1 à leur jet pour toucher contre le Tueur sont tellement effrayés qu'ils perdent le reste de leurs attaques pour ce tour.

Lancez un autre dé. Si vous obtenez un 6, la crête est tellement bien faite, que ses effets sont permanents.

3-4 Le Maître des Runes est dans le temple, pour des affaires de Tueurs, et il accepte de graver une rune sur une hache de votre choix. Lancez un dé pour déterminer de quelle rune il s'agit :

- 1-2 Rune de Force. Ajoute +1 à la Force du Tueur de Trolls pour la prochaine aventure, après laquelle la rune s'efface.
- 3-4 Rune d'Endurance. Ajoute + 1 à l'Endurance du Tueur de Trolls pour la prochaine aventure, après laquelle la rune s'efface.
- 5-6 Rune de Rage. Une fois au cours de la prochaine aventure, le Tueur peut ignorer les règles sur le blocage et l'Initiative pour aller combattre contre le monstre le plus gros de la pièce, avec un mouvement doublé. A la fin de cette aventure, la rune s'efface.

Aussitôt que vous avez déterminé quelle rune vous allez avoir, lancez un autre dé. Si vous faites un résultat de 6, la rune est permanente et ne s'efface pas à la fin de l'aventure. Toutefois, la rune de rage ne peut être utilisée qu'une fois par aventure.

Il est possible de mettre plusieurs runes sur une même arme.

6 Attaque Massacre ! Un Tueur de la crypte fait la démonstration de l'Attaque Massacre, redoutable botte de combat. Après quelques heures de pratique, le Tueur de Trolls a maîtrisé ce coup à la perfection. A chaque tour, le Tueur de Trolls peut choisir une attaque, avant de lancer le dé pour toucher. S'il touche la cible avec l'attaque désignée, il obtient une attaque supplémentaire pour ce tour, résolue immédiatement, avant même que le reste des attaques ne soit résolu. Cette attaque est résolue comme d'habitude, avec jet pour toucher, etc...

### Hache Runique de Remplacement

Si pour une raison ou une autre le Tueur de Trolls perd sa fidèle hache runique, le Maître des Runes la lui remplacera par une hache de Tueur de niveau 1. Il le fera gratuitement, car la honte du Tueur d'avoir perdu sa hache sera déjà assez grande. Si un Tueur de Trolls perd sa hache, il doit rendre visite au Maître des Runes pour avoir une hache de remplacement dès qu'il atteint une agglomération et, comme sa honte est trop grande, il ne pourra pas rendre visite à la Chapelle des Tueurs.

## · COMPETENCES·

Un Tueur de Trolls peut accéder à ces différentes compétences à mesure qu'il progresse de niveau. Pour déterminer la compétence particulière qu'il va développer, lancez 2D6.



### 2 Force Brute

Cette compétence permet au Tueur d'écarter un monstre de sa route. Lancez un dé et ajoutez la Force du guerrier. Si le total est inférieur ou égal à la Force du monstre, il est trop gros et votre guerrier échoue. Si le total est supérieur à la Force du monstre, celui-ci est bousculé, vers une des cases inoccupées parmi les 3 cases se trouvant derrière lui (au choix). Après avoir poussé le monstre votre guerrier peut à présent effectuer ses attaques normales.

### 3 Berserk

Chaque tour, avant le combat, le Tueur de Trolls peut tenter de devenir berserk. Lancez 1D6, ajoutez +1 pour chaque monstre qu'il a tué durant ce combat. Sur un jet non modifié de 1, il est si furieux qu'il attaque les guerrier qui se trouvent dans les cases adjacentes, chacun subit 1 point de dommages sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Sur un des résultats modifiés du tableau ci-dessous, il devient berserk pour le reste du combat. Pendant qu'il est berserk, il obtient +1 attaque.

| | |
|---|---|
| Tueur de Trolls | 6+ |
| Tueur de Géants | 5+ |
| Tueur de Dragons | 4+ |
| Tueur de Démons | 4+ |

### 4 Coup instinctif

Cette compétence permet au Tueur de Trolls de faire une attaque immédiate sur un monstres dès que celui-ci est placé sur le plateau à côté de lui. S'il y a plus d'une cible possible, vous pouvez choisir lequel attaquer. Cette attaque est en plus des attaques normales du guerrier. Comme cette capacité permet une riposte instinctive à une embuscade, votre guerrier ne peut pas faire de Coup Mortel mais il est immunisé contre tout effet psychologique éventuellement causé par la cible.

### 5 Frénésie

A chaque tour, avant le combat, le Tueur peut tenter de devenir frénétique pour entrer dans un état de rage folle pendant un tour. Lancez 1D6 et consultez le tableau suivant. Un Tueur de Trolls a -1 à ce jet, un Tueur de Géants +0, un Tueur de Dragons ou de Démons +1. Un jet naturel de 1 est toujours un échec.

1 Votre guerrier perd la tête. Au lieu d'attaquer le monstre, il tente de se blesser. Il subit les effets de la touche automatique qu'il s'est infligée : résolvez le coup comme s'il avait été porté sur un monstre, en prenant en compte les capacités spéciales attachées à l'arme employée et aux compétences qu'il a déclarées vouloir utiliser.

2-4 Votre guerrier n'arrive pas à entrer en état de frénésie et en reste morose et dépité. Après un gros soupir, il reprend ses esprits et combat normalement pendant ce tour.

5-6 Votre Tueur double le nombre de ses attaques. pour ce tour.

### 6 Ignorer la Peur

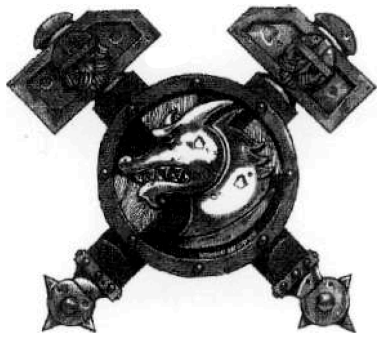
Votre guerrier est peu affecté par la Peur ou la Terreur. Sa volonté est de mourir en combattant un monstre terrible et il est souvent content d'avoir l'occasion de rencontrer un tel adversaire. Il possède les modificateurs suivants pour les tests de Peur ou de Terreur.

| | *Peur* | *Terreur* |
|---|---|---|
| Tueur de Trolls | +1 | +1 |
| Tueur de Géants | +2 | +1 |
| Tueur de Dragons | +2 | +2 |
| Tueur de Démons | +3 | +2 |

### 7 Robustesse

Votre guerrier a une telle résistance à la douleur, que même les coups les plus puissants ont moins d'effets sur lui. Chaque fois qu'il est touché, déduisez le nombre correspondant du tableau ci-dessous du nombre de blessures subies (en plus de l'Endurance, lorsque cela est possible).

| | |
|---|---|
| Tueur de Trolls | -2 Points de Vie |
| Tueur de Géants | -3 Points de Vie |
| Tueur de Dragons | -4 Points de Vie |
| Tueur de Démons | -5 Points de Vie |



### 8 Ambidextrie

Votre guerrier peut combattre avec deux haches à une main en même temps. Lorsqu'il le fait, il gagne le nombre suivant d'attaques à chaque tour, selon son niveau. Si les armes diffèrent dans le nombre de dommages qu'elles infligent, vous devez dire laquelle vous utilisez avant chaque attaque.

| | |
|---|---|
| Tueur de Trolls | +1 Attaque |
| Tueur de Géants | +1 Attaque |
| Tueur de Dragons | +2 Attaques |
| Tueur de Démons | +3 Attaques |

### 9 Impassibilité

Un Tueur de Trolls a un tel seuil de résistance à la douleur qu'il ne sent même pas certains coups. A chaque tour, il peut tenter d'ignorer autant de coups qu'il possède d'Attaques. Lancez 1D6 pour chaque attaque subie qu'il tente d'ignorer. Sur un résultat supérieur ou égal à une des valeurs ci-dessous, il peut ignorer les dommages provoqués par le coup.

| | |
|---|---|
| Tueur de Trolls | 6+ |
| Tueur de Géants | 5+ |
| Tueur de Dragons | 5+ |
| Tueur de Démons | 4+ |

### 10 Coup puissant

Cette compétence permet au Tueur de Trolls d'augmenter la Force de ses coups en regroupant des attaques. Pour chaque attaque qu'il abandonne, le Tueur peut lancer 1D6 dommages supplémentaires sur une des attaques restantes.

Vous devez déclarer que votre joueur utilise cette compétence avant de faire ses jets pour toucher. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

### 11 Chant de Mort

Cette compétence permet au Tueur de survivre sans Points de Vie en puisant dans ses ressources physiques et sa volonté.

Aussitôt que votre guerrier tombe à zéro Points de Vie, il commence à entonner un hymne terrible et solennel, son chant de mort. Plutôt que de tomber inconscient, il reste debout et peut continuer à se battre. Attribuez-lui 1 Point de Vie.

Chaque fois que le guerrier est touché pendant son chant de mort. lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, le coup produit les effets classiques : votre guerrier repasse à 0 Points de Vie et sombre dans l'inconscience. Sur un résultat de 5 ou 6. il ignore les effets du coup et reste à 1 Point de Vie.

Votre guerrier continue à chanter et à rester à un Point de Vie jusqu'à ce qu'il soit soigné normalement.

### 12 Furie Sanguinaire

Cette compétence permet au Tueur de grouper les attaques d'un même tour en une seule attaque dévastatrice. Faites une attaque normale. Si vous touchez la cible et que vous la tuez avec cette seule attaque, votre guerrier peut avancer d'une case, si ce mouvement le met en contact avec une autre figurine, il peut à nouveau attaquer. Il peut continuer tant qu'il tue les monstres d'une seul coup. S'il échoue son attaque est finie.

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

## COMPETENCE SPECIALE DE TUEUR

Quelle que soient leurs autres compétences, tous les Tueurs de Trolls sont capables de repérer la faiblesse dans la défense d'un monstre et de frapper avec force et précision. Lorsqu'un Tueur fait un 6 naturel sur son jet pour toucher, sa force est modifiée selon la valeur suivante lors de la détermination des dommages de ce coup. De plus, le monstre ne peut pas utiliser les compétences Insensibilité et Impassibilité, s'il les possède, pour se protéger de ce coup.

| | *Force modifiée* |
|---|---|
| Tueur de Trolls | 7 |
| Tueur de Géants | 8 |
| Tueur de Dragons | 9 |
| Tueur de Démons | 10 |

## INDICATIONS POUR LE JEU DE ROLE

Les Tueurs sont durs comme l'acier. Ils vivent pour combattre ou, plus précisément, ils vivent pour mourir. C'est pour cela qu'ils ne sont pas très difficiles à jouer dans le cadre d'un jeu de rôle. Leur seul choix est d'attaquer les monstres aussi vite et fort que possible. Cela peut parfois déranger les autres joueurs, spécialement s'ils cherchent à fuir ou à se cacher d'un dragon, par exemple, et que le Tueur fonce sur ce dernier en hurlant son cri de guerre. Les Tueurs de Trolls sont rustres, funèbres et dénués d'humour. Cela dit que ce sont de redoutables combattants et les guerriers auront du mal à trouver compagnon plus sûr pour affronter les hordes des monstres.

## TESTS DE CARACTERISTIQUES

Les Tueurs de Trolls sont bien entendu des nains et les grandes lignes du caractère d'un nain se retrouvent chez un Tueur. Tout ce qu'il faut vous rappeler, c'est qu'un Tueur est plus costaud qu'un nain, meilleur combattant, plus taciturne et supporte mieux la douleur, il est par contre moins enclin à fouiller les donjons. Ce n'est pas qu'il soit mauvais dans ce dernier exercice mais il préfère livrer bataille et laisser cette tâche aux autre membres de la compagnie.

Tous les traits de caractères négatifs d'un nain sont applicables au Tueur, il a peu de chances d'être bon acrobate!

Les Tueurs sont des guerriers sans compromissions, atypiques et déterminés, le fait d'en ajouter un à votre groupe vous donne la certitude que votre partie de Warhammer Quest se tournera vers le combat, le combat et encore le combat!

# TABLEAU DE NIVEAU DU TUEUR DE TROLLS

| Niveau | Or | Titre | CC | CT | F | M | Dom. | E | PdV | I | Att | Ch | Vl | Comp. | Evasion Blocage |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | Tueur | 4 | 6+ | 3 | 4 | 1D6+1 | 4 | 1D6+10 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 6+ |
| 2 | 2000 | Tueur de Trolls | 4 | 6+ | 3 | 4 | 1D6+1 | 4 | 2D6+10 | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 6+ |
| 3 | 4000 | Tueur de Trolls | 4 | 6+ | 4 | 4 | 1D6+1 | 4 | 3D6+10 | 2 | 2 | 2 | 6 | 1 | 6+ |
| 4 | 8000 | Tueur de Géant | 5 | 6+ | 4 | 4 | 2D6+1 | 4 | 4D6+10 | 3 | 2 | 2 | 6 | 2 | 6+ |
| 5 | 12000 | Tueur de Géant | 5 | 5+ | 4 | 4 | 2D6+1 | 5 | 5D6+10 | 3 | 2 | 2 | 6 | 2 | 6+ |
| 6 | 18000 | Tueur de Géant | 5 | 5+ | 4 | 4 | 2D6+1 | 5 | 5D6+10 | 3 | 3 | 3 | 7 | 3 | 5+ |
| 7 | 24000 | Tueur de Dragons | 6 | 4+ | 4 | 4 | 2D6+1 | 5 | 6D6+10 | 4 | 3 | 3 | 7 | 3 | 5+ |
| 8 | 32000 | Tueur de Dragons | 6 | 4+ | 4 | 4 | 2D6+1 | 5 | 6D6+10 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 5+ |
| 9 | 45000 | Tueur de Dragons | 7 | 4+ | 4 | 4 | 3D6+1 | 5 | 7D6+10 | 5 | 4 | 4 | 8 | 4 | 5+ |
| 10 | 50000 | Tueur de Démons | 7 | 3+ | 4 | 4 | 3D6+1 | 5 | 7D6+10 | 5 | 4 | 4 | 8 | 5 | 5+ |

# MORT SOUS KARAK AZGAL

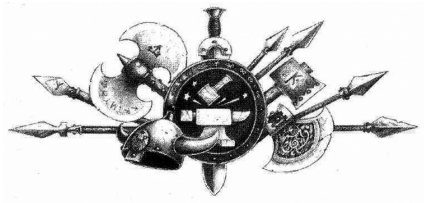
***Il s'agit d'une aventure pour quatre guerriers de niveau 1. Nous vous suggérons d'utiliser les quatre guerriers fournis : le Barbare, l'Elfe, le Nain et le Sorcier. Vous aurez également besoin d'un maître de jeu pour diriger cette aventure (voir la troisième partie de ce livre). Le maître de jeu devra lire attentivement cette aventure avant de la débuter. Si vous êtes un des joueurs, vous ne devez pas lire cette aventure, le maître de jeu vous dira tout ce que vous avez besoin de savoir!***

## · NOTES POUR LE MAITRE DE JEU·

### SI VOUS ETES UN JOUEUR, NE LISEZ PAS PLUS LOIN !

Dans les pages qui suivent, vous trouverez une campagne prédéfinie, à utiliser avec les règles consacrées au jeu de rôle de ce livre. Cette campagne concerne un groupe de quatre guerriers de niveau 1, au travers de trois aventures reliées entre elles. Chaque étape se déroule à un étage différent de Karak Azgal. Chaque aventure possède un but, bien que toutes les trois soient liées dans une même histoire.

Pour chaque étage, vous trouverez une carte préétablie de l'aventure, reprenant exactement la disposition de l'étage. Ne la montrez sous aucun prétexte aux joueurs, l'aventure perdrait de son intérêt s'ils en connaissent le déroulement à l'avance ! Chaque pièce ou couloir de l'étage est localisé sur la carte et les notes correspondantes vous donnent les renseignements nécessaires, monstres, trappes ou autres événements auxquels sont confrontés les guerriers. C'est votre rôle de maître de jeu de piloter les guerriers au cours de leurs explorations, et de contrôler les monstres aussi bien que les joueurs !



A la fin de ce chapitre, vous trouverez un tableau qui résume les monstres qui interviendront dans cette aventure. Pour plus de détails sur les monstres, reportez-vous au bestiaire.

Avant de démarrer l'aventure, vous aurez besoin de vous familiariser avec les trois cartes et ce qu'elles contiennent, afin d'avoir une idée du but de la campagne. Vous avez un résumé des buts de l'aventure, mais le fait de lire la totalité de l'histoire vous donnera plus de détails.

