

. 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 nouveaux 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.



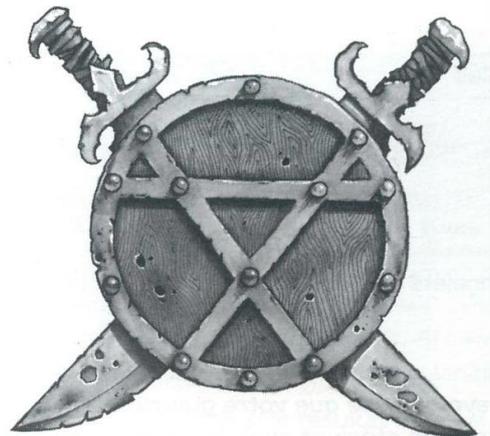
UTILISATION DU TABLEAU DES MONSTRES

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 1 D66. 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 une 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 Événement, 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 Événement. 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.

LES RUBRIQUES DU TABLEAU DES MONSTRES

Chaque rubrique dans le Tableau des Monstres correspond à :

Race et Type

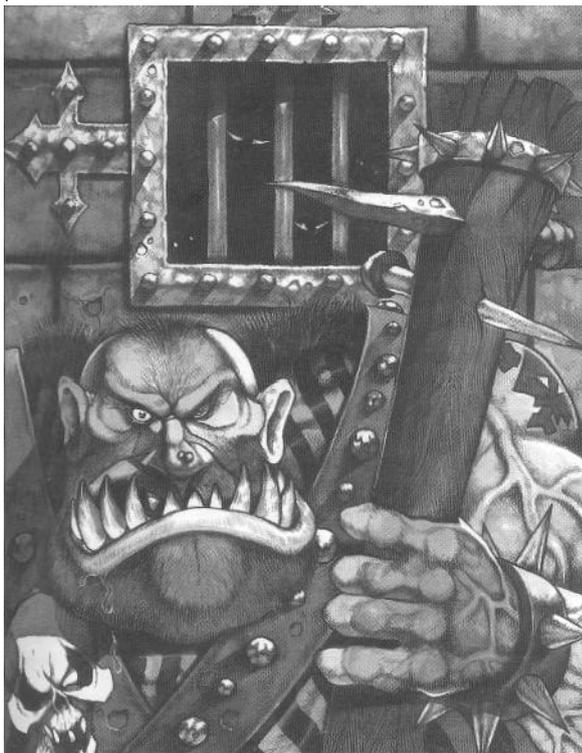
La race du monstre. En certaines occasions, un autre jet de D6 est nécessaire pour déterminer exactement quel type de monstre de cette race est rencontré.

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.)

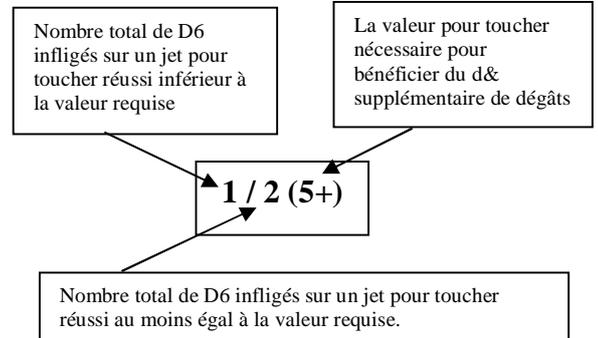
La valeur d'armure que le monstre porte. Cette valeur doit être ajoutée à la caractéristique d'Endurance du monstre.

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 dépasse une certaine valeur. Un ogre, par exemple, cause normalement (1 D6+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 PIÈCES 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.

