

Warhammer Quest™

Coup Mortel



FANATIC PRESS

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Numéro

2

UK: £4.00
US: \$7.99

Architecture de donjon



REINE SORCIERE

Andy Jones

NAIN IVRE

Marc Gascogne

VIEUX DRUIDE

Ian Pickstock

LOUPS DE MER

Warwick Kinrade

Steve Harnbrook

TRADUCTION

Fanrax le

Nécromancien



NOUVELLES RÈGLES

- L'amulette brisée** – Casser du skaven dans une nouvelle campagne 2
- Le retour du la reine des ténèbres** - Rencontre avec Morathi la reine sorcière 12
- Aaaargh mon ventre!** - Dopez vos monstres grâce aux coups critiques 30

ARTICLES CLASSIQUES

- Créatures des ténèbres** - Plus de monstres, publié dans WD n°188 19
- Une horreur se réveille** - Trois aventures parues dans le WD n°191 34
- Sur les quais** - Allons sur la mer publié dans WD n° 196 40
- Les royaumes perdus** - Des contrés étranges publié dans WD n° 197 45

GALERIE DE CRAPULES

- Oï! Sortir des genévriers** - Le druide aux pieds nus d'Albion 52
- Pour moi ce sera une pinte ...Hic** - Le maître brasseur nain 58
- Arrrr! Mon cœur** - Le loup de mer 69

FIGURER

- Architecture de donjon** - Faites vos terrains de quête en 3D 24
- Tout chaud de la fonderie** - Nouvelles figurines 75

LES MOTS DU VIEUX SAGE

Bienvenue pour la deuxième livraison de "Coup Mortel", le magazine entièrement consacré à Warhammer Quest, écrit presque entièrement par vous les gars, les lecteurs et les joueurs amateurs. Nous avons sélectionnés un mélange de quelques articles classiques parus dans White Dwarf et les meilleures contributions que nous avons reçues ici à Fanatic Press. Pour maintenir "Coup Mortel", vivant et grandir nous avons vraiment besoin de vos idées. C'est votre passe-temps et il est toujours bon de participer à son évolution. Si vous venez de finir une campagne passionnante, nous voulons tout savoir sur le sujet. Si vous avez créé un nouveau personnage, nous voulons tout savoir à son sujet et si vous l'avez doté de quelques nouvelles règles incroyables alors, oui nous voulons tout savoir à son sujet. "Coup Mortel" est un forum pour que tous les

Note du traducteur: Cette version de Coup Mortel est quasiment identique à l'original. J'ai par contre viré les nombreuses pubs GW. La couverture a été francisée par Philip von Mischment Répurgateur de l'empire.

FANRAX, Maître Nécromancien

MENTIONS LÉGALES (COPYRIGHT ET MARQUES DÉPOSÉES)

Les articles publiés dans Deathblow sont la propriété de Games Workshop Ltd 1999. Tous les dessins et toutes les images contenus dans les produits Games Workshop, qu'ils soient produit par notre maison d'édition ou en tant que travail de commande sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd 1999. Tous droits réservés.

Les marques suivantes sont la propriété exclusive de Games Workshop:

Blood Bowl, Citadel, the citadel castle, Eavy Metal, Epic, Games Workshop, the Games Workshop logo, Slottabase, Talisman, Warhammer et Warhammer Quest, Black Library, the Black Library logo, Bloodletter, Bloodthirster, Cold One, Daemonette, Deathblow, Flamer, Flesh Hound, Gobbo, Great Unclean One, Journal, Keeper of Secrets, Kislev, Khorne, Kroxigor, Lichemaster, Lord of Change, Marauder, Necromunda, Nurgle, Nurgling, Old World, Plaguebearer, Salamander, Saurus, Skaven, Skink, Slanesh, Slann, Snotling, Stegadon, Squig, Terradon, Troll Slayer, Tzeentch, White Dwarf.

Ces marques sont enregistrées au Royaume Uni sous le n° 2017484.

Fanatic Press et la Black Library's soutiennent les anciens jeux de Game's Workshops. Bien que White Dwarf ne publie plus d'articles, nous savons que vous y jouez toujours ! Ainsi, en conjonction avec le Citadel Journal, Fanatic Press publiera irrégulièrement des magazines pour tous les anciens jeux. Comme le Citadel Journal, ils sont écrits par des joueurs pour des joueurs.

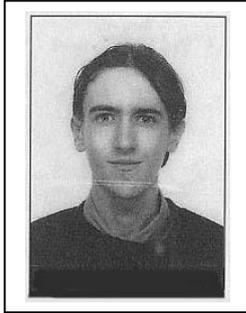
II

SOMMAIRE

LA QUÊTE POUR L'AMULETTE BRISÉE

Une campagne pour Warhammer Quest

Par Laurence Sinclair (avec mes excuses à M Johnson)



Bonjour, je suis Laurence (PAS Lawrence - je déteste ça ; je laisse rôtir les malfaisants au-dessus de braises en les lapidant avec des boudins noirs!) J'ai dix-sept ans et je viens du sud du Pays de Gales.

J'ai joué à des jeux de GW pendant presque dix ans, depuis que Heroquest est sorti. Quatre ans après j'ai acquis Advanced Heroquest mais j'ai trouvé ce jeu décevant et commencé à jouer à Warhammer. Avec le temps, j'ai amassé des armées de Hauts Elfes et de guerriers du chaos et puis j'ai également commencé à jouer aux autres jeux de GW. J'ai les sœurs de bataille et une armée d'Ork pour Warhammer 40.000, un gang de Redemptionistes pour Necromunda, une équipe de nains du chaos pour Blood Bowl et un équipage pour Gorkamorka. Maintenant que

Mordheim est fini j'ai une bande de nonnes avec des fouets. (Tu penses faire ton entrée en politique Laurence ? - ED.) Mon ascension vers la renommée a commencé par une mission éditée dans White Dwarfs Chapter Approved.

Bien, maintenant que je suis ici, vous entendrez certainement encore parler de moi car j'ai commencé à creuser une idée pour une sœur Sigamarite pour Warhammer Quest (grâce au beau modèle de Bertha Bestrafung que j'ai acquis au Game Day 99).

J'espère obliger ces développeurs de jeux à publier enfin les règles pour le Chevalier Revenant et le Chasseur d'or. Ils ont tous les deux été mentionnés dans les sets de guerrier alors ne me dites pas que vous n'avez pas leurs règles qui trainent quelque part... *(Nous pourrions les avoir, pourquoi devrions-nous te le dire, hein ? C'est notre secret et nous n'allons pas le partager avec n'importe qui. Tu devras simplement attendre et voir - ED.)*

Cette quête se compose de quatre mini-aventures séparées basées sur une vieille campagne d'Heroquest de Jervis Johnson, où les guerriers essaient d'empêcher un infâme Skaven de réunir les quatre morceaux d'une amulette antique, et de ce fait empêcher la fin du monde. Elle est conçue au niveau 1, mais peut facilement être adaptée pour des niveaux plus élevés en rendant les rencontres plus appropriée au niveau, et en faisant peut-être du Seigneur de guerre Skaven un Verminaque ou quelque chose de ce genre...

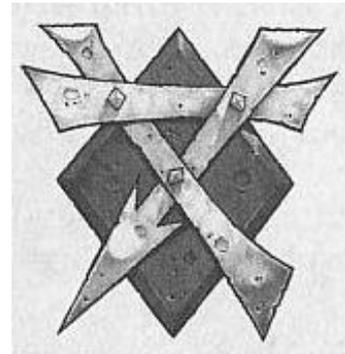
Maintenant pour le fond de l'histoire...

Les guerriers rendent visite à leur ami Jervais Revered (un écrivain sans rien de particulier) pour des raisons qui demeureront inconnu.

Le trouvant mort, avec des indices indiquant manifestement l'œuvre de Skavens, les guerriers prennent juste le temps de se saisir de son journal avant de se lancer à la poursuite des tueurs. La dernière entrée dans le journal est publiée ci contre. En dépit de tous leurs efforts, les guerriers ne parviennent pas à retrouver les assassins Skavens. Dépités, ils reviennent à Parravon pour noyer leur chagrin dans une taverne. Et notre aventure commence ainsi...

PARTIE I : LA TANIÈRE DU SEIGNEUR DE GUERRE

Par le plus grand des hasards, les guerriers entendent parler d'une nouvelle quête qui se prépare ici même, dans la taverne. Profondément enfui dans un donjon des montagnes grises, un Seigneur de guerre Skaven du clan Rictus projette une campagne pour ruiner littéralement Parravon ! Sans penser à leur propre sécurité personnelle (probablement encouragée par l'ingestion de grandes quantités d'alcool) les guerriers s'engagent promptement pour contrecarrer ce projet maléfique, ignorant tout du bibelot que le Seigneur de guerre porte autour de son cou...



Donjon

La salle objectif pour cette aventure est la *Chambre de l'idole*.

Les grandes puissances souterraines font la guerre, le monde tremble. Pendant mille ans l'empire éternel s'est étendu, ses racines profondément enfoncées dans le vieux pays elfique et sur le littoral Tylein. C'était le premier royaume de l'homme, capricieux et hurlant comme un petit enfant. Cependant la capitale de ses rois Remas était une merveille à son époque la plus glorieuse, l'empire était barbare et dangereux.

Les dieux de chaos ont chuchoté au creux des oreilles de leurs serviteurs, et ils ont enfoncé dans le cœur de l'empire comme un stylet. Ils ont apporté les mauvais conseils, les faux témoignages, l'assassinat, la corruption et la vanité au gouvernement de l'empereur Giovanni VII. Leurs cultes immondes longtemps écartés de la terre, remplacent les dieux tutélaires et du ciel qu'avaient servi les gens simples pendant des siècles. En conclusion, Khorne a parlé et il y a eu la guerre.

D'un sommeil profond Solkan, le vengeur s'est réveillé. Il s'inquiétait peu pour les hommes, Solkan était vénéré dans le temple qui lui été dédié à Remas. Quand il a entendu les cris perçants de ses prêtres mourir pendant que Remas brûlait de fond en comble, Solkan a surgit, magnifique dans son armure d'argent flamboyante.

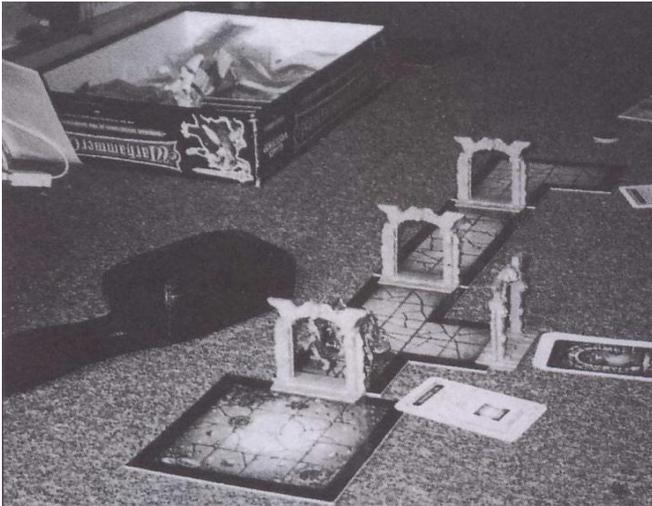
Avant qu'il soit devenu, général des armées de Khorne, Fernadrang était un ogre difforme et corrompu. La hache de Fernadrang a fait couler le sang chaud, et une langue, sortait de son manche pour lécher les lames. Solkan a utilisé une faux d'argent, et beaucoup dans la bataille ont été réduits par sa lame.

Ils ont combattu pendant des heures. Si grande était la main de Khorne sur Fernadrang que Solkan avait du mal à le frapper. Et, pendant un moment, la grande faux, fut coincée par le poids du corps de l'ogre que Solkan ne parvenait pas à soulever. Fernadrang a frappé, un coup puissant sur la poitrine de Solkan.

Mais il ne l'a pas massacré. L'épée du feu a frappé une amulette que Solkan portait, la cassant en quatre morceaux qui ont volé au loin au-dessus de l'horizon. Et Solkan s'est alors vengé de Fernadrang, l'étripant du bassin au larynx de sorte que toute la peste à l'intérieur de son corps s'est libérée pour consumer le cadavre. Ainsi a fini la guerre entre Solkan et Khorne.

Tout ceci je l'ai reconstitué par mes recherches. Je me rends également compte que les Skavens recherchent mon fragment de l'amulette. Pourquoi veulent-ils un Artefact de la Loi ? Peut-être cherchent-ils à l'empêcher d'être employé contre les puissances du chaos, qu'ils servent. Qui peut savoir ce qui motive de tels esprits étrangers ? J'ai entendu dire qu'ils craignent qu'il soit utilisé contre le démon Praznagar lors de son retour. Quoiqu'il en soit, leur véritable but doit être terrible.

Une chose est sûre : ils cherchent le fragment en ma possession. Trois fois mes sorts ont repoussé les attaques des guerriers du clan Mors. Ils m'ont forcé à engager des gardes du corps, faire venir mon ancien apprenti et me déplacer à Parravon dans une tour fortifiée, en dépit des événements, je suis confiant depuis que j'ai placé l'Amulette hors de portée des Skavens.



Disposition des pièces de donjon dans la tanière du seigneur de guerre

Monstres errants :

Dans le meilleur des cas, tous les monstres dans cette aventure devraient être des Skavens, avec une préférence pour les Vermines de choc plutôt que des Skavens des clans spécifiques (coureurs d'égoûts du clan Eshin et Skryre, Jezzails, moines de la peste des Pestiliens, etc..). La raison de ce manque d'appui est que le clan Rictus est un clan relativement faible, appuyé rarement par les clans plus puissants. Quand ils présenteront l'Amulette au conseil, ils espèrent accéder à un statut plus élevé...

Pièce objectif :

Ici réside le Seigneur de guerre et ses gardes du corps. Ils se précipitent pour attaquer les guerriers dès que la porte s'ouvrira. Lancer sur le tableau suivant pour voir la nature des monstres :

Lancer 1D6

- 1 1 Champion skaven, 1D6+3 Vermines de choc, 2D6 Guerriers des clans.
- 2 1 Champion skaven, 2D6+6 Vermines de choc.
- 3 1 Champion skaven, 1D6 Guerriers des clans, 1D6 Rats géants, 6 Vermines de choc.
- 4 1 Champion skaven, 12 Rats géants, 1D3 Guerriers des clans, 1D6 Vermines de choc.
- 5 1 Champion skaven, 2 Champions Vermines de choc, 12 Guerriers des clans, 1D6 Vermines de choc
- 6 1 Chef de clan Skaven, 12 Guerriers des clans, 2D6 Rats géants.

Règles Spéciales :

Si les guerriers rencontrent une jonction, ne pas dédoubler le paquet de carte de donjon normalement. Au lieu de cela, enlever la carte supérieure de la pile et la placer sur une sortie et le reste du paquet sur l'autre sortie. La porte de la dernière sortie est scellée comme par magie, ainsi les guerriers doivent essayer l'autre porte. Indépendamment de ce qu'est la pièce (à moins que ce soit la salle objectif, dans ce cas ignorer ces règles et voir ci-dessous), il n'y a aucune sortie, tirez une carte d'événement Skaven une fois entré.

Quand le ou les monstres ont été massacrés, en plus du trésor normal, les guerriers trouvent un talisman de fer dans un petit coffre dans un coin. Une fois placé dans une niche correspondante creusée dans le plancher de la jonction, avec un bruit de meule, le mur devant vous commence à descendre dans le sol, révélant un nouveau passage.

Les guerriers peuvent maintenant continuer leur exploration au delà de la porte verrouillée normalement.

Si vous estimez que le chef de clan est simplement trop difficile, relancer le résultat. Parravon n'est pas une ville riche, à la fin de leur aventure les guerriers reçoivent 500 pièces d'or à se partager entre eux. Le plus intéressant est le fragment d'Amulette que portait autour du cou le Seigneur de guerre, et les cartes et les diagrammes décorant les murs de sa tanière. Traduit par un érudit de Parravon, ils indiquent la position de trois autres tanières de Skaven où des morceaux d'Amulette sont conservés. Les guerriers doivent à Jervais de sauver le monde de ce grave péril, et d'aller jusqu'au bout pour faire leur devoir...

BESTIAIRE DES SKAVENS MORTS VIVANTS

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Skaven mort-vivant	1	2	3	-	3	3	15	1	1	200	0	1D6	Peur 2, Jamais bloqué, Régénération 1
Seigneur de guerre Mort vivant	1	4	4	-	3	3(5)	20	2	2	500	2	1D6/2D6 (5+)	Peur 6, Arme magique, Régénération 2

PARTIE II :

LE LABYRINTHE MAGIQUE

Le labyrinthe magique caché dans ce donjon est réputé avoir été construit par Gragoth Maître des démons, un puissant sorcier du chaos il y a très longtemps de ça. Maintenant il est aux mains des guerriers du clan Eshin...

Installation du donjon

La salle objectif pour cette aventure est le cercle de pouvoir. S'assurer que toutes les jonctions et trois salles de donjon en plus de la salle objectif sont incluses dans le paquet de carte de donjon.

Règles spéciales :

Si, au moins un guerrier se tient dans un couloir et qu'un 6 est lancé dans la phase de pouvoir, un guerrier aléatoirement déterminé dans le couloir est attaqué par un aérolithe magique. Il subit 1D6+4 blessures, modifiées par l'endurance et l'armure normalement.

Salles de donjon

Quand les guerriers entrent dans une salle de donjon pour la première fois, ne pas tirer une carte d'événement. Au lieu de cela, la salle sera la tanière d'un mort-vivant Skaven, un des domestiques de Gragoth qui continue à servir son maître au delà de la tombe. Une magie puissante le lie pour protéger l'endroit de sa mort, mais il ne peut pas quitter la salle dans laquelle elle s'est produite. Les guerriers devront le tuer afin de pouvoir poursuivre leur exploration.



Monstres errants :

Dans le meilleur des cas, tous les monstres dans cette aventure devraient être des Skavens, basé sur les guerriers des clans et des spécialistes du clan Eshin seulement. Si vous avez la carte de Skreek Frappamort paru dans White Dwarf n°195, vous devriez vraiment l'inclure. Eventuellement, on peut permettre quelques morts-vivants. On suppose qu'ils sont les restes des domestiques de Gragoth.

Pièce objectif :

Seule une créature réside maintenant dans ce qui était par le passé la salle du trône de Gragoth, un puissant Seigneur de guerre Skaven mort-vivant. Comme les Skaven morts-vivants plus faibles, il ne peut pas quitter la salle qu'il garde.

Quand le Seigneur de guerre et tous les monstres dus aux événements inattendus ont été défaits, une voix étrange et désincarnée commencera à parler. Gragoth n'est pas aussi mort que certains voudraient le croire. Son âme maudite est emprisonnée dans le cercle de pouvoir jusqu'à ce que de dignes guerriers puissent le déposséder du morceau d'Amulette en sa possession. Pour cela, les guerriers doivent résoudre l'énigme de Gragoth. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerriers.

Ce guerrier doit alors lancer 1D6 et ajouter son initiative. Si le total est 7 ou plus (un 1 échoue toujours), et les réponses du guerrier correctes. Autrement, Gragoth soupire et le Seigneur de guerre Skaven mort-vivant apparaît à côté du guerrier et fait une attaque en embuscade. Il doit être tué encore avant qu'un pion de guerrier puisse être tiré encore pour déterminer qui fera la prochaine tentative pour résoudre l'énigme. Une fois que l'énigme aura été résolue avec succès, le morceau d'Amulette apparaîtra comme par magie dans la main du guerrier qui a correctement deviné, avec 250 pièces d'or (dans son sac, évidemment !).

PARTIE III :

LE TEMPLE DE LA PESTE

Le clan Pestiliens est peut-être le clan Skaven le plus maléfique. Ses serviteurs adorent la maladie et se délabrer, écartant par l'infection tout ce qu'ils rencontrent. C'est dans un des temples souterrains secrets des Pestiliens que la troisième partie de l'amulette brisée est cachée.

Salles de donjon

Employer l'abîme de feu comme salle objectif, et enlever le cercle de pouvoir du paquet de cartes de donjon..

Monstres errants:

Des Skaven encore, devraient être les monstres dans cette aventure, cette fois du clan Pestiliens (moines de la peste, Encenseur à peste, Globadiers, etc..). Si des rats géants sont produits, alors ils seront des rats porteurs de peste à la place (voir le bestiaire).

Pièce objectif :

Placer une autre porte de l'autre côté de l'abîme, derrière la statue du dragon, et lancer sur le tableau suivant pour déterminer quels monstres sont présents :

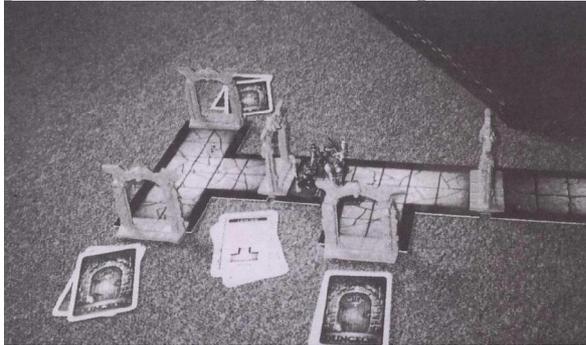
TABLEAU DES MONSTRES

Lancer 1D6

- 1 1 Semeur de peste, 1 Encenseur à peste, 1D6+6 Moines de la peste.
- 2 1 Semeur de peste, 1D3 Encenseur à peste, 2D6 Moines de la peste, 1D6 Rats pestueux.
- 3 1 Semeur de peste, 1D3 Encenseur à peste, 1D3 Gobladiers, 2D6 Moines de la peste.
- 4 1 Semeur de peste, 1D6 Encenseur à peste, 1D6 Gobladiers, 2D6 Guerriers des clans, 2D6 Rats pestueux.
- 5 1 Semeur de peste, 2D3 Encenseur à peste, 2D3 Gobladiers 2D6 Moines de la peste.
- 6 1 Semeur de peste, 1D6 Encenseur à peste, 1D6 Gobladiers, 1D6+6 Moines de la peste, 1 Rat Ogre, 1D6 Rats pestueux.

Semeur de peste

Semeur de peste est un haut prêtre du culte de la peste, un personnage désagréable, qui œuvre à corrompre la puissance de l'Amulette pour servir son pouvoir.



Le labyrinthe magique porte bien son nom...

Parchemin de sort

C'est un objet magique spécial employé seulement par les adeptes du clan Pestiliens. Le porteur d'un parchemin de sort doit être placé comme s'il était armé avec une arme de jet (dans le cas du Semeur de peste, juste devant la porte située derrière la statue du dragon).

Au début de la phase des monstres le porteur peut

commencer à lancer le sort du parchemin à condition qu'il ne soit pas bloqué. Cela prend deux phases de monstres entières pour lancer le sort, et pendant ce temps le porteur ne peut rien faire. Si sa concentration est interrompue (par un guerrier marchant jusqu'à lui et le frappant) il devra recommencer à essayer de lancer le charme une fois qu'il sera débloqué.

Le sort que le parchemin contient affecte tous les guerriers et pas les Skavens (rat-ogres, rats etc. comptent comme Skaven) sur la même section de plateau que le porteur. Ils doivent obtenir autant que leur endurance (à l'exclusion de l'armure) sur 1D6 ou perdre 1 point de chance. S'ils n'ont aucun point de chance, ils sont automatiquement massacrés, sans la possibilité de soin curatif (excepté le sort de *Résurrection*) ils subissent un processus de vieillissement rapide, perdant des années en quelques instants. Une fois qu'il est utilisé le parchemin tombe en poussière et ne peut plus servir.

Après que tous les monstres aient été tués, les guerriers peuvent continuer leur exploration à partir de la porte à l'arrière du temple. Derrière lui se trouve le cercle de pouvoir. Les murs de ce petit cabinet sont couverts de bannières minables dépeignant des scènes de violence et de destruction. À l'arrière de la salle trône un petit autel, couvert de mousse et entaillé par les coups des couteaux à sacrifice.

Aucun événement ne se produira quand les guerriers entreront dans la salle, et aucun événement inattendu ne se produira tandis qu'ils resteront ici. Cependant, une fois que les guerriers commencent à explorer la salle, un gaz commencera à s'infiltrer par des orifices cachés dans le plafond. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et obtenir un score au moins égal à son endurance ou subir 1D6 blessures sans modificateurs. Les survivants peuvent s'emparer du troisième morceau de l'Amulette caché derrière un panneau secret de l'autel.

BESTIAIRE DES SKAVENS DU CLAN PESTILIEN

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Rat pestueux	D6	5	1	-	4	4	2	2	1	35	0	Spécial	Saut de la mort, Attaque suicide
Semeur de peste	1	5	4	3+	4	4	10	5	2	400	0	1D6	Frénésie 5+, Peste, Parchemin de sort

PARTIE IV:**LA SALLE AMBRE**

Le quatrième et dernier donjon est le domaine du clan Skryre, les ingénieurs. Ils sont protégés par les guerriers du clan Mors et par leur puissante magie.

Salles de donjon

De nouveau, le cercle du pouvoir est la salle objectif. En outre, enlever la chambre de torture, la repaire et la cellule du paquet de cartes de donjon.

**Monstres errants :**

Les Skaven sont l'ennemi dans cette aventure. Cette fois ils devraient venir du clan Skryre, les lance-feu et les Jezzails sont à l'ordre du jour. Si vous avez la carte d'événement de Quirrik parue dans White Dwarf n°195, vous pouvez l'utiliser ici.

Pièce Objectif :

Placer une porte dans chaque mur de la salle quand les guerriers entrent, placer les salles cellule, repaire et chambre de torture reliées à elles. Dans chaque salle excepté le cercle de pouvoir tirer une carte d'événement monstre. Dans le cercle de pouvoir il y a seulement trois adversaires : un puissant Seigneur de guerre du clan Mors, deux Techno mages; un Techno maître et un Sorcier blanc.

Pendant que les guerriers entrent, le Techno maître grince en triomphant.

"C'est bon-bon de toi pour apporter m'apporter l'amulet ! Mais maintenant j'ai peur que tu doives mourir mourir!"

Finissant son discours, il tire un levier dans le mur à côté de lui et la salle commence à tourner.

A chaque tour, seulement une des quatre portes sera ouverte, car il y a seulement une porte dans le cercle de pouvoir. Lancer 1D4 dans chaque phase de pouvoir pour voir quelle pièce est accessible (si vous n'avez pas un D4, sur 1D6, relancer les 5 et 6).

Tableau des pièces

Lancer 1D4

1	Chambre de torture
2	Repaire
3	Cellule
4	Pièce d'entrée des guerriers

Les personnages peuvent passer par la porte ouverte librement mais si une porte est fermée, ils ne peuvent pas la franchir.