Vous devrez vous procurer les figurines pour représenter les différents monstres de l'aventure. Les différents trésors ou des éléments du décor peuvent être représentés au moyen des pions de la boîte de Warhammer Quest. Toutefois, il peut arriver que vous vous trouviez confronté à une situation pour laquelle il n'existe aucun pion. C'est normal, il faut vous habituer à préparer certaines choses avant la partie. Il ne faut pas confondre devenir maître de jeu et se voir servir tout sur un plateau.

### MONSTRES ET TRESORS

Dans cette aventure, chaque salle possède ses propres monstres et trésors préétablis. Lorsque les guerriers tuent certains monstres, ils touchent l'or comme d'habitude mais ils ne prennent pas de cartes de Trésor ou ne font pas de jets sur les tableaux des trésors, à moins que cela ne soit expressément écrit dans les règles.

### EVENEMENTS IMPREVUS

A chaque étage de l'aventure, vous trouverez un tableau des événements aléatoire, qui montre ce qui se produit en cas de 1 lors de la phase de Pouvoir. Si des monstres sont générés, ils ont leur Valeur en Or, et les guerriers obtiendront un trésor de salle de donjon s'ils sont vainqueurs.

### L'HISTOIRE

Au début de Mort sous Karak Azgal, les guerriers n'ont aucune idée de ce qu'ils cherchent. Tout ce qu'ils savent, c'est que Barbe de Fer Grunnson les a réunis pour rechercher son père et son grand père dans les profondeurs de Karak Azgal. Lisez l'Information 1, afin de vous familiariser avec l'histoire de cette aventure.

Grimcrag Grunnson était à la recherche d'un antique trésor depuis longtemps perdu, l'Etoile de l'Aube. Il s'agit d'un ancien artefact, symbole des jours anciens, lorsque les elfes et les nains jouissaient de véritables rapports d'amitié. Il s'agissait également d'un objet magique d'un grand pouvoir. Sa perte fut une cause de friction entre les nains et les elfes. Pour compenser la perte, les elfes s'emparèrent du Livre des Rancunes du clan Grunnson car c'est à ce clan que l'étoile avait été confiée.

A présent, bien des siècles plus tard, cette histoire fait partie des légendes, sauf dans le clan Grunnson où ce secret honteux est resté vivace. Seuls quelques privilégiés sont dans la confidence et ont juré de retrouver l'étoile afin de récupérer leur Livre des Rancunes.

Cette histoire tourne autour de la recherche de l'étoile mais également de Ungrun et de Grimcrag, deux des seigneurs nains disparus du clan Grunnson. Tous les deux ont disparus dans les profondeurs de Karak Azgal, l'antique forteresse naine, et aucun des deux n'est jamais reparu. Et il y a même pire, Ungrun a disparu avec la légendaire hache des Grunnson, elle aussi perdue.

### Etage Un

A l'étage un, les guerriers affronteront Nezcrochu, un chamane orque, et ses serviteurs. Nezcrochu est au courant pour l'étoile et également pour la hache de la famille Grunnson. Les guerriers trouveront le cadavre d'Ungrun et rencontreront son fantôme ! Tout au long du donjon, les joueurs auront des indices, des pièces du puzzle.

### Etage Deux

Le second étage plonge les guerriers dans les griffes d'un nécromancien maladroit et de sa horde de morts vivants. Malheureusement, des guerriers du Chaos se trouvent également dans les environs. S'ils survivent aux épreuves de cet étage, les guerriers descendent au moyen d'une porte du Chaos vers des profondeurs de Karak Azgal encore plus mystérieuses pour la partie finale de l'aventure.

### Etage Trois

C'est à cet étage que les guerriers retrouvent l'Etoile de l'Aube (même si au moment de la découverte elle ressemble plus à un bout de charbon qu'à un joyau!). Ils trouvent également Grimcrag, pétrifié et qui ne demande qu'à être réanimé.

## KARAK AZGAL

Karak Azgal fut autrefois l'une des plus puissantes cités naines, souvent appelée la Cité des Joyaux. Comme beaucoup d'autres, elle tomba aux mains d'envahisseurs orques et skavens et les nains furent obligés de fuir leurs demeures ancestrales. Les orques, les skavens et les autres créatures qui s'étaient emparés de la citadelle ne trouvèrent jamais la cachette secrète des trésors nains, bien que le dragon Graug le Terrible parvint à pénétrer dans la cité et à amasser un trésor impressionnant. Il fut finalement tué par Skalf le tueur de dragons et depuis ce jour Karak Azgal a été une cible privilégiée des aventuriers à la recherche de trésors perdus.

Les descendants de Skalf revendiquent à présent la souveraineté sur tout Karak Azgal mais ils n'ont jamais réussi à reprendre le contrôle de la cité à la multitude de monstres qui y vivent. Au lieu de cela, ils détiennent une petite forteresse à l'entrée principale de la cité et encouragent les guerriers en mal d'or à fouiller les ruines, prélevant une taxe sur tous les trésors découverts.

### Barbe de Fer Grunnson

Barbe de Fer n'est pas au courant pour la Pierre de l'Aube, même s'il a connaissance d'un tragique secret de famille qui lui sera un jour révélé. Il soupçonne que les disparitions de son père et de son grand-père sont liées à ce lointain passé et que l'honneur lui commande de les sauver ou au moins de rapporter leurs restes. Barbe de Fer connaît en outre un passage qui permet d'éviter de payer la taxe aux nains qui revendiquent la souveraineté de la cité. Il sait également que la hache de sa famille a disparu et cette raison lui suffit pour s'aventurer dans les sombres couloirs peuplés de dangers de Karak Azgal. C'est là ce qu'il a dit aux guerriers.

## DÉBUT

Vous devez superviser le choix des joueurs pour leurs guerriers de niveau 1 (il doit bien y avoir, un Barbare, un Sorcier, un Nain et un Elfe). Une fois que cela est fait, donnez leur l'Information 1 et laissez-les la lire. Les joueurs n'auront sans doute pas testé toutes les possibilités du système de jeu de rôle de Warhammer Quest, c'est pourquoi il faudra bien les amener, avant le début de la partie, à bien penser à leur guerrier comme un vrai personnage. Posez des questions du style "Comment s'appelle ton guerrier ? D'où vient-il ? Quel est le nom de votre groupe ? Pourquoi vous engagez-vous dans cette aventure ? Quel sorte d'homme est votre guerrier ? Est-il taciturne ? Agressif ? Bagarreur ? Confiant ? Nerveux ?" etc., pour que les joueurs croient dans les motivations de leur guerrier.



En dernier lieu, assurez-vous que vous avez assez de crayons et de papier. Encouragez les joueurs à notez les objets et les trésors qu'ils trouvent ou les événements qui leur arrivent. Tout cela contribuera à rendre l'aventure vivante et à donner de la personnalité à chaque guerrier.

A présent, vous êtes prêt à diriger une partie ! Rappelez-vous que vous êtes le maître de jeu et que ce que vous dites se produit !

# •ETAGE UN - L'ANTRE DE NEZCROCHU•

Les éléments suivants doivent rester cachés aux joueurs. Le texte en italique en début de chaque description doit être traité comme s'il s'agissait du texte d'une carte événement. Lisez-le donc aux joueurs dès le début de la première phase des monstres lorsqu'ils viennent de pénétrer dans la pièce. N'hésitez pas à inventer des descriptions de votre crû !

Comme les guerriers ont un rôle d'explorateurs, ils sont souvent amenés à croiser des choses et des situations qu'ils ne comprennent pas vraiment. Dans la plupart des cas, elles sont résolues au moyen de tests d'Initiative (voir le chapitre Nouvelles Actions, page 160). Il est important de ne pas trop aider les joueurs dans leurs quêtes en leur donnant des indices trop précis ou trop nombreux. Les tests que vous faites faire aux joueurs doivent être



consécutifs à des actions : s'ils vous annoncent qu'ils cherchent un coffre, ne leur dites pas qu'il contient une épée, qu'ils peuvent trouver s'ils réussissent un test d'initiative.

### Evénements Imprévus

si un événement imprévu arrive pendant que les guerriers explorent l'étage un de Karak Azgal, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant :

| | |
|---|---|
| 1 | 1 Minotaure |
| 2 | 12 Snotlings |
| 3-4 | 1D6 Gobelins équipés de lances et 1D6 Gobelins équipés d'arcs |
| 5 | 6 Guerriers Orques équipés d'Epées |
| 6 | 6 Guerriers Orques équipés d'Arcs |

## 1 ENTREE

*Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Des lichens et de la mousse commencent à envahir la roche et une brise glaciale émane de ce trou noir percé dans la montagne.*

Placez la section d'escalier sur la table comme montré sur la carte ci-contre. Placez les quatre guerriers sur les quatre première cases de la section, face aux escaliers en commençant par le leader du groupe. Vous êtes à présent prêts à jouer votre premier tour.

Au bas des escaliers le passage se divise en deux, un embranchement conduit vers la gauche, et l'autre vers la droite. De solides portes bloquent le passage aux deux extrémités de la jonction.

## 2 JONCTION ET PORTE FERMEE MAGIQUEMENT

*La porte de gauche est couverte d'étranges sceaux magiques et est fermée lorsque les guerriers pénètrent dans la section.*

Si les guerriers se déplacent jusqu'à une des deux cases adjacentes à cette porte, le son lugubre d'une cloche résonne dans les ténèbres. Au début de la prochaine phase de pouvoir, la porte de la salle de garde [3], s'ouvre à la volée et libère le passage à six orques armés d'épées qui se mettent à charger. Derrière eux, sur le pas de la porte se trouvent six gobelins équipés d'arcs qui tirent sur les guerriers. Orques et gobelins étaient prévenus et ont tendu une embuscade aux guerriers !

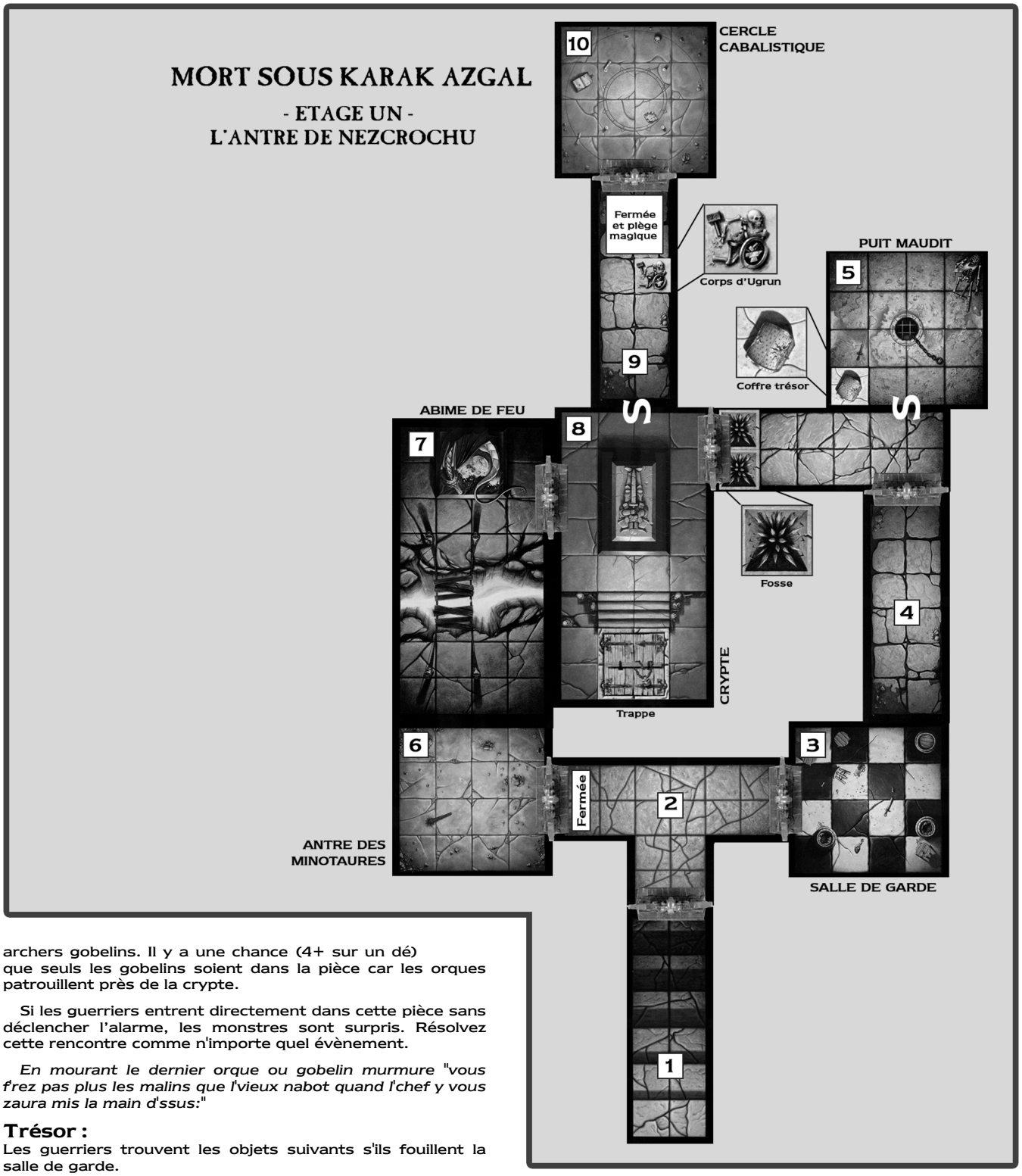
*En mourant le dernier orque ou gobelin murmure "vous f'rez pas plus les malins que l'vieux nabot quand l'chef y vous zaura mis la main d'ssus:"*

## 3 SALLE DE GARDE

*Des débris de tables, des tabourets, des tonneaux de bière éventrés jonchent le sol de cette pièce crasseuse.*

S'ils n'ont pas été avertis par la cloche d'alarme (voir ci-dessus), les orques et les gobelins seront installés autour des tabourets en train de se chamailler.

C'est dans cette pièce que les gardes orques passent la majeure partie de leur temps. Il y a six gardes orques et six




archers gobelins. Il y a une chance (4+ sur un dé) que seuls les gobelins soient dans la pièce car les orques patrouillent près de la crypte.

Si les guerriers entrent directement dans cette pièce sans déclencher l'alarme, les monstres sont surpris. Résolvez cette rencontre comme n'importe quel évènement.

*En mourant le dernier orque ou gobelin murmure "vous f'rez pas plus les malins que l'vieux nabot quand l'chef y vous zaura mis la main d'ssus:"*

## Trésor :

Les guerriers trouvent les objets suivants s'ils fouillent la salle de garde.

### Quatre potions:

Si les guerriers décident d'essayer d'identifier les potions, ils devront recourir à des tests d'initiative N'expliquez pas aux joueurs les effets des potions, laissez-les les identifier d'abord !

1 La première est une fiole de cristal munie d'une étiquette rouge. C'est une potion de soin, qui redonne 1D6 + 2 Points de Vie.

2 C'est une fiole rouge avec une étiquette noire. Il s'agit d'un poison qui peut être mis sur des flèches et provoquer la perte d'lD6+2 Points de Vie si l'arme touche. La fiole contient suffisamment de poison pour 1D6 utilisations d'une efficacité d'un tour. S'il est bu, le poison provoque la perte d'1D6+2 Points de Vie sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure ( voir le paragraphe poison dans le chapitre Règles Spéciales des Monstres).

3 Une bouteille opaque grise avec une étiquette blanche. C'est une potion d'Endurance (voir Guilde des Sorciers dans le chapitre Villes).

4 Une bouteille opaque blanche avec une étiquette grise. C'est une potion de Force (voir le paragraphe Guilde des Sorciers dans le chapitre Villes ).

Les potions d'Endurance et de Force peuvent être données au Sorcier et à l'Elfe.

Il y a également un petit sac de cuir contenant 10 pièces d'or.

## 4 COULOIR (2 SECTIONS)

**Section 1 :**

*Un Passage semblant très fréquenté mène directement vers les ténèbres en direction d'une arche dans le mur opposé.*

**Section 2 :**

*Ce Passage Poussiéreux tourne sur la gauche. Il mène vers une porte béante, où des torches répandent une lumière glauque. On dirait qu'il y a une grande pièce là-bas.*

Aussitôt qu'un des guerriers entre dans une des cases adjacentes à la porte qui se trouve à la fin de la deuxième section, une trappe garnie de Pointes s'ouvre dans le sol et une herse tombe devant lui bloquant le chemin, (ne placez pas le pion de Fosse avant qu'un des joueurs ne soit sur une trappe ce serait un trop gros cadeau !). Les deux cases sont piégées de la même manière et deux guerriers peuvent être coincés.

*A travers les barreaux de la herse, les guerriers peuvent voir ce qui ressemble à une vaste salle et un énorme bloc de pierre.*

### La Fosse

Si êtes généreux, vous pouvez permettre au guerrier qui se trouve sur la trappe, de faire un test d'initiative pour réagir (7 sur 1D6 + Initiative et peut-être avec -1 ou -2 suivant le degré de précaution du joueur) et éviter de tomber dedans. Si le guerrier échoue, il perd 1D6+1 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance, lorsqu'il touche le fond. Il aura besoin d'une corde pour sortir...

### La Porte Secrète :

Si les guerriers fouillent la deuxième section de ce couloir, ils peuvent trouver la Porte secrète. S'ils le font, lisez ce qui suit à haute voix.

*En fouillant le couloir vous remarquez qu'une des torchères est légèrement branlante. Lorsque vous tirez dessus, le mur de pierre coulisse et révèle une porte de métal.*



## 5 PUITS MAUDIT

*Cette pièce est triste et poussiéreuse, avec des toiles d'araignées accrochées aux murs et des os dispersés partout. Dans un des coins se trouve un gros coffre de bois et dans un autre un squelette. L'élément le plus remarquable est le trou dans le sol, un puits sordide d'où monte une puanteur terrible.*

Le Puits Maudit est l'antre d'araignées géantes. Lorsque les guerriers entrent, 1D6+6 araignées géantes sont présentes.

Une fois que toutes les araignées géantes sont mortes les guerriers obtiennent l'or et peuvent chercher des trésor comme d'habitude. Toutefois, au début de la phase des monstres, tant qu'au moins un des guerriers est toujours dans la pièce, il sort 1D3 araignées supplémentaires du trou. Au début de chaque Phase des Monstres suivantes, 1D3 autres araignées Géantes sortent du puits, et ainsi de suite. Tuer les araignées apporte plus d'or aux guerriers mais pas plus de trésors. Si les guerriers sortent et reviennent, les araignées sortent du puits une fois de plus.

La seule manière d'endiguer ce flot incessant d'araignées géantes, est de bloquer le puits. Le coffre au trésor de la pièce fera très bien l'affaire mais nécessite le poids du trésor pour être maintenu en place. Bien entendu, les guerriers peuvent penser à quelque chose d'autre pour remplir le coffre (leurs armures et leurs boucliers ?). Ils ne peuvent pas utiliser les corps des araignées ! Expliquez que ce ne sont que des restes sanguinolents qui ne seraient pas assez lourds. Une fois le puits bloqué, les objets suivants peuvent être examinés :

### La Chaîne :

Il faut un tour aux guerriers pour hisser la chaîne hors du puits. Au bout de la chaîne se trouve une clé. Notez que même avec le coffre sur le puits, il reste assez de place pour que la chaîne et la clé puissent passer mais il y a une chance qu'une araignée réussisse à mordre le guerrier qui tire la chaîne. Pour éviter la morsure, le guerrier doit réussir un test d'initiative. En cas d'échec, il perd 1D6 Points de Vie sans déductions.

La grosse clé en or qui pend à la chaîne se retire assez facilement. Elle luit fortement et possède visiblement des propriétés magiques. C'est la clé de l'antre des minotaures [6].

### Le Coffre au Trésor

Il est piégé. Si un guerrier tente de l'ouvrir, une fléchette jaillit et provoque la perte de 2D6 Points de Vie, sans modificateurs d'armure ou d'Endurance.

Vous trouvez 400 pièces d'or dans le coffre, qui devront être réparties équitablement entre les guerriers, s'ils ont trouvé le moyen de boucher le puits avec autre chose. Autrement les pièces devront rester dans le coffre car permettent au coffre d'éviter aux guerriers d'être submergés par les araignées géantes.



### Le Squelette

Le squelette porte un heaume léger et une épée.

Le heaume donne un bonus de +1 en Endurance et vaut dans son état actuel 25 pièces d'or.

L'épée est couverte de rouille et semble inutile mais après examen, elle s'avère être une Epée Berserk (voir carte).

A présent, les guerriers possèdent la clé de la porte magiquement fermée ! Ils doivent rebrousser chemin et revenir à la jonction (2) et voir ce qui se cache derrière. Lorsque vous utilisez la clé pour ouvrir la porte, l'alarme ne réagit pas. Utiliser la clé pendant la phase des guerriers permet d'explorer au-delà de la porte comme d'habitude.

## 6 ANTRE DES MINOTAURES

*Lorsque la porte s'ouvre, un mugissement rauque retentit et une puanteur envahit vos sens. Face à vous, se trouve deux minotaures en furie, là pour garder le passage.*

Cette pièce contient deux minotaures. Résolvez cet événement normalement, faites un jet pour le trésor sur le tableau de trésor des salles de donjon lorsque les minotaures sont morts.

## 7 ABIME DE FEU

*Une crevasse dans le sol de pierre noire de cette salle laisse échapper des jets de flammes tournoyantes. Un pont rudimentaire traverse l'abîme et conduit vers une statue de dragon en bronze.*

Initialement la pièce paraît vide. Au début de la phase des Monstres après que ces derniers aient traversé le pont (voir page 3 du livre d'aventure pour les règles sur la traversée) 12 chauve-souris géantes et 6 rats géants apparaissent et attaquent.

### Trésor

Si les guerriers examinent la statue, ils découvriront une cache contenant 4D6 x 20 pièces d'or (à répartir entre eux), plus un objet tiré du tableau de trésors des salles de donjon pour chacun. Si les guerriers poussent plus avant leur examen, en faisant un test d'Initiative, ils découvrent des runes inscrites sur le socle de la statue. Pour les comprendre, les guerriers doivent faire un autre test d'Initiative. Les runes disent :

***Mon or est surveillé pour l'éternité. Ma Seule joie. Ma Seul consolation.***
***Dérobez-le à vos Risques et Périls et vous Connaîtrez la véritable puissance de ma malice.***

Si un guerrier tente de voler l'or, il perd 3D6 Points de Vie car la statue du dragon s'anime et lui lance un jet de flammes. Le dragon recommence une fois par tour jusqu'à ce que le guerrier soit mort ou l'or rendu. Ils peuvent prendre l'or, mais le dragon protège âprement son bien !

Si les guerriers ne volent pas l'or et le laissent là où il est, ou qu'ils le rendent avant de partir, le dragon s'anime légèrement avant qu'ils ne sortent de la pièce et leur parle.

*"Braves guerriers, écoutez mes paroles. Attention à la porte caché. Il n'y a que sans armes que vous réussirez à ouvrir cette porte maudite."*

Une fois ces paroles prononcées, le dragon s'immobilise à nouveau sur son socle.

Si les guerriers attaquent le dragon, reportez au bestiaire pour savoir son profil. Ils ne feront pas long feu mais le dragon n'est pas là pour les tuer...

## 8 CRYPTE

*Prés de l'entrée de cette pièce sombre et humide se trouve un tombeau. Ce dernier est surplombé par le gisant d'un grand chevalier.*

A moins que vous ne décidiez que les orques de la salle de garde patrouillent ici, cette pièce ne contient pas de monstres.

### Le Fantôme

Au début de chaque tour que les guerriers passent dans la crypte, faites un test de volonté pour chacun d'eux. Les guerriers qui réussissent remarquent une forme évanescente qui sort d'un mur et s'avance vers eux. Il s'agit de la forme spectrale d'Ungrun Grunnson. Vous auriez intérêt à lancer un dé et à marmonner pendant le premier tour, et de ne pas parler du fantôme aux joueurs avant le tour suivant. Vous pouvez semer le trouble en disant « il fait très froid ici! ». S'ils remarquent le fantôme, ce dernier dit d'une voix faible :

*" Alors, qu'est-ce qui vous a retardé ? Ça fait cinq ans que j'attends que ce lâche de Barbe de Fer vienne me venger et qu'est-ce qu'il m'envoie ? un ramassis de nullités ! "*

Ungrun toise les guerriers pendant un moment avant de continuer.

*"Bien, je suppose qu'il faudra faire avec."*

Ensuite il se dirige vers le mur où se trouve le couloir secret [9].

### Le Tombeau

Pour retirer la stèle, un guerrier seul doit réussir un test de Force avec un malus de -4. Pour avoir une bonne chance de la lever, les quatre guerriers peuvent essayer ensemble (voir les règles des guerriers se portant assistance). Ils peuvent faire une tentative par tour.

Si la stèle n'a pas été explorée et les pièges désarmés, un nuage de gaz toxique envahit la pièce. Chaque guerrier dans la pièce doit faire un test d'Endurance. En cas d'échec, il perd 1D6+1 Points de Vie, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. En cas de succès, il perd 1D3 Points de Vie, sans déductions.

Dans le tombeau se trouvent les restes d'un guerrier serrant toujours une épée. Curieusement, après tout le temps passé la lame est toujours éclatante, il s'agit d'une Lame d'Or Marin (voir le tableau des trésors de donjon).

### La trappe

Les guerriers ne remarquent la trappe que lorsqu'ils passent dessus. Elle est fermée et scellée et ne peut être ouverte qu'au moyen de la Force brute. S'en prendre à la trappe nécessite un tour complet. Elle peut être touchée automatiquement et a une Endurance de 5. Si les guerriers réussissent à infliger 20 dommages en un seul tour, ils ont fait un trou suffisamment grand pour passer. Sous la trappe se trouve un escalier qui plonge vers l'étage 2.

### La Porte Secrète

Cette porte secrète ne peut être trouvée qu'après un minutieux examen du mur pendant au moins un tour. Le mur ne peut être examiné que par un guerrier à la fois. Si les recherches aboutissent, le guerrier remarque alors une petite pierre dépassant du mur.

*Vous avez trouvé dans un des murs une pierre mobile, et lorsque vous appuyez dessus, une porte secrète se déclenche, révélant un couloir poussiéreux qui se perd dans les ténèbres. A mi-chemin dans le couloir, se trouve un squelette de nain, il doit s'agir d'Ungrun.*

## 9 COULOIR CACHE

Si les guerriers s'arrêtent pour examiner les restes d'Ungrun, ils trouvent un petit parchemin, une bourse contenant 20 pièces d'or et un marteau de guerre de belle facture. S'ils brûlent ses restes où qu'ils cherchent d'une façon ou une autre à lui donner une sépulture décente, chacun gagnera 1 point de chance supplémentaire à la prochaine partie.

### Le Parchemin

Il est taché de sang et couvert de runes, écrites d'une main tremblante, que seul un nain peut déchiffrer. Donner au Nain l'information 2.

### Le Marteau de Guerre

Cette arme provoque +1 point de dommage à chaque touche et vaut 150 pièces d'or. Seul un Nain peut la manier.

### La Porte Runique

*La porte qui se trouve devant vous semble être recouverte de peaux sur lesquelles sont inscrites des runes.*

La porte de cuir porte une rune protectrice. Si un des guerriers essaye (lors de son exploration) d'ouvrir la porte pendant qu'il porte une arme ou une armure, il reçoit une décharge d'énergie jaillit de la rune. Le guerrier doit réussir un test d'initiative pour esquiver l'éclair. S'il échoue, il perd 1D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance. Si un second guerrier armé tente d'ouvrir la porte, il perd 2D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance. Le troisième à essayer perd 3D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance, etc...

Si le guerrier qui ouvre la porte n'est pas armé et qu'il ne porte pas d'armure (l'enlever lui prend un tour), la rune n'a aucun effet et la porte s'ouvre normalement (rappelez-vous l'avertissement du dragon !). En fait, si le guerrier en question (sans arme, sans armure) ouvre la porte, ses compagnons peuvent le suivre en étant armés et en portant son équipement. Le guerrier sans armes peut laisser la porte se fermer derrière eux et passer un tour à se rhabiller. Pendant qu'un guerrier ne porte aucune arme, l'adversaire bénéficie d'un bonus pour le toucher de +2.

## 10 ANNEAU DE POUVOIR

*Une lumière vert pâle et des fumées épaisses baignent cette pièce. Vous voyez un cercle tracé sur le sol et vous entendez une mélopée sourde et entêtante.*

Lorsque les guerriers entrent dans cette pièce, ne placez pas de monstres durant la phase des monstres. Laissez-les croire que la pièce est vide. Puis, au début de la prochaine phase de Pouvoir, avertissez les joueurs que des ombres semblent se matérialiser et qu'ils peuvent entendre un grognement.

Lorsque la fumée se dissipe, les guerriers aperçoivent 2 minotaures dans le cercle magique ainsi qu'un chaman orque qui se tient à l'autre bout de la pièce. Dans une de ses mains griffues, il porte un livre et une grosse clé est suspendue à une chaîne autour de son cou.

Nezcrochu est un chaman orque, comme on en trouve dans le tableau des monstres de niveau 1 et il peut utiliser la magie orque. Dès que les minotaures sont morts ou qu'il est mis en danger ou même blessé, il glisse un anneau à son doigt et disparaît. Ne laissez pas les guerriers le tuer ! S'il est blessé, il laisse une traînée de sang jusqu'à la trappe de la crypte.

Une fois les minotaures morts, les guerriers peuvent examiner la pièce. Ils ne trouvent pas grand chose digne d'intérêt à part un petit rouleau de parchemin et le livre du chaman, qu'il a laissé tomber durant sa fuite.

### Le Livre du Chamane.

La première page porte les annotations suivantes :

*"Liv' de Nezcrochu - Seucrai - Pas touche (Mêlez-vous d'c'qui vous r'gard')"*

La majorité est incompréhensible mais quelques pages concernent l'Etoile de L'Aube et sont écrites dans un dialecte orque à peu près lisible. Donnez aux joueurs l'information 3.

Sur une autre page se trouve une carte de Karak Azgal dessinée à la hâte. L'antre de Nezcrochu semble être la partie supérieure, tandis que bien en dessous se trouve le repaire du Chaos. Une flèche en bas de la page où pourrait être l'Etoile de l'Aube.

Le livre est signé Nezcrochu. Près de son gribouillis se trouve le nom "Magrak le Fléaux", inexplicablement écrit quatre fois avec une écriture identique.

### Le Parchemin.

Si les guerriers déplient le parchemin, lancez un dé et prenez l'air grave. En fait, il n'y a rien d'alarmant, il s'agit d'un parchemin de sort. Il est à l'usage exclusif du sorcier qui gagne une carte de sort pour représenter le sort inscrit sur le parchemin. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois car le parchemin s'auto-détruit juste après. Il se lance automatiquement, sans utiliser aucun pouvoir.

Quand les guerriers partent, assurez-vous qu'ils remarquent la trappe située dans la crypte, qui à présent est ouverte, et rappelez-leur que cet escalier descend vers les niveaux inférieurs.

Note au maître de Jeu : Nezcrochu à la clé de la trappe et lorsqu'il était invisible il à été se réfugier aux niveaux Inférieurs. Dans sa panique, il a oublié de la refermer derrière lui.

Que doivent faire les guerriers ? Partir ou continuer sur le champ ? Si les guerriers veulent sortir, il doivent franchir à nouveau l'Abîme de Feu.

# • ETAGE DEUX - L'ANTICHAMBRE DE LA MORT •

Le second étage doit être traité comme s'il s'agissait d'une aventure nouvelle, donc, que les guerriers décident de faire une pause, de passer par une ville ou de continuer directement, ils entament cette aventure au maximum de leur total de Points de Vie et de Pouvoir. En cas de besoin, vous pouvez rendre l'affaire plausible en expliquant que chaque guerrier a trouvé une potion qui le remet en pleine possession de ses moyens. Par contre, si vous voulez rendre le donjon difficile, vous pouvez les obliger à continuer avec leurs Points de Vie actuels. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un nouveau donjon, le leader peut changer si vous le désirez.

## Événements imprévus :

Lorsqu'un événement imprévu arrive à l'étage 2, lancez un dé et consultez la suite des événements sur le tableau suivant :

1 Une momie apparaît
2 1D6+4 Goules apparaissent
3 2D6 Squelettes apparaissent
4 2D6 Zombies apparaissent
5 6 Rats Géants et 6 Chauve-Souris Géantes apparaissent
6 Les guerriers trouvent un peu d'or, consultez le tableau de trésor des salles de donjon (page 67) pour en déterminer la quantité exacte.