BESTIAIRE DES SKAVENS DES CLANS SKIRE & MORS

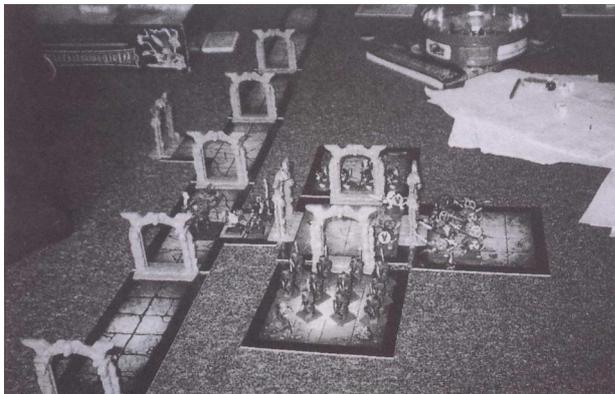
Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Sorcier blanc	1	5	2	2+	3	3	18	5	1	200	0	1D6	Résistance magique 2+ (anneau), Magie skaven 1
Techno maître	1	5	4	3+	2	3	15	5	1	150	0	1D6	Jamais bloqué, Magie skaven2
Seigneur de guerre clan Mors	1	5	4(6)	3+	4(6)	3(5)	11	5	2	270	2	2D6	Jamais bloqué, Epée runique (+2 CC et F)

BESTIAIRE DÉMON GÉNÉRAUX SKAVENS

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Zodglistter	1	4	4	3+	4(5)	3(5)	11	5	2	300	2	2D6	Armure magique, Hallebarde
Gothnail	1	5	4	4+	4	3(4)	10	5	1	150	0	1D6	Jamais bloqué, Arme magique
Ungolore	1	5	4	4+	4	3(5)	10	5	1	180	2	1D6	Aura démoniaque -2, Peur 4
Gabalwitter	1	5	4	3+	4	3(5)	11	5	2	280	2	2D6	Jamais bloqué, Terreur 5

Quand les monstres ont tous été tués, en plus du trésor normal les guerriers peuvent prendre l'épée Runique du Seigneur de guerre et l'anneau du sorcier, bien que celui qui porte l'anneau ne puisse porter aucun autre anneau ou gants magiques. En outre, il y a un bloc d'ambre solidifié au centre du cercle du pouvoir.

Cela prend quelques minutes pour le casser et rechercher le dernier tesson de l'amulette. Les guerriers étant curieux, ils se regroupent pour réunir les morceaux et reconstituer l'Amulette de Solkan. Quand ceci est fait, l'amulette disparaît, la brume se lève du plancher et une nouvelle salle se dessine autour de nos héros. Il fait très froid ici...



La salle ambre décorée par les rats !

LA PRISON DE GLACE

En ce moment un peu d'explication est nécessaire. On peut supposer que Solkan lui-même communique par télépathie avec les guerriers à ce moment, les félicitant sur leurs capacités. Dans une guerre contre le dieu Skaven, le rat cornu, Solkan a défait et capturé Praznagar le prince de l'agonie, Général Démon des Skavens.

Plutôt que de le massacrer sans réfléchir, Solkan a emprisonné Praznagar dans une prison d'eau, le seul élément complètement exempt de trace du chaos. La gelant autour du démon, il a banni

Praznagar dans une pointe de la réalité dans les limbes, un endroit désertique de nuit éternelle.



Ensuite, il a forgé l'Amulette pour pouvoir se déplacer par télépathie à la prison à tout moment et contrôler Praznagar. C'est pourquoi le Skaven cherchait tellement l'amulette, afin de le libérer de son destin fatal et lui livrer le monde. La seule voie de sortie pour les guerriers est de massacrer Praznagar et faire ce que Solkan lui-même ne pourra jamais faire.

Salles de donjon

A ce moment la pièce d'ambre du donjon doit être dégagée et un nouveau donjon doit être créé, avec la fontaine de lumière comme salle objectif. Tous les guerriers ont leurs points de vie, de chance etc. reconstitués comme s'ils démarraient un nouveau donjon.

Règles Spéciales

Aucune évasion n'est possible de la prison de glace, même en utilisant l'anneau de Chesbnakk ou autres objets magiques et sorts semblables. Les guerriers peuvent seulement partir quand ils auront massacré le démon Praznagar.

Chaque pièce de donjon que les guerriers explorent contiendra un coffre de trésor. Dans chaque coffre il y a une gemme magique, limpide comme un lac de montagne. À son centre clignote une lumière bleue brillante. Chaque gemme vaut 2D6x100 pièces d'or, si les guerriers vivent assez longtemps pour les vendre...

Monstres errants:

Cependant incapable de libérer Praznagar, les Skavens ont posté des garde du corps puissants, des morts-vivants pour le garder. Ces morts-vivants Skavens sont identiques aux Skavens normaux, mais leur squelette apparent est couvert de chair en décomposition.

N'importe quelles cartes d'événements Skavens ou morts-vivants peuvent être employées dans cette aventure. En outre, les quatre Démons-Généraux du rat à cornes (Zodglist, Gothnail, Ungolgore et Gababwitter) sont liés ici jusqu'à ce que leur maître soit libéré. Les quatre premières salles de donjon que les guerriers explorent contiendront un de ces Seigneurs de guerre, en plus d'une autre carte d'événement. C'est à vous de déterminer dans quel ordre elles sont produites.

La prison de glace

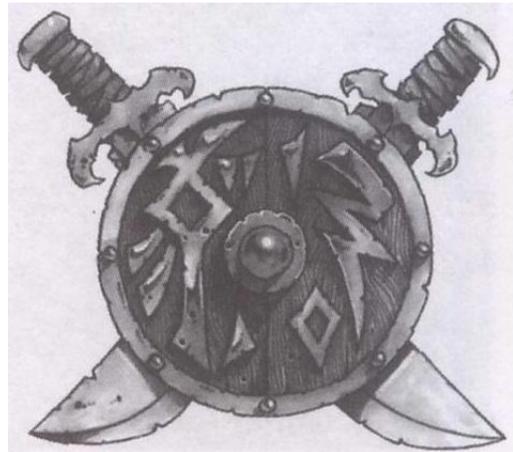
Il n'y a aucun monstre dans la salle objectif. Là où se trouve la fontaine il y a un grand bloc de glace, dans lequel les guerriers peuvent juste apercevoir une forme en un grand symbole Skaven; Praznagar lui-même. Aucune arme de jet, sort ou objet magique ne peut pénétrer la prison de glace, la seule manière de nuire au prince de l'Agonie est que les guerriers pénètrent dans la prison eux-mêmes.

Cependant, ce n'est pas si simple. Pour entrer, un guerrier doit porter une gemme d'un des coffres trouvé plus tôt dans le donjon. S'ils ne les ont pas, ils peuvent aller de nouveau explorer les autres portes ou rechercher des passages secrets. S'ils les ont, placer alors simplement tous les guerriers dans la glace dans une salle de donjon de 4x4 cases loin du plateau principal, avec Praznagar.

C'est un combat à mort, et Praznagar ne montrera aucune pitié, parce que s'il massacre ces créatures pitoyables il sera encore libre de parcourir le monde! Si vous pensez que les guerriers fortement éprouvés, n'ont que peu de chance contre un démon, vous pourrez leur redonner leur plein de points de vie quand ils entrent dans la prison. Quand Praznagar est tué, il pousse un cri assourdissant qui meurtrit les guerriers. Les murs de glace volent en éclats et Praznagar est déchiqueté par les rayons de lumière bleue. Avec un flash aveuglant les guerriers sont déplacés par télépathie de nouveau dans le vrai monde, avec une épée devant leurs pieds, à quelques mètres des portes d'une ville.

L'épée ressemble à celle que Praznagar utilisait,

elle peut être employée par n'importe quel guerrier, même un guerrier du chaos, à l'exception du prêtre-guerrier qui a une préférence pour les marteaux, merci quand même. L'épée compte comme étant magique, et permet à son porteur de lancer 1D6 de dommages supplémentaires sur un 6 pour toucher et de relancer un dé une fois par tour. Cette quête pour l'Amulette brisée est terminée, mais les carrières des guerriers viennent juste de commencer.


ANNEXE :
TABLEAUX DE MONSTRE ET
ÉVÉNEMENTS INATTENDUS

Comme dans l'aventure de l'évasion de la sorcière Graef parue dans le Citadel journal 29, les tableaux ci-dessous peuvent être copiés sur des cartes d'événement ou être utilisés en lançant 2D6 (je ne suis pas très original).

Tableau de la tanière du seigneur de guerre
 Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	2D6 Rats géants
4	2D6 Guerriers des clans
5	1 Rat-ogre
6	1D6+3 Vermines de choc
7	1D6+3 Vermines de choc & 1 Champion vermine de choc
8	1D3+6 Guerriers des clans & 1D6 Vermines de choc
9	1D6 Guerriers des clans & 1D6 Rats géants
10	1D6+3 Rats géants & 1 Champion vermine de choc
11	4D3 Guerriers des clans
12	Relancer les deux dés

PRAZNAGAR, PRINCE DE L'AGONIE

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Praznagar	D6	6	7	A	4	3(4)	20	8	1	600	1	2D6/3D6(6+)	Aura Démoniaque-1, Peur 3, Jamais bloqué, Relance 1D6 manqué par tour

Tableau labyrinthe magique

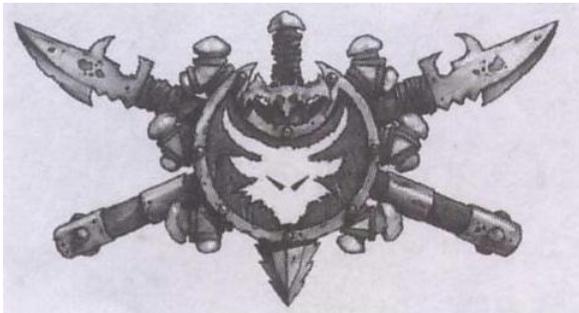
Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	1 Rat-ogre
4	2D6 Rats géants
5	Skreek Frappamort ou 1 assassin skaven
6	1D6+3 Coureur d'égouts
7	2D6 Coureurs de la nuit (voir tableau)
8	1D6+6 Coureurs de la nuit & 1 Coureur d'égouts
9	2D6 Guerriers des clans
10	4D3 Guerriers des clans
11	1D6 Guerriers des clans & 1D6 Rats géants
12	Relancer les deux dés

Tableau Temple de la Peste

Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	2D6 Guerriers des clans
4	2D6 Rats pesteux
5	1D6 Gobladiers
6	1D6 Encenseurs à peste
7	2D6 Moines de la peste
8	1 Moine de la peste & 2D3 Rats pesteux
9	1 Encenseur à peste & 1D6 Moines de la peste
10	1D3 Gobladiers & 1D6 Moines de la peste
11	1 Rat-ogre
12	Relancer les deux dés

**Tableau Salle ambre**

Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	2D6 Rats géants
4	1 Rat-ogre
5	1 Equipe de Jezzail & 2D3 Guerriers des clans
6	2D6 Guerriers des clans
7	1D6+3 Vermine de choc
8	4D3 Guerriers des clans
9	1 Lance-feu & 2D3 Guerriers des clans
10	Quirrik ou 1 Techno mage
11	1D6 Guerriers des clans & 1D6 Rats géants
12	Relancer les deux dés

Monstres de la prison de glace

N'importe quels morts-vivants ou Skaven feront l'affaire. Pour Praznagar lui-même j'ai employé la miniature - rat de clan avec épée n°4 (74450/20).

**ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX SKAVEN****Sentinelle Skaven :**

La sentinelle est un guerrier des clans de base armée avec une fronde (arme de jet F3). A chaque tour s'il est encore vivant un événement inattendu se produira sur un résultat impair dans la phase de pouvoir, pas simplement 1. Il vaut 500 pièces d'or s'il est massacré.

Lépreux : Un prisonnier échappé des expérimentations des adeptes de clan Pestiliens, trébuche hors de l'obscurité. Rendu fou et rongé par une peste inconnue, sa main moite touche un guerrier aléatoirement déterminé avant que son cœur lâche et qu'il meure Choisir quel guerrier a été touché en utilisant les pions de guerrier.

Ce guerrier doit essayer d'obtenir un score au moins égal au total de sa force et de son endurance sur 2D6. S'il échoue, le contact du lépreux infecte le guerrier avec une maladie débilitante, et il perd immédiatement un point de d'endurance pour le reste de l'aventure. À la fin de l'aventure, lancer 1D6. Sur un '1' la perte est permanente.

Interrogateur Skaven : Cet événement se produira seulement dans une salle de donjon, pas comme un événement inattendu. Ici, un cruel interrogateur Skaven (avec les caractéristiques d'un champion vermine de choc) torture un prisonnier humain sur un chevalet.

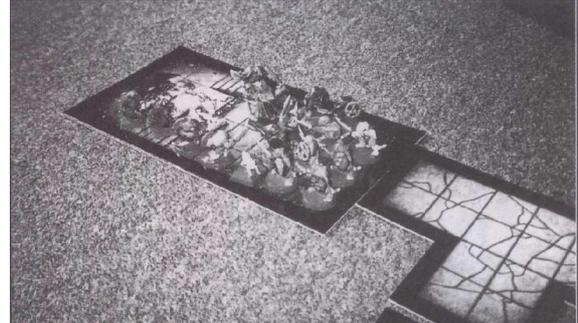
COUREURS DE NUIT

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Coureur de nuit	1	6	3	3+	3	3	4	4	1	50	0	1D6	Embuscade 6+

S'il est tué, les guerriers peuvent libérer le prisonnier, qui sera si reconnaissant qu'il avertira les guerriers au sujet des gardes qui les attendent sûrement au delà de la porte. Pour les prochains 1D6 tours, les guerriers peuvent relancer les dés de pouvoir si un événement inattendu est produit.

Malepierre : Les murs de cette section du donjon sont cloutés avec des gros morceaux de Malepierre. Tirer un pion de guerrier. La section de plateau où ce guerrier se tient actuellement est celle qui est ainsi décoré. Tout Skaven sur cette section de plateau peut additionner +1 à tout ses jets pour toucher, alors que tous les personnages qui ne sont pas Skaven, morts-vivants ou démons sur cette section de plateau subissent un malus de 1 dans la phase de pouvoir. S'il n'y a aucun monstre sur le plateau quand la Malepierre est trouvée, ou une fois qu'ils tous sont massacrés, les guerriers peuvent enlever un morceau de Malepierre du mur et l'envelopper dans un morceau de lourd tissu. Un tel fragment peut facilement être vendu pour 750 pièces d'or dans n'importe quelle ville ou cité.

Ingénieur : Un Techno mage est rencontré par les guerriers. Il a les caractéristiques d'un guerrier des clans normal et doit être positionné aussi loin des guerriers que possibles bien qu'il reste en vue. Dès qu'il voit les guerriers, il pousse des cris perçants pour appeler à l'aide. S'il n'est pas massacré dans un délai de deux phases de guerriers, tirer 1D6 cartes d'événement et les jouer immédiatement, et enlever l'ingénieur en même temps. Si l'ingénieur est tué, on constate bientôt qu'il portait la valeur de deux cartes de trésor d'objets, et il qu'il y a une porte secrète sur la section de plateau où il est apparu.



Hum... un mauvais début, la moitié de la compagnie est morte !

RETOUR EN ARRIERE

Le seul problème que nous avons rencontré en testant le jeu est l'habituel problème des guerriers se faisant déchiquetés en lambeaux dès la première aventure ou survivant et devenant assez puissant pour accomplir le reste de l'aventure en valsant avec une main attachée dans le dos. En même temps, nous avons testé le guerrier ogre de "Coup Mortel" n°1 et il semble être étonnamment équilibré malgré ses 3 pauvres points de vie. Avec son aide les guerriers ont pu progresser en niveaux tout en jouant les aventures, car ils peuvent rapidement atteindre le niveau 3 vers la fin et ils auront besoin de lui pour survivre au combat avec Praznagar (bien que la première fois il a été tué de manière embarrassante dans le premier round du combat par les armes combinées, sorts et objets magiques des guerriers!)

Et pour les pros du Quest, il a une ligne et une continuité de l'histoire, à la différence de ceux du livre d'aventure qui ont seulement la cupidité comme motivation pour les guerriers (non pas que ce soit une mauvaise chose, naturellement, mais il est intéressant d'avoir un peu de variété).

Le retour de la reine des ténèbres

Une campagne pour ceux qui aime se baigner dans le sang...

Par John Brown



John, dont le corps si nous sommes bien informé ne moisi pas dans la tombe, habitait autrefois la Californie, il vit maintenant à Sapphire, en Caroline du Nord. John est l'un de nos joueurs les plus mûrs puisqu'il atteint le grand âge de soixante ans mais il ne se laisse pas arrêter et il pourrait donner un bon coup de pied au derrière de quelques jeunots!

John joue le plus souvent au magasin Nexus à Ashville et au magasin Borderlands à Greenville.

John a déjà fait des conversions pour Crone Hellebron montant une Manticore et de Malus Darkblade sur Rancunier. Après de nombreux tests le groupe de guerriers qui finalement fonctionne le mieux est composé d'un magicien, d'un danseur de guerre, d'un guerrier du chaos et d'un tueur de Troll.

Maintenant descendons dans les ténèbres des profondeurs de Naggaroth...

Je suis âgé de soixante ans et je me suis mis au hobby quand Warhammer Quest est paru. J'ai pensé écrire une campagne que j'ai jouée et qui a eue comme conséquence de me faire commencer une armée d'elfes noirs pour Warhammer.

Ayant trouvé l'idée dans un article de Ian Pickstock paru dans White Dwarf, et en utilisant les catacombes de la terreur comme guide, j'ai développé la série d'aventures suivantes qui ont permis à mes amis et moi-même, âgée de treize à soixante ans, de faire évoluer nos personnages jusqu'au niveau 10. J'ai divisé la campagne en quatre parties comme nous l'avons joué, et je l'ai mise à jour pour utiliser les figurines maintenant disponibles, ainsi que le nouveau, Malus Darkblade, de Warhammer Monthly.

Partie I - Le temple perdu (pour des personnages niveaux 1-2)

Ingrédients

Pour jouer la partie du temple perdu, vous aurez besoin du matériel suivant:

- 1 sorcier elfe noir avec son familier.
- 1 Assassin elfe noir
- 8 Guerriers elfes noirs
- 6 arbalétriers elfes noirs
- 6 furies elfes noirs
- 2 harpies.

Facultatif : Le Nécromancien sur Manticore, en utilisant juste la Manticore, pour le sort "Transformation de Kadon".

Naturellement, la Manticore peut être utilisée en tant que simple monstre pour d'autres niveaux plus élevé, ou avec le Nécromancien pour des aventures de morts-vivants, telles que les catacombes de la terreur. Autrement, relancer toujours si vous tombez sur ce sort.

Cartes d'événement

Les cartes d'événement suivantes devront être faites :

Valgar : Il aura les caractéristiques d'un Champion sorcier elfe noir (livre de règles avancées page 96) et aura les objets magiques suivants :

Bâton de foudre : Lance un éclair de foudre sur n'importe qui dans la ligne de vue, touchant automatiquement, qui inflige 1D3 blessures de force 6 pendant la phase de magie, et n'exigera aucun point de pouvoir pour le lancer. Il vaut 500 pièces d'or. Il a également une lame de fer ensorcelée.

Valgar sera toujours accompagné de 1D6+3 Guerriers elfes noirs

Le Familier.

Voir le bestiaire pour les caractéristiques.

Un assassin elfe noir

3 cartes pour 1D6+3 Guerriers elfes noirs.

Si possible, toujours mettre quatre guerriers devant et les arbalétriers derrière eux.

2 cartes pour 1D6 sorcières elfes noirs

Ces sorcières elfes noirs devraient être peintes en Liche purple pour les gants et les bottes, et en chainmail pour l'armure.

De la fenêtre de sa sombre tour Morathi écoutait les hurlements, des furies elfes noires ravageant les rues, traînant les victimes dont le sang serait employé pour remplir les chaudrons pour la nuit de la mort. Elle avait du mal à combattre la frénésie qui la poussait à vouloir rejoindre ses plus jeunes sœurs. La cruelle reine sorcière à l'âme ténébreuse était amèrement frustrée et peut-être, pour la première fois depuis des siècles, inquiète pour elle, assailli par des prémonitions terribles.

Elle avait vu sa propre reddition à des bandes de quelques mortels du vieux monde. Et car elle avait appris depuis sa jeunesse parmi le peuple de l'ombre que ses prémonitions ont une tendance déstabilisante à se réaliser. Elle décida de consulter le sorcier Valgar.

Valgar était de loin le plus retors, sinon le plus doué de ses sorciers. Elle a presque accepté la manière dont il flirtait subtilement avec elle, utilisant son charme pour maintenir son pouvoir à la cour. Elle, Morathi reine sorcière et mère du redouté Roi Sorcier ! Valgar a souffert mille morts quand elle s'est finalement fatiguée de lui. Valgar soupira de soulagement en écoutant la question que Morathi lui posait. Il pensait qu'elle avait appris ses relations avec une jeune sorcière la nuit précédente. Il a été soulagé que ce ne soit pas le cas. "Il y a des histoires qui circulent au sujet d'un groupe de pauvres mortels qui ont écumés les endroits les plus sombres du monde pour de l'or et des artefacts.

Ils ont même été assez audacieux pour entrer dans le royaume des morts-vivants, si grande est leur convoitise pour l'or et les trésors. Peut-être nos espions devaient répandre une rumeur que le temple perdu de Khaine a été retrouvé, avec tous ses trésors perdus.

Je pourrais installer un faux temple pour les tromper. Nos guerriers, devraient être plus qu'assez nombreux pour les cueillir et leur réserver le destin que tu prévois pour eux, ma reine "

" Qu'il en soit ainsi", dit Morathi, "mais, assure toi qu'ils n'en réchappent pas ou tu en répondras devant moi, Valgar."

"Je le jure sur ma vie, ma reine", dit Valgar croisant les doigts derrière son dos. "Tu peux", a répondu Morathi, son sourire faisant frissonner le sorcier de bas en haut.

Les champions et la reine sorcière que nous verrons plus tard sont peints différemment.

Les Harpies.

Une carte d'événement pour un coffre.

Quand un personnage ouvre le coffre, lancer 1D6 :

- 1 - Le coffre explose causant 1D6 blessures.
- 2-5 - Le coffre contient 1D6x100 pièces d'or.
- 6 - Le coffre contient 1D6 cartes trésor.

BESTIAIRE

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Familier	1	4	5	4+	4	4	10	5	2	250	0	1D6	Embuscade 6+,Peur 6, Aura démoniaque -1, Résistance magique 5+
Harpie	1D3	4	4	-	4	4	8	2	1	150	2	1D6	Vol, Embuscade 5+



John teste un jeu chez Bordelands avec Rob Rankin

Niveau 1, Pièce Objectif

La salle objectif pour le niveau 1 sera l'arène. Ce sera l'entrée du prochain niveau qui sera gardé par 1D3 Minotaures. Quand les joueurs les ont défaits, ils seront récompensés par 100 pièces d'or et une carte de trésor chacun. Ils trouveront également une entrée secrète sur le sol, comme se sera le cas avec toutes les salles objectifs.

Evénements inattendus

Avant de jouer, enlever la carte de la caverne du paquet et toutes les cartes de monstre excepté les rats géants, les chauves-souris géantes, les araignées et une carte de goblin, et les remplacer avec celle énumérée ci-dessus,

excepté Valgar.

Pièce objectif du niveau 2

La salle objectif pour des guerriers au niveau 2 sera la chambre de l'idole. Elle représentera le faux temple de Khaine. Pour les attendre, il y aura 1D6+3 guerriers elfes noirs, 1D6 furies elfes noires, et 2 harpies. Si Valgar n'a pas été tué, il est ici aussi. Quand tous les monstres sont tués, la récompense sera de 200 pièces d'or et une carte de trésor chacun. Ceci accomplira l'aventure pour la partie 1.

Avant de jouer, enlever la carte du goblin et remplacer la par celle de Valgar.

Partie II - La Porte de l'enfer

(Pour des personnages niveau 3-5)

Ingrédients

Pour jouer la porte d'enfer, vous aurez besoin de ce qui suit :

- 1 Champion elfe noir monté sur sang froid.
- 2 Championnes Furies.
- 2 Harpies.
- 1 Vampire.

Malus Darkblade s'est laissé tomber à genoux et a fixé le plancher quand Morathi l'a réprimandé. C'était la première fois qu'il voyait la suprême reine sorcière. Il pensait qu'il devait être maudit pour la honte qu'il lui arrive maintenant.

"Tuer vos propres parents," a crié Morathi, "passe encore, mais aller au loin sur une chasse sauvage pour des artefacts, et négliger vos fonctions en tant que chevalier de Khaine, c'est impardonnable. Je devrais te livrer à mes furies qu'elles te jette dans une cellule pour t'engraisser jusqu'à la nuit de la mort." "Je ne mérite pas meilleur sort ma reine", dit Darkblade sachant que regarder la reine sorcière pendant son discours signifiée une mort certaine. "En effet" ricanait Morathi, "j'ai besoin de vos talents. Le plan de cet idiot de Valgar pour leurrer des aventuriers au temple perdu de Khaine a échoué.

Ils ont atteint le faux temple et savent maintenant que ce n'était qu'un piège. J'ai envoyé un de mes assassins, déguisé en un de ces pathétiques elfes sylvain pour leur donner une carte qui montre la vraie entrée du temple.

Ils ne savent pas qu'ils devront passer par la porte de l'enfer naturellement. C'est pour cela que je t'envoie avec quelques unes de mes furies pour t'en assurer. Si tu échoues, Malus, je peux t'assurer que ce sera moins douloureux pour toi si tu sautes de toi-même dans l'abîme plutôt que de revenir ici."

"Oui ma reine" dit le chevalier elfe noir, levant finalement ses yeux pour rencontrer le regard fixe de Morathi. "Ce sera mon choix, je peux vous le promettre".

Cartes événement

Les cartes d'événement suivantes devront être faites:

Malus Darkblade et son sang froid,

Rancunier: Malus aura les caractéristiques d'un héros elfe noir. Au lieu de l'armure magique, il a une Aura Démoniaque de -1. Malus a une lame de force d'ogre, d'une valeur de 400 pièces d'or, qui lui donnent +2 en force. Quand il est monté sur Rancunier, Malus gagne +1 pour toucher en combat et il a -1 pour être touché lui-même (avec Aura Démoniaque -1, ceci fait un malus -2 pour le toucher !)

Rancunier a la capacité de sauter par-dessus l'abîme, à la manière des Minotaures.

Championne furies elfes noires:

Ces figurines devraient être peintes en Warlock Purple pour les gants et les bottes, et en Chainmail pour l'armure.

Le Comte Vampire: si le joueur n'a aucune figurine de morts-vivants, en lançant pour les sorts de magie Néoromantique, remplacer les résultats :

4 1D6 Chauves-souris géantes

5 2D6 Chauves-souris géantes

6 2D6 Rats géants

1D3+1 Harpies

Si Valgar a été tué, une autre carte de champion sorcier devra le remplacer. Il y aura toujours un champion sorcier elfe noir pour chaque aventure de cette campagne et ses compagnons seront 1D6+3 guerriers elfes noirs.

Monstres errants

Avant le jeu, enlever les cartes des chauves-souris et des rats géants du paquet et les remplacer par les cartes des championnes furies et des harpies.

Pièce objectif du niveau 3

La salle objectif du niveau 3 sera l'arène. Ce sera l'entrée au vrai temple de Khaine. Elle sera gardée par 1D3 champions Minotaures. Quand ils auront été tués, la récompense sera de 300 pièces d'or, et deux cartes de trésor chacun.

Pièce objectif du niveau 4

La salle objectif pour le niveau 4 sera la crypte. Elle sera aussi l'entrée du niveau 5. Si le comte vampire n'a pas été tué, il sera ici au maximum de sa force. S'il a été tué, sur un jet de 1 à 3, il

sera ici avec 3D6 points de vie. La récompense pour nettoyer la crypte sera de 400 pièces d'or et deux cartes de trésor chacun.

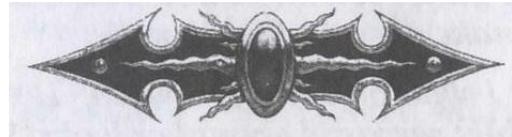
Avant de jouer, enlever la carte des araignées géantes et la remplacer avec celle du comte vampire.

Pièce objectif du niveau 5

La salle objectif du niveau 5 sera l'abîme de feu, qui représentera la porte de l'enfer. Il y a 1D6 arbalétriers elfes noirs du côté opposé, ainsi que 1D6 furies et deux championnes furies du côté de l'entrée.

Si Malus Darkblade n'a pas été tué, il apparaîtra quand sa carte sera tirée, apparaissant par l'entrée que les guerriers ont utilisé, et poussant tous les autres monstres de côté pour atteindre les guerriers. Toutes les règles pour traverser l'abîme seront normales. La récompense pour atteindre l'autre-côté et dégager la salle sera de 500 pièces d'or et deux cartes de trésor chacun. Ici se termine l'aventure pour la deuxième partie.

Avant de jouer, enlever la carte de comte vampire et la remplacer par celle de Malus Darkblade.

**Partie III -****Le chaudron du sang**

Pour des personnages de niveau 6-8

Ingédients

Pour jouer le chaudron du sang, vous aurez besoin de six furies supplémentaires. Choisissez celle qui représentera le mieux Crone Hellebron la matriarche et la mettez de côté. Peindre trois furies comme les autres furies normales et deux en tant que championnes furies. Peindre les gants et les bottes de la matriarche en noir et son armure en or brillant. Peindre la lame de son épée en rouge sang. Ce sera l'épée de la mort et l'aidera à la faire sortir du lot.

Facultatif : Si vous avez la Manticore, vous pouvez employer une furie pour représenter Crone Hellebron, pliez ses jambes pour lui permettre de la monter en faisant une selle avec du mastic. De cette façon ce sera facile de l'enlever et utiliser la Manticore pour d'autres quêtes.

BESTIAIRE

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Rancunier	1	8	3	-	4	4	6	1	2	100	2	1D6	Esquive 5+, Peur 4

Crone Hellebron la Matriarche, se força à sourire quand elle regarda Moraithi, la mère du Roi sorcier, et son amant selon la rumeur, elle la haïssait parce qu'elle était capable de tenir sa beauté par magie sans avoir à se baigner dans le chaudron de sang chaque année. Même le plus lourd des fards et des poudres ne pouvait cacher les rides couvrant le visage de Crone Hellebron, en dépit du fait qu'il n'y avait pas seulement six mois qu'elle avait pris son dernier bain de sang annuel.

"Comme d'habitude", dit Moraithi, "c'est à nous les filles de faire le travail. D'abord cet imbécile de Valgar a échoué, et maintenant Darkblade fait la même chose. Que sont devenus les Druchti aujourd'hui ? Bientôt, nous vivrons dans les bois, comme ces pathétiques elfes sylvains, et nous survivrons en mangeant des baies."

"Je ne pense pas, ma reine", a répondu Hellebron. "Permet moi de me retirer dans ces cavernes avec certaines de mes sœurs et un Chaudron de sang, et je t'assure que le problème sera vite résolu".

"Tu as ma bénédiction qu'il en soit ainsi, ma chère" dit Moraithi, souriant doucement. "Mais, s'il te plaît ne me force pas à me rendre dans vos cavernes. Tu sais, je déteste les endroits humides et mornes, ils ont tendances à faire ressortir mes rides".

"Tu peux être assuré que je l'emporterai, ma reine, dit Hellebron, sous le regard subtilement sarcastique de Moraithi.

Bien, elle inciterait ces pauvres mortels à souffrir et prier pour leurs vies avant de les donner en pâture à ses sœurs et alors elle serait en meilleure position pour défier l'autorité de la mère du roi sorcier.

Cartes événement

Les cartes d'événement suivantes devront être faites :

La Matriarche Crone Hellebron :

Elle aura les caractéristiques d'un seigneur elfe noir avec la règle spéciale, Frénésie. Sa valeur sera de 2.000 pièces d'or. Au lieu de l'armure magique, elle aura une lame de parade qui arrêtera une attaque au corps à corps contre elle dans n'importe quel combat. Elle vaut 200 pièces d'or. Son objet magique sera une Amulette de feu qui arrêtera un sort qui pourrait lui nuire dans n'importe quelle phase magique sur un résultat de 4+. Elle vaut 250 pièces d'or. Son arme magique sera l'épée de la mort qui lui donnera une force de 10. Elle vaut 1000 pièces d'or.

À moins que Hellebron ne monte sa Manticore, elle sera accompagnée de 1D6 furies et d'une championne furie elfe noire.

Un Seigneur Vampire :

S'il invoque des chauves-souris et des rats géants, ils auront la règle spéciale peste et doubleront leur valeur en or.

Deux cartes Furies :

Celles-ci doivent maintenant être marquées de 1D6+3.furies

Championne furies elfe noire:

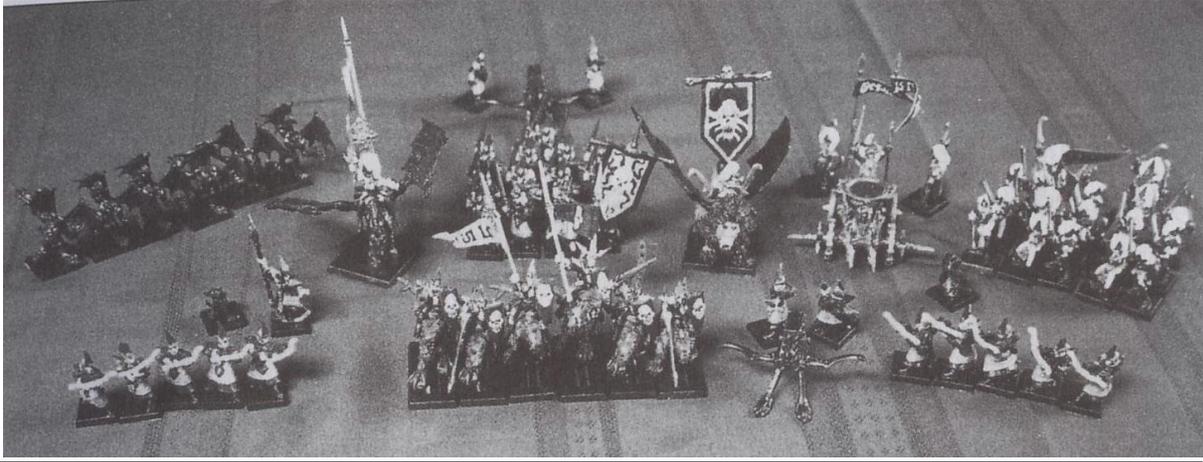
Doit être marqué de 1D3+1 Championne furies.



Si Malus a été tué, le remplacer avec un autre héros elfe noir sur sang froid et lancer pour son arme et son armure magique. À partir de ce moment là, il y aura toujours un héros chevalier sur sang froid pour chaque aventure.

BESTIAIRE

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Assassin Lame d'ombre	1	5	10	A	4	4	6	10	3	1150	-	2D6	Embuscade, magie5+n Assassinat 6+, Esquive 5+, Haine des elfes, Epée suintante



Toute les forces de la sorcière Graef en ordre de bataille...

Pièce objectif Du Niveau 6

La salle objectif du niveau 6 sera l'arène. Elle sera l'entrée du niveau sept et sera gardée par 1D3 héros Minotaures. Quand ils auront été tués, la récompense sera de 600 pièces d'or et trois cartes de trésor chacun.

Pièce objectif du niveau 7

La salle objective du niveau 7 sera la crypte. Il sera l'entrée pour le niveau 8. Si le seigneur de vampire n'a pas été tué, il sera ici dans sa pleine force. S'il a été tué, sur un résultat de 1 à 3 il sera ressuscité ici avec 4D6 blessures. Quand la pièce est dégagée, la récompense sera de 700 pièces d'or et trois cartes de trésor chacun. Avant de jouer, enlever une des cartes de guerrier elfe noir et la remplacer avec celle du Seigneur Vampire.

Pièce objectif du niveau 8

La salle objectif pour le niveau 8 est la fontaine de lumière. Elle représentera le chaudron du sang et un disque peint en rouge sang devrait être placé au centre de la fontaine pour le figurer. Il y aura 1D6+3 furies et 1D3+1

championnes furies elfes noires qui seront placées autour de la fontaine. Si Hellebron n'a pas été tué, elle devra être placée avec eux si elle est à pied, ou à l'extrémité opposée de la salle si elle est sur la Manticore.

Toutes les furies auront la règle spéciale *Frénésie*. En outre, quand une furie est tuée, lancer 1D6. Si un 6 est obtenu, la furie est ressuscitée par le chaudron et revient à la vie avec 1D6 blessures. Cette règle est également applicable à Hellebron.

La récompense pour dégager la salle sera de 800 pièces d'or et trois cartes de trésor chacun. Ceci clôture la partie trois de l'aventure. Avant de jouer, enlever la carte du seigneur de vampire et la remplacer par celle d'Hellebron.

Partie IV - Le retour de la reine des ténèbres

Pour des personnages de niveau 9-10)

Ingrédients

Pour jouer le retour de la Reine des ténèbres, vous aurez besoin des figurines suivantes :

Morathi regardait vaguement de la fenêtre de sa tour. Comment cela a-t'il pu se produire, pensait-elle. Quelles sont ces créatures, des dieux ? Comment ont-elles osé la braver ainsi ?

Secouant la tête, elle s'est tournée vers la sombre figure masquée derrière elle. "J'en ai peur, je devrai faire ceci moi-même. Lame d'Ombre, tu viendras avec moi"

"Oui, ma reine," a répondu l'assassin obéissant.

"Et envoyer quelques sorciers pour réveiller le dragon ."

"Le dragon, ma reine?" dit Lame d'Ombre. "Sûrement qu'avec le dragon il n'y aura aucun besoin de nous?"

"Je n'ai pas confiance rien n'ait parvenu à arrêter ces ignobles sous-mortels," Morathi a tourné son regard sombre sur Lame d'Ombre. "Quelque chose me dit que je les aurais bientôt en face à face."

La sorcière elfe noire à pied. Elle représentera Morathi la reine sorcière suprême.

Deux Harpies

Cartes événement

Les cartes d'événement suivantes devront être faites :

Morathi : Elle aura les caractéristiques d'un seigneur sorcier avec les objets magiques suivants:

Une épée sombre qui réduira la capacité de combat ainsi que la capacité de tir de l'adversaire d'un point pour chaque blessure causée. Elle vaut seulement 150 pièces d'or mais ne peut être utilisée que par un elfe noir, une Amulette d'ambre qui lui permettra de guérir 1D6 blessures, jusqu'à son niveau d'origine, après chaque tour. Elle vaut 250 pièces d'or. Un parchemin de pouvoir qui permettra au premier sort qu'elle lance de ne pas être bloqué de quelque façon. Il vaut 300 pièces d'or mais peut seulement être employé une seule fois par aventure. Un parchemin de dissipation qui annihilera le premier sort réussi lancé contre elle. Il vaut 250 pièces d'or mais peut seulement être employé une seule fois par aventure. Pour déterminer les compagnons de Morathi lancer 1D6 :

- 1 - Reine sorcière avec familiers ou Manticore
- 2 - Un héros chevalier sur sang froid.
- 3 - Champion sorcier et familiers.
- 4 - 1D3+1 Championnes furies elfes noires.
- 5 - 1D6+3 Furies elfes noires.
- 6 - 8 Guerriers elfes noirs et 6 arbalétriers

En plus de ce qui précède, Morathi sera accompagné de 1D6 harpies. Si Hellebron a été tué il y aura une nouvelle reine sorcière. Ses caractéristiques seront celles d'un seigneur elfe noir avec la règle spéciale "Frénésie", et une valeur de 2000 pièces d'or. Comme Hellebron, elle peut monter un Manticore.

Comme les autres personnages spéciaux, il y

aura toujours une nouvelle reine sorcière à chaque niveau suivant

Deux cartes de harpies : Elles doivent indiquer 1D6 Harpies.

Lame d'Ombre, Maître assassin:

Lame d'Ombre aura un breuvage magique de force, d'une valeur de 100 pièces d'or, qui lui donnera +3 en force pendant son premier tour de combat, et un Cœur de Malheur, valant 250 pièces d'or. Si Lame d'Ombre est tuée, le cœur éclatera causant 1D6, blessure à chacun dans la pièce.

Pièce objectif du niveau 9

La salle objectif du niveau 9 sera l'abîme du feu. Il représentera l'entrée pour le niveau 10. La statue du dragon représentera un vrai dragon rouge qui a été lié par de puissantes magies pour rester où il est, mais il souffle le feu à travers l'abîme. Les règles pour traverser l'abîme sont normales. Si les joueurs atteignent l'autre côté et tuent le dragon, ils recevront 900 pièces d'or et quatre cartes de trésor chacun. Avant de jouer enlever la carte de l'assassin et la remplacer par celle de Lame d'Ombre.

Pièce objectif du niveau 10

La salle objectif du niveau 10 sera la chambre de l'idole. Elle représentera le vrai temple perdu de Khaine.

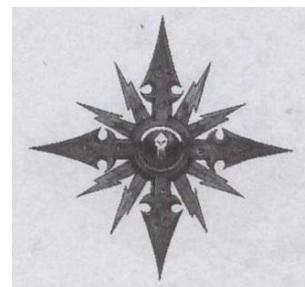
Si Morathi n'a pas été tué, elle sera là avec son familier. Autrement, tirer 1D3+1 cartes d'événement, hors des événements spéciaux. Quand le temple est vide de tous les monstres les joueurs seront récompensés avec 1000 pièces d'or et quatre cartes de trésor.

Avant jeu, enlever une carte de guerrier et la remplacer par celle de Morathi. Faire en outre une note qui indique que quand une carte de guerrier est tirée, elle représentera 8 guerriers elfes noirs et 6 arbalétriers.

Ici se termine la campagne. Bon jeu.



Morathi affronte les guerriers dans la scène finale



. CRÉATURES DES TENEBRES .

Par Ian Pickstock

Les cavernes et les donjons au-dessous du monde de Warhammer sont des endroits dangereux. Les guerriers courageux luttant contre le mal, recherchant des trésors perdus malgré le danger incommensurable que leur font courir monstres sanguinaires et pièges vicieux.

WARHAMMER QUEST

Warhammer Quest est un jeu immense avec des opportunités sans fin pour des combats passionnants et des aventures trépidantes. Dans la boîte de Warhammer Quest est inclus l'énorme livre de Règles avancées qui augmente vos parties quasiment sans fin. Ces règles vous permettent de faire parvenir votre personnage de base jusqu'au statut de seigneur de guerre, à jouer une épopée couvrant plusieurs mondes pendant de nombreux mois le tout organisés par un Maître de jeux. Cependant, je dois dire que ma façon favorite de jouer à Warhammer Quest est d'ouvrir simplement la boîte et de jouer une partie. Ceci n'exige aucune préparation, il suffit juste d'avoir trois amis fidèles, se réunir et jouer !

Ce type de scénario de Warhammer Quest est généré entièrement par des cartes. Celles-ci contiennent les petits groupes et les règles spéciales de tous les monstres pour décrire chaque rencontre.

Les trésors gagnés pour tuer ces ennemis effrayants sont également sur des cartes, de sorte que quand un guerrier gagne un trésor, toutes les règles spéciales sont dessus. Chaque carte de trésor représente un objet magique que les guerriers peuvent obtenir en tuant des monstres et en progressant au plus profond des donjons. Une fois que les joueurs sont au courant des règles du jeu, ils ont très peu besoin de consulter le livre de Règles de Warhammer Quest. Ceci crée un jeu rapide et passionnant, comme l'action héroïque se déroulant profondément sous la surface du monde de Warhammer.

Pour pouvoir jouer de cette façon à Warhammer Quest, quatre nouveaux ensembles de cartes ont été ajoutés à celles existantes, qui augmentent la portée de vos aventures.



Trois de ces paquets sont consacrés entièrement à de nouveaux trésors qui sont vraiment facile à employer tel quel, vous les ajoutez simplement à votre paquet existant et jouer vos parties comme avant. Maintenant les guerriers pourront chercher des trésors magiques immensément puissants tels que le marteau dévastateur de Sigmar et l'arc mortellement précis de Loren. Le quart de ces nouveaux paquets est un paquet de cartes d'événement blanc qui contient 17 cartes événement de rencontre de monstre et 4 d'événement. Celles-ci vous permettent de compléter les petits groupes de vos créatures favorites de Warhammer, et de créer de nouveaux défis pour vos courageux guerriers. Elles peuvent alors être mélangées avec vos cartes originales d'événement, où elles ne présenteront aucune différence.

Eventuellement, si vous en écrivez assez, vous pourriez faire un nouveau paquet entier d'événement ! Si vous avez un bon nombre de créatures du chaos, Skavens, ou autres figurines Citadel vous pouvez les utiliser dans vos parties de Warhammer Quest. Alors vous avez juste besoin du paquet de cartes blanches d'événement. Avec les armées de Warhammer, les elfes noirs par exemple, j'ai pensé utiliser certaines des nouvelles figurines d'elfes noirs dans une aventure de Warhammer Quest. J'ai eu plaisir à jouer plusieurs parties de Warhammer avec et contre cette race cruelle, mais ce que j'ai vraiment voulu faire, devait les inclure dans les aventures de Warhammer Quest que nous avons jouées ici au studio.

MONSTRES DE RENCONTRE

Quand vous écrivez de nouvelles cartes d'événement, votre première tâche est de choisir les monstres à inclure. Naturellement, ceci dépendra de ce que vous avez dans votre collection. Par exemple, vous pouvez avoir votre propre armée de Warhammer ou juste quelques miniatures favorites que vous voudriez utiliser dans vos parties de Warhammer Quest.

J'ai donc décidé de faire mes propres cartes d'elfes noirs en utilisant des cartes événement en blanc. Il y en a plus qu'assez pour faire un paquet entier d'elfes noirs que je pourrais employer pour des aventures dans les profondeurs de Naggaroth. Cependant, je n'ai pas beaucoup de figurines d'elfes noirs peintes, ainsi j'ai choisi de faire quelques cartes d'événement de monstre pour les figurines que j'ai, et une paire de cartes d'événements inattendus de rencontre spéciale qui pourrait arriver aux guerriers. Celles-ci ont pu alors être mélangées à certaines de mes cartes existantes, créant un donjon rempli d'orques et de gobelins, menés par ces cruels elfes noirs.

CREATION DES CARTES

Quand vous avez décidé quels monstres vous voulez utiliser, tout ce qui reste à faire est d'écrire leurs caractéristiques sur les cartes. J'ai décidé d'utiliser les elfes noirs, mais vous pouvez choisir d'employer votre collection de morts-vivants, du chaos ou une qui, vous est entièrement personnelle. Cependant, quelque soit les monstres que vous ajoutiez, il y a quatre éléments de base à considérer :

Type: Indiquer le nom de votre monstre ici.

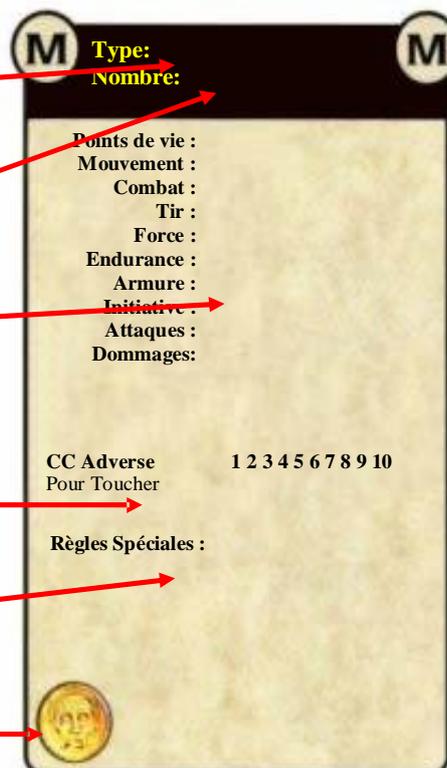
Nombre: Indiquez ici le nombre de monstre quand la carte est tirée (ex 1D6, 1D6+6, 2D6 etc)

Profil: Les statistiques du monstre son indiquées ici. Ceci détermine les performances du monstre au combat.

Tableau de combat: Indique d'après la capacité de combat du monstre combien il doit obtenir pour toucher son adversaire

Règles spéciales: Indiquez ici les règles spéciales du bestiaire ou de votre invention.

Or: L'or que vous gagnez lorsque vous tuez le monstre.



Or

L'élaboration de la valeur des monstres est vraiment simple. La valeur d'or d'une créature est simplement sa valeur en points de Warhammer multipliée par dix. Tout ce que vous devez faire est de consulter la liste d'armée du monstre et de faire vos opérations !



Profil

C'est le mouvement du monstre, la force, les attaques, etc.... Ceux-ci sont dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest, ou converti d'après les profils des sections des bestiaires de toutes les armées de Warhammer. Convertir ces derniers à partir de Warhammer Battle est vraiment facile. Comme Warhammer Quest emploie les mêmes profils, il suffit de les copier sur vos cartes! Il y a, cependant, des différences entre les profils de Warhammer Battle et de Warhammer Quest dont vous devrez tenir compte en concevant votre monstre. Dans Warhammer Quest, la compétence de tir est le nombre qu'un monstre doit égaler ou dépasser sur 1D6 pour toucher sa cible, au lieu d'une valeur qui doit être recherchée sur un diagramme. Ainsi, pour obtenir la compétence de tir d'un monstre à Warhammer Quest, recherchez ce qu'il a besoin pour toucher sur le tableau de référence de Warhammer et le noter sur la carte d'événement. Par exemple un elfe noir a une compétence de tir de 4, ce qui implique qu'il touche sa cible sur un 3+. Ceci signifie que dans Warhammer Quest un elfe noir a une compétence de tir de 3+. L'autre changement est le nombre de blessures qu'un monstre peut subir avant qu'il soit tué. Un monstre qui peut seulement avoir un point de vie dans Warhammer peut en avoir plus dans Warhammer Quest! Il n'y a aucune manière spéciale d'établir combien de points de vie votre monstre a, vous pouvez les choisir comme bon vous semble, selon combien de temps vous voulez que vos monstres survivent. De petits monstres comme les gobelins peuvent n'avoir qu'un seul point de vie, alors que des orques supportent plus.

Généralement, si vos monstres sont de bons combattants, ils pourront attaquer les guerriers plusieurs fois, et pour cela il faudra qu'ils survivent un tour ou deux ou même davantage.

Règles Spéciales.

Les règles spéciales couvrent toutes les qualifications spéciales ou les armes que le monstre a. Par exemple, un groupe de Snotlings attaque tous ensemble un seul guerrier parce qu'ils sont petits, les assassins tendent des embuscades, et les rats peuvent faire une attaque suicide.

Quantité.

L'élément final est le nombre de monstre qui apparaissent quand la carte est tirée. C'est probablement l'élément le plus important car il permet d'équilibrer le jeu. Si vos monstres sont très bons, alors ils tueront probablement les guerriers rapidement s'ils sont en trop grand nombre. La clef doit être que chaque événement fournisse un défi pour la compagnie, mais en employant une tactique correcte et un peu de chance, les guerriers doivent pouvoir gagner.

CARTES DE MONSTRE

J'ai fait mes propres cartes d'elfes noirs que j'emploie dans mes aventures de Warhammer Quest. Si vous jetez un coup d'œil aux exemples en bas de page vous pouvez voir comment j'ai complété mes cartes vierges d'événement. Avant d'aller plus loin, je vous proposerai d'écrire sur vos cartes au crayon, jusqu'à ce que vous soyez satisfait des règles que vous avez inventées. Quand vous êtes complètement satisfait du résultat, vous pouvez les écrire de manière permanente avec un stylo bille. Ne pas employer un feutre ou le stylo à bout de fibre sur votre carte, l'encre baverait!

Les premières cartes de mon paquet d'événement d'elfes noirs étaient vraiment faciles comme règles, les guerriers elfes noirs, la furie elfe et les gardes de Naggaroth sont dans la section bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Avec ces cartes d'événement, je ne serai pas obligé de regarder dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest chaque fois que les elfes noirs sont tirés. C'est seulement une question de quelques minutes pour copier les profils, les règles spéciales et leurs valeurs en or sur trois de mes cartes vierges.

GUERRIERS ELFES NOIRS

Ce sont les troupes de base de l'armée des elfes noirs et ils constituent également le type le plus répandu de monstre dans les donjons sous Naggaroth. Regardant ma collection de figurines, je me suis rendu compte que mes guerriers elfes noirs devaient perdre leurs arbalètes, car mes figurines n'en sont pas munies. Plus tard, quand j'aurai peint des elfes noirs porteurs d'arbalètes, j'ajouterai une règle spéciale pour leurs mortelles arbalètes à répétitions.



Les guerriers elfes noirs, les furies et les gardes noirs sont justes quelques exemples de la gamme des elfes noirs de Citadel Miniatures. En utilisant les cartes vierges d'événement vous pouvez opposer vos guerriers contre ces ennemis redoutables dans vos parties de Warhammer Quest.

CORSAIRES DE L'ARCHE NOIRE

Dans les nombreuses armées de Warhammer celle des elfes noirs est une de mes préférées, elle contient toutes sortes de nouveaux types de troupe intéressants. Mes favoris sont les excellents corsaires de l'arche noire, ainsi j'ai décidé qu'ils seraient premiers que je prendrais hors du livre d'armée. Il était peu un plus difficile d'établir le profil de ces sinistres combattants que les

trois précédents, mais j'ai persévéré et je pense qu'ils fonctionnent vraiment bien. J'aime particulièrement l'histoire et les personnages des corsaires. Chacune des mortelles arches des elfes noirs porte un régiment de corsaires. Chaque corsaire a juré d'obéir aux règles de l'arche noire sans aucune hésitation. Ces guerriers chevaliers sont jusqu'au bout fidèles au seigneur de l'arche noire, satisfaisant chacun de ses caprices, allant jusqu'au crime le plus odieux s'il le demande. Quand une flotte d'elfes noirs atteint la côte d'une terre étrangère, c'est les corsaires qui sont en avant de l'armée.



Les corsaires se déplacent vite, favorisés par leur équipement léger et protégés par leurs manteaux de dragon de mer.

Les corsaires ont un profil qui est identiques à un guerrier elfe noir standard, ainsi j'ai utilisé le même profil que celui des guerriers elfes noirs du livre de règles avancées de Warhammer Quest. En outre, dans le livre d'armée de Warhammer consacré aux elfes noirs, les corsaires de l'arche noire portent des manteaux faits à partir de la peau des puissants dragons de mer. Ces manteaux sont très flexibles et légers, permettant au porteur de se déplacer rapidement tout en le protégeant des coups les plus puissants. La manière dont j'ai décidé de matérialiser ceci, est de pénaliser les guerriers s'ils obtiennent un mauvais score sur leurs jets de dommages. Quand un guerrier lance pour les dommages sur un corsaire de l'arche noire, un résultat de 1 ou 2 est ignoré et ne s'ajoute pas à la force du guerrier. Le coup est considéré comme avoir rebondi sur le manteau épais de peau de dragon.



Le corsaire de l'arche noire fait partie des nouvelles troupes du livre d'armées des elfes noirs. Avec sa carte d'événement, vous pourrez l'ajouter aux monstres de vos parties de Warhammer Quest.