Lorsque vous commencez l'étage 2, ne posez aucune section de donjon avant l'Entrée.

Si les guerriers retournent dans une ville pour renflouer



leurs stocks ou tout simplement pour dépenser leur or, effectuez le voyage comme d'habitude mais gardez bien le compte des jours écoulés loin du donjon.

S'ils se dirigent vers une ville, par exemple, cela leur prend six semaines à l'aller et autant au retour (sans Hasards sur le retour vers le donjon), plus le temps passé sur place.

Pendant que les guerriers sont au loin, Nezcrochu tente de conclure un pacte avec les guerriers du Chaos qui sont maîtres de l'étage 2. Même si ce n'était pas réellement ce que Nezcrochu voulait, (il espérait en fait les attaquer avec ses hommes et leur reprendre la hache et l'étoile) à présent que ses sbires ont été tués, ceux-là feraient de bons alliés.

Bien sûr, si les guerriers se dirigent vers une ville, les choses évolueront pendant ce temps. Les guerriers du Chaos auront été prévenus et auront pris des dispositions.

Si les Guerriers font une Pause :

## Lisez ce qui suit à leur retour dans le donjon.

Quand vous êtes de retour dans Karak Azgal, rien ne semble avoir changé. Seule une pellicule de neige, soufflée à l'intérieur par le vent, recouvre les cadavres et le sol apportant un léger changement par rapport à votre dernière visite.

Comme normalement il n'y a plus de monstres à cet étage, vous n'êtes pas obligé de reconstituer tout le parcours, les guerriers peuvent traverser ce niveau sans s'occuper des règles en faisant un trajet fictif. (Vous pouvez vouloir leur faire passer le test de l'Abîme de Feu).

Toutefois, les guerriers du Chaos ont eu le temps de préparer le retour des guerriers et de poser des pièges et de les cacher dans la neige. Le leader doit faire trois tests d'Initiative avec un modificateur de -1 pour voir si le groupe évite les pièges.

S'il échoue au premier test, il se prend dans un fil de détente, situé à l'entrée du donjon, qui fait jaillir des faux du mur et provoque la perte d'1D6+1 Points de Vie à chaque guerrier.

S'il échoue au second test, ils reçoivent un bloc de pierre du plafond de l'Abîme de Feu. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est touché par le bloc et perd 1D6+3 Points de Vie.

S'il échoue au troisième test, ils déclenchent une alarme en passant par la trappe vers le niveau 2 et les guerriers entendent un gong retentir dans le sous-sol. Ils peuvent maintenant emprunter l'escalier.

## Si les Guerriers Continuent dans la Foulée :

Si les guerriers continuent, les guerriers du Chaos n'auront pas eu le temps de mettre des pièges en place et, après une traversée sans problème de l'étage, les guerriers descendent par la trappe de la crypte, empruntant l'escalier...

## L'Escalier

*La carte du chaman indique que l'escalier conduit "au cimetière". Après environ une heure de descente dans des tunnels obscurs, vous arrivez à une porte fermée.*

Chaque guerrier doit à présent faire un test d'Initiative. Ceux qui le réussissent remarquent des signes récents d'activité, des empreintes de pas près de la porte, des lambeaux de vêtements et des débris de nourriture qui ne sont ni moisis ni pourris. La poignée de la porte a l'air d'être utilisée souvent et n'est pas rouillée.

Si les guerriers n'ont pas pris de pause, la porte n'est pas fermée, n'oubliez pas qu'ils ne sont que quelques minutes de Nezcrochu.

S'ils ont pris le temps de retourner vers la ville la plus proche, la porte est verrouillée et ne peut être ouverte que par deux guerriers réussissant un test de Force +1 sur le résultat.

## 1 ENTREE

Placez une section de couloir sur la table, comme sur la carte de la page ci-contre. Placez les quatre guerrier en commençant par le leader dans les quatre cases de la section de couloir, de façon à être face à l'autre bout de la pièce. Vous êtes à présent prêts à commencer le premier tour.

*La porte mène à un couloir, à son autre extrémité se trouve une porte noire sur laquelle un crâne est peint à la peinture rouge. Du moins, cela ressemble-t-il à de la peinture...*

## 2 L'ARENE

*Le sol de cette salle donne sur une fosse dont les bords crasseux sont garnis de pointes rouillées. Dans le mur opposé, se trouve une porte fermée par deux verrous de fer identiques couverts de runes et de sceaux.*

La porte de cette salle n'est pas fermée. Aussitôt que les guerriers sont entrés, faites-les attaquer par 1D6+4 squelettes.

Une fois que les guerriers sont venus à bout des squelettes, ils peuvent examiner l'arène. Si le Nain ou le Sorcier examine avec soin l'énorme porte située à l'extrémité de l'Arène, faites un test de volonté, en affectant un bonus de +2 au sorcier. En cas de succès, il détecte une puissante magie à l'oeuvre. La porte est trop résistante pour être défoncée. Si les guerriers essayent, lisez ce qui suit au moment de leur tentative.

*"Avec un sifflement et des craquements assourdissants, votre coup vous est renvoyé et c'est vous qui perdez des Points de Vie."*

Près de la porte d'entrée se trouve une trappe. Si un guerrier passe un tour à examiner cet endroit et qu'il réussit un test d'initiative, il entend un cri étouffé qui vient de sous la trappe. La trappe peut être touchée automatiquement, elle possède une Endurance de 5 et 6 Points de Vie.

### Le Prisonnier

Une fois que les guerriers ont défoncé la trappe, ils découvrent une cellule sombre et crasseuse dans laquelle se trouve un prisonnier barbu. Si les guerriers acceptent de l'aider, il leur en sera très reconnaissant !

Dans la cellule se trouve une clé (celle qui ouvre la porte secrète du Coude [3]), une chandelle et un briquet à amadou. Si vous allumez la chandelle, elle brillera pendant 2D6 tours comme une lanterne.

Après l'avoir questionné, les réponses du prisonnier sont :

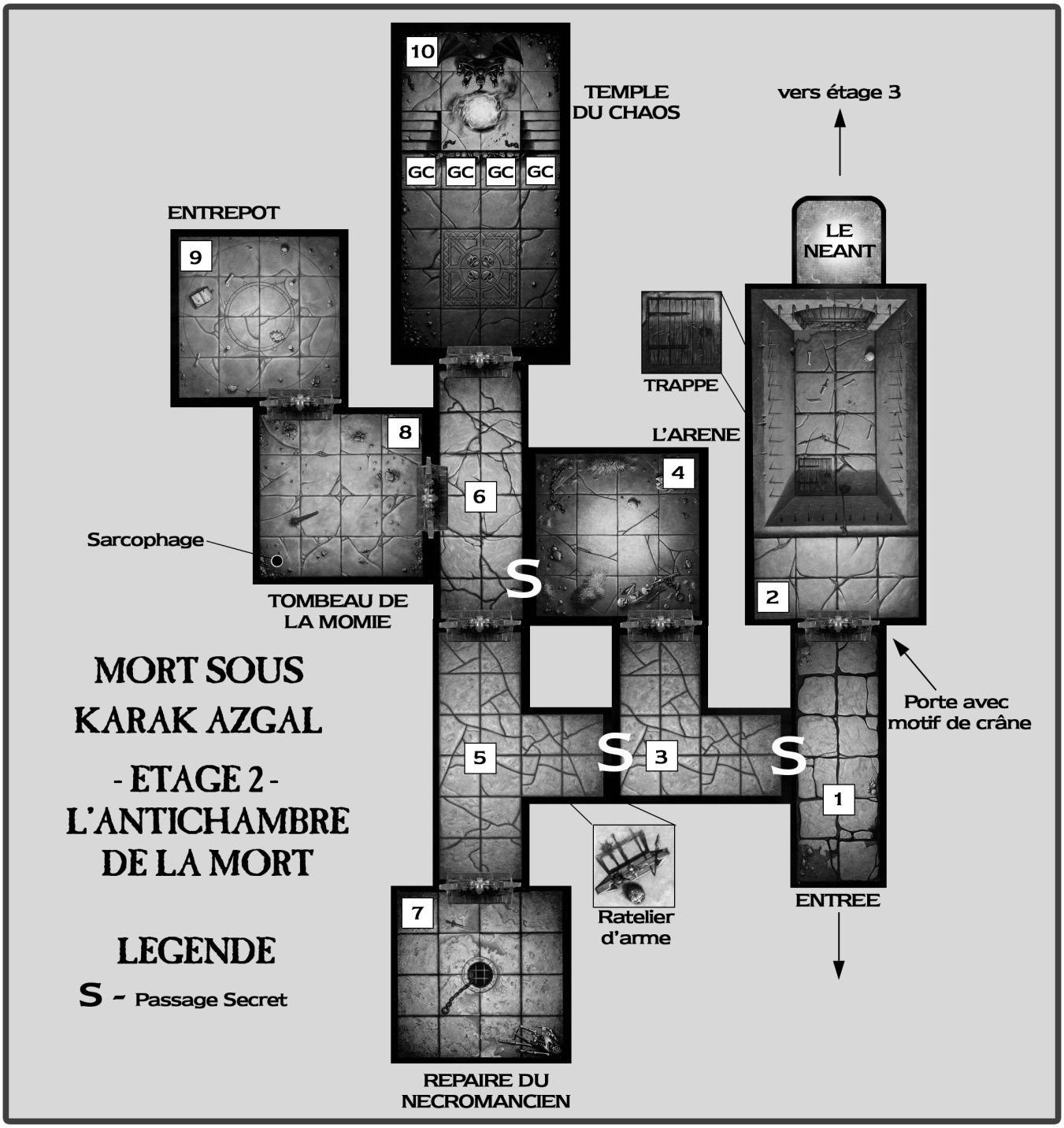
*"Qui je suis ? Un infortuné captif des terribles créatures qui vivent ici. Un marchand qui s'est aventuré trop loin. Je vous dois la vie. Merci."*

Ce qui est important, c'est qu'il n'a pas dit aux guerriers tout ce qu'il sait, mais après avoir été mis à l'aise il révélera ses secrets. Si les guerriers le laissent libre sans l'interroger, il s'enfuit. S'ils le questionnent, utilisez les règles sur l'interrogatoire, afin de déterminer ce qu'il leur dit.

Au premier tour d'interrogatoire couronné de succès, il avoue s'appeler Alberto Laranscheld. Un historien impérial transformé en aventurier, qui ayant appris quels trésors existaient sous Karak Azgal, avait présomptueusement cru qu'il pourrait les dérober à leurs actuels gardiens. Il se met alors à pleurnicher en disant quelque chose du genre :

*"A présent, laissez-moi partir. Je vous ai dit tout ce que je savais."*

Au second tour d'interrogatoire couronné de succès, vous vous apercevez qu'il est au courant de l'existence de l'Etoile de l'Aube et qu'il sait qu'elle se trouve à Karak Azgal. Il ne sait pas où elle se trouve précisément ni ce qu'elle est, mais il a mis la main sur certains textes qui prétendent qu'elle




possède des pouvoirs sur la vie. Il y a bien des siècles, elle était le catalyseur d'un temple situé au plus profond de Karak Azgal dans lequel des visiteurs venaient pour être soignés. Avec l'effritement des relations entre elfes et nains, cette histoire devint une légende.

Même pressé de questions, il ne dit plus un mot. Si les guerriers le laissent partir, il les quitte en se répandant en remerciements. S'ils se décident à l'emmener avec eux, il agit comme un humain normal avec le profil suivant:

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Points de Vie:** | 11 | **Endurance:** | 3 |
| **Mouvement:** | 4 | **Initiative:** | 3 |
| **Combat:** | 3 | **Attaques:** | 1 |
| **Tir:** | 5+ | **Armure:** | — |
| **Force:** | 3 | **Dommage:** | 1D6 |

| **CC ADVERSE** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |

Bien qu'il ne veuille pas combattre et qu'il se cache à la moindre vue d'un monstre, il cherche à promouvoir ses propres intérêts et à fuir pour pouvoir tendre une embuscade aux guerriers par la suite.

### Informations au Maître de Jeu - A ne pas révéler :

Laranscheld est en fait un nécromancien pas très adroit. Il travailla en effet dans les bibliothèques d'Altdorf, mais il y a bien longtemps. Depuis lors, il a installé un repaire sous Karak Azgal, cherchant à trouver l'Etoile de l'Aube pour ses pouvoirs sur la vie. Récemment, il fut emprisonné par des guerriers du Chaos nouvellement arrivés, tandis que ses morts vivants continuaient à vagabonder dans le donjon.

Laranscheld voit dans les guerriers une chance de prendre une revanche sur ceux qui l'ont capturé. Si les guerriers pouvaient le débarrasser des guerriers du Chaos, il trouverait bien un moyen de les éliminer à leur tour...

### Dérobade...

Au début de chaque phase de pouvoir, le leader doit faire un test d'initiative. En cas d'échec, Laranscheld réussit à fausser compagnie au groupe afin de pouvoir l'attaquer par la suite. S'il n'a pas réussi à fausser compagnie au groupe avant de rencontrer des momies ou des guerriers du Chaos, il réussit automatiquement à se sauver à ce moment.

## 3 COUDE

On y accède par une porte secrète, qui ne peut être trouvée que si les guerriers examinent le couloir 1, que vous pouvez décrire ainsi :

Vous découvrez une porte cachée dans un des murs du tunnel mais elle est fermée.

*La porte ne peut être ouverte qu'avec la clé de la cellule se trouvant dans l'Arène.*

Le couloir est éclairé par une torche accrochée au mur. Elle peut être enlevée et utilisée pour l'exploration par un des guerriers s'il le désire. A l'autre bout du couloir se trouve une porte de fer entrouverte.

Si les guerriers poursuivent l'examen de ce couloir, ils trouvent une seconde porte secrète qui pivote et débouche sur une jonction (5).

## 4 LA SABLIERE

Lisez ce qui suit à la fin de la première phase des guerriers au cours de laquelle au moins un des guerriers est entré dans la pièce. Si tous les guerriers sont entrés, parfait, plus il y en a mieux c'est. S'il est avec eux, Laranscheld trouvera une excuse pour ne pas entrer car il sait ce qui va se produire ensuite.

*Une fois que vous avez passé le pas de la porte, celle ci se referme violemment. La pièce possède des murs hauts et lisses faits de granit et il semble n'y avoir aucune autre porte. Six corps en décomposition se trouvent sur le sol, probablement les derniers guerriers prisonniers dans cette pièce.*

La porte est désormais solidement fermée. Si tous les guerriers sont prisonniers dans cette pièce, Laranscheld retournera vers son repaire [7] afin d'y chercher ses livres et l'aide de ses serviteurs (araignées et rats géants) pour bloquer le couloir d'entrée [1], et attendre le retour des guerriers.

Le tour suivant, avant même que les guerriers n'aient entrepris quoi que ce soit d'autre, ceux qui se trouvent dans la pièce doivent faire un test d'initiative avec un malus de -2. Si un seul échoue, le piège se déclenche.

### Le Piège

*En furetant partout, vous actionnez un levier caché. Une trappe s'ouvre au-dessus de vous et du sable commence à tomber, remplissant lentement la pièce. Au même moment, les six cadavres commencent à s'animer et leurs mains agrippent leurs armes rouillées tandis qu'ils se mettent debout, ce sont des goules !*

A chaque tour que les guerriers passent dans cette pièce, faites un test de Force par guerrier. Ceux qui échouent perdent 1 point de Mouvement et un 1 point de Combat tandis qu'ils luttent contre le sable. Rappelez leur que si l'une de leurs caractéristique vient à être réduite à 0, ils tombent raides morts ! Toutefois, dès que l'un des guerriers voit son Mouvement et son Combat réduits à 1 point, le sable s'arrête soudainement. Il est bon, à ce moment, de laisser les joueurs dans l'expectative !

Notez que comme elles n'ont pas d'endroit où fuir, les goules ne sont pas sujettes à leurs règles normales sur la fuite (voir le bestiaire).

### La Porte Dérobée

Une fois que le sable arrête de tomber, les guerriers devront réussir un test de Force pour se frayer un chemin à travers la pièce. Leurs caractéristiques reviennent alors à la normale. Si un guerrier fouille la pièce, il trouvera une porte surélevée. Elle est accessible grâce à des prises de pieds dans le murs qui sont à présent remplis de sable. Une fois que les zombies seront morts, ce sera un jeu d'enfants que de grimper et d'atteindre la porte, qui n'est d'ailleurs par fermée.