M

Type: Corsaire noir
Nombre: 1D6 3

M

Points de vie :	6
Mouvement :	5
Combat :	4
Tir :	3+
Force :	3
Endurance :	3 (4)
Armure :	6
Initiative :	1
Attaques :	1
Dommages :	1

CC Adverse	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pour Toucher	23 3 4 4 4 4 4 5 5

Règles Spéciales : **Esquive:** Si un corsaire est touché, lancer 1D6. Sur un 6 le corsaire évite le coup.
Manteau Dragon des mers: En lançant pour blesser un corsaire, toutes les dés qui marquent un 1 ou 2 sont ignorés. Ils sont détournés par le manteau

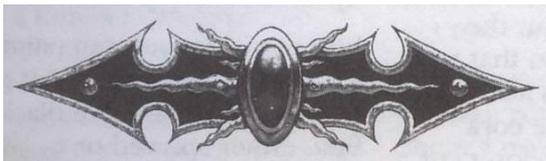
Valeur
120

Cependant, il y a de nombreuses façons de représenter les troupes qui ont une très bonne armure, des boucliers spéciaux ou tous autres artefacts protecteurs. La manière la plus simple est de donner au monstre une endurance très élevée ou des points d'armure comme le guerrier nain. Eventuellement, vous pouvez donner au monstre la compétence d'ignorer la douleur ou ignorer un coup (ou toutes les deux !). Les détails complets des capacités spéciales des monstres sont à la page 82 du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Vous pouvez toujours essayer de nouvelles règles dans les parties et les garder si elles vous conviennent. Sinon il suffit souvent d'apporter quelques modifications et de les tester à nouveau face aux monstres. Ce processus s'appelle le playtesting et il nous permet comme à

vous d'examiner de nouvelles règles et systèmes de jeu. Le playtesting peut être une bonne source d'amusement. Vous avez le droit de jouer des parties dans lesquelles vos guerriers pourront couper en morceaux les monstres les plus costauds, et tuer les monstres les plus faibles d'un seul coup. Il est essentiel que vous testiez vos nouvelles règles, car il est très difficile de juger exactement comment un nouveau personnage avec des règles spéciales agira avec les autres éléments du jeu juste en regardant ce que vous avez écrit. Assurez-vous d'avoir un groupe de compagnons tolérant, toujours de bonne humeur, qui ne gémissent pas constamment et soient toujours désireux d'essayer de nouvelles règles et idées. Ne pas écouter les magiciens qui sont les plus grands pleurnichards du monde !

QUANTITÉ

C'est une rubrique très importante de vos cartes d'événement. Si vos nouveaux monstres sont vraiment dangereux comme des Trolls ou des vampires, vous aurez besoin seulement de quelques uns pour défier vraiment les guerriers (ou juste un seul pour les plus dangereux). D'autre part, si vous utilisez des Hobgoblins vous en aurez besoin d'au moins 7 ou 8 (2D6) pour qu'ils présentent plus qu'une légère irritation pour les guerriers. Une bonne indication se trouve dans les tableaux des monstres du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Par exemple sur le tableau des monstres du Niveau 1, le résultat 63 indique que 1D6+2 gardes noirs de Naggaroth apparaissent.



J'ai utilisé ceci comme guide pour ma propre carte de garde noir, j'ai noté 1D6 gardes noirs de Naggaroth sur ma carte. J'ai appliqué une petite réduction parce que les tableaux des monstres sont conçus pour des guerriers qui jouent des règles avancées et par conséquent sont mieux équipés. En outre, ne pas oublier de tenir compte du nombre de figurines de chaque type dont vous disposez dans votre collection ! S'assurer que vous ne devez pas faire apparaître plus de monstres que vous n'en avez réellement, ceci peut obtenir très embêtant au milieu d'une aventure. Naturellement si vous achetez d'autres modèles du même monstre vous pouvez toujours les ajouter à votre carte. Les furies elfes et la garde noire sont deux types de

monstres qui avec 1D6 individus donneront pas mal de fil à retordre aux guerriers. Les guerriers elfes noirs et les corsaires de l'arche noire ne sont pas aussi bons que leurs frères de la garde noire, mais sont encore meilleurs que les orques et les Skavens, ainsi 1D6+3 de ces derniers confrontés aux guerriers donneront une bataille passionnante.

DANS L'INCONNU...

Bien maintenant que j'ai fait mes cartes d'événement, il est temps de recueillir quelques guerriers endurcis et de les déposer devant l'entrée peu engageante du donjon le plus proche, de massacrer des malfaisants et de découvrir les trésors bien cachés...



Architecture de donjon

Terrains pour Warhammer Quest par Andy Judson

Andy de Shepshed, Leicester n'est pas un étranger au Citadel Journal et chez Fanatic Press, il a montré ses miniatures et publié son scénario l'assaut sur Doran VI dans les Citadel n° 27 et 28.

Cette fois il s'est entièrement immergé en fabriquant des terrains en 3D pour ses donjons de Warhammer Quest. Nous pensons que vous conviendrez qu'il s'est totalement surpassé et ses très beaux terrains ajoutent une atmosphère incroyable et une nouvelle splendeur visuelle au jeu.

Lisez, digérez, et attaquez vous à la fabrication de vos propres donjons, vous serez étonné de la facilité de leur réalisation et à la façon dont vos Quêtes seront ensuite plus amusantes.

COMMENT FAIRE DES PIÈCES POUR WARHAMMER QUEST EN 3D

La beauté de n'importe quel wargame ou jeu de plateau est due à la magnificence des miniatures et de tout leur environnement. Bien que les pièces de quête d'origine du jeu Warhammer Quest soit très agréable, pour moi le seul regard bidimensionnel n'est pas suffisant. C'est quand j'ai décidé que je ferais mes propres salles et couloirs en 3-D qui j'ai vraiment compris la sensation d'être à l'étroit dans un cachot souterrain mortel et cela ajoute énormément à l'atmosphère de nos jeux. Et parce que je suis un brave gars, j'ai pensé que je partagerais mon expérience avec vous !

LA SALLE DE QUÊTE DE BASE

D'abord vous devez décider de la taille que vous voulez donner à votre pièce. Pour celle-ci, j'ai choisi de faire une salle 4 cases par 4 cases, c'est une taille assez simple. Pour faire une salle 4 x 4, vous devrez découper une plaque de support de 5" x 5", dans une carte de carton ceci parce que les dalles dans la pièce vont être coupées à 1 pouce carré, et il faut ½ pouce supplémentaire autour du bord pour enfoncer les portes en plastique dessus. Si vous faites un grand nombre de salles, vous gagnerez beaucoup de temps en dessinant les salles sur la carte de carton de sorte de ne pas en gaspiller. Il est également beaucoup plus rapide de couper les dalles de liège avant de commencer, ne les coupez pas toute cependant, vous pouvez en avoir besoin plus tard. La carte coûte £2 pour une feuille A1, avec laquelle il y a plus qu'assez pour faire un donjon, et les plaques de liège valent £5 pour dix feuilles. A 1 pouce de côté par dalle on peut faire 144 dalles, cela ne grèvera pas votre budget ! Maintenant vous devez marquer un trait à 1/2 pouce du bord de la base et coller les dalles avec de la colle P.V.A. Ne pas en employer trop car elle déformera le carton. C'est une bonne idée de poncer les bords des dalles légèrement et de les coller avec un espace entre elles. Mettre la salle de côté à sécher avec un poids dessus tel qu'une pile de livres ou une boîte pour la maintenir à plat. Tandis qu'elle sèche vous pouvez vous occuper à faire une autre pièce. Cela ne devrait pas prendre trop longtemps pour que les dalles sèchent, le poids des livres accélère le processus. Quand c'est sec

vous pouvez la peindre. Il faut passer une couche de fond noire d'abord, soit pulvérisée, soit au pinceau. La pulvérisation est plus rapide et plus facile, mais le pinceau vous permet de peindre entre les dalles de façon plus efficace. C'est pourquoi je recommande d'utiliser du carton noir, si vous employez du carton blanc, il ressortira entre les dalles et l'aspect final ne sera pas convainquant. Bien sur, si vous n'avez pas de carton noir vous pouvez le peindre en noir avant de coller les dalles. Quand la pièce est sèche la brosser à sec avec du gris codex. Si vous avez une grande brosse pour la peinture d'art, d'environ 3/8 de pouce, utilisez la, sinon employer un grand pinceau plat. Brosser alors les bords des dalles avec une nuance plus légère de gris, tel que le gris fantomatique. Peignez enfin le bord de la pièce avec de la peinture noire diluée. Si vous voulez, vous pouvez coller un peu d'herbe statique sur certaines parties de la salle pour représenter le lichen et la mousse.

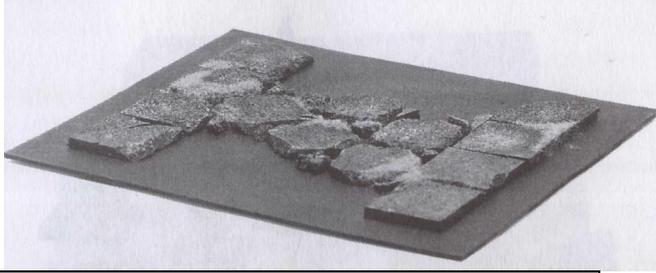
CE QUE VOUS AUREZ BESOIN

Du carton noir épais de préférence
Dalles de sol de liège
Une règle en acier, une règle en plastique sera abimée
Un cutter
De la colle PVA
De la colle Superglue
Pinceau et peintures noir, gris codex et gris fantomatique
Vous aurez également besoin :
Morceaux de support plastique, têtes, armes, boucliers, corps, etc
Flocage, herbe statique

AJOUTER DES DÉTAILS

Sur d'autres salles vous pouvez ajouter des détails pour rendre vos salles uniques. Il y a un certain nombre de choses que vous pouvez faire. Premièrement et plus simplement, vous pouvez découper des fissures et des trous dans certaines des dalles avant de les coller pour leur donner un aspect vieux et usé. Il est évident que toutes les salles doivent avoir un rendu différent. Deuxièmement vous pouvez ajouter des éléments que les guerriers auront, à étudier pendant la partie.

Par exemple, j'ai bon nombre de têtes et d'armes disponibles dans des boîtes à rabiots, des squelettes et des zombis, et quelques éléments dispersés dans tout le donjon rendent vraiment bien, comme des boucliers et des baguettes magiques.



Une variante des couloirs de base, le passage effondré

L'étape finale est d'ajouter de plus grands éléments à vos salles, tels que des sarcophages, des puits, des escaliers et des pièges. Ceux-ci peuvent prendre beaucoup de temps, aussi il faut limiter ces derniers et de ne pas se laisser trop emporter. Naturellement maintenant que vous faites vos propres salles, il n'y a aucune raison de respecter les dimensions des pièces de base. Des pièces de tailles et de formes différentes peuvent être intéressantes, et sont une façon utile d'utiliser un morceau restant de carton.

Vous n'êtes pas obligé de peindre en gris tout les sols, la forteresse d'un seigneur de chaos pourrait être rouge foncé et noir brillant, alors que la pyramide d'un roi des tombes serait faite couleur sable.

Si vous êtes un maître de jeux et que vous concevez vos propres quêtes, vous pouvez facilement réaliser une salle unique pour un donjon spécifique: une prison, la tanière d'un Nécromancien, même des maisons, des tavernes et des temples peuvent être réalisés avec de légers changements à la conception de base.

FABRICATION DES PIONS

Maintenant que vous avez un donjon complet, il faudrait que vous ayez avoir quelques pions pour représenter des pièges, des coffres de trésor, des puits et autres. Il n'y a pas plus simple. Prendre une dalle de même taille que celle des salles, et coller une miniature représentant le trésor ou quoi que soit sur la dalle. La peindre normalement, de la même manière que le reste du donjon. Si vous pouvez, venir au magasin de Lenton, ils ont des coffres de trésor, des piliers et d'autres choses utiles que je n'ai pas vu en vente ailleurs pendant sept ans. (Ou vous pouvez demander aux Trolls de la vente par correspondance ce qui est disponible - ED.)

La seule limite est votre imagination et vous devriez n'avoir aucun problème.

RÈGLES POUR LES NOUVELLES SALLES

Les salles que j'ai faites sont habituellement employées en jeux de jeu de rôle, et il n'y a pas besoin de règles spécifiques pour elles. J'ai cependant une petite idée du genre de chose qui se produit dans les salles particulières que j'ai faites.

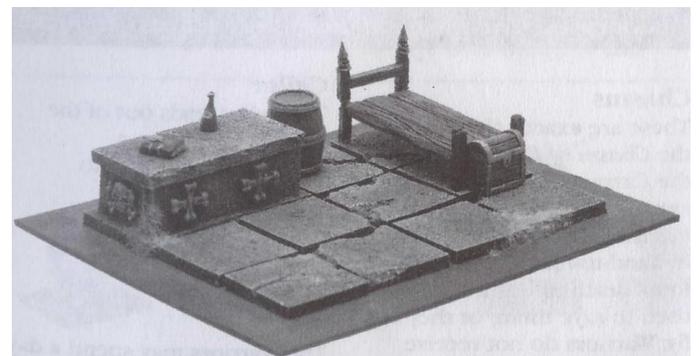
Voici les règles que j'emploie généralement :

Tombeaux et Sarcophages

Ceux-ci apparaissent dans la plupart de mes salles, le thème de mon donjon tourne autour de la tanière d'un Nécromancien ou d'un vampire. Des tombeaux non-ouverts peuvent être ouverts par un guerrier, qui a besoin d'un test de force. Il peut être aidé par un autre guerrier normalement. Une fois ouvert, lancer 1D6 pour voir ce qu'ils trouvent :

- 1 Le cadavre se réveille de son repos pour attaquer ceux qui violent son tombeau. Lancer un autre D6 pour déterminer le type de créature :

1	Revenant
2 - 3	Gardien des tombes
4 - 5	Guerrier squelette
6	Zombi
- 2 Le tombeau est piégé pour le protéger contre les pilliers de tombes. Un éclair d'énergie frappe les guerriers ouvrant le tombeau, causant 1D6+3 blessures, modifiées normalement. Le corps à l'intérieur du tombeau n'a rien de valeur.
- 3 - Le tombeau est vide indépendamment du
- 4 corps délabré qui l'occupe.
- 5 Fouillant le corps, le guerrier trouve 1D6x50 pièces d'or.
- 6 Fouillant le corps, le guerrier trouve un trésor de pièce de donjon.



Décorez vos salles avec les éléments "d'Architecture mystérieuse"

Abîmes

Les règles sont identiques à celle de l'abîme du sort malheureux des catacombes de la terreur :

Tout guerrier ou monstre qui lance un "1" pour toucher dans un combat corps à corps est mort à moins qu'une corde soit employée pour le sauver, ou qu'il puisse voler. Les guerriers ne reçoivent aucune pièce d'or pour les monstres qui meurent de cette façon.



La fabrication de différents pions est utile pour toute sorte de donjon.

Bibliothèque noire /Autel de sang

Ces salles sont saturées de magie démoniaque. Tous les jeteurs de sorts ennemis ont +1 aux jets de dés pour déterminer quel sort est lancé. Dans la bibliothèque noire, n'importe quel trésor reçu sera automatiquement prit dans le tableau des objets magiques du livre de règles avancées.

La tanière des goules

Au lieu de prendre une carte d'événement pour déterminer quels monstres sont dans cette pièce, lancer 1D6 :

- 1-2. Prendre une carte d'événement comme d'habitude.
- 3-6. La salle contient 2D6 goules. Tant qu'elles sont dans leur tanière, les goules ne s'enfuient pas rendues frénétiques par la viande corrompue dont elles se nourrissent.

Caverne

La caverne mène hors du donjon et dans une agglomération. Lancer 1D6 pour en déterminer le type :

- 1-3. Village
- 4-5. Ville
6. Cité

Les guerriers peuvent passer un jour dans l'agglomération, achetant et vendant de l'équipement etc. avant que la caverne ne soit bloquée par les autorités.

LA FOLIE DU PÈRE LAZARE

C'est une des quêtes que j'ai écrite pour utiliser certaines des salles que j'ai faites. Si vous souhaitez jouer cette aventure en employant les salles fournies dans le jeu de base, vous devrez changer certaines des salles spécialement conçues pour cette aventure et adapter celles disponibles et improviser d'autres comme les

escaliers et la bibliothèque.

Le manque de place ne me permet pas de publier la version complète, en se rapportant simplement à la carte, cela devrait être assez clair pour jouer la quête.

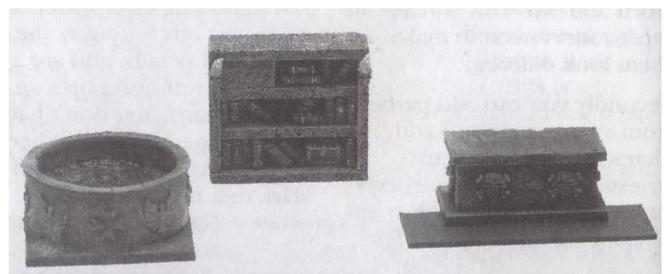
Ce qui suit peut être lu aux guerriers en tant qu'événements de voyage pour les amener en douceur à une autre quête. Vous devriez pouvoir compléter facilement les lacunes dans les descriptions des pièces.

Pendant que vous passez par une petite ville sur le chemin de la cité, vous êtes surpris par une voix, qui semble s'adresser à vous.

"Hem... Je ne me trompe pas en pensant que vous quatre êtes des aventuriers?" La voix provient d'un minuscule jeune homme drapé dans une longue robe noire. "Désolé, je devrai peut-être me présenter. Mon nom est Dorn, et je suis un novice de Morr, comme vous pouvez le deviner probablement à mon vêtement. J'ai des nouvelles graves de notre petit temple. La nuit passée, notre prêtre, le père Lazare, est entré dans une crise de folie et a tué tous les moines et novices. Puis il est descendu dans les cryptes et a exhumé tous les morts ensevelis sous le temple"

Le novice fait une pause, évidemment il est toujours sous le choc de l'expérience qu'il vient de vivre. Prenant sur lui, il continue : "par la volonté de Morr, seul le frère Albrecht et moi-même ont survécu à la fureur du prêtre. Le frère Albrecht, inspiré par une force sainte, a suivi Lazare dans les cryptes, mais il n'est pas remonté".

"J'ai prié pour que Morr me vienne en aide, et ce matin j'ai su ce que j'avais à faire. Ceci vous concerne, c'est Morr lui-même qui m'a informé que votre compagnie passerait ici aujourd'hui. Il m'a révélé que la folie de Lazare a été provoqué par un grimoire maléfique, donné au temple il y a un an de cela. Si vous le voulez, vous devrez descendre dans les cryptes et détruire le grimoire démoniaque. Une fois détruit, le livre libérera son emprise sur Lazare, et sa folie devrait disparaître".



Il est facile de faire des bibliothèques, des sarcophages et des puits

"Une dernière chose, au cas où vous ne pourriez pas détruire le grimoire sans massacrer Lazare, veuillez vous assurer que vous trouvez le frère Albrect et ramener son corps de sorte que je puisse lui donner les derniers sacrements pour qu'il repose en paix".



Quand vous aurez un peu d'expérience, essayez de faire ceci...

Si les guerriers acceptent la quête, Dorn les attendra dans le temple.

"J'ai réuni tout ce que j'ai pu trouver dans les coffres du temple." Dit-il pendant que vous émergez des cryptes.

Le novice a réuni un arc de précision et un sac contenant 150 pièces d'or. Dorn s'excuse de ne pas être en mesure de faire plus, et espère que vous serez mieux récompensé lors de votre prochaine quête.

S'ils parviennent à l'accomplir sans massacrer le père Lazare, ils reçoivent également chacun une amulette sainte frappée du symbole de Morr. La lumière de la haine de Morr brûle les morts-vivants et les sectateurs de Nurgle, qui sont à -1 pour toucher le porteur de l'amulette.

NIVEAU 1 LES HALLS SUPÉRIEURS

Les tombes et les pièges (x)

Tombes - Celles-ci exigent un test de force pour les ouvrir, et peuvent être vides, ou contenir un trésor ou une créature morte vivante qu'il faudra combattre (voir plus haut).

Pièce 1 : Cette pièce contient 9 zombis et un gardien des tombes pour la garder. Dans le coin il y a un manteau d'invisibilité.

Piège - Malédiction de la Mort : un certain nombre de crânes dérivent à mi hauteur au-dessus d'une case du donjon, criant des avertissements aux guerriers. N'importe quel guerrier souhaitant passer sur cette case doit passer un test d'initiative pour le faire.

Pièce 2 : Le tombeau contient 50 pièces d'or.

Pièce 3 : Cette pièce contient 6 goules pour la garder et le tombeau contient un bracelet de transformation

Pièce 4 : Cette pièce a une porte secrète dans le mur nord.

Pièce 5 : Cette pièce est gardée part un spectre. L'autel contient une épée sacrée et la clef de la pièce 6.

Pièce 6 : Cette pièce est gardée par 3 gardiens des tombes, elle est verrouillée et peut seulement être ouverte que par la clef de la pièce 5. Dans un coin il y a un heaume de vision.



La collection d'Andy de personnages comprenant quelques très vieilles légendes Citadel.

NIVEAU 2**LE REPAIRE SECRET DE LAZARE**

Pièce 1 : Cette pièce a 6 squelettes armés d'épée pour la garder.

Pièce 2 : Cette pièce contient un piège: passage bloqué : un sort puissant a été lancé sur cette partie du donjon, donnant l'illusion que le plafond et les murs se sont écroulés, bloquant la voie. Ce sort est souvent employé pour cacher la chambre au trésor ou le repaire d'un sorcier particulièrement mauvais. Un test d'initiative réussi est exigé pour mettre fin à l'illusion. Une fois qu'un joueur de sort, possédant la capacité de dissiper la magie, détecte l'illusion, il peut la contrer. L'illusion s'étend sur à peu près 2 cases et des guerriers vraiment stupides pourraient en effet creuser leurs chemin à travers un trou imaginaire et ressortir de l'autre côté de l'effondrement illusoire.

Pièce 3 : Cette pièce est hantée par un revenant. La bibliothèque noire contient le livre de la connaissance cachée.

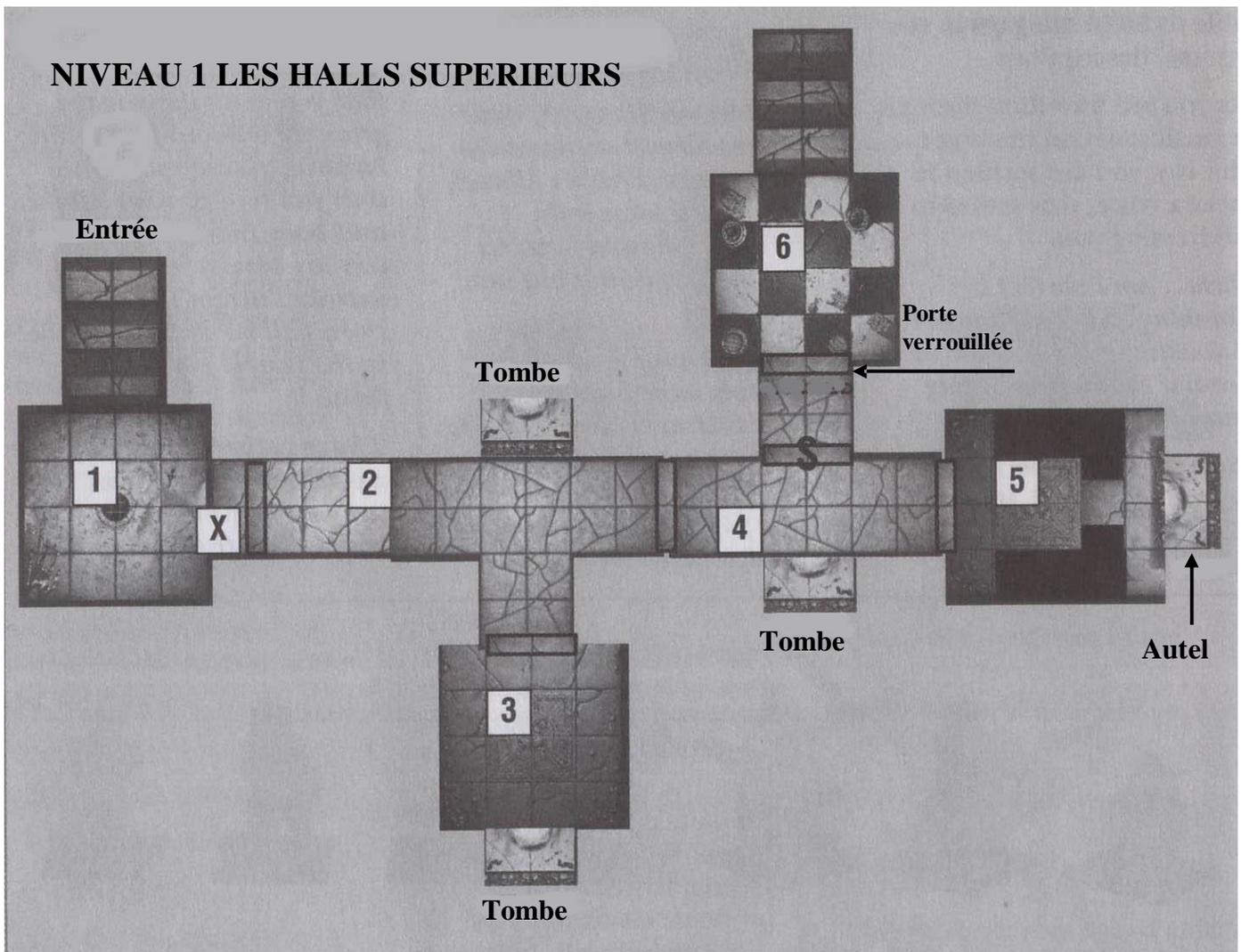
Pièce 4 : Cette pièce contient la clef de la pièce 6.

Pièce 5 : Le père Lazare est dans cette pièce. L'autel contient le Grimoire noir et une épée de lacération.

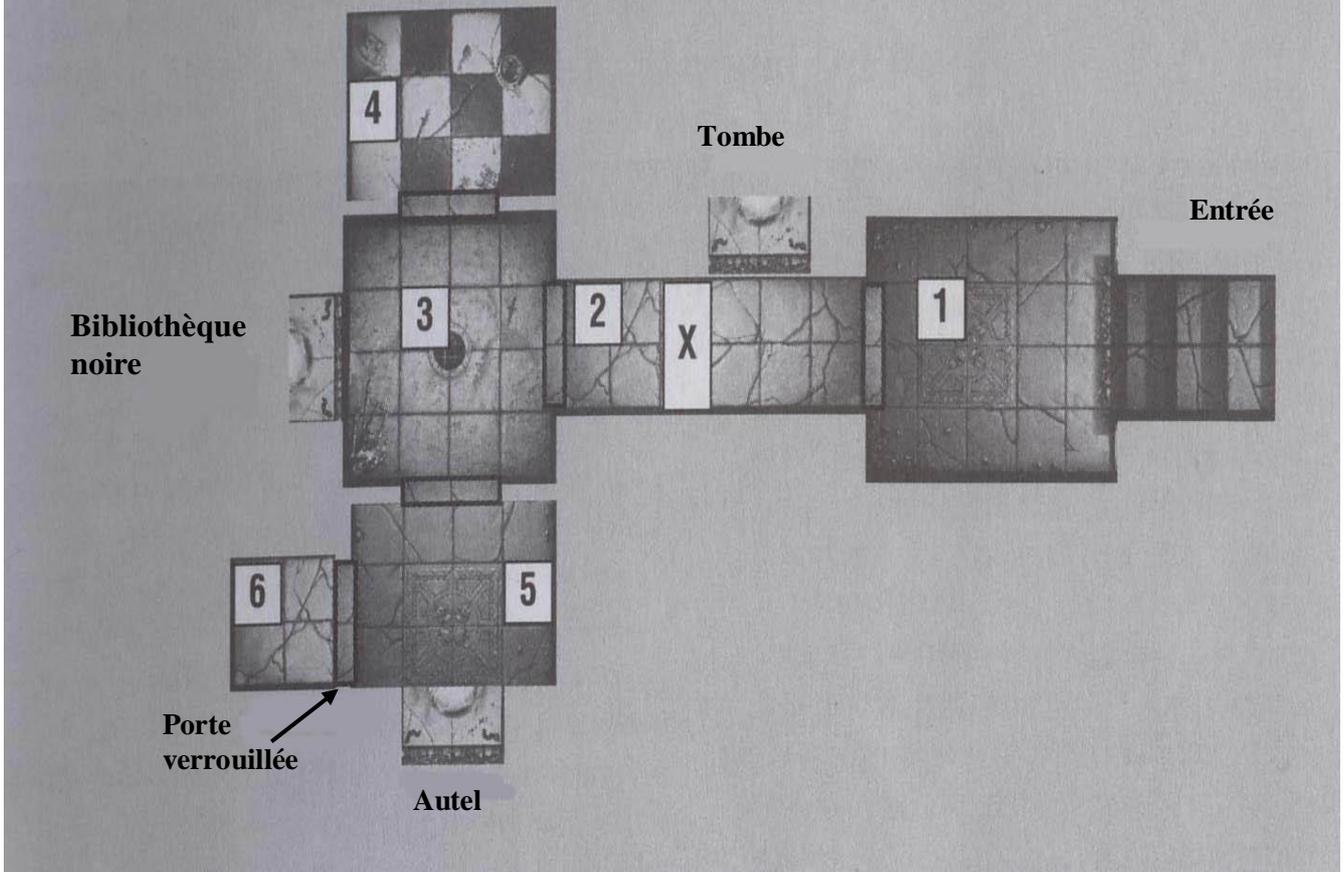
LE GRIMOIRE

Le livre démoniaque qui a capturé l'esprit du père Lazare est sur l'autel de la pièce 6 au deuxième niveau.