### Evénements Imprévus

Notez que comme la pièce est hermétiquement fermée, peu importe le résultat obtenu par le sorcier lors de ses jets de dés de la phase de pouvoir car aucun événement imprévu ne se produit pendant que vous êtes dans la sablière. Rien ne vous empêche par contre de jeter les dés histoire de faire paniquer les joueurs.

### A Présent les Guerriers sont-ils séparés ?

Si tous les guerriers ne sont pas pris dans la sablière, ils seront alors séparés. Comme cela a été mentionné, ils peuvent retirer la torche du mur, ils ne sont donc pas perdus dans le noir et livrés à une mort certaine !

Ils se rencontreront probablement lorsqu'ils émergeront de la jonction dans le couloir (6). Vous pourrez toujours les inquiéter en disant que vous voyez des lumières approcher. Bien sûr l'idéal serait que dès que les guerriers sont séparés, vous puissiez séparer les joueurs de façon à traiter les groupes séparément.

Si les guerriers sont séparés et que ceux de la sablière sont dans le noir, tant qu'ils ne bougent pas et qu'ils ne vagabondent pas, tout va bien (il peuvent crier à travers la porte à l'intention des autres). Ils devront attendre que les autres les trouvent.

## 5 JONCTION

*La porte secrète débouche dans une des alcôves d'un couloir qui s'étend à droite et à gauche. Près de vous, se trouve un râtelier d'armes sur lequel on peut encore trouver de vieilles armes, des épées rouillées et des armures corrodées.*

Si un des guerriers examine attentivement le râtelier, lisez ce qui suit:

*La plupart des objets sont sans intérêt, ils s'écrouleront en poussière dès que vous y toucherez. Par contre, dans une poche d'un pourpoint de cuir, vous trouvez une petite gemme.*

S'ils identifient correctement la gemme (un test d'initiative réussi, le sorcier est celui qui a les meilleures chances), ils découvrent qu'il s'agit d'un joyau d'énergie (voir l'objet 12 de la rubrique Objets Magiques du tableau de trésors des pièces de donjon pour plus de détails).

## 6 COULOIR

*Ce passage étroit possède trois portes qui mènent vers l'inconnu.*

(En fait, une porte secrète conduit vers la Sablière). Il se pourrait que grâce à cette porte secrète ils évitent la Sablière et apparaissent à côté du râtelier d'armes. Si cela est le cas, lorsqu'ils explorent le couloir 6, ils trouveront la porte secrète qui les fera retourner vers le piège. Le piège fonctionne alors comme cela est précisé précédemment. Les guerriers devront une fois de plus s'échapper par la porte dérobée du couloir 6.

## 7 REPAIRE DU NECROMANCIEN

*Une multitude de chandelles noires jette une lumière vacillante dans cette pièce. Un bureau se trouve contre un des murs, sous un miroir. Dans un autre coin, un lit défait. Un tapis élimé couvre le soi. Vous voyez également sur le mur un parchemin poussiéreux couvert de diagrammes et de signes cabalistiques.*

Le contenu du repaire du nécromancien dépend du trajet emprunté par les guerriers pour arriver jusque là. S'ils ont été pris dans la Sablière 4, qu'ils ont exploré le Tombeau de la Momie 8 ou l'Entrepôt 9 avant, Laranscheld y est déjà passé en emportant un parchemin de dissipation, des Bottes de Rapidité et son livre. C'est également le cas s'il a réussi à échapper aux guerriers avant qu'ils n'arrivent ici.

Si les guerriers viennent directement dans cette pièce, avant Laranscheld, elle est défendue par 12 rats géants et 6 chauve-souris géantes et tous ces objets s'y trouvent encore.

### Le Livre d'Alberto

Ce livre relié en peau est un traité de nécromancie, le nom inscrit à l'intérieur de la couverture est celui d'Alberto Laranscheld. Il s'agit là d'une pauvre transcription et, si le sorcier fait un test de volonté et d'initiative avec un bonus de +1 pour les deux, il peut déterminer que les sorts ne fonctionneront pas car des parties essentielles sont manquantes.

Un chapitres décrit ce que Laranscheld sait à propos de l'Etoile de l'Aube, n'apportant pas beaucoup plus que les renseignements déjà obtenus: donnez aux guerriers l'Information 4.

Cette histoire peut servir de prétexte à des frictions entre l'Elfe et le Nain, c'est une chose que vous devrez entretenir à condition que cela ne dégénère pas trop.

Il s'agit d'un livre maléfique et il serait sage de le brûler. Si les guerriers l'emportent, ils s'apercevront qu'il n'est d'aucune utilité et qu'il pourrait même être un motif d'arrestation lors de leur prochaine halte en ville. Tant que le livre est en possession du groupe, les Evénements Imprévus se produisent sur un résultat de 1 ou 2 lors des jets de dés de la phase de Pouvoir (mais ne le dites pas). Ce livre est une mauvaise acquisition.

### Le parchemin

Si les guerriers examinent avec soin les diagrammes du parchemin, ils s'apercevront qu'il s'agit en fait d'un schéma stylisé de l'Arène 2 d'où part une ligne pointillée qui semble conduire dans les profondeur de la montagne, vers un lieu marqué d'une croix. La légende dit :

*"La porte est ouverte jusqu'à ce que la lune redevienne pleine une fois de plus."*

Si les guerriers font un test d'initiative pour savoir à quelle

période nous sommes, ils s'aperçoivent qu'il ne leur reste plus que deux jours pour trouver l'Etoile et s'enfuir. En fait cela n'a que peu de répercussion sur le jeu mais cela vous permet de mettre un peu la pression sur les joueurs.

### Trésor

Les guerriers découvrent également un parchemin anti-magie (Voir carte; utilisable que par un sorcier, permet d'annuler un sort adverse); et une paire de Bottes de Rapidité (+1 en Mouvement). Rappelez-vous que si vous avez traîné en chemin Laranscheld est revenu prendre ses bottes, son parchemin et son livre.

Si les guerriers demandent expressément à regarder derrière le miroir, ils trouveront un sac contenant 200 pièces d'or. Elles s'y trouvent encore, même si Laranscheld est déjà passé.

## 8 TOMBEAU DE LA MOMIE

*Peu de choses restent dans cette pièce à part un sarcophage ouvragé posé dans un coin. Mais à en juger par les débris d'urnes, cette salle a autrefois contenu des richesses inouïes. Il semble que l'endroit ait été le théâtre de combats d'une rare violence si l'on en juge par le nombre de squelettes qui s'y trouvent.*

Si les guerriers prennent le temps de chercher, ils trouvent une épée plantée dans une dalle et qui semble receler un pouvoir magique. Il s'agit de la Lame de Couronne (Arme Magique numéro 23 du tableau de trésor des salles de donjon).

Si le sorcier prend la peine de l'examiner, il s'apercevra vite qu'elle possède une aura magique.

Si un des guerriers prend l'épée, six des squelettes qui se trouvent par terre s'animent et une momie sort du sarcophage, tous prêts à attaquer lors de la prochaine phase des monstres.

## 9 ENTREPOT

*La porte du tombeau conduit à une salle poussiéreuse où de la nourriture avait été empilée pour la vie après la mort du roi défunt. La majorité a pourri et est devenue inutilisable.*

Il y a dix urnes bien scellées qui n'ont pas l'air d'avoir été ouvertes. Les guerriers les trouveront s'il fouillent la pièce. Si les guerriers tentent d'ouvrir toutes les urnes il leur faudra un tour pour le faire. Assurez-vous bien que vous savez quel guerrier ouvre quelle urne. La première urne ouverte contient quatre bandages.

A chaque nouvelle urne ouverte lancez un dé :

| | |
|---|---|
| 1 | **Gaz Empoisonné.** Le guerrier perd 1D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Voir les règles sur les poisons. |
| 2 | **Gaz Pestilentiel.** Le guerrier perd 1D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Voir les règles sur la peste. |
| 3-4 | 1D6 rations de bonnes provisions. |
| 5 | Deux bandages et deux rations de bonnes provisions |
| 6 | Deux potions de soins. |

## 10 TEMPLE DU CHAOS

Vous entrez dans une salle vaste et oppressante au fond de laquelle se trouve un autel. Des flammes dansent dans un brasero et baignent la salle d'une dense lumière rouge. Il s'agit d'un temple dédié au Chaos et sur l'autel se trouve l'idole d'un démon. Près de l'idole se trouve Nezcrochu, le chamane orque que vous avez déjà rencontré.

A peine avez vous tiré votre épée que quatre guerriers du Chaos jaillissent des ténèbres dans un même bruit d'armure. Chacun possède une lame dont les reflets rouge sang sont ceux des flammes. L'un d'entre eux possède une grosse clé de fer autour du cou.

En émergeant, les guerriers du Chaos déclarent à l'unisson :

*"Que venez-vous chercher ici, pauvres mortels ?."*
*Ils ne sont pas très communicatifs et quelle que soit la réponse des guerriers, ils répondent encore une fois tous ensemble.*
*"Il vous faut partir ou mourir."*

Chaque guerrier doit alors faire un test d'initiative de "Réflexion". Ceux qui réussissent remarquent que les quatre guerriers du Chaos font exactement les mêmes gestes. Le tour se termine alors, les guerriers du Chaos ne pourront pas attaquer avant la prochaine phase des monstres.

Au cours du combat, Nezcrochu reste à côté de l'idole à jeter des sorts. Tant qu'il reste à une case de l'idole, il bénéficie d'un bonus de +1 lorsqu'il jette les dés pour lancer un sort. A présent les guerriers du Chaos sont ses seuls alliés et il réalise qu'il vaincra ou mourra avec eux.

Il n'y en fait qu'un seul véritable guerrier du Chaos, celui qui a la clé autour du cou. Tant qu'il n'est pas tué, les autres non plus même si leurs Points de Vie tombent à 0 ou en dessous. Une fois que le guerrier du Chaos avec la clé est mort, les autres s'évanouissent dans une clameur terrible.

Si les guerriers réduisent le nombre des Points de Vie de Nezcrochu à 0, il s'effondre comme s'il était mort. Ils peuvent tout simplement couper la corde qui retenait la clé à son cou. Même dans son état comateux, Nezcrochu réussit à mettre son anneau et à disparaître une fois de plus (peut-être pour revenir dans une autre aventure).

Une fois les guerriers du Chaos morts, les guerriers ont les deux clés. Chacune d'elles se loge dans une des serrures de la porte de l'Arène.

### Trésor

Si les guerriers fouillent la pièce, ils trouvent une alcôve au pied de l'autel. Elle contient un Charme de Compréhension (Objet Magique 53 du tableau des trésors des salles de donjon) et une Epée Sacrée (Arme Magique 53 du tableau des trésors des salles de donjon). Répartir sur un jet de 1D12. Il y a également une carte qui indique précisément où se trouve l'Etoile de l'Aube. (Les guerriers du Chaos était, là encore, bien supérieurs à Laranscheld.)

### La Carte

La carte confirme que le passage qui se trouve à l'autre extrémité de l'Arène, qui fut créée par Laranscheld, est magique pendant une brève période de temps et conduit vers le niveau le plus profond de Karak Azgal, là où est cachée l'Etoile.

Le problème est que bien qu'il ait réussi à lier la porte aux niveaux inférieurs, il lui faut quand même les deux clés pour l'ouvrir. L'une se trouve au cou de Nezcrochu et l'autre est détenue par les guerriers du Chaos. Laranscheld s'est fait duper par les guerriers du Chaos: après lui avoir fait créer le passage, ils l'emprisonnèrent dans l'oubliette de l'Arène, afin qu'ils ne puisse pas les gêner pendant leur recherche de la deuxième clé.

Les guerriers en possession des clés doivent faire un test d'initiative de Réflexion pour trouver qu'il y a deux serrures et un autre pour trouver quelle clé s'adapte à chacune.

### La Statue du Chaos

Si les guerriers restent dans la pièce plus d'un tour après avoir trouvé l'alcôve et les trésors, une voix maléfique venue de la statue se fait entendre :

*"Qui a osé tuer mes champions ? Vous devez mourir."*

Tirez un pion de guerrier. Ce guerrier est touché par un éclair d'énergie qui jaillit des yeux du démon. Il provoque la perte de 2D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure. Ce phénomène se produit une fois par tour jusqu'à ce que les guerriers quittent la pièce.

Si les guerriers attaquent le démon, il ne fait rien pour se défendre ou s'enfuir (après tout, il ne s'agit de rien d'autre qu'une statue). Il peut être touché automatiquement. Il possède une Endurance de 5 et 30 Points de Vie. Toutefois, si un guerrier réussit un jet naturel de 1 pour toucher, le coup rebondit et le frappe lui-même. Si les guerriers détruisent le démon, il vole en éclat révélant au milieux des débris une gemme d'une valeur de 800 pièces d'or.

Si les guerriers décident d'arrêter les frais et de fuir, Il est clair que le démon ne les poursuivra pas.

### De Retour dans l'Arène...

Si à ce point de l'aventure, les guerriers n'ont toujours pas vaincu Laranscheld, il leur tend une embuscade dans l'Arène lorsqu'ils y reviennent. Il a son livre, des Bottes de Rapidité, un parchemin de dissipation magique et 300 pièces d'or. S'ils sont encore vivants il a également avec lui les 12 rats géants et les 6 chauve-souris géantes de son repaire (pièce 7), plus six goules qu'il vient juste d'invoquer.

A chaque tour, il tentera de lancer un sort nécromantique. Lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant pour voir s'il réussit:

| | |
|---|---|
| 1 | Se mélangeant dans les gestes compliqués que nécessite le sort, Laranscheld ne réussit qu'à marcher sur son manteau et à s'affaler au sol. Il peut rien faire pendant le reste du tour à part se remettre debout. |
| 2 | Un éclair de lumière et un nuage de fumée envahissent la pièce alors que Laranscheld transforme accidentellement un de ses serviteurs en lapin blanc. S'il reste des rats géants en vie, ce sera l'un d'entre-deux, sinon c'est une chauvesouris géante. Sinon un zombie. Si aucun monstre n'est encore en vie, Laranscheld se transforme lui-même en un lapin blanc qui s'enfuit piteusement vers les ténèbres |

Une fois que Laranscheld est mort, les guerriers peuvent utiliser les deux clés pour ouvrir la porte vers le néant qui se trouve à l'extrémité de l'Arène.

### La Porte du Néant - Dans l'Arène

*A mesure que les guerriers s'en approchent, la porte émet des ondes maléfiques. Les clés s'adaptent parfaitement et la porte s'ouvre sans problèmes, révélant un tunnel semblant creusé à même les ténèbres, qui s'enfonce dans les profondeurs. Des voix désincarnées appellent les guerriers à y pénétrer, tandis que le sol palpite et semble saigner.*

Si les guerriers décident de ne pas entrer, leur aventure est terminée. Il n'y a pas d'autres moyens d'arriver dans les niveaux les plus profonds de Karak Azgal. Après les avoir laissé réfléchir quelque temps, amenez les à décider ceux qui osent et ceux qui restent. Ne leur donnez pas de conseils, obligez-les simplement choisir par eux-mêmes.

Lorsqu'un guerrier pénètre dans le tunnel, retirez sa figurine du plateau, sans autre commentaire.

Une fois que les volontaires sont entrés, lisez leur les lignes suivantes:

*A peine entrés, vous êtes englouti par les ténèbres. Il ne semble pas qu'il y ait de chemin, que ce soit pour aller de l'avant ou pour rebrousser chemin. Des mains tentent de vous saisir alors que des voix murmurent vos noms. Vous réalisez que vous êtes seuls dans le noir et que vous allez sûrement mourir...*

*Alors, fermez le livre et commencez à remballer. S'il est l'heure de rentrer, les joueurs devront attendre votre prochaine rencontre pour savoir ce qui leur est arrivé. Si les joueurs insistent pour continuer, préservez le suspense en prenant au moins le temps de boire un café avant de commencer la prochaine partie de l'aventure.*



# • ETAGE TROIS - LE PUITS DES TENEBRES •

Cette aventure est la dernière partie de la campagne Mort sous Karak Azgal. A la fin, les guerriers devraient pouvoir accéder au niveau 2. Elle commence juste après qu'au deuxième étage vous ayez traversés la Porte du Néant. Démarrez cette partie du jeu en rappelant aux joueurs qu'ils

3-4 Avec un geste théâtral, Laranscheld invoque les pouvoirs des ténèbres pour qu'ils lui accordent une Amulette de Souffle. Pendant un instant, sa main est baignée de ténèbres, puis lorsqu'elles se dissipent sa main tient alors... une allumette de souffre!