Il doit être détruit pour libérer le prêtre. Il a une endurance de 4 et 12 points de vie. Son niveau de combat est équivalent à 3 pour déterminer s'il est touché.



NIVEAU 2 LE REPAIRE SECRET DE LAZARE



Lazare est un Nécromancien qui est sujet à la frénésie et attaquera n'importe qui qui essaiera de nuire au Grimoire.

Une fois qu'il a été détruit, Lazare retrouvera son état normal.

Pièce 6 : Cette pièce contient le corps du frère Albrecht et la porte est verrouillée et peut seulement être ouverte par la clef de la pièce 4.



Aucun donjon ne serait digne de ce nom sans sa collection de monstres.

Aaargh, mon ventre!

Les coups critiques dans Warhammer Quest par Jason A. Yeung

J'ai 18 ans et je vis à Philadelphie. Je suis actuellement inscrit à l'université de Pennsylvanie. Je peint des figurines de et je joue aux jeux de GW depuis environ cinq ans. Je joue à Warhammer, Necromunda, , Space Hulk et Warhammer Quest. Parmi ces jeux, mes favoris sont Necromunda et Warhammer Quest. Nous jouons habituellement à Warhammer Quest avec un maître de jeux car il ajoute de la variété et un défi à nos quêtes. Notre groupe de joueurs de Warhammer Quest est constitué depuis un an et demi maintenant. C'est un bon groupe.

Après avoir découvert le Green Stuff, j'ai décidé de me lancer. Étonnamment, mon premier modèle, un Kraken, était une réussite. Utiliser le mastic n'était pas aussi difficile que je le pensais. Par la suite, j'ai commencé à faire toutes sortes de monstres, des ennemis, et des horreurs pour mon groupe de jeu de Warhammer Quest. Parmi ces derniers une hydre, un Golem, un dragon empereur, un élémentaire d'eau, des hommes-lézard, des Kroxigors, et une horreur abyssale. Certains de ces modèles sont sur les illustrations de cet article. Récemment, je me suis penché sur un donjon en 3D, un donjon pour Warhammer Quest qui peut être configuré pour réaliser n'importe quel donjon. Ce donjon couvre une partie impressionnante de terrain. Le donjon lui-même est fait à partir de polystyrène. J'ajoute habituellement des meubles et des murs pour rendre le donjon plus réaliste, en outre, les murs du donjon peuvent être placés sur un champ de bataille pour faire un amoncellement impressionnant de ruines.

Les tableaux de coups critiques sont les premières règles que j'ai écrites pour Warhammer Quest. Nous croyons que cela casse la monotonie des simples attaques de monstres. Je pense que cela fonctionne bien et ajoute un nouveau niveau de difficulté et de défi au jeu. Si vous avez un email pourquoi ne pas me dire ce que vous en pensez

jayeung@erols.com

Un peu de folie

Je propose quelques nouvelles règles pour rendre les monstres de la quête plus vrais et divertissent. Je parie que chacun pense que le géant est le plus intéressant à combattre. Il est très ennuyeux d'affronter des Orques qui ne peuvent jamais causer de dommages et c'est stupide. Maintenant, en utilisant ces règles, les Orques et les autres humanoïdes peuvent faire beaucoup mieux. Dites-moi ce que vous en pensez.

Coup critique

Quand n'importe quel monstre lance un '6 pour toucher, se référer au tableau correspondant pour voir ce qui se produit.

Armé d'épée

Lancer 1D6

- 1 Estafilade - L'ennemi a touché le guerrier avec son épée. Traiter comme une attaque normale.
- 2 Coup puissant - L'ennemi balance son épée et frappe un coup puissant. Prendre le double de la force de l'ennemi en lançant pour les dommages.
- 3 Coup d'estoc - L'ennemi essaie d'empaler le guerrier sur son arme. Lancer 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'initiative du guerrier, il a esquivé le coup. Si le résultat est au-dessus de son initiative il subit le double des dommages.

4 Coup double - L'ennemi frappe le guerrier à plusieurs reprises. Il subit immédiatement un autre coup du même ennemi.

5. Faille - La lame de l'ennemi a trouvé une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages. En outre, lancer 1D6. Si un 1 ou 2 est obtenu, alors les courroies de l'armure du guerrier, qui la maintiennent sont coupées. L'armure du guerrier est inutilisable pour le reste de l'aventure.

6. Désarmé - L'ennemi est parvenu à faire sauter l'arme hors de la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

Armé de lance

Lancer 1D6

- 1 Jet de lance - L'ennemi jette sa lance au guerrier. Traiter comme une attaque normale. L'ennemi après avoir jeté sa lance sortira son épée.
- 2 Armure perforée - L'ennemi est parvenu à trouver une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages.
- 3 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.

4-6. Lance cassée- La lance de l'ennemi a trouvé un endroit très douloureux pour se loger. L'attaque cause le double de dommages. En outre, la lance s'est cassée dans la blessure et le guerrier est gêné par le fer de lance et est à -1 en combat, -1 en force et à -1 pour tirer avec une arme de jet jusqu'à ce qu'il n'y aient plus d'ennemis sur le plateau et qu'il puisse retirer la lame brisée.



Un magicien sent la chaleur d'un lance-feu skaven!

Armé d'arc ou d'arbalète

Lancer 1D6

1. Tir de flèche - L'ennemi tire une flèche sur le guerrier. Traiter comme une attaque normale.
- 2 Volée de flèches - L'ennemi tire une volée de trois flèches sur le guerrier. Lancer pour toucher et compter comme trois attaques normales.
- 3 Flèche empoisonnée- La flèche que le guerrier a reçue était empoisonnée. Le guerrier subira en conséquence les effets d'une attaque empoisonnée.
- 4 Flèche perforante- La flèche est parvenue à percer l'armure du guerrier. La flèche ignore toute l'armure en lançant pour les dommages.
- 5-6. Touche vitale- La flèche est parvenue à toucher un organe vital. Le guerrier subit le double de dommages sur cette flèche. En outre, lancer un D6 et consulter le tableau ci-dessous :

- 1 Dommages critiques - La flèche a percé un organe essentiel du guerrier. Si le guerrier est réduit en-dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, la flèche cause des dommages critiques (voir le livre de règles avancées)
- 2 – 3 Infection - La blessure provoquée par la flèche commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit en-dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, il subit les effets de la peste (voir le livre de règle avancées)
- 4-5 Putréfaction - La blessure provoquée par la flèche commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit en-dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, il subit les effets du poison (voir le livre de règle avancées)
- 6 Rien de sérieux.

Armé de hache

Lancer 1D6

- 1 Coup de hache - L'ennemi abat sa hache sur vous. Traiter comme une attaque normale.
- 2 Coup Puissant - L'ennemi abat sa hache de toute sa force. Cette attaque provoque 1D6 dommages supplémentaires. En outre, le guerrier est repoussé une case en arrière s'il n'est pas contre un mur.
- 3 Coup avec élan - L'ennemi abat sa hache après avoir prit de l'élan. Le double de la valeur en force de l'ennemi est prise en compte pour les dommages.
- 4 Briseur d'armure - La hache de l'ennemi fait une entaille profonde dans l'armure du guerrier. Cette attaque cause des dommages normaux. Par contre, lancer 1D6. Si le résultat est un 1 ou 2, une pièce de l'armure est détruite.
- 5 – 6 Coup fatal – L'ennemi porte un horrible coup au guerrier. Les dommages pour cette attaque compte triple.

Armé de gourdin, de massue, de marteau ou de bâton

Lancer 1D6

- 1 Coup normal - l'ennemi frappe avec son arme. Traiter comme une attaque régulière.
- 2 Coup oblique - L'ennemi assomme le guerrier avec son arme. Cette attaque provoque des dommages normaux. Par contre, le guerrier perd son tour à la prochaine attaque.
- 3 Coup avec élan - L'ennemi abat son arme après avoir prit de l'élan. Le double de la valeur en force de l'ennemi est pris en compte pour les dommages.
4. Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 pour toucher au prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.



Des gardes noirs de Naggaroth veillent

5-6. Assommé - L'ennemi martèle la tête du guerrier avec son gourdin. L'ennemi double sa force pour les dommages causés par cette attaque. En outre, le guerrier est sans connaissance. Il reviendra à lui quand il obtiendra sur 1D6 au début de son tour un score égal à son endurance. En attendant, le traiter comme un guerrier hors de combat.



Il n'attire que des coups critiques ce tour !

Armé de fléau ou de fouet

Lancer 1D6

1 Coup normal - L'ennemi fait tourbillonner son arme au-dessus de sa tête et frappe. Traiter comme une attaque normale.

2 Multi frappe - L'arme de l'adversaire touche plusieurs fois. Cette attaque cause 1D3 coups supplémentaires avec des dommages normaux.

3-4. Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 pour toucher au prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

5-6. Etranglement - L'ennemi parvient à enrouler son arme autour du cou du guerrier. Votre guerrier ne peut rien faire d'autre qu'essayer de se libérer. Si le guerrier parvient à obtenir un score inférieur ou égal à son endurance sur 2D6 au début de son tour, alors il se libère. Tant qu'il est étranglé, le guerrier sera à +2 pour toucher et subira 1D6 dommages non modifiés à chaque tour au début de la phase du monstre. Le monstre peut ne pas attaquer avec son fléau ou son fouet tant que le guerrier est empêtré dedans.

Armé de pointes, griffes, lame de faux ou de poing

Lancer 1D6

1. Estafilade - L'ennemi abat ses griffes sur vous. Traiter comme une attaque normale

2. Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1

pour toucher au prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

3 Coup double - L'ennemi vous frappe à plusieurs reprises. Le guerrier encaisse immédiatement un autre coup du même ennemi

4. Faille - La lame de l'ennemi a trouvé une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages. En outre, lancer 1D6. Si un 1 ou 2 est obtenu, alors les courroies de l'armure du guerrier, qui la maintiennent sont coupées. L'armure du guerrier est inutilisable pour le reste de l'aventure.

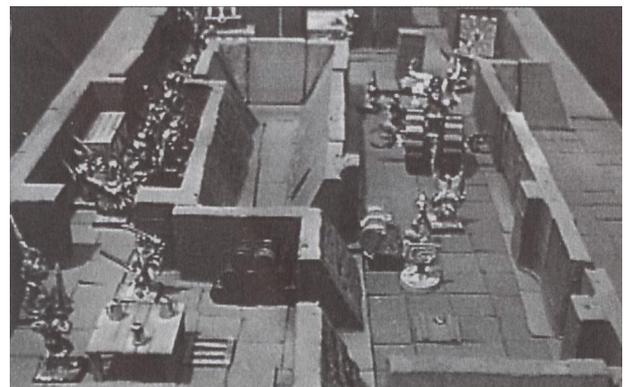
5-6. Aarg! Mon ventre! - Les griffes de l'ennemi touchent un organe vital. L'ennemi double sa force en lançant les dommages pour cette attaque. En outre, lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous :

1 Dommage critiques - L'attaque a touché un organe vital du guerrier. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, l'attaque cause des dommages critiques (voir le livre de règles avancées)

2 Infection - La blessure provoquée par cette attaque commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, il subit les effets de la peste (voir le livre de règles avancées)

3 Putréfaction - La blessure provoquée par cette attaque commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, il subit les effets du poison (voir le livre de règles avancées)

4-6 Rien de sérieux.



Une partie du donjon de Jason

Armé de hallebarde

Lancer 1D6

1. Estafilade - L'ennemi abat son arme sur vous. Traiter comme une attaque normale

2 Armure percée - L'ennemi est parvenu à percer un trou dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore l'armure pour les dommages.

3 Coup Puissant - L'ennemi abat sa hallebarde de toute sa force. Cette attaque double la valeur en force de l'ennemi pour les dommages.

4 – 6 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.



Une hydre de guerre fait courir les guerriers !

Armé de poignard

Lancer 1D6

1 Blessure - L'ennemi poignarde le guerrier. Traiter comme une attaque normale.

2 Coup double - L'ennemi vous frappe à plusieurs reprises. Le guerrier encaisse immédiatement un autre coup du même ennemi

3 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.

4 Poignardé dans le dos – l'ennemi frappe quand vous ne regardez pas. Le guerrier subit des dommages triples pour cette attaque. S'il n'y a qu'un seul ennemi dans une case adjacente au guerrier, alors traiter cet événement comme une attaque normale avec des dommages normaux.

5-6. Planté- Le poignard de l'ennemi a trouvé un endroit très douloureux pour se loger. L'attaque cause le double de dommages. En outre, le poignard est resté planté dans la blessure et cela gêne le guerrier. Il est à -1 en combat, -1 en force et à -1 pour tirer avec une arme de jet jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemi sur le plateau alors le poignard peut être enlevé. L'ennemi qui a perdu son poignard en sortira un autre.

Attaque de gel

Lancer 1D6

1 Contact de la mort - L'ennemi touche le guerrier dans un contact glaçant. Traiter comme une attaque normale de gel.

2 Congélation - L'ennemi intensifie son aura maléfique. Cette attaque provoque des dommages normaux, mais paralyse le guerrier.

3 Poigne de la mort - L'ennemi agrippe votre bras que vous sentez se dessécher, sous l'étreinte douloureuse de la mort. L'ennemi provoque 1D6 dommages supplémentaires avec cette attaque. En

outre, le bras du guerrier est engourdi et inutilisable pour le reste de cet événement. Déterminer aléatoirement quel bras est engourdi. Votre guerrier perd 1 attaque, 1 en combat, et est à -1 pour toucher avec une arme de jet tant que son bras est engourdi.

4 Contact des ténèbres - Le contact maléfique de l'ennemi fait devenir le guerrier temporairement aveugle. Cette attaque cause des dommages normaux. Par contre, le guerrier a une pénalité de-3 pour toucher avec des armes de jet ou en corps à corps jusqu'à ce qu'il récupère de sa cécité. Lancer 1D6 au début de votre tour, sur un résultat de 5 ou 6 votre guerrier retrouve la vue.

5-6. Brûlure de l'âme - Le contact maléfique de l'ennemi dessèche l'âme du guerrier, plongeant son corps dans de terribles convulsions. Il subit le double des dommages causé par le gel pour cette attaque. En outre, le guerrier est tellement mal en point qu'il perd une attaque au prochain tour.

Terrain

Comme vous pouvez le voir sur les photos j'ai également fait des éléments de terrain en 3D pour mes parties de Warhammer Quest. Le donjon 3D se compose jusqu'ici de quatre plaques de 20"x20 (bien que j'en aie seulement terminé deux à ce jour). Ces plaques sont couvertes de dalles en carton de 1 pouce de côté qui sont collées sur les plaques pour obtenir un effet de grille. De cette façon, le plateau entier ressemble à une grande grille d'un seul tenant. Après, j'ai découpé les murs en mousse avec un cutter. Ils ont environ 1.5 pouce de large, sur 2 pouces de haut, et leur longueur est variable. Un morceau de carton est collé pour faire une base pour les murs avec un espace de 2 pouces entre eux pour former un couloir. Ces murs sont conçus pour se relier entre eux et former un donjon. Les portes, les tables, les encadrements, etc. sont faits en bois de balsa. Ce donjon est en partie modulaire, du fait que les murs ne sont pas collés aux plaques. Ils ne sont pas définitivement fixés, bien que quelques salles le soient. D'autres idées sont détaillées pour réaliser votre donjon dans l'article « Architecture de donjon » d'Andy Judson page 24 à 29.



Le chasseur de sorcières a les yeux plus gros que le ventre.

UNE HORREUR SE RÉVEILLE .

Par Gavin Thorpe. Parution originale dans White Dwarf GB n° 191.

Un cri à l'aide dans la nuit mène vos guerriers vers un danger toujours plus grand pendant qu'ils pistent et poursuivent un dangereux Nécromancien. Seul un chasseur de sorcière sait que ce danger pourrait plonger le vieux monde dans un cauchemar de guerre et de mort, mais seul avec l'aide de vos guerriers courageux il peut mettre fin à ce péril.

QUÊTES DANGEREUSES

Dans les pages suivantes voici trois nouvelles aventures pour vos guerriers de Warhammer Quest. Vous enverrez vos aventuriers courageux fouiller dans les cavernes les plus menaçantes, surmonter les pièges les plus perfides et tailler leur voie à travers des hordes de créatures malfaisantes liguées contre eux. Il y a également deux nouvelles cartes de trésor dans ce numéro à découper et à employer à ces quêtes dangereuses sous le monde de Warhammer.

ENCHAÎNEMENT DES AVENTURES

Les premières et deuxièmes aventures peuvent être jouées avec les sections de sol, les cartes et les figurines de la boîte de Warhammer Quest. La troisième aventure, les cavernes de la peur, les nouvelles sections de sol et figurines des catacombes de la terreur seront utiles. Ne vous inquiéter pas si vous n'avez pas encore les catacombes de la terreur, vous pouvez toujours jouer les deux premières aventures.

Chacune des aventures qui composent "une horreur se réveille" a été écrite de sorte qu'elle puisse être jouée de deux manières différentes. Chaque aventure forme un tout et peut être jouée comme n'importe quelle autre aventure de Warhammer Quest.

Quand vous voulez jouer une partie, lancer 1D6. Sur un résultat d'un à cinq, jouez une aventure normale du livre d'aventure de Warhammer Quest.

Sur un résultat de six vous jouerez une des aventures d'une horreur se réveille. Vous pouvez juste choisir une des aventures de cet article et la jouer, après tout ce sont vos guerriers qui risqueront leur vie et leur santé mentale pour la gloire éternelle et des richesses au delà de leurs rêves les plus fous!



SAUVER L'EMPIRE !

L'autre manière plus passionnante de jouer ces aventures est comme d'en faire une mini-campagne. Une horreur se réveille a été écrite de sorte que si vous jouez chaque aventure à leur tour elles constituent une histoire épique, comme quand vos guerriers explore un donjon infesté de Monstres.

À partir d'événements bénins, l'histoire se développe en conte cataclysmique où le destin de l'empire est entre vos mains ! Les règles et les détails pour lier les trois aventures ensemble sont donnés à la fin de l'article. Pour finir la campagne, les guerriers devront surmonter une série de différents défis, utilisant leurs qualifications au maximum.

LES AVENTURES

Pour jouer la première aventure, la mort dans la nuit, vous aurez besoin d'une figurine de Nécromancien pour représenter l'ennemi des guerriers, Alberto Larenscheld. Si vous avez des autres cartes d'événement, telles que les cartes de la tanière du seigneur orque, ou d'autres que vous avez créés en utilisant un de nos paquets de cartes d'événement en blanc, vous pouvez les inclure dans les deux premières aventures.

LA MORT DANS LA NUIT

Les guerriers séjournent dans la petite ville de Kaltzburg, près des montagnes du bord du monde. Après avoir dépensé leur argent durement gagné votre compagnie s'installe pour la nuit dans une taverne renommée. Quand la nuit commence à tomber, une jeune femme bien habillée aborde vos guerriers, pour leur demander de l'aide.

Elle se nomme Marchesa Claudia von Steafen et son frère, un célèbre chasseur de sorcière, a été enlevé par des inconnus. Elle pense qu'il est détenu dans un donjon profond et dangereux situé pas loin de la ville. Les guerriers doivent explorer le repaire des créatures fétides et empêcher qu'il arrive quelque chose de fâcheux au frère de Marchesa.

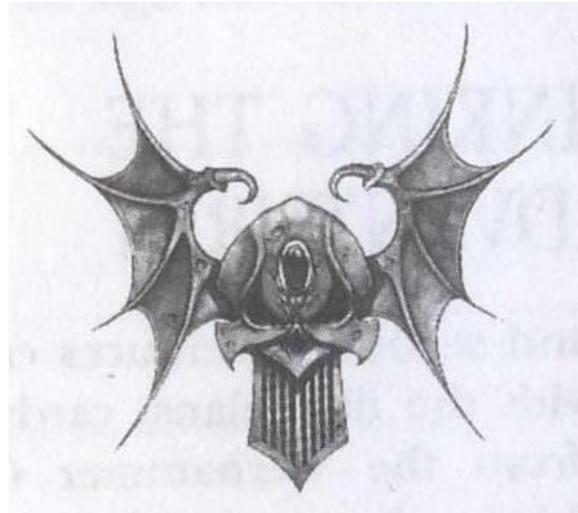
Règles spéciales

Cette aventure utilise la salle objectif de la chambre de l'idole de la boîte de Warhammer Quest. Jouer l'aventure normalement, à l'exception des points suivants. Quand les guerriers arrivent dans la chambre de l'idole ils peuvent voir le frère de Marchesa ligoté à un démon en pierre massif.

Se tenant à côté de la statue se tient un homme échevelé, tenant un poignard orné et chantant fort (placer la figurine du Nécromancien sur le plateau). Les guerriers l'identifient comme le Nécromancien qui a irrité les autorités impériales au cours des dernières années. Dans son autre main le Nécromancien tient un rubis de la taille du poing, qui palpite avec une lumière intérieure profonde. C'est Alberto Larenscheld, fils du malveillant Gunther Larenscheld, et les règles pour lui peuvent être trouvées page 184 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Les guerriers ont 2D6 tours pour tuer Alberto Larenscheld. S'ils ne le font pas dans les temps, il finit son rituel et plonge le couteau dans le cœur du frère de Marchesa. Quand les monstres sont tous morts, avant ou après que le sacrifice soit fait, les guerriers peuvent s'échapper par une fissure étroite dans la roche derrière l'idole. Le guerrier qui tue Alberto Larenscheld peut prendre la carte de trésor de la "Pierre de l'âme" (que vous trouverez à la fin de cet article).

Si les guerriers réussissent à sauver le frère de Marchesa, elle récompense chacun d'eux de 50 x 1D6 pièces d'or et une carte de trésor. S'ils échouent, mais parviennent à s'échapper, elle couvre leurs dépenses (10 pièces d'or pour la compagnie) et les congédie froidement.



SAINTE MISSION

Un noble impérial important a été récemment sauvé des griffes des monstres. Il est, en fait, un chasseur bien connu de sorcière qui explorait leur tanière, essayant de découvrir le repaire d'un Nécromancien cruel. Avant sa capture le chasseur de sorcière, le duc von Steafen, est parvenu à découvrir un temple antique. Il a demandé aux guerriers de rechercher une certaine eau bénie qui coule sur l'autel en ruine, dans l'espoir qu'elle peut l'aider contre le Nécromancien maudit. Malheureusement, quand les guerriers arrivent, ils le trouvent gardé par des monstres...



Règles Spéciales

Cette aventure utilise la pièce objectif la fontaine de lumière de la boîte de Warhammer Quest.

Jouer l'aventure normalement, à l'exception de la règle suivante. Les guerriers doivent atteindre la fontaine de lumière, recueillir une certaine quantité d'eau bénie et repartir.

Pour remplir son récipient avec de l'eau bénie un des guerriers doit dépenser un tour entier à côté de la fontaine de la lumière, ne faisant rien d'autre. Pendant ce tour n'importe quel monstre attaquant le guerrier au corps à corps touchera automatiquement. Une fois qu'un des guerriers a recueilli une certaine quantité d'eau bénie, il peut prendre la carte de trésor de l'eau bénie. Un des guerriers doit recueillir une certaine quantité d'eau bénie pour réussir la quête.

Pour s'échapper, les guerriers doivent sortir par la section de plateau où ils sont entrés dans le donjon. Si les guerriers parviennent à s'échapper avec de l'eau bénie, le duc von Steafen récompense chacun d'eux avec deux cartes de trésor. S'ils parviennent à s'échapper, mais sans avoir d'eau bénie ou qu'ils l'ont toute utilisée, il leur donne à chacun 1D6x50 pièces d'or pour avoir essayé...

CAVERNES DE LA PEUR

Le célèbre chasseur de sorcière, le duc von Steafen, a dépisté un Nécromancien abominable et a découvert son plan pour réveiller un mal antique. Profondément en dessous des royaumes des morts, dans la ville tombeau connue sous le nom de Spire tordue, se trouve la forme inerte d'un Liche, van Damneg le puissant roi de crainte. Les guerriers doivent fouiller dans le Spire tordu et contrecarrer l'arrangement du Nécromancien maudis. Le Nécromancien que les guerriers avaient poursuivi n'est aucun autres que Gunther Larenscheld, un des ennemis les plus mortels de l'empire. Il exécute un rite pour libérer l'immensément puissant roi de crainte de son emprisonnement séculaire dans la Spire tordue.

Règles spéciales

Pour jouer les cavernes de la peur, vous aurez besoin des éléments des catacombes de la terreur. Vous devrez employer les cartes d'événement des morts-vivants, les cartes de trésor, les sections de plateau et les figurines incluses dans ce supplément. Créez votre donjon à l'aide de la salle du trône et les cartes de donjon des catacombes de la terreur, comme décrit dans le livre de règles des catacombes de la terreur.

Si la carte d'événement de Gunther Larenscheld est retournée avant que les guerriers atteignent la salle objectif, ils ont rattrapé Larenscheld à temps. S'ils parviennent à le défaire ils doivent s'assurer que la magie dans la salle de trône garde la présence maligne du roi de crainte en respect. Quand ils entrent dans la salle objectif mettre des monstres normalement, mais van Damneg ne sera pas présent, car il n'est pas parvenu à briser le sort protégeant le monde contre sa présence maléfique.

Si les guerriers ne rencontrent pas Larenscheld avant qu'ils atteignent la salle du trône du roi de crainte, il sera là, avec van Damneg et les autres monstres produits par le tableau des monstres des catacombes de la terreur. Les guerriers doivent défaire tous les monstres avant de pouvoir repartir! Normalement, le Grimoire Necris sera placé sur la plateforme, et Larenscheld devrait être placé à côté de lui. Comme vous pouvez le voir, si vos guerriers peuvent arrêter Larenscheld à temps leurs chances de survie seront considérablement améliorées.