*« Non, non, crie-t-il, une Amulette de Souffle, j'ai dit ».*

5 Laranscheld réussit à lancer un sort de nécromancie.
Reportez vous au tableau de magie nécromantique du bestiaire.

sont perdus dans une obscurité où ils ont été assez idiots pour s'aventurer... puis lisez-leur les quelques lignes qui suivent..

*Un froid glacial vous parcourt les membres. Des grincements sinistres et des hurlements lugubres vous assaillent de toutes parts. Enfin, après ce qui vous paraît être des minutes ou des années, vos sens reviennent et avec eux la perception d'une sorte de mouvement rapide. Un mouvement de chute...*

Laissez les joueurs s'interroger quelques instants avant de continuer.

*Le temps passe puis vous voyez sous vos pieds une faible lueur, qui se met à devenir de plus en plus brillante. Quelques secondes plus tard, vous tombez sur le soi d'un tunnel avec un bruit sourd, quelque part au plus profond de Karak Azgal.*

Ce séjour dans le néant a ramené tous les guerriers à leur total de Points de Vie de départ. Mais lorsqu'ils touchent le sol, chacun perd 1D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance.

### Evénements Imprévus

Si un événement imprévu se produit pendant que les guerriers explorent le troisième étage de Karak Azgal, lancez un dé sur la tableau des événements de donjon (voir page 61 de ce livre). Tous les événements imprévus du troisième étage sont des événements spéciaux plutôt que des rencontres de monstres.

## 1 LE TUNNEL

Placez une section de couloir sur la table selon le plan du troisième étage. Laissez les joueurs placer leurs figurines dans les cases centrales du couloir, en commençant par le leader, tournés dans n'importe quelle direction ; vous êtes prêts à commencer le premier tour.

Ce couloir est un piège magique très simple. Lorsque les guerriers passent par une porte, rajoutez une section de couloir et ainsi de suite de façon à faire un couloir sans fin. Si vous êtes à court de section de couloir, prenez simplement les premières et placez-les à la suite des autres. Le couloir est une boucle magique sans fin. Si les joueurs ne s'en aperçoivent pas, leurs guerriers sont condamnés à marcher éternellement dans la même direction. Il existe plusieurs moyens de s'en apercevoir.

Si l'un des guerriers reste en arrière, il verra les autres entrer par la porte située derrière lui.

Vous pouvez en outre leur faire faire un test d'initiative pendant qu'ils sont en route. S'ils le réussissent, ils voient la lueur de leur lanterne devant eux. S'ils attendent pour tendre une embuscade rien ne se produit. S'ils s'avancent vers la lueur, elle recule. Il ne leur faudra pas longtemps pour comprendre ce qui se passe !

Le seul moyen de sortir de ce couloir est de trouver la porte secrète. Il faut obtenir un 6 au moment de la fouille.

### La Porte Secrète

Une fois que les guerriers ont trouvé la porte secrète, placez-la sur la section de donjon et annoncez:

*La porte s'ouvre facilement et un air chaud et fétide s'engouffre dans le couloir, déposant sur le soi une fine couche de poussière.*

## 2 LE COULOIR

*Il y a trois portes dans ce couloir : une droit devant, une à droite et une à gauche. La porte devant vous est en bronze et bardée de fer. Les deux autres portes sont simplement en bois avec des charnières de cuivre.*

La porte située devant eux est fermée. Si les guerriers insistent pour essayer de la forcer, laissez-les faire un test de Force et lancez vous-même quelques dés. Quels que soient les résultats, le vôtre ou le leur, ils ont échoué. Forcer la porte prend un tour complet et deux guerriers peuvent tenter la chose en même temps. Aussitôt qu'ils tentent de forcer la porte, ils déclenchent une arbalète piégée. Tirez un pion de guerrier pour déterminer lequel d'entre eux est touché. La victime perd 1D6+2 Points de Vie. Le carreau est empoisonné et si cette attaque réduit ses Points de Vie à 0, elle doit faire immédiatement un test d'Endurance. En cas d'échec, même s'il est soigné, le guerrier subira un -1 en Force permanent (voir les règles sur le poison dans le bestiaire).

La porte de droite mène à la pièce 3, le Cercle Magique.

Celle de gauche conduit à la pièce 10, la dernière demeure de Grimcrag.

## 3 LE CERCLE MAGIQUE

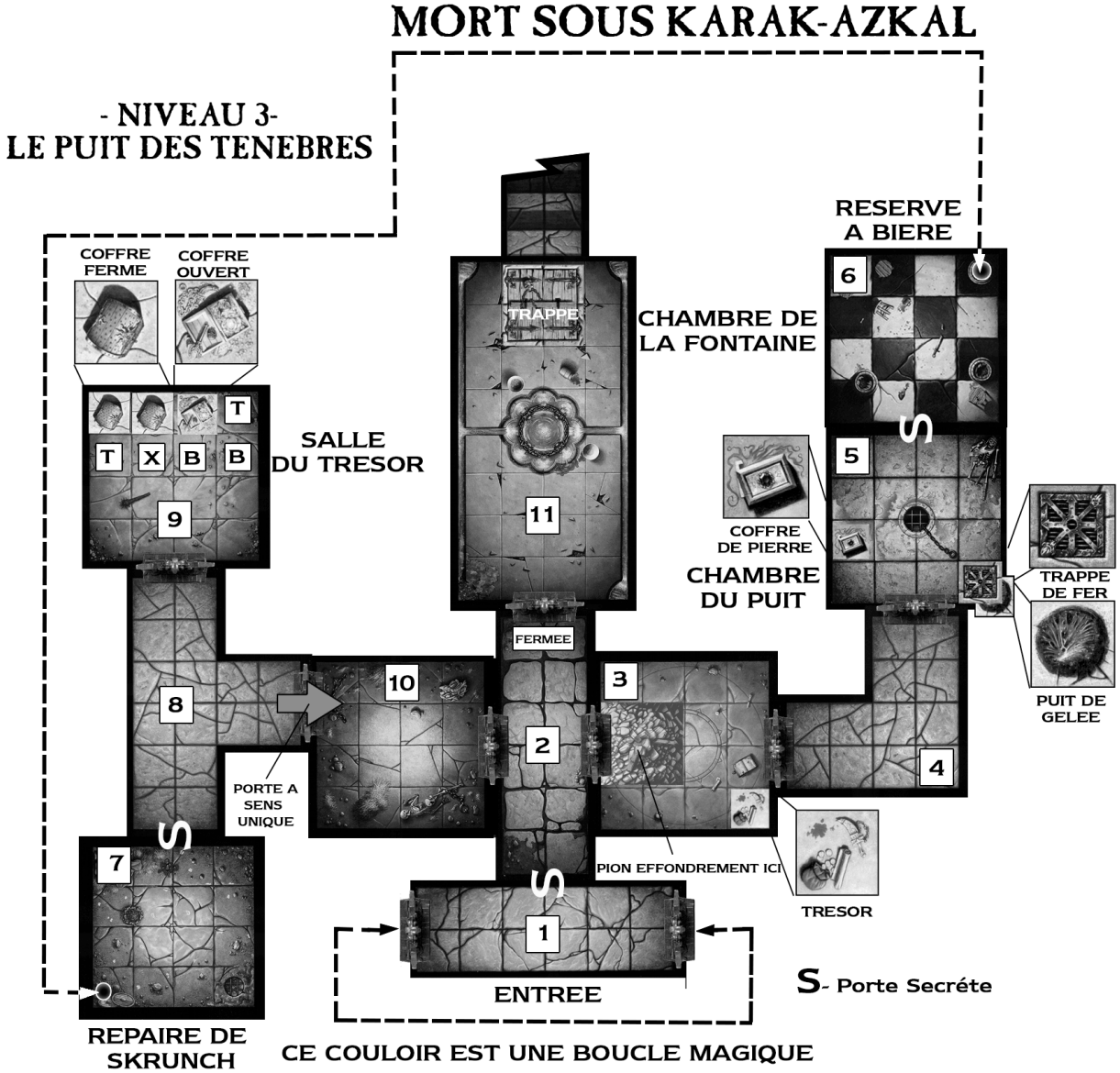
Des bougies dégoulinantes baignent la pièce d'une lumière irréelle, leurs flammes vacillantes éclairent par intermittence les symboles magiques peints sur le sol. La pièce est saturée d'une odeur de décomposition entêtante.

Lancez un dé pour déterminer ce que cette pièce contient :

1-3 1D3 Squigs sauvages
4-6 1D3 Squigs et leurs maîtres Gobelins

Attendez que tous les guerriers soient dans la pièce, puis dites- leur qu'ils entendent un grondement sourd. Soudain le plafond situé au-dessus de la porte s'effondre, bloquant définitivement la retraite. Placez le pion Eboulement sur les quatre cases situées devant la porte. Tout guerrier se trouvant sous l'éboulement perd 2D6 Points de Vie et est déplacé dans une case adjacente au gabarit à l'intérieur de la pièce. Assurez-vous que les guerriers sont bloqués dans la pièce et ne peuvent pas faire demi-tour.

Une fois tous les monstres morts, lisez ces quelques lignes :




*"Dans le coin opposé de la pièce, près de la porte, se trouve un tas d'objets."*

Placez le pion indiqué par le plan ci-contre sur la section pour représenter l'endroit. Au cours de la prochaine phase des guerriers, ces derniers pourront s'en approcher.

### Les Objets

Si les guerriers examinent la pile d'objets, ils trouvent :

**Un parchemin :** blanc et apparemment sans intérêt. Si le sorcier examine ce parchemin, il détermine automatiquement qu'il est magique.

**Un sac rouge :** il contient 200 pièces d'or.

**Une dague :** ouvragée et munie d'un fourreau serti. Si le sorcier l'examine, il trouve tout de suite qu'elle est magique. N'importe quel guerrier qui examine attentivement la dague (Examiner un Objet, avec un bonus de +1), remarque qu'une des petites gemmes du pommeau semble contenir un nain furieux. Ce que les guerriers ne savent pas c'est qu'il s'agit de l'âme de Grimcrag emprisonnée par une puissante magie. La dague vaut 100 pièces d'or mais est inutile en combat.

## 4 COUDE

Dans les sections 4, 5 et 6, il ne se passe aucun événement imprévu, même si un 1 est obtenu pendant la phase de Pouvoir. Que cela ne vous empêche pas de lancer des dés pour inquiéter les joueurs.

## 5 LA CHAMBRE DU PUITS

*Au centre de la pièce, se trouve un puits dans le sol, une chaîne plonge dans ses profondeurs. Dans le coin opposé de la pièce, se trouve une solide grille de fer d'où s'échappe une puanteur insupportable. Dans l'autre coin, se trouve un coffre de fer d'où filtre une vapeur verte. Il n'y aucune autre issue dans la pièce.*

Dès que les guerriers pénètrent dans la pièce, ils sont pris en embuscade par 7 hobgobelins qui étaient dissimulés dans l'ombre. Lorsque le dernier des hobgobelins meurt ou s'enfuit dans les ténèbres, il crie :

*"Z'étes foutus, pauv'fous. Skrunch va vous bouffer pour son p'tit dej !"*

Une fois que les hobgobelins sont morts, les guerriers peuvent fouiller la pièce. Au début de la phase des guerriers suivant celle où ils ont tué le dernier hobgobelin, les guerriers peuvent examiner les objets de la pièce. Chaque guerrier peut examiner un objet par tour.

Si les joueurs décident que les guerriers, examinent globalement la pièce, plutôt que de juste se diriger vers les objets évidents, laissez le joueur qui décide de fouiller faire un test d'initiative avec un bonus de +1 - S'il le réussit, lisez ces quelques lignes :

*Tu remarques que le plafond au dessus du puits est usé et érodé comme le lit d'une rivière.*

### La Grille de Fer

Elle peut être soulevée sur un test de Force réussi. Un seul guerrier à la fois peut faire une tentative. Une fois la grille soulevée, elle révèle un puits rempli d'une gelée verte gluante qui recouvre divers objets. L'odeur est insoutenable. Si un guerrier fouille dedans et sort un des objets, il s'apercevra qu'il s'agit de débris humains (crânes, côtes, fémurs, etc.).La gelée est extrêmement corrosive et celui qui y touche perd 1 Point de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Une fois ramassés, les os n'infligent pas de dommages. En cours d'examen, (test d'initiative de réflexion) le guerrier remarque que les os portent des gravures et des symboles indéchiffrables.

### Le Coffre de Pierre

Aussitôt que le couvercle de pierre est soulevé, chaque

guerrier doit faire un test d'initiative physique pour éviter un piège. Si le guerrier échoue, il est enveloppé de vapeurs fétides et perd 1D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. S'il réussit, il arrive à retenir son souffle jusqu'à ce que les fumées soient dissipées.

Dans le coffre vous trouverez les objets suivants. Les guerriers devront essayer d'identifier les objets s'ils veulent savoir de quoi il s'agit.

Une Epée de Puissance (voir le tableau de trésors des salles de donjon Armes et armures, objet 35).

Un Heaume de Vision (voir le tableau de trésors des salles de donjon Armes et armures, objet 45).

Une Amulette de Fureur (voir le tableau de trésors des salles de donjon Objets magiques, objet 13).

Un Manteau d'Invisibilité (voir le tableau de trésors des salles de donjon Objets magiques, objet 23).

Vous trouvez également dans le fond du coffre, un caillou ressemblant à du charbon enroulé dans un chiffon. (Note - Il s'agit de l'Etoile de l'Aube ! Elle a été trempée dans du goudron afin de ne plus brûler les monstres qui y touchaient.)

### La Chaîne et le Puits

Il est important que le maître de jeu minimise l'importance du puits et de la chaîne tant que les guerriers n'ont pas examiné le coffre ou la grille de fer. S'ils ont l'air de vouloir examiner le puits en premier, faites courir un rat sur le coffre ou toute autre tentative pour attirer leur attention vers la grille ou le coffre.

Si un des guerriers tire sur la chaîne qui pend dans le Puits, faites-lui faire un test de Force avec un bonus de - 1 au jet de dé. Chaque guerrier supplémentaire à tirer sur la chaîne ajoute +1 au jet de dé.

En cas d'échec, (assurez-vous de faire rater les premières tentatives), lisez les quelques lignes suivantes:

*Vous sentez quelque chose remuer mais la chaîne ne semble pas venir. Elle est très rouillée et vous aurez besoin de beaucoup de force pour la hisser.*

S'ils réussissent un des tests de Force suivants, lisez les quelques lignes suivantes :

*La chaîne finit par venir et vous tombez à la renverse lorsqu'elle cède. La porte par laquelle vous êtes entrés se referme brutalement, vous entendez un grondement assourdissant et une colonne d'eau bouillonnante jaillit du puits, commençant à remplir la pièce.*

Les guerriers ont a présent deux tours pour trouver la porte secrète et s'échapper par là en n'oubliant pas de la refermer derrière eux. S'ils n'y arrivent pas, ils se noient. Vous pouvez, si vous êtes magnanimes leur laisser un tour de plus, pendant lequel ils surnagent à quelques centimètres du plafond, leur lanterne éteinte et une mort imminente les menaçant. Vous aurez peut-être à les aider mais faites-leur quand même quelques frayeurs.

## 6 LA RESERVE A BIERE

*Vous êtes dans une pièce sombre et lugubre pleine de barriques et de fûts. Une odeur de bière bon marché vous agresse les narines. Il n'y a apparemment aucune autre sortie que la pièce inondée.*

Cette pièce n'est gardée par aucun monstre et aucun événement imprévu ne s'y produit (mais ne le dites pas aux joueurs; si le sorcier fait 1, lancez un dé et grimacez). La porte de cette salle est étanche et, une fois fermée, vous êtes à l'abri d'une éventuelle inondation.

Quelle que soit l'application avec laquelle les guerriers fouillent la pièce, ils ne trouvent aucune porte secrète. Cependant, dans un des coins de la pièce se trouve une alcôve pleine d'os. Après inspection, les os portent les mêmes symboles que ceux de la pièce 5. S'il réussit un test de Volonté (le Sorcier n'a pas de modificateur, le Nain -1, l'Elfe -2, le Barbare -3) un guerrier peut détecter une puissante aura de magie autour des os.