Indépendamment des monstres qu'ils rencontrent, les guerriers ne peuvent s'échapper de la salle du trône du Roi de crainte qu'une fois que tous les monstres sont morts. Pendant qu'ils se précipitent de la salle de trône les murs commencent à se fissurer et les morts-vivants autour d'eux retournent dans l'exil ou l'esprit de leur maître les avaient placé. Cependant, même dans très longtemps, van Damneg sera de retour... Si les guerriers parviennent à défaire van Damneg, ou empêchent son invocation, le duc von Steafen récompensera chaque guerrier avec 100 x 2D6 pièces d'or et une carte de trésor.

LA MINI CAMPAGNE

Si vous liez vos aventures, vous devez garder les mêmes guerriers depuis le début. Tout l'or, équipement et trésor qu'ils ont gagné à la fin de chaque aventure peuvent être employés à nouveau. Quand ils commencent la prochaine aventure, les guerriers auront leurs plein de points de vie. En outre, tous les équipements ou trésors qui peuvent "être employés une fois par aventure" ou permanents peuvent être réemployés.

La section suivante explique comment lier les trois aventures de "une se horreur réveille" ensemble. C'est très simple et après avoir joué par cette mini-campagne vous pouvez utiliser vos propres idées pour lier vos propres aventures ou celles de la boîte de Warhammer Quest.

LA MORT DANS LA NUIT

La Pierre d'âme porté par Alberto Larenscheld contient en fait l'esprit de son père, le maléfique Gunther Larenscheld, l'homme de confiance de van Damneg le roi de crainte. Si Alberto réussit à sacrifier le duc von Steafen, il libérera l'âme de Gunther Larenscheld, lui permettant de servir son maître de nouveau en chair et en os.

La Pierre d'âme

La "Pierre d'âme" sera trouvé par les guerriers dans un des deux états. Si Alberto est parvenu à accomplir le rituel elle sera vide et peut être employée exactement comme indiqué sur la carte de trésor. Cependant, s'ils arrêtent la cérémonie impie à temps, les guerriers auront une Pierre d'âme contenant l'esprit d'un des hommes les plus mauvais du monde ! Ceci n'affecte pas l'aventure de "la mort dans la nuit" de quelque façon, mais affectera la "sainte mission".

SAINTE MISSION

Quand les guerriers commenceront cette aventure ils seront dans une de deux situations. Ils auront pu avoir empêcher Alberto Larenscheld de libérer l'esprit de son père et auront la "Pierre d'âme" le contenant en leur possession. Alternativement, si les guerriers n'ont pas sauvé von Steafen ils n'ont qu'un "Pierre d'âme" vide, mais aucun indice quant à la façon trouver Gunther Larenscheld.



L'Esprit de Gunther

Si les guerriers ont l'esprit de Gunther Larenscheld, le duc leur enseigne une manière de le détruire. Il a découvert un temple antique, sanctifié il y a des millénaires par les prêtres d'un dieu oublié.

Si les guerriers baignent la "Pierre d'âme" dans l'eau bénie, là il est possible que l'âme du Nécromancien maléfique soit détruite pour toujours.

Afin d'accomplir la mission sainte les guerriers doivent exorciser l'esprit de la "Pierre d'âme". Ceci sera fait en remplissant une bouteille avec de l'eau bénie. Si un guerrier parvient à laver la "Pierre d'âme", donnez lecture du passage suivant:

Pendant que les eaux du temple circulent sur la surface de la "Pierre d'âme" la lumière à l'intérieur flambe d'une intensité insoutenable. Vous voyez une forme sombre et insubstantielle flotter au-dessus des eaux et une voix désincarnée fait retentir des échos autour de la salle : "Imbéciles, je suis libre de nouveau ! Vous avez mes sincères remerciements."

Une fois que l'esprit de Gunther Larenscheld est parti, la "Pierre d'âme" peut être utilisée normalement comme indiqué sur la carte de trésor. Cependant, il appartiendra aux guerriers d'empêcher Larenscheld de réveiller son terrifiant maître!

Pourchasser Larenscheld

Si les guerriers n'ont pas l'esprit de Larenscheld, Marchesa von Steafen les implore de rechercher le Nécromancien maléfique pour l'arrêter. En fait, elle vous prie de finir la quête de son frère, puisque vous ne l'avez pas sauvé !

Les notes de duc von Steafen indiquent l'endroit approximatif du temple sacré de la sainte mission mais son emplacement exact n'est pas connu. Les guerriers doivent explorer un grand secteur pour localiser la fontaine de la lumière. Pour représenter ceci, plutôt que de plonger directement dans la sainte mission, vous devrez tirer aléatoirement une carte de pièce objectif au début de l'aventure. Ne pas regarder la carte !

C'est seulement quand les guerriers trouvent la pièce objectif qu'ils savent qu'ils ont atteint leur but. S'ils ont trouvé une autre pièce objectif que la fontaine de lumière, les guerriers doivent tuer tous les monstres à l'intérieur avant de poursuivre leur mission.

Continuer à tirer une carte de pièce objectif aléatoirement pour faire une nouvelle exploration, vous ne devez pas inclure les cartes qui représentent les salles objectifs que les guerriers ont déjà découvertes. Les guerriers trouveront la fontaine de la lumière par la suite. C'est seulement quand ils auront accompli la sainte mission que les guerriers pourront essayer de trouver les cavernes de la peur.

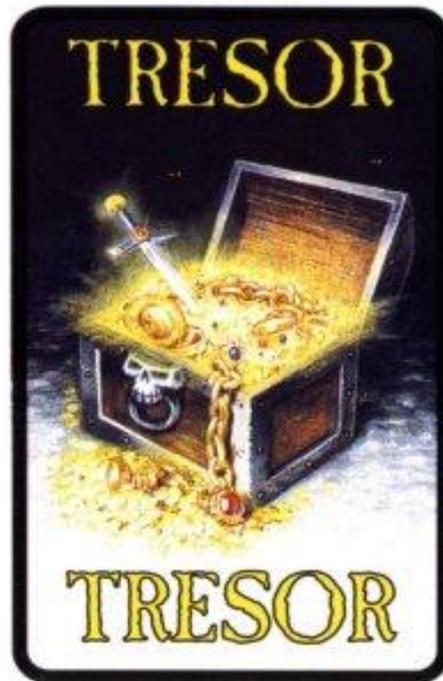
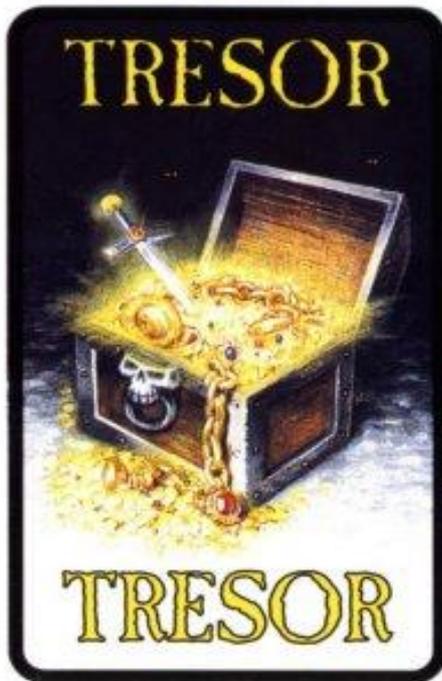
CAVERNES DE LA PEUR

S'ils sont menés au Spire tordu par le duc von Steafen ou parvenus par eux-mêmes en pourchassant Larenscheld, les guerriers, si tout va bien, finiront dans la ville-tombeau du roi de crainte. Ils peuvent ou peuvent ne pas avoir une certaine eau bénie (ils auront un moment difficile s'ils n'en ont pas !), et ils peuvent brandir une "Pierre d'âme" vide. Probablement la meilleure façon pour les guerriers de se débarrasser de van Damneg est de lui jeter de l'eau bénite! Cependant, plus longtemps mettront les guerriers pour atteindre le Spire tordu, plus Larenscheld sera préparé. Pour le représenter activant le labyrinthe antique de la ville-tombeau vous devrez ajouter une carte supplémentaire de donjon à votre paquet de carte de donjon pour chaque exploration de salle objectif, au-dessus d'une, que les guerriers ont exploré avant de trouver la fontaine de la lumière. Par exemple, si les guerriers trouvaient la fontaine de lumière au bout de leur troisième exploration, ajouter deux cartes supplémentaires au paquet de cartes de donjon des "cavernes de la peur".

Bien que ce soit plus dangereux, les guerriers devraient avoir amassé plus de trésor. Si vous jouez une horreur se réveille comme une mini-campagne, et parvenez à arrêter van Damneg, le duc récompensera votre fidélité avec une carte supplémentaire de trésor.

Bonne chance et soyez courageux, parce que van Damneg voudra sûrement sa vengeance!





CARTE DE TRESOR
EAU BENIE

L'eau bénie peut être employée pour guérir ou exorciser des mauvais esprits et pour bannir des morts-vivants. Un guerrier peut boire de l'eau bénie, dans ce cas il regagne immédiatement 1D6 points de vie. Chaque fois qu'un guerrier boit de l'eau bénie, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, son pouvoir est épuisé, défaussez cette carte. L'eau bénie peut également être lancée, comme une arme de jet et toutes les règles normales s'appliquent. Elle affectera seulement des morts-vivants ou des démons, et sur un coup réussi cause les 2D6 blessures sans déductions pour l'endurance ou l'armure. Si un guerrier jette l'eau bénie, défaussez cette carte.

150
PO

S'épuise sur un jet de 1

CARTE DE TRESOR
PIERRE DE L'ÂME

La pierre de l'âme capture l'âme du porteur, s'il est tué. Quelqu'un avec les connaissances correctes peut alors restituer l'âme au corps, ressuscitant le malheureux. Si le guerrier qui a la Pierre de l'âme est tué, quelque soit le moyen, il peut être ressuscité une fois dans l'aventure. Il perd tout l'or

400
PO

UNE SEULE UTILISATION

Ces cartes ne figurent pas dans la version originale de Deathblow n°2, mais sont parues dans le White Dwarf n°191 édition GB.

EN BORD DE MER

Par Ian Pickstock et Gavin Thorpe

Cet article est le premier d'une série en deux parties présentant les villes côtières, voyages en mer et les royaumes perdus pour vos campagnes de Warhammer Quest. Ne vous inquiéter pas, dans cet article nous vous donnons les règles complètes d'un nouveau lieu, le port de mer où vos guerriers peuvent éprouver tous les frissons (et les désagréments) de la vie dans un grand port de mer.

Les guerriers de votre compagnie ont-ils larpentés en long et en large le vieux monde ? Y a-t-il une anfractuosit  de donjon qu'ils n'aient explor  ? Une tour perdue encore inconnu ? Aucune caverne infest e de gobelins qui n'a pas  t e conquise ? Chaque N cromancien se recroqueville-t-il de terreur   la seule mention du nom de votre compagnie ? Si la r ponse   toutes ces questions est un grand oui, alors peut- tre le vieux monde n'est plus assez grand pour vous et votre bande. Peut- tre vous devrez commencer   regarder plus loin, explorer les vastes oc ans, ou les grands d serts au del  de toutes les cartes connues, pour trouver des royaumes l gendariares connus seulement sous le nom des Royaumes Perdus. Ce sont des terres envelopp es de myst re o  des monstres  tranges et mauvais gardent des tr sors et des richesses cach es depuis des mill naires.



Cet article est con u pour vous permettre de situer vos aventures de Warhammer Quest dans des terres lointaines et  loign es telles que le Nippon, Cathay, la Lustrie ou l'Araby m ridionale. Naturellement, pour parvenir sur ces terres  loign es vous devrez franchir les hautes mers, et donc trouver un bateau. Nous vous pr sentons un nouveau genre d'agglom ration, le port maritime, que les guerriers peuvent explorer avant de lever la voile pour leur destination.

LA VILLE PORTUAIRE

  la fin d'une aventure, les guerriers peuvent choisir de se rendre dans une ville portuaire au lieu d'une cit , d'une ville ou d'un village. Le voyage dure 6+D3 semaines pour rejoindre le port de mer. En plus de pouvoir s'embarquer vers des royaumes lointains, les ports maritimes sont des centres commerciaux tr s actifs et vos guerriers peuvent choisir d'aller dans un port de mer pour acqu rir les nombreux objets rares qui peuvent y  tre achet s ou fr quenter, les tavernes les plus rudes du Vieux Monde !

Consid rez le port de mer comme une cit  et suivez les m mes r gles pour les d penses courantes, d termination des stocks et ainsi de suite. Il a les m mes lieux que vous trouverez dans n'importe quelle autre cit . Vous pouvez passer vos journ es   faire toutes les choses habituelles, telles que les approvisionnements et la formation. Les elfes, les nains et les autres races peuvent rechercher leurs quartiers respectifs normalement.   la fin de la journ e, vous devrez lancer sur le tableau des  v nements citadins selon la r gle habituelle.

LE PORT

Votre guerrier peut choisir de descendre au port. Le port a un certain nombre d'endroits sp ciaux que vous pouvez visiter, et qui sont d taill s ci-dessous. En outre, vous devez essayer de trouver le capitaine d'un bateau qui acceptera de vous embarquer pour votre destination. Si vous passez la journ e sur le port, alors lancez sur le tableau d' v nements portuaires au lieu du tableau habituel d' v nements citadins.

11-13 PARTIE DE P CHE

En qu te d'un bateau, votre guerrier trouve un capitaine   l'allure franche, qui malheureusement ne parle pas la m me langue que vous, il impressionne favorablement votre guerrier avec sa vaste collection de cartes maritimes et la comp tence de son  quipage. Votre compagnie l ve l'ancre imm diatement (r soudre toutes les activit s des guerriers en cours pour la journ e avant de partir).

Cependant, le capitaine est seulement un pêcheur et votre compagnie passe les deux mois suivants à pêcher la truite le long des côtes de Norsca. Lancer sur le tableau des événements maritimes des Royaumes Perdus. Quand vous revenez au port, vous ne pouvez plus voir les poissons !

14-16 CAPITAINE

Lancer sur le tableau des capitaines des Royaumes Perdus.

21-23 VIEUX LOUP DE MER

En explorant les entrepôts du côté des docks, vous rencontrez par hasard un vieux marin estropié. Le vétéran borgne à la jambe de bois vous indique le meilleur endroit pour trouver un capitaine digne de ce nom, vous pouvez additionner +1 à votre jet de dé sur le tableau des capitaines dans ce port.

24 PIRATES

Lancer sur le tableau des capitaines, le capitaine est également un pirate. Si vous vous embarquez avec des pirates vous deviendrez hors-la-loi ! Vous êtes désormais des pirates, notez le sur votre feuille de guerrier. Ceci affecte seulement l'événement portuaire "accusé de piraterie" (voir ci-dessous).

25-31 JOURNEE TRANQUILLE

32 ACCUSÉ DE PIRATERIE

Votre guerrier entend crier et se retourne pour voir un homme en haillons dégoûtants se diriger droit sur lui. "Arrêtez-le! Il fait partie de la bande de Barbe Bleu ce répugnant coupeur de gorge, ces faces de rats, qui ont attaqué mon bateau!" Si votre guerrier est vraiment un pirate, lancer 1 D6. Sur un résultat de 1 il est prit et lynché par la foule ! C'est la fin ! Sur un résultat de 2 ou plus votre guerrier parvient à semer ses poursuivants après une course poursuite effrénée, mais il doit quitter la ville immédiatement. Si vous n'êtes pas un pirate, vous devez passer deux jours au bloc (voir plus loin) avant d'être innocenté.

33-36 DOUANES

Vous êtes arrêté et fouillé par les douaniers qui pensent que vos armes et trésor magiques sont passés en contrebande. Vous devez payer une taxe d'importation de 10%. Ajouter la valeur de tous les trésors que vous possédez (pas l'or ou l'équipement ordinaire) et divisez le résultat par dix. Vous devez payer cette somme en pièces d'or (arrondissez en dessous) vous devrez vendre un ou plusieurs trésor si vous ne pouvez pas payer la taxe.

41-43 CAPITAINE

Lancer sur le tableau des capitaines des Royaumes Perdus.

44-51 TOMBÉ A L'EAU

Marchant le long d'un ponton, vous glissez sur quelque chose de gluant et tombez dans l'eau. Après avoir rebondi sur le collecteur d'égout vous commencez à couler ! Un bon Samaritain qui passait par là, vous jette une corde, mais malheureusement ne tient pas l'autre extrémité... Quand vous revenez à vous, vous êtes à l'hôpital des indigents, et vous avez contracté diverses maladies portées par les eaux. Ceci vous met hors d'action pour les 1D6 jours suivants où vous ne pouvez rien faire du tout, mais vous n'avez pas à lancer pour les événements citadins.

52-55 CARTE D'EMBARQUEMENT

En se promenant, votre guerrier trouve une carte d'embarquement perdue. C'est un passage à bord du navire le plus prestigieux de l'empire, le KLF II, fierté de la flotte. Vous pouvez considérer ceci comme un résultat de 6 sur le tableau des capitaines (c.-à-d. le passage sur le bateau de l'amiral Krueger). Cependant, ce n'est pas sans risque car le vrai propriétaire du passage peut se présenter à l'embarquement et signaler la perte ou le vol. Lancer 1D6 quand votre compagnie embarque, sur un résultat de 1 à 3 ils sont arrêtés pour vol et envoyés au bloc pendant 1D6 jours (lancer une seule fois pour connaître la sentence pour le groupe).

56-62 RAT PESTEUX

Votre guerrier est mordu par un rat tout en étudiant l'état de la soute d'un bateau. Noter que votre guerrier est une victime potentielle de la peste sur votre feuille de guerrier. S'il monte à bord d'un bateau, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 la promiscuité permet à la peste de se répandre rapidement sur le bateau. Miraculeusement, votre guerrier et ses compagnons survivent, mais le reste de l'équipage meurt ou est terriblement malade ce qui rallonge le voyage de 1D6 mois supplémentaires. Sur un résultat de 2 ou plus, votre guerrier tombe gravement malade pendant une semaine mais grâce à sa volonté d'airain échappe aux boursoufflures et à la fièvre. Votre guerrier se sent par la suite beaucoup mieux et l'air marin vivifiant le remet bientôt sur pieds.

63-66 JOURNEE TRANQUILLE

ENDROITS SPECIAUX DU PORT

Vous pouvez visiter un endroit spécial du port chaque jour, comme n'importe quel autre endroit en ville.

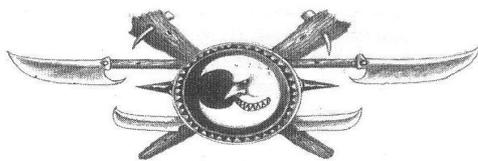
LE COMPTOIR COMMERCIAL

Durant leurs séjours dans le port maritime, les guerriers peuvent essayer de tenter leur chance dans le commerce des marchandises exotiques et rares qui transitent par le port journallement. Votre guerrier doit d'abord décider de quel produit il va faire commerce (ou plusieurs s'il le souhaite).

DENREE	Achat	Côte	Vente
Soieries	30	1	10
Parfums exotiques	60	2	10
Épices étrangères	100	3	15
Vins et liqueurs	150	3	20
Armes & armures antiques*	200	4	20
Esclaves *	300	5	25

Lancer pour commencer 1D6 pour voir lequel de ce produit vous pouvez acheter. Vous pouvez acheter tout ou partie du stock disponible à la valeur d'achat indiquée sur le tableau. Cependant, si vous obtenez un 1, la denrée n'est pas disponible.

Après que vous ayez acheté toutes vos denrées, vous devez les vendre dans les rues. Pour chaque article que vous vendez lancer le nombre de dés égal à la côte des denrées indiqué dans le tableau. Multipliez le total de tous les dés par la valeur de vente. Cette somme est ce que vous obtenez de la vente de l'article. Cependant, si vous obtenez un ou plusieurs 1 l'affaire tourne à l'aigre et vous ne gagnez rien, de plus vous perdez cet article. Vous pouvez répéter ceci jusqu'à ce que vous ayez vendu tous vos produits.



COMMERCE ILLEGAL (CONTREBANDE)

Si vous faites commerce d'articles illégaux (marqués sur le tableau des denrées avec un *), vous risquez d'être arrêté par les autorités. Lors de la vente, si vous obtenez un ou plusieurs 1, relancez un autre D6. Sur un 1 ou 2 non seulement l'affaire capote, mais vous êtes arrêté. Toutes vos denrées (légales et illégales) sont confisquées et vous êtes envoyés au bloc pour une semaine !

LE BLOC

Le bloc n'est pas un lieu que vous visitez par choix, mais à cause de vos activités et rapport d'affaires dans le port vous pouvez avoir des ennuis et vous retrouver au bloc. Vous partagerez une cellule avec des coupes jarret, des voleurs et des meurtriers, et vous échangerez des histoires avec des contrebandiers, des mutins et des pirates. Plusieurs de vos compagnons viennent des terres étrangères et parlent des dialectes étranges (et ont aussi une très mauvaise haleine !) Chaque jour que votre guerrier passe au bloc, lancer 1D6 et consulter le tableau suivant:

- Déporté !** Votre guerrier est placé dans un enclos spécial et a le mauvais pressentiment qu'il va être déporté vers une colonie pénale éloignée pour le reste de sa vie ! Lancer 1D6, sur un résultat de 1 il ne se tire pas de ce mauvais pas et la dernière vision qu'en ont ses compagnons est une voile disparaissant au-dessus de l'horizon ! Sur un résultat de 2 et plus, votre guerrier parvient à regagner sa vieille cellule et échappe à ce destin épouvantable.
- Gruau avarié !** De la nourriture vraiment avariée est donné à votre guerrier, lui faisant perdre deux points de vie de son total pour la prochaine aventure

3 Chat a neuf queues ! Les gardes ne semblent pas aimer le regard de votre guerrier et le traînent dans la cour pour le fouetter avec le redouté chat à neuf queues. Votre guerrier a -1 en endurance pour la durée du prochain donjon. Si vous retombez sur ce résultat, considérez le comme un 4 ou 5 (travaux forcés).

4- 5 Travaux forcés ! Vous passez votre séjour enchaîné, à transformer de grands rochers en petits cailloux.

6 Carte au Trésor ! Vous vous cognez dans un vieil homme totalement chauve et une longue moustache qui gesticule d'une manière extravagante et vous maudit dans une langue étrangère avant de vous remettre un morceau de parchemin chiffonné qui s'avère être une carte au trésor. A la fin de la prochaine aventure, votre guerrier reçoit un bonus de 1D6x100 pièces d'or.

TAVERNE DU BORD DE MER

Lancer 2D6 et appliquer tous les modificateurs habituels de taverne.

2 ENROLEMENT DE FORCE

Dans une taverne des quais, la marine impériale tente de forcer votre guerrier à s'enrôler, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, lui qui est peu disposé à rejoindre la marine, découvre bientôt qu'il était destiné à passer sa vie sur les vagues de l'océan. Votre guerrier part sur la prochaine galère de guerre et on ne le revoit jamais! Sur un résultat de 2 à 5 cela coûte son or au guerrier soit 2D6x10 pièces d'or pour suborner la troupe de recruteurs. Sur un résultat de 6 votre guerrier se dresse et proclame être le seigneur amiral Krueger et inflige une amende à la troupe de 1D6x10 pièces d'or (ajouter les à votre total) puis il les congédie en leur donnant une punition de 12 coups de fouet.

3 CONCOURS DE CORNEMUSE.

Les gens du pays organisent un concours pour voir qui danse le mieux au son de la cornemuse. Attiré par la bière gratuite, votre guerrier décide d'entrer. Il met ses

pantalons patte d'éléphant et commence à se contorsionner devant une foule des marins endurcis. Si vous (le joueur) dansez une gigue pendant 30 secondes, votre guerrier gagnera le concours et 2D6x10 pièces d'or. Si vous refusez, les marins raillent impitoyablement votre guerrier et sa réputation est ruinée et tous les jets de dé que la compagnie fait sur le tableau des capitaines ont un modificateur de -1 dans ce port.

4 UNE GENTILLE PETITE AFFAIRE.

Un couple de marins à l'air louche s'approche de votre guerrier et lui demandent de les aider dans une opération de contrebande. Si vous acceptez lancer 1D6. Sur un résultat de 1 votre guerrier est arrêté tandis que les marins essayent de débarquer leur contrebande. Il est envoyé au bloc pendant deux jours. Sur un résultat de 2 ou plus, votre guerrier gagne 2D6x50 pièces d'or sur la vente des marchandises suspectes.

5 TACHE NOIRE.

Votre guerrier s'occupe tranquillement de ses affaires, quand il est abordé par, un unijambiste appuyé sur une béquille, avec un perroquet sur son épaule. Sans dire un mot, l'étranger imprime une tache noire avec un bout de feutre noirci d'encre dans la main de votre guerrier et disparaît dans l'ombre. La tache noire est une bénédiction et une malédiction, car elle vous mènera vers des trésors, mais aussi vers de grands risques. Pendant la prochaine aventure, les monstres attaqueront votre guerrier de préférence au reste de la compagnie. La règle du "un contre un" s'applique toujours, mais vous serez toujours attaqué en priorité et les monstres excédentaires seront pour vous. Cependant, si vous finissez le donjon, vous gagnez 1D3 cartes supplémentaires de trésor de donjon pour vous-même.

6 MALADE COMME UN CHIEN.

La taverne a une soirée spéciale "asséchez le bar". Pris dans les festivités la nuit passe vite, dans les grasses plaisanteries et l'alcool de baleine. Quand vous vous réveillez, vous êtes effondré dans une ruelle de l'autre côté de la ville, avec un grand crâne et des os croisés tatoués sur votre poitrine, dessous est écrite une légende décidée par les autres buveurs.

"Terrien bon à rien", " J'ai mangé le reste", "Douce Nancy du sud" sont des exemples typiques.

7 CONCOURS DE BOISSON.

Vous êtes défié à un concours de boisson par un grand premier maître velu et gros comme une barrique. La boisson choisie est l'Alcool de baleine du Cap'n Ahab, le rhum le plus fort et la plupart du temps mortel du monde connu. Le guerrier doit lancer 1D6 et déduire son modificateur de taverne, (par exemple le magicien doit additionner +3). Un autre joueur doit lancer 1D6 pour le premier maître. Répéter ceci et garder un cumul pour les deux concurrents, c'est un indice pour savoir à quel point ils sont ivres. Le premier qui atteint 30 marmonne quelque chose au sujet de sa mère, roule sous la table et se met à ronfler fort ! Si votre guerrier gagne, il obtient un flacon d'Alcool de baleine du Cap'n Ahab contenant assez de boisson alcoolisée pour 1D6 gorgées. Chaque gorgée ajoute +1D6 aux jets de dommages du guerrier pour un tour. Cependant, lancer 1D6 pour chaque gorgée prise, sur un résultat de 1 l'Alcool de baleine du Cap'n Ahab monte directement à la tête du guerrier et il s'évanouit, le placer à plat ventre pour 1D6 tours. Vous pouvez prendre plus d'une gorgée par tour, si vous osez ! Si le guerrier perd, il se réveille dans un petit canot dérivant loin de la côte et ne peut revenir au port que le lendemain, il ne peut rien faire (excepté pagayer avec ses mains) il ne doit pas lancer pour un événement citadin. Si les deux concurrents dépassent le 30 en même temps, alors votre guerrier a perdu, car les copains du premier maître règlent les choses pour lui...

8 BON DES.

Votre guerrier participe à une partie de dés avec quelques fonctionnaires en congé de port. Il a de la chance et gagne 2D6x10 pièces d'or, ajoutez ceci à votre total.