### Les Fûts

Les fûts contiennent une bière forte. S'ils le désirent, les guerriers peuvent prendre une cuite (le barbare doit faire un test de Volonté pour éviter de boire) qui les met hors service pendant 2D6 tours. Il ne faut qu'un tour pour ouvrir un fût et boire suffisamment pour être ivre (on vous a bien dit qu'elle était forte !). Si les guerriers décident de prendre cette liberté, vous pouvez après tout vous autoriser un petit événement imprévu. Pendant qu'ils sont soûls, les guerriers ont -1 à tous leurs jets pour toucher, tandis que les monstres bénéficient de +1 pour les leurs.

### Les Os

Les os sont la clé pour sortir de cette pièce. Le fait de rajouter des os humains au tas de l'alcôve permet d'ouvrir une porte magique. Si les guerriers ont emportés des os de la Chambre du Puits, ils pourront les ajouter au tas. S'ils n'ont même pas pris un crâne ou deux, vous devrez lors de leur examen de la pièce glisser une phrase du style :

*En fouillant la pièce, vous trouvez dans un coin un tas de vieilles hardes dans lequel se trouve un fémur humain.*

Si les guerriers ne relèvent pas l'idée, précisez...

*En regardant les os de l'alcôve, vous remarquez que les os du dessus de la pile semblent plus récents que ceux du dessous.*

Ou peut-être...

*Le tour de l'alcôve est couvert de runes et de symboles similaires à ceux des os que vous avez.*

Et si vraiment les guerriers ne comprennent rien, essayez...

*Après un examen plus attentif de l'alcôve vous constatez qu'il reste un espace libre et qu'il semble correspondre aux os que vous portez actuellement.*

Lorsqu'ils placent les os sur la pile, lisez-leur ces quelques lignes.

*A peine les os placés, une vibration terrible emplit la pièce et une zone de ténèbres apparaît dans un coin de la pièce. A mesure que ses contours deviennent plus nets vous voyez apparaître une trappe obscure dans le sol.*

### La Trappe

La trappe n'est pas verrouillée mais semble étrangement in substantielle au contact. Elle s'ouvre facilement, révélant un trou noir ressemblant à un conduit de cheminée muni d'une corde qui s'enfonce dans le noir.

Le joueur a juste à annoncer qu'il emprunte ce passage et à s'y engager pour descendre le long de la corde. Dès qu'un guerrier pénètre dans le trou, mettez-le de côté et donnez lui l'information 5.

Chaque guerrier doit décider si oui ou non il s'engage dans le trou (bien qu'il n'y ait pas d'autre issue et que le choix semble restreint). Donnez l'information 5 à tous joueurs pénétrant dans le trou. Après que le dernier joueur se soit engagé, révélez l'information suivante :

*Après quelques minutes de descente, vous émergez tous dans une salle par un trou dans le plafond. La corde se termine à quelques centimètres du sol.*

Placez les guerriers dans la pièce 7, dans l'ordre dans lequel ils sont rentrés dans le trou. Si les guerriers ne réalisent pas qu'ils sont passés par une porte magique, faites leur faire un test de Volonté pour leur faire comprendre.

## 7 LE REPAIRE DE SKRUNCH

Lorsque vous placez la section, mettez-la n'importe où de façon à ce que les joueurs ne connaissent pas son lien avec le reste du donjon, les joueurs ne savent pas encore à ce moment de la partie si oui ou non ils sont reliés au reste du donjon car ils ont été téléportés. Préparez-vous à replacer cette section en relation avec les autres mais plus tard, lorsque les guerriers auront fait le lien avec leur précédent trajet.

*Au moment où vous descendez, de la fumée vous emplit les narines. Vous vous rendez alors compte que vous venez de pénétrer dans un repaire de monstres. Au moment où vous tirez votre épée, la confirmation arrive sous la forme d'un terrible rugissement et une bande d'orques vous tombe dessus.*

Les guerriers apparaissent dans la pièce au début de la phase de Pouvoir. Les orques de la pièce sont prêts et attaquent immédiatement, ils tendent en fait une embuscade. Les monstres sont :

- 6 orques sauvages avec des arcs.
- 1 chamane orque sauvage.
- 1 orque noir (Skrunch) avec un objet magique, une arme magique et une armure magique (voir bestiaire).

Les orques et le chamane se tiennent en retrait du combat, se contentant de tirer à l'arc ou de lancer des sorts. Skrunch à l'inverse se précipite au contact. Une fois que tous les orques ont été tués, les guerriers reçoivent le montant d'or approprié, plus un objet de trésor de salle de donjon.

Sur une petite table, dans un coin, se trouvent des notes et des plans, sans aucun doute orques. Vous y trouvez également une lettre sur le point d'être adressée au mystérieux allié des orques. Donnez aux joueurs l'information 6. La plupart des autres papiers sont blancs ou couverts de plans invraisemblables pour des nouvelles armes ou des nouveaux sortilèges orques.

Si un guerrier examine avec soin la table, ce qui lui prend un tour entier, il trouve un petit pot de liquide jaune, portant l'étiquette:

**Peintur Spéssiale ANTI INVISIB'**

Les orques utilisent de l'encre invisible pour envoyer leurs messages à leurs alliés. Si les guerriers prennent certaines des pages blanches et passent de la peinture du pot dessus, ils verront des messages apparaître. Ils sont envoyés par Donnemort, le seigneur du sang de Khorne et parlent des plans d'invasion de l'Empire. Ils suggèrent également qu'une porte du Chaos existe à quelques pas de là et conduit vers les étendues dévastées des Désolations du Chaos. Il semble qu'une invasion majeure ait été planifiée en utilisant la porte. Skrunch et ses gars ayant la charge d'établir une tête de pont et de rassembler les monstres qui rôdent dans Karak Azgal.

Si les guerriers se le rappellent, ils ont trois parchemins blancs qu'ils ont trouvé dans la pièce 3. S'ils passent de l'encre sur ces parchemins, un message apparaît, il s'agit d'un dessin de ce qui représente un cristal complexe, appelé « La Etoil »' et de trois sorts.

Le premier sort explique comment enchâsser la gemme dans une gangue de ténèbres (et oui ! Le bout de charbon est l'Etoile de l'Aube. Un guerrier qui réussit un test d'initiative à -2, réalise qu'il s'agit de l'Etoile).

Le second explique comment capturer l'âme d'une créature (il s'agit de l'âme de Grimcrag qui est prisonnière du pommeau de la dague de la pièce 3. Un guerrier qui réussit un test d'initiative à -2 le comprend).

Le troisième permet d'ouvrir une porte magiquement fermée (la porte de la pièce 11 peut être ouverte grâce à ce sort. Il faut qu'un guerrier réussisse un test d'initiative à -2, pour que les guerriers le réalisent).

Il est probable que dès que les guerriers auront réalisé que l'étoile se trouve dans la gangue de charbon, ils tenteront de la briser. Ceci est impossible et, si le sorcier réussit un test de Volonté, il sait que seule une puissante magie peut libérer l'étoile.

## 8 LA JONCTION

Lorsque les guerriers pénètrent dans ce couloir, placez les trois portes comme indiqué sur le plan. La porte qui mène à la dernière demeure de Grimcrag ne s'ouvre- que dans ce sens : depuis l'autre côté on ne voit qu'un mur de roc.

## 9 LA SALLE AU TRESOR

*Cette salle en grès est faiblement éclairée par de rares torches. Contre le mur opposé se trouvent trois coffres alignés c6te à c6te. L'un d'eux est ouvert et une lueur dorée s'en échappe.*

La pièce est gardé par 7 snotlings. De plus, dès que les guerriers sont tous entrés, 6 archers gobelins apparaissent à la jonction derrière eux.

Une fois que tous les monstres sont morts, les guerriers gagnent leur valeur en or. Il n'ont cependant pas le droit à une carte de Trésor.

Les coffres sont gardés par des pièges. Les cases contenant une trappe sont marquées par un T, celles faisant tomber un bloc de roche sont marquées par un B. Si un guerrier marche sur une de ces cases, il doit réussir un test d'initiative ou perdre 2D6 Points de Vie, en étant écrasé par un rocher ou en tombant dans une trappe. Il faut un tour complet et un test de Force réussi pour que les autres guerriers puissent le tirer en sécurité sur une autre case. Si l'un d'eux tombe dans une trappe, il leur faudra une corde. Les snotlings sont trop légers pour déclencher les pièges.

Si le guerrier réussit à éviter un piège en sautant de côté, replacez-le sur sa case de départ.

Le seul moyen d'atteindre les trésors est de passer par la case X, pour atteindre le coffre ouvert. en passant en diagonale au milieu de deux pièges. Un guerrier voulant faire une telle tentative doit réussir un test d'initiative pour voir s'il est assez agile pour éviter les piège. En cas de succès, une fois à côté des coffres, il peut les passer à ses compagnons. Le coffre ouvert contient

- 500 Pièces d'or.
- 1 Pierre de l'Aube.(objet 21 du tableau de trésor des pièces objectif)
- 2 Epées Fléaux. (objet 42 du tableau de trésor des pièces objectif) .
- 1 Bouclier Enchanté. (objet 61 du tableau de trésor des pièces objectif)

Il faut un tour complet pour ouvrir chacun des autres coffres. Ils ne sont pas fermés mais simplement durs à ouvrir. Si les guerriers qui tentent de les ouvrir ne prennent pas la précaution de chercher s'ils sont piégés (test d'initiative à -1), ils doivent réussir un test d'initiative à -2 ou déclencher une bombe incendiaire qui enflamme toute la pièce. Ceci provoque la perte d'1D6 Points de Vie pour tout le monde, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance.

Lorsque la fumée se dissipe, le coffre a volé en éclats et son contenu est éparpillé dans la pièce. Chaque guerrier peut à présent se reporter au tableau de trésors Pour déterminer ses gains.

## 10 LA DERNIERE DEMEURE DE GRIMCRAG

Les guerriers ont pu trouver cette pièce plus tôt dans la partie en tournant à gauche au lieu d'à droite dans le couloir 3. Dans ce cas, la description suivante reste identique. Bien entendu, s'ils arrivent là directement, ils ne savent rien de la porte secrète par laquelle ils entreront plus tard...

Si les guerriers pénètrent dans cette pièce par la porte secrète donnant sur la jonction (8), vous pouvez relier toutes les sections en un seul donjon.

*Cette pièce contient d'étranges statues: un nain grimaçant brandit une hache monstrueuse comme s'il allait frapper une bête féroce. Deux gobelins qui s'enfuyaient vers la porte sont eux aussi figés sur place. Il ne fait aucun doute que le nain est Grimcrag Grunnson pétrifié par une magie malfaisante mais toujours en vie.*

La première fois que les guerriers pénètrent dans cette pièce, ils sont attaqués par 2D6 chauve-souris géantes.

### La Statue de Scrag

Grimcrag ne peut être ramené à la vie que si un des guerriers frappe la statue du nain avec la dague de la pièce 3. La gemme du pommeau se brise alors, libérant l'âme de Grimcrag et faisant éclater la statue : un fier guerrier nain apparaît à sa place.

Si les guerriers pénètrent dans la pièce tôt dans le jeu, ils n'auront pas la dague et ne sauront pas quoi faire. Décrivez juste la pièce de façon aussi mystérieuse que possible et n'entrez pas trop dans les détails pour l'instant. La statue ne peut ni être déplacée ni endommagée.

Une fois que Grimcrag est ranimé, il remercie les guerriers de façon bourrue et s'enquiert de savoir ce qu'ils font dans un aussi périlleux royaume. Bien que les guerriers soient de toute évidence très braves, ils sont loin d'être assez puissants et sont donc en grand danger.

*"Que savez vous des cockatrices ou des dragons, ces créatures qui peuvent vous pétrifier ou vous calciner en un instant ?" leur demande Grimcrag et il leur explique alors qu'il a été immobilisé par la sorcellerie orque au moment ou il allait exterminer encore quelques gobelins.*

Si les guerriers ne s'en rappellent pas eux-mêmes, rappelez-leur de raconter la mort d'Ungrun et leurs quêtes de la hache et de l'Étoile de l'Aube. Grimcrag accuse le coup aux nouvelles de la mort d'Ungrun le Triste et des plans du Chaos, puis déclare:

" *Vous avez prouvé votre valeur en arrivant jusqu'ici et en me libérant de la pierre où j'aurais pu rester pour l'éternité. A présent, je dois ramener l'Etoile à mon clan pour qu'enfin nous puissions récupérer notre livre des Rancunes. Notre honneur est restauré et cela grâce à vous, nous avons une grande dette envers vous*"

Si les guerriers lui ont raconté toute l'histoire, il leur indique la porte qui se trouve au fond du couloir 2.

"*Il est probable que le sort du parchemin que vous avez trouvé, réussira à ouvrir la porte*" dit Grunnson ". *Mais qui sait ce qui se trouve derrière et quel danger nous y attend. Moi je dois retourner vers la lumière, rendre ce qui fut volé. Et vous brave guerriers me suivrez- vous ou allez-vous passer cette maudite porte ?"*

### La porte

Si les guerriers passent la porte, lisez ces quelques lignes à haute voix:

*Au moment ou vous ouvrez la porte, Grimcrag vous donne quatre potions : "Cela vous rendra vos forces," dit-il. "Vous en aurez besoin, vous pouvez me croire. Peut-être vais-je vers ma mort car c'est un chemin difficile que celui que j'ai choisi et bien des lieues me séparent encore de la douce lumière du jour. Adieu, puissions-nous nous rencontrer un jour dans de meilleures circonstances."*

Il disparaît alors dans les ténèbres, un rai de lumière se reflétant une dernière fois sur sa hache.

Les potions sont des potions de soins qui restaurent les Points de Vie des guerriers à leur total de départ et ajoutent 1 Point de Vie à leur total de départ de façon permanente.

Dans la phase des guerriers suivante, les guerriers peuvent lire l'invocation magique trouvée dans la chambre 7. Elle déverrouille la porte et ils peuvent pénétrer dans la pièce 11, la Chambre de la Fontaine.

### Suivre Grimcrag

Si les guerriers suivent Grimcrag, lisez ceci à haute voix :

*Grimcrag ouvre la route au milieu d'un royaume infernal peuplé de toutes sortes de monstres, guerriers ou sorciers. Bien qu'au plus profond de son coeur, il ne rêve que d'affronter les monstres qui infestent l'antique cité naine de karak Azgal, il sait que l'Etoile de l'Aube doit être*

*ramenée et rendue. Alors et seulement alors, il sera libre de revenir faire peser tout le poids de sa vengeance sur les responsables de la mort d'Ungrun Grunnson, son père.*

Il se sent responsable de la vie des guerriers et, sans écouter son coeur, il les conduit à travers des tunnels et des passages depuis longtemps oubliés, évitant les monstres et les mauvaises rencontres jusqu'à ce qu'ils émergent à la lueur du jour.

Une fois de retour à l'air libre, ils se dirigent vers la demeure des Grunnson où ils sont accueillis en héros. Chacun d'eux reçoit en cadeau un objet magique de renom (un objet du tableau des objets magiques des pièces objectifs). Des messagers sont envoyés chez les elfes pour leur rendre l'Etoile de l'Aube. Les seules ombres au tableau sont le fait que la mort d'Ungrun Grunnson n'a toujours pas été vengée et la menace de complot contre l'Empire...

Les guerriers sont à présent libres d'aller en ville dépenser leur or et s'entraîner. Leur aventure se termine là.

Vous pouvez si vous le désirez continuer l'aventure des guerriers en simulant un maléfice qui les ramènerait dans la dernière chambre de l'aventure (la Chambre de la Fontaine), juste après leur entraînement. D'un autre côté, vous ne manquez peut- être pas d'idées de donjon dans lesquels envoyer vos guerriers nouvellement promus.

## 11 LA CHAMBRE DE LA FONTAINE

Cette chambre est longue et étroite et le bruit mélodieux de l'eau courante sur la pierre se fait entendre. A l'autre bout de la pièce se trouve une trappe dans le sol.

Dès que les guerriers pénètrent dans la pièce, la trappe s'ouvre et trois minotaures jaillissent dans la pièce pour charger les guerriers.

Lorsque les minotaures sont morts, les guerriers gagnent les pièces d'or et le trésor habituel.

A présent, les guerriers ont le choix. Ils peuvent descendre les marches pour examiner la fontaine. Ne leur suggérez pas de boire à la fontaine, laissez-les décider par eux-mêmes. Chaque guerrier qui boit à la fontaine récupère son total de Points de Vie du départ. Chacun peut emporter (en supposant qu'il possède un récipient) assez d'eau pour récupérer 1D6 Points de Vie par récipient lors de ses prochaines aventures.