9 CAPITAINE IVRE.

Allant de taverne en taverne votre guerrier heurte un capitaine de la marine marchande complètement ivre. Il s'engage à vous amener au bout du monde et même

au delà ... Plutôt stupidement vous acceptez. Lancer sur le tableau des capitaines avec un modificateur de -1, en plus de tous les autres modificateurs que vous avez obtenus.

10 PORTE BONHEUR.

Vous passez la soirée à écouter les divagations d'un vieil homme dérangé qui affirme être le légendaire capitaine Nemo. Vous lui offrez des boissons dans une vaine tentative pour le faire taire, qui vous coûte 1D6x10 pièces d'or. À la fin de la nuit, il glisse un véritable porte-bonheur, un antique objet sculpté, dans votre main, marmonnant qu'il a sauvé sa vie à plus d'une occasion. Le porte-bonheur peut être employé une fois pour forcer un monstre à relancer une attaque réussie. Le deuxième jet doit être accepté.

11 COUP TORDU.

Un vaillant jeune capitaine vous montre comment se sortir d'une situation délicate à l'aide d'un bougeoir et d'une corde. Vous pouvez employer ce tour une fois par donjon pour vous sortir des ennuis. Vous pouvez automatiquement vous débloquent vous déplacer jusqu'à six cases, indépendamment de tous les monstres ou obstacles qui peuvent se trouver sur votre chemin, par un audacieux coup tordu !

12 VIEILLE CHANSON DE MARINS.

On enseigne à votre guerrier quelques couplets d'une chanson de marins au rythme endiablé. "Que faire avec un Halfling bourré", qui si elle est beuglée bien fort, peut briser des fenêtres et terroriser des ennemis. Votre guerrier peut la chanter une fois par donjon. Sélectionner un monstre dans une case adjacente et lancer 1D6. Sur un résultat de 4+ votre prestation vocale fait fuir l'ennemi retirez-le du plateau. Sur un résultat de 1 à 3 votre vacarme exaspère tellement le monstre qu'il vous attaquera vous et seulement vous pour le reste du combat. Si vous (le joueur) vous levez réellement et chantez quelques mesures d'une chanson, alors vous pourrez additionner +2 à votre jet de dé !

. LES ROYAUMES PERDUS .

Par Ian Pickstock et Gavin Thorpe

Concluant notre article en deux parties sur les voyages à l'étranger, dans cette livraison nous présentons les règles pendant une traversée sur l'océan. Maintenant vos guerriers peuvent chercher fortunes dans les terres éloignées. Naturellement, ils doivent survivre aux périls de la mer d'abord !

LE PORT DE MER

Dans le dernier numéro nous avons présenté le port de mer où vos guerriers pouvaient faire la bringue dans les tavernes du bord de mer, faire fortune dans le commerce d'argent ou se faire engagé malgré eux dans la marine ! Bien, maintenant qu'ils se sont bien amusés, voici les règles pour les voyages en mer et sur les légendaires royaumes perdus.

LES ROYAUMES PERDUS

Chaque fois que deux aventuriers ou plus se rencontrent, ils parlent inmanquablement des royaumes perdus. Ils sont très éloignés et l'expression, très utilisée, se rapporte habituellement aux pays exotiques tels que les Terres du sud, la Lustrie, le Nippon et Cathay. Ces royaumes sont renommés pour être remplis des catacombes remplies de trésors justes assez mûrs pour qu'une bande de guerriers n'aient qu'à se baisser pour les ramasser. Cependant, les atteindre n'est pas sans risques. Une compagnie cherchant les royaumes perdus doit d'abord survivre aux périls de la vie portuaire, trouver un capitaine courageux ou assez stupide pour les amener et puis affronter les milliers de milles sur l'océan. Les risques du voyage de mer sont nombreux, des orages aux attaques de l'immense Kraken. Les pirates naviguent dans ces eaux à la recherche de riches proies faciles...

Avant qu'ils puissent s'embarquer, les guerriers doivent trouver un capitaine acceptant de les amener jusqu'aux royaumes perdus. Ceci peut être un peu périlleux et aléatoire, et cela dépend considérablement de ce à quoi les guerriers sont prêts. La plupart des guerriers arriveront sur le port espérant trouver un capitaine compétent avec un bateau solide et un équipage digne de confiance. Cependant, comme le temps passe les guerriers peuvent revoir leurs prétentions à la baisse. Certains résultats sur les événements portuaires et les tableaux de taverne du bord de mer indiquent que le guerrier a trouvé un capitaine disposé et capable à offrir un passage. Pour découvrir exactement le profil de leur

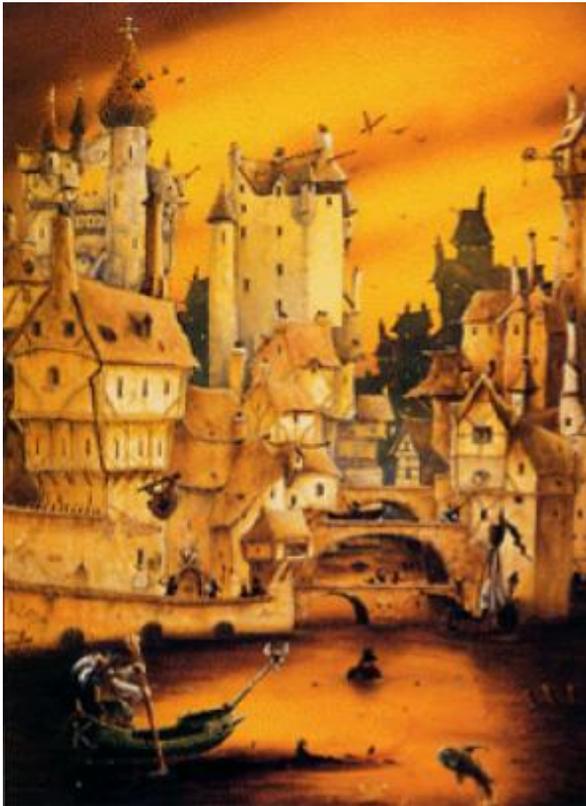
capitaine éventuel, lancer sur le tableau des capitaines.

EMBARQUER

Une fois que vous avez trouvé un capitaine, vous devez savoir quand il part, pour voir combien de temps il vous reste avant que le bateau ne parte, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, le bateau lève l'ancre le lendemain, sur un résultat de 3 et 4 il part après-demain et sur un 5 ou 6 vous avez deux jours pour vous préparer avant que le bateau ne parte. Le jour du départ, vous ne pouvez faire rien d'autre qu'embarquer sur le bateau. Vous ne pouvez vous rendre dans aucun lieu et il n'y a pas besoin de lancer pour un événement citadin. Noter que si vous rencontrez un autre capitaine avant d'embarquer, vous pouvez choisir de naviguer avec lui à la place, dans ce cas relancer pour déterminer la date du départ. Vous êtes libre de changer d'avis si plusieurs capitaines sont disponibles (ou si vous n'aimez pas l'allure du capitaine que vous avez), mais une fois qu'un capitaine a levé la voile il est trop tard ! Noter que si vous décidez de ne pas monter à bord d'un bateau particulier, vous risquez de rester longtemps au port et de devoir lancer sur le tableau des événements catastrophiques.

VOYAGE MARITIME

La traversée de l'océan est traitée de manière semblable au voyage dans le désert. Cependant, les distances parcourues impliquent que chaque voyage est divisé en mois plutôt qu'en semaines. Chaque résultat sur le tableau des capitaines vous donne une idée approximative du temps que prendra le voyage jusqu'à un royaume perdu, mais ne lancer pas pour la longueur du voyage tant que vous n'avez pas embarqué. Pour chaque mois de voyage vous devez lancer une fois pour tous les guerriers sur le tableau des événements maritimes. Une fois que vous avez résolu le dernier événement les guerriers sont arrivés à leur destination et peuvent commencer leur première aventure dans les excitants royaumes perdus.



AVENTURES DANS LES ROYAUMES PERDUS

Voyager dans les royaumes perdus est aussi risqué que voyager à travers les mers. Les rumeurs de richesses fabuleuses sont assez vraies et une bande d'aventuriers résolu (ou chanceux) peut espérer retourner chez eux assez riche pour vivre comme des seigneurs, au moins pendant quelques temps... Dans la section carte vous trouverez quatre nouvelles cartes d'événement à employer dans les donjons des royaumes perdus. Mélanger simplement ces dernières avec vos autres cartes d'événement quand vous jouez une aventure dans les royaumes perdus. Choisissez votre aventure et jouez là en utilisant toutes les règles normales. Cependant, chaque fois que vous gagnez un trésor, lancer 1D6. Sur un résultat de 4 à 6, vous tirez un autre trésor supplémentaire. Dans le cas d'un trésor de pièce de donjon, il doit être partagé par la compagnie comme d'habitude. Pour un trésor de pièce objectif, chaque guerrier devra lancer séparément et peut prendre un trésor de pièce objectif pour lui même s'il obtient un 4 ou plus sur 1D6.

CAMPAGNES DANS LES ROYAUMES PERDUS

Vous pouvez jouer plusieurs aventures dans les royaumes perdus. Cependant, c'est très difficile pour les guerriers puisqu'ils sont des étrangers dans une terre inconnue et ne peuvent pas trop s'impliquer avec les gens du pays de peur de violer une tradition ou un tabou (et se retrouver avec la tête au bout d'un pieu, ou pire...). Pour cette raison, les seules agglomérations qu'ils peuvent sans risque visiter quand ils sont dans les royaumes perdus sont les ports est les cités qui sont plus cosmopolites que la majorité des villes.

Il est important que la compagnie avant de courir une aventure stocke le plus possible de bandages, cordes, etc. Si les guerriers ne peuvent pas atteindre un port ou la cité qu'ils visent en raison d'une tempête de neige, par exemple, ils peuvent choisir de se risquer à visiter une plus petite agglomération, ceci peut être très dangereux. Les guerriers peuvent passer leur temps normalement, mais doivent lancer deux événements citadins chaque jour et doivent également rouler sur le tableau d'événements catastrophiques après sept jours au lieu de quatorze. Tous les articles achetés dans les royaumes perdus à l'exception des ports de mer ou des cités coûtent deux fois plus cher.

Cependant, les guerriers peuvent voyager de donjon en donjon sans s'arrêter dans un lieu habité, ce qui prend 1D6+3 semaines. Traitez le voyage comme si vous vous rendiez dans une ville, en lançant pour les hasards de voyage dans le désert.

ALLER ET RETOUR

Pour retourner dans le vieux monde, les guerriers doivent de nouveau trouver un port de mer et un capitaine voulant les ramener à bord de son bateau. Ceci ce fait exactement comme le voyage vers les royaumes perdus, sauf que quand le voyage de mer est fini les guerriers sont de retour dans le vieux monde et toutes les règles normales s'appliquent. Naturellement, si vous jouez avec un Maître de jeux, il y a bon nombre de choses que vous pouvez faire dans les royaumes perdus. Les voyages en mer fournissent aussi de grandes possibilités d'aventure. Les guerriers pourraient être emprisonnés sur un bateau hanté par un vampire, ou être avalé tout rond par un Léviathan ! Quoi qu'il en soit, voici le tableau d'événements maritime. Amusez-vous et tachez de ne pas vous noyer ! Lancer 1D66 pour la compagnie pour chaque mois de voyage.

TABLEAU DES EVENEMENTS MARITIMES



11: TOURBILLON

Pendant une nuit d'encre les guerriers aperçoivent une autre voile. Bientôt les deux capitaines discutent âprement et l'étranger signale la présence d'un énorme maelstrom sur votre route. Votre capitaine doit dresser une carte du nouvel itinéraire pour éviter le tourbillon, et ceci ajoute 1D3 mois supplémentaires à votre voyage.

12: GUERRE NAVALE

Votre bateau est pris dans une armada de vaisseaux de guerre de l'empire qui écumant les mers à la recherche de l'ennemi. Bien qu'elle offre une certaine protection, elle avance plus lentement. Si vous souhaitez vous dégager de la flotte, votre voyage est inchangé. Cependant, si vous le souhaitez, votre bateau peut se joindre à l'armada ajoutant 1D3 mois à la durée de votre voyage. Tant que votre bateau est au sein de la flotte les événements maritimes suivants sont considérés comme des mois tranquilles: attaque de Kraken, pirates et serpent de mer.

13: MOIS TRANQUILLE

14-15: MERS DES ORAGES

Le bateau est enveloppé par un orage tumultueux qui balaye tout ce qui n'est pas solidement amarré. Chaque guerrier doit lancer 2D6 pour chaque objet ou trésor qu'il possède, sur un double 1 le trésor passe par dessus bord pendant l'orage et est perdu à jamais.

16: ATTAQUE DE KRAKEN!

Le calme de l'après-midi est soudain brisé par un immense tentacule qui sort de l'eau pour écraser le bateau. Tout le monde se précipite pour défendre le bateau, un Kraken fait surface et tente de balayer l'équipage du pont. Chaque guerrier doit essayer de toucher le monstre comme s'il avait une CC de 3. Si votre guerrier touche, lancer pour les dommages normalement (le Kraken a une endurance de 4). Les guerriers doivent infliger, à eux tous, au moins dix blessures pour faire lâcher le tentacule du Kraken. S'ils échouent ils sont malmenés pendant que le bateau est jeté en l'air avant que le Kraken soit finalement repoussé. Chaque guerrier perd immédiatement 1D6 points de vie pour le début de la prochaine aventure.

21-22: HOMME PAR DESSUS BORD

Un des guerriers observe une bande de dauphins jouant à côté du bateau quand le navire subit un creux et tangu violemment, le jetant par dessus bord. Déterminer aléatoirement un guerrier, qui doit se débarrasser de son armure ou couler !

23: MOIS TRANQUILLE

24-25: MER CALME

Le bateau des guerriers est encalminé et le soleil les brûle pendant des jours. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter son endurance. Sur un résultat de 6 ou moins le guerrier souffre d'une insolation et a -1 en force pour la durée de la prochaine aventure.

26: PIRATES!

Une voile noire redoutée apparaît sur l'horizon et bientôt la forme sinistre d'un bateau de pirate fend les vagues avance vers votre bateau. Les corsaires plus prompts parviennent bientôt à rattraper votre bateau et à se lancer à l'abordage. Vous devez les repousser ! Chaque guerrier a son nombre habituel d'attaques et doit lancer pour toucher et causer des dommages contre un adversaire avec 3 en compétence de combat, 3 en endurance et 4 points de vie. Les guerriers avec des attaques multiples peuvent attaquer plus d'un pirate s'ils tuent l'ennemi précédent. Une fois que les attaques de tous les guerriers sont faites, lancer 1D6. Si le score est plus élevé que le nombre de pirates tués par les guerriers, ils sont maîtrisés et capturés ! Les guerriers captifs perdent la moitié de leur or et 1D6 trésors aléatoirement déterminé avant d'être abandonnés (voir le résultat 33 ci-dessous).

Si le résultat du D6 est égal ou inférieur au nombre de pirates tués par les guerriers, ils ont repoussé l'attaque et le capitaine du bateau les récompense chacun avec 1D6 x 50 pièces d'or pour avoir sauvé son navire.

31: SAUVETAGE

Votre bateau trouve un canot de sauvetage ballotté par l'océan. À son bord se trouve plusieurs notables importants, qui sont si reconnaissants d'être sauvés qu'ils offrent de donner l'équipage une grosse récompense à leur retour en lieu sûr. Une fois que les guerriers touchent un port maritime du vieux monde ils peuvent réclamer leur partie de cette récompense (2D6x100 pièces d'or chacun).

32: MOIS TRANQUILLE

33: ABANDONNES

Les guerriers ont fini abandonnés sur une côte perdue et doivent rejoindre la civilisation à pied. Ils ne savent pas où ils sont, et même s'ils sont dans le vieux monde. Les guerriers doivent voyager vers un lieu habité comme d'habitude, mais ceci prend 1D6 semaines supplémentaires. Quand ils arrivent lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 ils sont dans les royaumes perdus, sur 4 à 6 ils sont encore dans le vieux monde. Suivre toutes les règles données plus tôt si les guerriers sont dans les royaumes perdus.

34: MOIS TRANQUILLE

35: SERPENT DE MER

Un immense serpent surgit soudain de l'eau, cassant les mâts et causant une avarie à la coque juste au-dessus de la ligne de flottaison. Lancer 2D6 au début de chaque mois suivant du voyage. Sur un résultat de 1 le bateau commence à couler et tout le monde doit prendre place dans les canots de sauvetage ! Lancez pour un mois sur le tableau des événements maritimes et puis se référer au résultat n° 33 "Abandonnés" ci-dessus.

36: MUTINERIE

La réserve de rhum du bateau est épuisée et c'en est trop pour une partie de l'équipage, qui décide de prendre le commandement du navire ! Votre compagnie doit décider quelle faction ils soutiennent: les mutins ou le capitaine et ses marins restés fidèles. Une fois que vous avez décidé, vous devez déterminer qui gagne la lutte qui en résulte. Pour les mutins lancer 2D6 et noter le résultat. Pour le capitaine, lancer 1D6 et ajouter le nombre de son

résultat sur le tableau des capitaines (par exemple +6 pour amiral Krueger). La faction qui a l'appui des guerriers peut additionner +2 à son résultat. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte la victoire. Si les guerriers sont du bon côté, le voyage se poursuit normalement. S'ils sont du mauvais côté, ils sont laissés à la dérive dans un petit canot. Lancez pour un mois sur le tableau des événements maritimes et puis se référer au résultat n° 33 "Abandonnés" ci-dessus.

41-42: LE SCORBUT

Une épidémie de scorbut fait rage au sein de l'équipage, et les guerriers doivent manger leurs propres provisions pour éviter d'être affectés par la maladie. Chaque guerrier doit consommer une ration chaque mois pendant les 1D3 mois suivants ou perdre 1 point de vie de manière permanente pour chaque mois passé à manger la nourriture du bateau.



43-44: MOIS TRANQUILLE

45: BONNE PECHE

Les guerriers passent les soirées détendues bercés par la brise marine, balançant leurs lignes depuis le bateau. Chaque guerrier pêche assez de poissons pour constituer 1D3 rations qui peuvent être employées normalement

46: TRÉSOR PERDU

En s'approvisionnant en eau dans une île déserte, les guerriers tombent sur le trésor enterré d'un pirate depuis longtemps oublié. Le petit coffre contient 1D6 trésors de donjon, que les guerriers se partagent.

51-52: MOIS TRANQUILLE

53: INDIGÈNES

Tout en réapprovisionnant le bateau, les guerriers rencontrent par hasard quelques indigènes. Les guerriers peuvent essayer de commercer avec les indigènes contre de la nourriture s'ils le souhaitent. Pour chaque article de trésor ou de bibelot que le guerrier offre, lancer 1D6. Sur un rouleau de 1 à 3 il n'y a pas échange, mais le guerrier peut offrir autre chose à la place s'il le souhaite. Si votre guerrier lance deux fois un 1 en suivant, les indigènes sont profondément offensé et chassent la compagnie, chaque guerrier subit 1D6 blessures sans déductions (qui peuvent être guéries normalement avant le début de la prochaine aventure). Sur un résultat de 4 ou plus le guerrier reçoit 1 D6 rations en échange de l'objet et peut continuer à offrir de nouveaux articles jusqu'à ce qu'il soit chassé ou s'arrête.

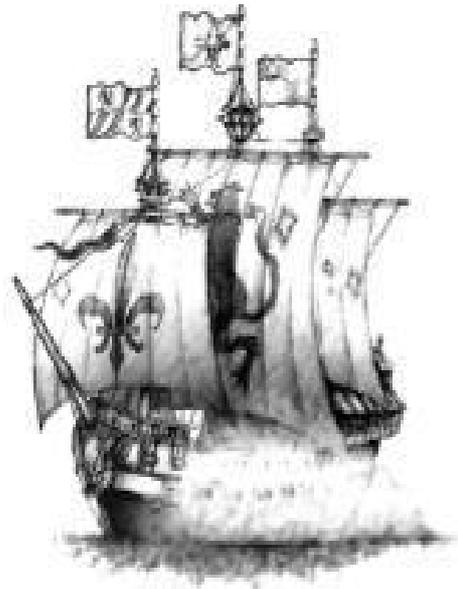
54: MOIS TRANQUILLE



55: PECHEURS DE PERLE

Ancré le long d'une côte tropicale, les guerriers remarquent les gens du pays plongeant pour récolter des perles. Un guerrier peut essayer en lançant 1D6 et en ajoutant son endurance. Le résultat multiplié par dix est la valeur en or des perles qu'il récupère (par exemple un 6 signifie une valeur de 60 pièces d'or). Un résultat non modifié de 1 signifie que le guerrier est épuisé et doit s'arrêter immédiatement.

56: MOIS TRANQUILLE



61: CAPTAIN NEMO

Dans un jaillissement d'écume, un sous marin nain fait surface devant la proue du navire. Le capitaine se présente comme Khazra Nemo, le célèbre explorateur nain. Il offre aux guerriers de les prendre à son bord moyennant un passage de 50 pièces d'or chacun et de défendre son bâtiment. S'ils acceptent, le reste du voyage prend seulement 1D3 mois pendant lesquels la compagnie peut traiter n'importe quel événement maritime comme un mois tranquille sur un jet de 4 ou plus sur 1D6.

62: MOIS TRANQUILLE

63: PASSAGE DU NORD-OUEST

Le capitaine a trouvé une nouvelle route en utilisant les vents et les courants. Ceci réduit le voyage de 1D3+1 mois, le minimum étant de un mois.

64 – 65: MOIS TRANQUILLE

66: TERRE EN VUE !

Le cri " terre en vue " retentit ! Vous avez le choix de débarquer ou de continuer. Si vous quittez le navire, le capitaine vous laisse débarquer et s'éloigne vers l'horizon. Après investigation des lieux vous avez une idée de l'endroit où vous êtes. Lancer 1D6, sur un résultat de 1 à 3 vous êtes resté dans le vieux monde, sur 4 à 6 vous êtes dans les royaumes perdus. Procéder à votre prochaine aventure immédiatement, selon le lieu où vous êtes.

LIEUX PORTUAIRES

Vous devez vous rendre dans un lieu du port chaque jour, comme avec n'importe quel autre lieu en ville.

MAGASIN D'ARTICLES DE MARINE

Ce magasin contient tout le nécessaire à la survie dans les conditions les plus dures. Votre guerrier peut acheter les articles suivants, en utilisant toutes les règles données dans le livre de Règles avancées de Warhammer Quest. N'importe quel guerrier peut acheter ces équipements.

EQUIPEMENT	STOCK	COUT (ACHAT)	COUT (VENTE)	REGLES SPECIALES
Corde en chanvre	7	50	10	Comme la corde classique, mais vous pouvez ignorer le premier 1 pour tester si elle casse.
1D6 gorgées de Rhum	6	75	-	Voir le résultat 7 sur le Tableau de la Taverne Maritime.
1D6 Rations de Mer	8	75	10	Chacune de ces rations redonne 2 points de vie. A la fin de chaque aventure, lancez 1D6 pour chaque ration. Sur 1 elle a moisie et doit être défaussée.
Robes en soie	8	100	10	Votre guerrier a l'air d'un marchand exotique et peut ignorer le premier 1 obtenu au Comptoir de la Ville Maritime.
Sabre d'orient	10	500	50	Ajouter la capacité de combat au lieu de la force au jet de dommage.
Perroquet	7	75	5	Le perroquet reste sur l'épaule de votre guerrier et l'avertit en cas d'embuscade. Si votre guerrier est attaqué par des Monstres en embuscade, lancez 1D6. Sur 6, le perroquet l'avertit et les Monstres perdent l'avantage de l'embuscade.
Bandeau pour Œil	5	50	5	Fait ressembler votre guerrier à une espèce de marin endurci, vous permettant de relancer tout résultat une fois par incarcération au Cachot.
Seau et pelle	7	50	20	Votre guerrier peut creuser à travers un <i>Effondrement</i> , ce qui prend 2D6 tours pendant lesquels il ne peut rien faire d'autre. Ne peut être utilisé si des Monstres sont présents dans la même section du plateau.
Crochet de pirate	5	50	5	Votre guerrier peut tenter d'accrocher un Monstre et d'intervertir les places. Lancez 1D6 au début de votre tour et ajoutez votre force. Sur 7+, vous pouvez changer de place avec un Monstre adjacent. Votre guerrier peut bouger et combattre normalement à partir de cette position.
Compas	8	250	30	Il permet au groupe de mieux se diriger dans les régions sauvages. Pour les trajets dans les régions sauvages, vous pouvez réduire la durée de 1D3 semaines.

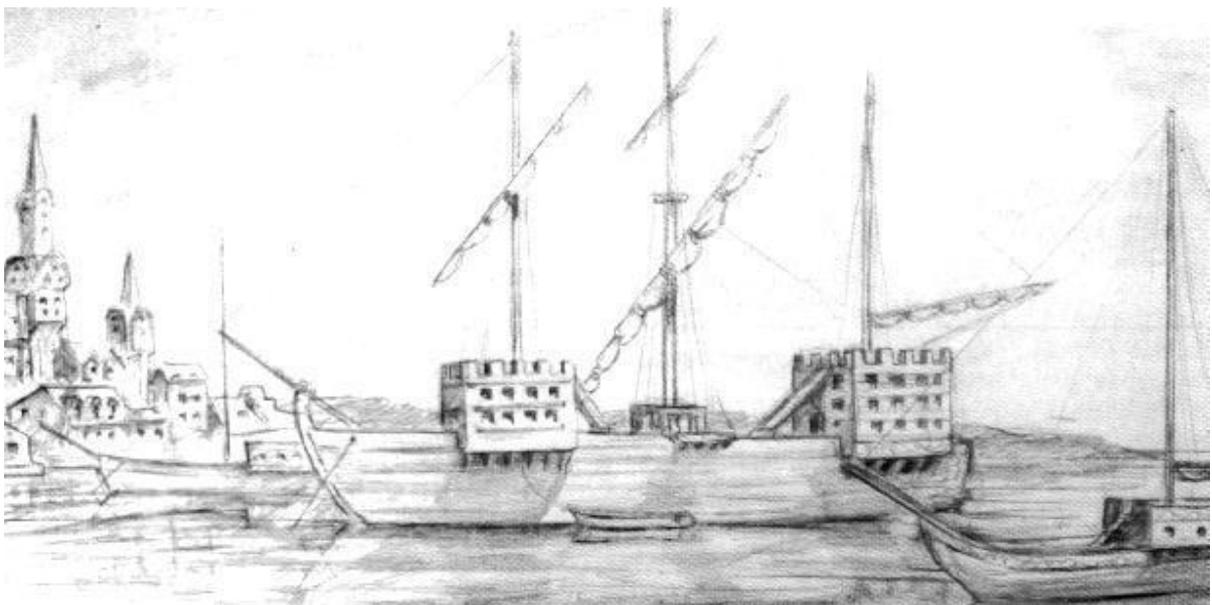


TABLEAU DE S CAPITAINES

1D6

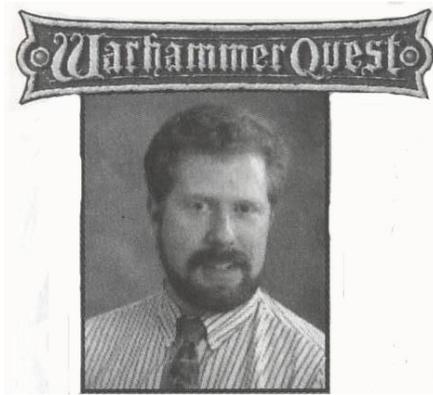
CAPITAINE DISPONIBLE

- 1 **Désolé, matelot !** Le temps est trop mauvais et aucun bateau ne quittera le port avant des mois. Vous devez quitter la ville et jouer une aventure normale.
- 2 **Cap'tain Bob.** Bob porte un bandeau sur l'œil, bien qu'il vous semble que ce ne soit pas toujours le même. Malheureusement, Bob est si mauvais navigateur que le voyage dure 1D6+6 mois. En outre, si vous obtenez un mois tranquille, Bob aura accosté quelque part et les guerriers doivent accomplir une aventure normale avant de continuer leur voyage. Il n'y a jamais un mois tranquille avec Cap'tain Bob !
- 3 **Capitaine Pierre Le Scorbut.** Le scorbut est un vil pirate et un navigateur pas particulièrement doué. Le voyage prendra 1 D6+3 mois. En outre, Pierre le Scorbut et son équipage voleront un trésor aléatoirement déterminé aux guerriers sur un résultat de 1 sur 1D6 (lancer pour chaque guerrier à la fin du voyage).
- 4 **Capitaine Barbe noire.** Barbe noire jure connaître l'existence d'un passage secret qui permettra aux guerriers d'arriver à destination au plus vite. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 Barbe noire a bu trop d'alcool de Baleines, et ne trouve pas le passage. Le voyage prend 3D6 mois. Sur un résultat de 4 à 6 le raccourci est aussi efficace que Barbe noire l'a indiqué et le voyage prend seulement 1D6 mois (rappelez-vous de lancer pour la durée du voyage après avoir mis la voile...).
- 5 **Capitaine Cook.** Le capitaine Cook est un superbe marin, un navigateur et un explorateur intrépide. Sa devise est "lent mais régulier" et bien que le voyage prenne 2D6 mois, chaque événement maritime peut être relancé une fois (vous devez accepter le deuxième résultat)
- 6 **Seigneur Amiral Krueger.** Vous êtes parvenu à obtenir au passage à bord du navire de guerre de l'amiral Krueger, le vaisseau le plus célèbre de l'empire : le KLF II. Krueger vous a engagé comme mercenaires vous payant 50 pièces d'or pour chaque événement maritime résolu avec succès (pas les mois tranquille). Le voyage dure 1D6 mois.