Si les guerriers décident qu'à présent il temps de suivre Grimcrag, ils sont un peu perdu, il ne fait aucun doute qu'ils réussiraient à retourner vers le couloir magique [1] mais Grimcrag avait vraisemblablement un moyen d'en éviter les effets qu'eux ignorent. Les guerriers n'ont donc aucune autre option que la trappe.

### En Descendant les Marches

L'escalier est long et sinueux, il s'enfonce encore plus profondément au coeur des montagnes. Qui sait vers où se dirigent les guerriers ? Certainement pas moi, car c'est la fin de l'aventure ! A présent, c'est à vous qu'il revient d'écrire la suite de l'histoire si vous le voulez.

## Et Maintenant ?

Les guerriers trouvent-ils les Royaumes du Chaos ? Qui est Donnemort, le seigneur du sang de Khorne ? Reverront-ils Nezcrochu ? Alberto Laranscheld est-il encore en vie, les guerriers le rencontreront-ils une fois de plus ? Grimcrag s'est-il échappé ou l'Etoile de l'Aube est-elle retombée entre des mains maléfiques ? Si oui, lesquelles? Pourquoi, comment ? Les guerriers auront-ils leur chance d'accéder au niveau 2 (ce serait bien !) ? Toutes ces questions restent délibérément posées à la fin de l'aventure et c'est à vous, le maître de jeu, d'y répondre.

A présent que les guerriers ont termine la première partie de leurs aventures, c'est à vous de décider où leurs pas les conduiront en utilisant les conseils de ce livre et de les conduire vers de nouvelles aventures et de nouveaux trésors. Quel que soit votre choix, il serait bon que les guerriers arrivent rapidement dans une ville pour faire une pause et s'entraîner afin d'accéder au niveau 2.

Peut-être leurs pas les conduiront-ils à travers une porte du Chaos vers Middenheim ou dans une des cités montagneuse de l'extrême ouest de l'Empire, où les guerriers pourront se refaire une santé et racheter de l'équipement avant de trouver la raison mystérieuse (et probablement dangereuse) qui relie Middenheim à Karak Azgal...

| Race et Type | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Or | Arm. | Dom. | Règles spéciales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Etage 1 : L'antre de Nezcrochu** | | | | | | | | | | | | |
| Minotaure | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 3 | 2 | 440 | — | 2 | Peur 5 |
| Snotling | 4 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 10 | — | S | Embuscade A; Attaques groupées |
| Gobelin | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 20 | — | 1 | Equipé de [1-3] Arc ou [4-6] lance (combat en rang) |
| Orque | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 55 | — | 1 | Equipé de [1-3] Arc ou [4-6] Epée |
| Araignée Géante | 6 | 2 | — | 5 | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | Toile (1D3) |
| Nezcrochu | 4 | 3 | 4+ | 3 | 5 | 16 | 3 | 1 | 590 | — | 1 | Magie Orque 1; Résistance Magique 6+; Arme Magique |
| **Etage 2 : L'Antichambre de la Mort** | | | | | | | | | | | | |
| Alberto Larancheld | 4 | 3 | 5+ | 3 | 3 | 11 | 3 | 1 | 250 | — | 1 | Voir texte pour les règles de magie; Résistance Magique 6+; Régénération 1D6 |
| Goule | 4 | 2 | — | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 80 | — | 1 | Fuite; Peur 4 |
| Squelette | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 5 | 2 | 1 | 80 | — | 1 | Equipé de [1-3] Arc ou [4-6] Epée; Peur 5; Régénération 1D6 |
| Momie | 3 | 3 | — | 4 | 5 | 40 | 3 | 2 | 450 | — | 2 | Peur 7; Pourriture sépulcrale (1D3) |
| Guerrier du Chaos | 4 | 6 | 1+ | 4 | 2 | 12 | 6 | 2 | 240 | 2 | 1 | — |
| **Etage 3 : Le Puit des Ténèbres** | | | | | | | | | | | | |
| Squig Sauvage | 5 | 4 | — | 5 | 3 | 3 | 5 | 2 | 200 | — | 1 | Jamais bloqué; Attaque de Squig sauvage |
| Squig dressé | 5 | 4 | — | 5 | 3 | 3 | 5 | 2 | 200 | — | 1 | Jamais bloqué |
| Chasseur de Squigs Gobelin | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 25 | — | 1 | Troupeau de Squigs |
| Hobgobelin | 4 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 50 | 1 | 1 | Embuscade-Magie A; Fuite |
| Orque sauvage | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 5 | 2 | 1 | 65 | 5 | 1 | Equipé d'Arc (F4); Tatouages 6+ |
| Chaman Orque Sauvage | 4 | 3 | 4+ | 3 | 5 | 16 | 3 | 1 | 590 | 5 | 1 | Magie Orque 1; Résistance Magique 6+; Arme Magique; Tatouages 5+ |
| Skrunch | 4 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 7 | | 1 | 90 | 1 | 1 | Objet Magique; Arme Magique |
| Chauve-souris géante | 8 | 2 | — | 2 | 2 | 1 | — | 1 | 15 | — | 1 | Embuscade A; Vol |

Note au maître de jeu : Vous aurez besoin de photocopier les textes suivants et de les découper. Les Informations seront à donner aux joueurs à certains moments clés de l'aventure, le scénario vous précisera quand. Chaque Information est numérotée pour qu'il soit plus facile de les identifier.

## INFORMATION 1

Barbe de Fer Grunnson, fils de Grimcrag Grunnson, fils de Ungrun Grunnson le Triste, devint le chef du clan Grunnson après la mort de son père il y a quelques années sous Karak Azgal.

Grimcrag avait toujours été un guerrier courageux, intrépide auraient dit certains, et il avait réussi à entraîner un groupe de guerriers de sa trempe vers les ruines de Karak Azgal à la recherche d'un trésor. Des légendes racontent leurs hauts faits dans les salles du royaume souterrain des nains. Ils vainquirent des centaines de peaux vertes dans les ténèbres, tuèrent de nombreux minotaures, des dragons ogres, des hommes bêtes et des créatures du Chaos sans honneur.

Dans les boyaux et les tunnels de la cité ils découvrirent des excavations qui n'étaient pas d'origine naine et qui plongeaient toujours plus profondément vers les entrailles de la terre. Ces tunnels sans âge abritaient des créatures malfaisantes et c'était elles que cherchaient Grimcrag depuis tant d'années.

Dans ces salles maudites, Grimcrag rencontra son fatal destin, sacrifiant sa vie pour donner du temps à ses compagnons. Grimcrag tint ses adversaires en respect pendant des heures, les corps des tués commençaient à faire devant lui un rempart de peaux écailleuses. Epuisé et blessé, perdant du sang à plusieurs endroits, il livra bataille, tandis que son chant de mort résonnait dans les tunnels déserts. Ses compagnons réussirent à fuir et plus personne n'entendit jamais parler de Grimcrag.

Lorsque les aventuriers qui l'avait accompagné rencontrèrent le père de Grimcrag, ils lui racontèrent la triste histoire de la disparition de son fils. Ungrun hurla et pleura longtemps, s'arrachant la barbe à l'idée de la perte de son fils. Perte à double titre car il avait emporté la hache des Grunnson, une arme magique d'une grande puissance. A la pensée de cette hache dans les mains maléfiques des créatures qui à présent régnaient sur Karak Azgal, son sang ne fit qu'un tour et le vieux nain prit les armes pour aller chercher le corps de son fils et revendiquer la hache de ses ancêtres. De lui non plus on n'eut plus jamais de nouvelles.

Le mystère environnant la disparition de Grimcrag.est épais car depuis leur entrée dans Karak Azgal plus aucune nouvelle de lui ou de sa hache ne Parvint jusque chez les nains. Qu'est-ce que cherchait vraiment Grimcrag ? même ses compagnons n'avaient pas d'idée précise du vrai but de sa quête.

A présent le devoir oblige Barbe de Fer à élucider le mystère des disparitions de son père, de son grand-père et de la hache de ses ancêtres. C'est pour cela qu'il a engagé des aventuriers pour explorer et fouiller Karak Azgal. L'aventure des guerriers débute lorsqu'ils pénètrent dans Karak Azgal par une entrée peu connue du versant ouest. La rune de Grimcrag est gravé au dessus de l'entrée indiquant qu'il est entré par ici.

## INFORMATION 2

*trouvez l'etoile de l'aube*
*et vous rencontrerez votre destin*
*un pouvoir incommensurable*
*devant lequel même la mort recule mortel pour*
*le sorcier qui la vole car en vérité c'est elle qui*
*m'à coûté la vie l'étoile qui apporte pouvoir et*
*richesse apporte aussi misère danger et discorde.*

## INFORMATION 3

*L'MARCHÉ*
*J'AI UNE CLÉ. VOUS ZOT' Z'AVEZ L'AUT'CLÉ.*
*VOUS ZOT' (LES GARS DU CHAOS) Z'AVEZ*
*DROIT A LA HACHE DE LA MORT.*
*MOI J'PRÉND L'ÉTOILE*
*ET TOUT L'RESTE ON PARTAGE CINKANTE,*
*CINKANTE QU'ON MEURT SUL'CHAMP SI NON*
*ROMP L'MARCHÉ.*

## INFORMATION 4

Voici une transcription en pattes de mouches, qui raconte comment l'Etoile n'est jamais entrée dans la légende. Elle fut en fait volée lors d'un raid orque durant lequel le temple fut profané et détruit. Cela provoqua de nombreuses frictions entre les elfes et les nains car les elfes avait confié l'Etoile à la garde des nains contre la promesse qu'ils veilleraient dessus avec la plus grande vigilance. Sa perte fut un sujet de grande honte pour les nains et ne favorisa pas beaucoup les rapports entre ces deux races orgueilleuses.

Le seigneur haut elfe Caladron Imrodel dont la famille avait aidé les nains à fabriquer l'Etoile demanda réparation au clan responsable. En proie à la honte, les nains commirent l'erreur de demander quelle était la réparation désirée. Et l'elfe choisit le Livre des Rancunes du clan. Le jour où l'Etoile serait restituée, le dan retrouverait son Livre des Rancunes. Le nom du clan fautif était Grunnson...

## INFORMATION 6

*Lé gars du Chaos et c'te rakaille de Nezcrochu sont après la gemme. Y pensent qu'on a la grosse hache mais elle a été changé en pier' par 1a kokatrice (aveu squeeka et L'pointu mais çai pas grave c'est k'des gobbos). Eadbanga, il a suivi les instruksions et il a kouvert la gemme d'truk noir. Ca fait plus mal quand k'on 1a*

*Skrunch*

*PS : Merci pour l'Épée Maudite. Ça tue bien :*

## INFORMATION 4

Ne montrez pas cet indice aux autres joueurs. Votre guerrier descend le long d'une corde qui pend dans les ténèbres. Plus il descend et plus la corde semble sans fin. De même, s'il cherche à remonter, il ne peut plus atteindre son point de départ. Il n'a aucun moyen de contacter les autres joueurs et eux n'ont aucun moyen de savoir si oui ou non il est encore en vie. Ne leur dites rien. Prenez un air effrayé et rendez-moi cette note.

Photocopie autorisée pour un usage strictement personnel.

# FICHE AVANCEE D'AVENTURES

## PROFIL

NOM

TYPE DE GUERRIER

RACE

NIVEAU

POINTS DE VIE :
MOUVEMENT :
COMBAT :
TIR :
FORCE :
ENDURANCE :
INITIATIVE :
ATTAQUES :
VOLONTE :
BLOCAGE :
CHANCE :

### TABLEAU DE COMBAT

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POUR TOUCHER | | | | | | | | | | |

## OR

## POINTS DE VIE

POINTS DE VIE D'ORIGINE

## COMPETENCES

## NOTES (Equipement, Trésors, Armure, Arme, etc...)

# 'EAVY METAL™

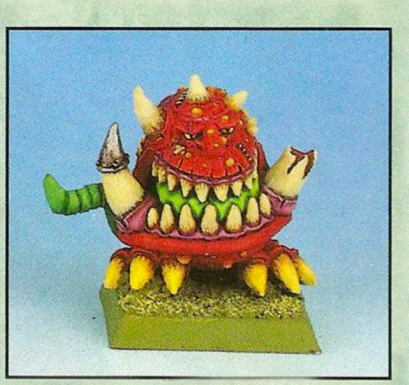


UN TEL DIORAMA EST LE MOYEN IDEAL DE METTRE EN VALEUR VOS FIGURINE CITADEL

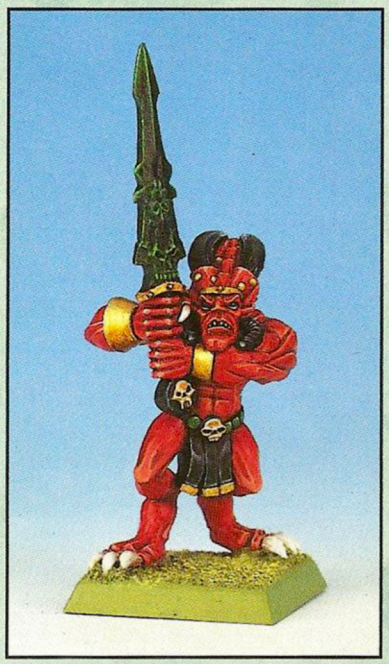


HOBGOBELIN

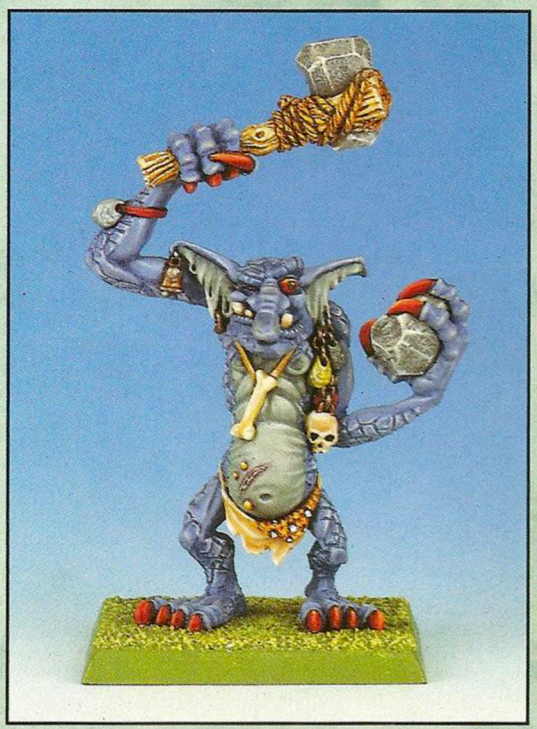




SQUIG



SANGUINAIRE



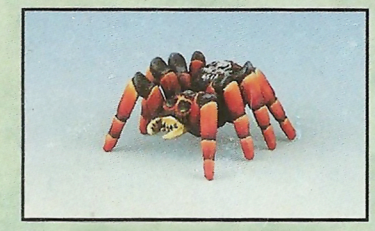
TROLL DE PIERRE



ORQUE NOIR

# • Les Monstres de Warhammer Quest •

Profondement enfoui sous les Montagnes du Bord du Monde se trouve un ténèbreux monde souterrain. Dans les couloirs de ce qui fut le royaume des nains se terrent à présent des monstres hideux et féroces. Mais c'est aussi là que dorment encore les fabuleuses richesse perdues des nains.
Cette page vous présente les figurines de la boîte de Warhammer Quest, peintes et prêtes à en découdre. Il existe des centaines d'autres figurines Citadel avec lesquelles vous pourrez peupler vos donjons.



ARAIGNEE GEANTE



MINOTAURE



RAT GEANT



ARCHER GOBELIN



SNOTLING

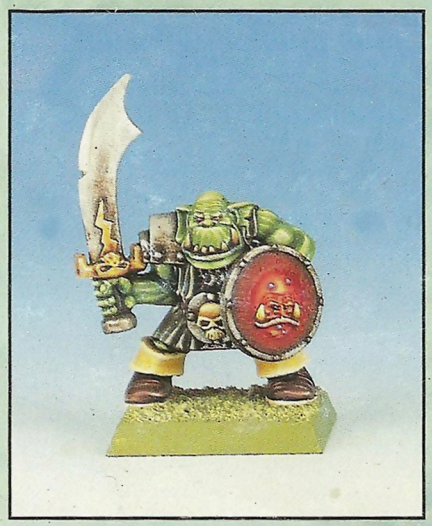


GUERRIER SKAVEN





LANCIER GOBELIN



GUERRIER ORQUE



CHAUVE-SOURIS GEANTE



ARCHER ORQUE