Oï ! Sortir de mes buissons de genévrier

Personnage du *Druide d'Albion* par Todd Jordan "Greywolf" Peacock



Todd est d'Orlando, en Floride quand il n'essaye pas d'éliminer des multitudes de guerriers malchanceux dans d'ignobles donjons à sa façon, il travaille comme informaticien. Todd à plaisir à jouer aux jeux de Games Workshop presque autant que peindre, convertir et sculpter, bien qu'il admette qu'il n'est pas encore particulièrement habile dans cette discipline. Warhammer Quest demeure son jeu de favori bien qu'il soit diplômé de Heroquest et de Advanced Heroquest. Nous attendons toujours Todd pour nous soumettre les règles maison qu'il a développés pour chacun de ces jeux.

Il est connu de ses compatriotes comme « Greywolf le loup gris » et vous pouvez en savoir plus sur son compte sur son site web :

www.frii.com/~evil/whq/

Ce profil est en grande partie semblable à celui du magicien normal, bien que le druide ait un choix légèrement différent de sorts, et quelques qualifications spéciales (et restrictions).

Le druide a subi plusieurs révisions lors de parties test, et j'espère que la dernière version est suffisamment testée pour s'assurer qu'elle sera jouable, sensiblement différente, et bien équilibrée par rapport à d'autres types de guerrier.

PERSONNAGE DRUIDE.

Loin au nord du vieux monde, au delà du grand océan, sont les îles mystiques d'Albion. Ces îles restent pratiquement encore inconnues et sont peuplé par des tribus sauvages d'humains primitifs et naturellement par les puissants géants légendaires. Profondément dans les marais baignés de pluies de cette terre froide et dure, il y a des praticiens d'une magie antique basée sur les forces brutes de la vie et de la mort, et des cycles de la nature. Ils sont semblables par bien des points aux magiciens du collège de magie de jade et sont connus sous le nom de druides.

On les trouve le plus souvent dans les régions boisées imbibées de la magie de leur terre, errant pieds nus de sorte que leurs pieds puissent rester en contact avec la terre source de leur pouvoir, il y en a quelques uns qui partent à l'aventure et voyagent de part les terres du vieux monde. Le druide est un guerrier, sa longue formation dans son domaine de magie lui permet d'explorer des donjons et d'affronter tous les endroits peuplés de monstres menaçants.

Les druides sont certainement hors de leur élément dans les profondeurs rocheuses d'un donjon mais leur compétence en herbes et en médecine est bien accueillie par n'importe quelle bande d'aventuriers.

COMMENCER COMME DRUIDE

Le druide est semblable à bien des égards au magicien et a des statistiques identiques à ceux du magicien, au commencement et dans les niveaux suivants. Au lieu de recevoir un parchemin « Main de Mort », le druide commence avec un onguent curatif.

Les druides commencent avec le profil suivant :

Points de vie	1D6+6
Mouvement	4
Capacité de combat	2
Capacité de tir	6+
Force	3
Endurance	3
Initiative	3
Attaque	1
Déblocage	4+

Points de vie

Le druide commence avec 1D6+6 points de vie. Si un 1 est lancé pour déterminer les points de vie, vous pouvez relancer le dé, mais vous devez accepter le deuxième résultat même si c'est un autre 1.

Armure

Aucune

Équipement de base

Le druide commence avec un onguent curatif et une faucille d'argent.

Onguent curatif

Il peut guérir un guerrier adjacent porteur (ou le porteur lui même) à tout moment une fois par tour.

Une fois utilisé, il redonne 1D6 points de vie sans dépasser le niveau d'origine. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.

Faucille d'argent

Elle est identique à l'épée du magicien sauf qu'elle cause +1 dommage de plus aux créatures mort-vivantes et démoniaques.

RÈGLES SPÉCIALES**Coureur des bois:**

Le druide peut se déplacer rapidement sous le couverts des forêts, grâce à sa connaissance des choses de la nature, et également à ses capacités magiques. Il peut ramener le temps de voyage vers n'importe quelle agglomération d'un jour par semaine. (Ceci n'est pas cumulatif si vous avez également un elfe sylvain dans la bande avec le druide, un autre druide, ou ainsi de suite.) Si vous utilisez les règles maison au sujet des aventures en plein air, le druide ne souffre pas de la pénalité habituelle de mouvement pour se déplacer en secteur boisé. En outre, il gagne +1 à son jet de pouvoir par tour tant qu'il est en forêts.

Connaissance des herbes :

Une fois par tour, le druide peut essayer de fabriquer un onguent à partir d'herbes afin d'essayer de guérir des blessures sur lui ou sur un compagnon blessé. Quand il utilise cette compétence, lancer 1D6 sur le tableau suivant.

- 1 Le guerrier affecté réagit mal au traitement et subit 1D6 autres blessures (sans modificateur pour l'endurance ou l'armure).
- 2 - 3 Rien ne e produit.
- 4-5 L'onguent fonctionne, et le guerrier blessé regagne 1D6 points de vie.
- 6 Le traitement est encore meilleur que prévu et le guerrier gagne 2D6 points de vie.

Affinité avec les géants :

Le druide est très à courant des manières violentes et grossières des horribles bêtes qui peuplent sa patrie. Par conséquent, au cas où le druide rencontrerait un géant il peut essayer de

calmer son incroyable fureur et le dissuader de vouloir manger la compagnie !

Le druide peut lancer 1D6 et ajouter son niveau, s'il obtient 8+ il a réussi à chasser le géant qui est enlevé immédiatement mais aucune pièce d'or n'est gagnée. Si le druide rate le test, le géant mentalement défié le considère comme de la nourriture et l'attaque !

Équipement

Le druide peut employer tous l'équipement ou objets magiques utilisable par le magicien, à quelques exceptions près. Les druides doivent aller nu-pieds ou seulement porter des sandales, ainsi ils ne peuvent pas porter des bottes (y compris les objets magiques tels que les bottes de vitesse).

En outre, ils n'emploieront jamais la poudre, ainsi ils ne peuvent rien utiliser qui soit vendu à la poudrerie. Si des cartes de trésor sont trouvées qui contiennent de nouveaux sorts donné comme utilisable par le magicien, le druide ne peut pas les utiliser, car elles sont en dehors de son domaine de compétence.

**EN VILLE**

Le druide est en grande partie traité comme le magicien en visitant une agglomération, sauf qu'il ne peut pas se rendre à la guilde des magiciens, car il ne fait pas partie des lanceurs de sorts classiques, ni d'un collège de magie.

Le Cercle Sacré

C'est un endroit spécial connu de n'importe quel druide qui se trouve toujours en dehors d'une agglomération. Il y a beaucoup de cercles des pierres levées dans le vieux monde, des pierres rudement taillées érigées par des tribus pré-humaines aux menhirs élégamment sculptés et incrustés de pierres précieuses des hauts elfes. Ces pierres sont souvent employées dans les rituels par les sorciers du collège de magie de jade avec qui les druides ont des rapports occasionnels. Les druides peuvent se rassembler pour effectuer leurs divers rituels à ces emplacements. Si le druide souhaite participer à un rituel, il lui en coûte 50 pièces d'or en préparations et matériaux spéciaux, ensuite, il peut lancer sur le tableau suivant.

TABLEAU DU CERCLE DE PIERRE

Lancer 1D6

1 Le druide doit communier avec la nature après avoir été resté si longtemps dans les entrailles de la terre, il ne gagne aucun avantage pratique qui l'aidera lui ou ses camarades dans sa prochaine quête.

2 Le druide peut s'attendre à du beau temps pendant son prochain voyage vers une ville. Tous les événements impliquant des orages, la foudre, les tornades, les tremblements de terre, la peste, les éboulements, ou d'autres risques de la nature peuvent être ignorés et traités comme une semaine tranquille.

3 Le druide peut automatiquement dissiper un seul sort lancé par un ennemi pendant la prochaine aventure.

4 Une seule fois dans une prochaine aventure quand un '1' est lancé pour la phase de pouvoir (indiquant un événement), le druide peut relancer son dé de pouvoir, et ajouter son niveau au résultat (même si un autre 1 est obtenu). L'événement se produit quand même normalement.

5 Un coup au choix du druide pendant la prochaine aventure est guidé, de sorte que les dommages provoqués ne puissent être ignorés.

6 Le druide peut choisir un des avantages précédents.

CHOIX DES SORTS

Le druide choisit seulement deux cartes de sort au commencement, qui peuvent être tirées de l'un ou l'autre ou des deux paquets de sorts de soin ou de défense.

Le druide a également l'option d'obtenir un de ces sorts comme force vitale automatiquement, sans devoir le choisir aléatoirement dans le

paquet.

Noter qu'avec le choix initial, il est possible qu'il puisse avoir un sort qui n'est pas énuméré sur sa liste de sorts ci-dessous (qui est très bien). Si la force vitale est sélectionnée, ce sort est traité avec un niveau de pouvoir de 4 plutôt que de 5.



LISTE DES SORTS DU DRUIDE

Quand le druide avance en compétence, il apprend d'autres sorts de même que le sorcier, comme décrit dans la section « Entraînement des sorciers » à partir de la page 50 du livre de règles avancées, sauf qu'il doit choisir ses sorts dans la liste suivante.

Une partie des sorts sur la liste sont identiques à ceux disponibles pour le sorcier, bien qu'ils puissent être à des niveaux de pouvoir différents à cause des compétences particulières du druide. Les nouveaux sorts de cette liste sont décrits en détail.

POUVOIR 1

SORTS D'ATTAQUES

Lame de sang
Frelon

SORTS DE DEFENSES

Toux
Maladresse

SORTS DE SOINS

Nourriture
Soins mineurs

SORTS SPECIAUX

Ouverture

POUVOIR 2

SORTS D'ATTAQUES

Ver de chair
Force

SORTS DE DEFENSES

Simulacre de mort
Feux follets
Nausée
Glissade

SORTS DE SOINS

Mains de Guérison

SORTS SPECIAUX

Langues
Zone de silence

POUVOIR 3

SORTS D'ATTAQUES

Force d'ogre

SORTS DE DEFENSES

Manteau de Dainne
Le manteau de Dainne est un mince manteau de lumière vert pâle qui se forme dans le ciel et s'enroule autour du druide.

Le sort crée un manteau d'énergie magique autour du druide qui peut absorber 1D6 blessures.

Cible : le druide
Durée : Un tour

SORTS DE SOINS

Doigt de vie

SORTS SPECIAUX

Vitesse

POUVOIR 4

SORTS D'ATTAQUES

Acide

SORTS DE DEFENSES

Lévitiation

SORTS DE SOINS

Soins majeurs
Force vitale (niveau 4 au lieu de 5)

SORTS SPECIAUX

Dissipation magique
Double astral

POUVOIR 5

SORTS D'ATTAQUES

Œil Vert

Le regard fixe du druide devient tout vitreux et un feu vert semble brûler dans ses yeux. Les deux boules lumineuses de lumière verte grandissent de plus en plus lumineuses jusqu'à ce qu'elles fusionnent dans une cascade d'étincelles, et qu'un faisceau destructeur d'énergie verte jaillisse.

Toutes les figurines dans une ligne droite à partir du druide, jusqu'à une distance de 12 cases, sont automatiquement frappées par ce faisceau.

Toutes les figurines qui sont dans (ou partiellement dans, dans le cas de grands monstres) ce secteur subissent 2D6 blessures. N'importe quel obstacle plein (tel qu'un mur) arrêtera la progression du faisceau, même s'il n'a pas atteint sa longueur maximum de 12 cases.

Cible : Un couloir large d'une case

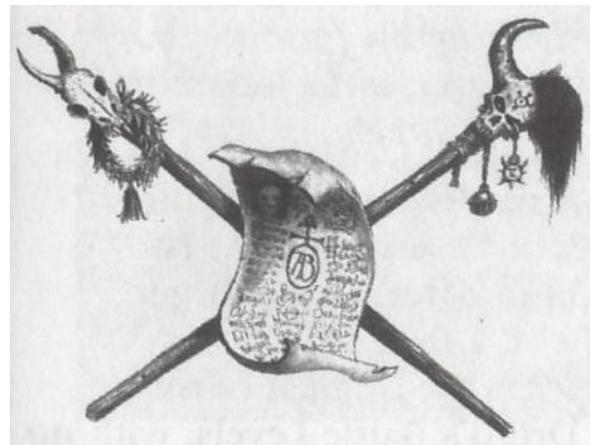
Durée : Immédiate

SORTS DE SOINS

Apport vital

SORTS SPECIAUX

Sommeil



POUVOIR 6

SORTS D'ATTAQUES

La Fontaine d'émeraude

Le druide lève les mains au-dessus de sa tête, joignant ses paumes un moment. Ses doigts commencent à étinceler et une brume verte commence à se former aux bouts. Quand il baisse ses bras, un jet d'énergie verte s'écoule de ses mains, comme l'eau d'une fontaine, recouvrant ses adversaires et brûlant leur chair. Elle cascade vers le sol, dans un crépitement d'énergie libérée.

Chaque figurine, amie ou ennemie, à moins de 3 cases du druide subit 2D6 blessures.

Cible : Tous à moins de 3 cases du druide.

Durée : Immédiate

SORTS DE DEFENSES

Invulnérabilité

Bouclier

SORTS DE SOINS

Le Cercueil de Jade

Identique au sort résurrection, page 57 du livre de règles avancées.



SORTS SPECIAUX

Le bassin de téléportation

Un bassin remplie d'un liquide vert chatoyant apparaît devant le druide, sa surface reflétant l'image d'un certain endroit déjà vus avant, une légère ondulation ride sa surface.

Placer un pion de 2 x 2 cases sur le plancher pour représenter le bassin de téléportation, qui restera en place pour un tour après que le druide ait lancé ce sort.

N'importe quel allié qui entre dans l'espace occupé par le bassin disparaît immédiatement, pour réapparaître un tour plus tard dans une autre partie du donjon de son choix, que le druide a déjà exploré. Les quatre premiers guerriers employant ce sort devraient apparaître dans un carré de 2 x 2 cases. Si d'autres guerriers additionnels sont entrés dans la piscine, les placer dans des cases contiguës, dans une formation comme compacte que possible.

Cible : Une place de 2 x 2 cases dans la ligne de vue du druide

Durée: Un tour

POUVOIR 7

SORTS D'ATTAQUES

Main flétrie

Les mains du druide prennent une tonalité vert pâle, et la chair semble se décomposer laissant paraître le blanc pâle de ses os à travers les morceaux de peau.

Le druide ne peut pas utiliser d'armes tant que ce sort est effectif. N'importe quelle attaque réussie contre un monstre inflige 1D6 blessures par niveau du druide, sans aucun modificateur (endurance, armure, ignore la douleur, etc.).

Cependant, ce sort fonctionnera seulement contre les créatures vivantes et n'a aucun effet contre les morts-vivants et les démons.

Cible : Tout les monstres touchés par le druide ce tour

Durée : Immédiate

SORTS DE SOINS

Afflux sanguin

Sang de la Terre

Le druide est absorbé dans la terre donneuse de vie, où il peut récupérer sa force

Ce sort permet au druide de se ressourcer au contact de la terre pour guérir ses blessures.

Enlever sa figurine du jeu, et lancer 1D6. C'est le nombre de tours qu'il passe dans les limbes. Si vous lancez un 1, il n'apparaît pas ce tour, mais apparaîtra pendant la phase des guerriers du prochain tour. S'il a lancé ce sort juste avant la fin du tour, cela signifie qu'il peut revenir presque immédiatement.

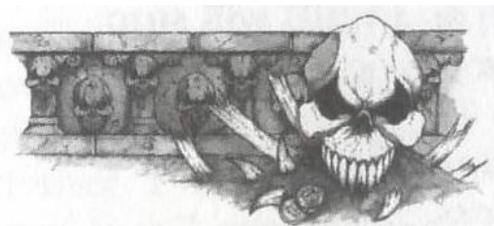
Pendant cette période, il ne peut rien faire. Une fois que cette période a expiré, il apparaît une fois de plus, n'importe où sur la même section de plateau, avec tous ses points de vie reconstitués. Le druide peut rester dans les limbes plus longtemps que la durée déterminée par le D6, aussi longtemps qu'il le désire, mais doit déclarer la durée de son séjour avant d'entrer dans la terre. Car il n'a aucune manière de percevoir le temps (ou les événements) une fois dedans.

Cible : Le druide

Durée : 1D6 tours ou plus

SORTS SPECIAUX

Gloire



POUVOIR 8

SORTS DE SOINS

Vol de vie (niveau 8 au lieu de 9)

SORTS SPECIAUX

Chœur de Bravoure

POUVOIR 9

SORTS D'ATTAQUES

Le torrent d'émeraude

Le druide lève ses bras en l'air, frappant trois fois dans ses mains. Un torrent de feu vert dévale de ses paumes. Il recouvre tout le secteur autour de lui, remplissant l'air d'étincelles vertes qui crépitent avec une vigueur surnaturelle.

Toutes les figurines à moins de 4 cases du druide subissent 5D6 blessures, ami ou ennemi.

Cible : Tous les modèles à moins de 4 cases du.

Durée : Immédiate

POUVOIR 10

SORTS D'ATTAQUES

Les Mille Coupures

Un maelstrom tourbillonnant des tessons verts minuscules se forment autour de la main du druide pendant qu'il écrase une statuette minuscule. Ils tournent autour en cercles toujours croissants, devenant graduellement une masse de lames de plus en plus grandes, jusqu'à ce qu'elles se détachent soudainement et se précipitent vers l'ennemi du druide. Elles le frappent, le poignardant et réduisant sa chair en charpie.

Un seul monstre dans la ligne de vue du druide est désigné comme cible, qui subit alors 1D6 blessures pour chaque niveaux du druide, sans aucun modificateur (endurance, armure, ignorent la douleur, etc.).

Cible : Un monstre dans la ligne de vue du druide

Durée : Immédiate

SORTS DE SOINS

Battement de cœur

POUVOIR 11

SORTS DE SOINS

Tissu de vie

POUVOIR 12

SORTS SPECIAUX

Carrosse des damnés

REPRÉSENTER VOTRE GUERRIER

Hengus le druide du régiment de renom des géants d'Albion ou la figurine de l'ancien jeu de Talisman sont parfait pour représenter ce personnage, ou bien la figurine du magicien de jade. Autrement, choisir une figurine de sorcier, la peindre dans un schéma de couleurs dominé par le vert peut-être accentué avec du rouge ou du brun et l'équiper d'une faucille.

JEUX DE ROLE

Le monde de Warhammer est sérieux est sévère, pour la plupart. Les druides ici ne sont pas des hippies se baladant en disant « paix, mon frère » et peuvent piquer une crise quand quelqu'un allume une allumette, coupe un arbre ou attrape un écureuil.

Les druides sont des magiciens dont le domaine de magie est les forces de la nature. A les voir, ils ressemblent à de simple jeteurs de sort, mais d'une certaine façon ce sont des prêtres de la nature.

La distinction entre la magie neutre et la religion est légèrement brouillée sur ce point, cela dépend comment les druides s'impliquent dans leur profession, leurs vies quotidiennes peut en être affectée considérablement. Les druides sont concernés par les forces de la nature - la vie et la mort. Ce sont nullement des pacifistes, et on peut seulement s'interroger au sujet de rumeurs selon lesquelles leurs rituels impliqueraient des sacrifices humains, car ils ne veulent ni confirmer ni nier de telles accusations. Les druides sont souvent vus comme étrangers au conflit éternel entre le bien et le mal.

Il serait probablement plus approprié de dire que leurs priorités sont en général différentes de celles des autres races et pays ; ils vivent loin des villes, et passent la majeure partie de leur temps, pour la plupart, dans les régions boisées, travaillant la magie puissante, inextricablement liées aux forêts et aux forces de la vie et de la mort.

Le fait qu'une majorité d'entre eux ne ressentent aucune compassion pour leurs compagnons (en dehors de leur propre cercle de druides) ne signifie pas qu'ils ne sont pas disposés à prendre les armes contre les forces de la corruption mortifère du chaos.

Si vous voulez me contacter pour discuter de n'importe quelles observations ou idées au sujet de ce personnage, vous pouvez me contacter sur mon email :

greywolf@fox.org

POUR MOI CE SERA UNE PINTE ...HIC !

Le nain maître brasseur dans Warhammer Quest par Nick Kyme

Un ami prolifique ce Nick Kyme c'est certain. Si on lui coupait les mains il continuerait d'écrire avec sa langue ! Il revient parmi nous, après le succès de l'évasion de la sorcière Graef (CJ 29), le personnage du proscrit (CJ 33) et d'autres contributions incroyables pour Warhammer Quest. Un personnage instable qui rote, ingurgite trop de bière et est si gros qu'il pourrait éclipser le soleil, ce n'est pas un gros lard, c'est le nain maître brasseur de bière ...



PERSONNAGE MAITRE BRASSEUR DE BIÈRE NAIN

La bière. C'est l'une des choses que les nains jugent la plus précieuse, excepté peut-être l'or. Pourtant il y a des nains encore plus fanatiques que leurs congénères. Ceux pour qui cette saveur a le goût de l'or dans la gorge et qui sont transportés d'allégresse à la seule pensée d'une chope de Bugman XXXXXX affectueusement connu sous le nom de « Brûle entrailles ». Ces nains sont les maîtres du brassage, une guilde secrète de goûteurs et de brasseurs dont le but dans la vie est de faire la bière parfaite, une bière pure qui surpasse toutes les autres, qui restera célèbre dans les chroniques de l'histoire des nains et qui sera la plus buë dans toutes les tavernes du vieux monde.

Josef Bugman est peut-être le plus grand nain maître brasseur qui n'ait jamais vécu. Sa célèbre bière de Troll et la Bugman XXXXXX légendaire sont presque des substances mythiques.

L'histoire de Bugman n'est pas sans tragédie, un jour qu'il était parti de sa brasserie, une horde de gobelins a saccagée sa maison et a engloutit et détruit sa précieuse bière. Bugman furieux, a commencé à battre les collines et les montagnes à la recherche des gobelins et autres créatures malfaisantes dans l'espoir de venger la perte de sa fabuleuse bière. La guilde des maîtres brasseurs honore les légendes de Bugman brassant et parcourant le vieux monde à la recherche des ingrédients et de la connaissance pour réaliser le brassage parfait. Il y a également deux buts à leur quête, exercer la vengeance, comme le faisait Bugman, sur les ennemis des nains et trouver un juste châtimeut pour toute cette bière qui a été détruite, et qui jamais ne passera les lèvres d'un nain, jamais plus ne pourra être savourée. Le Maître brasseur mène ses recherches très sérieusement et se joindra souvent à un groupe de guerriers pour explorer les sombres donjons du vieil empire nain à la recherche des ingrédients et de la connaissance qui pourraient le faire entrer dans la légende...

Un maître brasseur est comme n'importe quel autre nain sauf qu'il peut boire probablement plus qu'un Tueur de Troll (incroyable mais vrai). Il est bougon comme tous ses parents, querelleur et obstiné. Ce qui caractérise un Maître brasseur des autres nains se sont ses sautes d'humeur dues à son gout immodéré pour la boisson. Un moment il peut être gai et plaisanter et après triste et sombre comme un Tueur de Troll. C'est cette caractéristique qui fait qu'il est difficile de cerner un maître brasseur et ses motivations.

Ses qualifications acquises pendant de nombreux mois à parcourir les collines et les passages de montagne du vieux monde sont de grandes valeurs de même que sa résistance incroyable qui impressionne même les autres nains. La première chose que les autres guerriers remarqueront chez un Maître brasseur est son tour de taille énorme.

C'est son estomac gorgé de bière qui donne au Maître brasseur sa longévité et ça se voit. Un maître brasseur est parfois ridicule en raison de sa taille et aura par conséquent quelques difficultés pour entrer dans certains types d'armure ou pour garder une mule très longtemps. Cependant le maître brasseur a la peau dure et supportera les moqueries avec quelques grognements ou juron bien senti. C'est seulement s'il est vraiment poussé à bout qu'il recourra à la bonne vieille méthode éprouvée, avec sa hache...

COMMENCER EN TANT QUE MAITRE BRASSEUR NAIN

Vous pouvez commencer au niveau 1 en prenant le maître brasseur au lieu d'un des guerriers de la boîte de Warhammer Quest. Utilisez juste le pion du guerrier que vous n'employiez pas pour représenter le maître brasseur. Vous pouvez faire également votre propre pion de guerrier pour le maître brasseur.

Points de vie	1D6+8
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Capacité de tir	5+
Force	3
Endurance	3
Initiative	4
Attaque	1
Blocage	4+

Armes :

Le maître brasseur commence la partie avec une hache qui cause 1D6+3 blessures et une arbalète qui cause 1D6+5 blessures. Le Maître brasseur peut seulement utiliser une arme à la fois et ne peut pas employer son arbalète tant qu'il est bloqué selon les règles normales de Warhammer Quest.

Armure :

Le maître brasseur commence également avec une côte de maille. Cette armure est un peu juste, mais ajoute +1 à son endurance.

Équipement :

Le Maître brasseur est équipé de tonnelets de bière. Il a trois tonnelets au total et chacun contient une bière différente qui peut avoir des effets particuliers sur le Maître brasseur. Au début de la première aventure chaque tonneau contiendra assez de bière pour 1D3 gorgées, lancer séparément pour chaque

gorgée. Les bières et leurs effets sont décrits dans les règles spéciales.

RÈGLES SPÉCIALES

Ventre à bière:

Le ventre gorgé de bière du Maître brasseur agit en tant que bouclier virtuel contre les attaques des monstres et bien qu'il puisse sembler mou ses errances constantes dans les collines ont changé la chair molle du ventre du Maître brasseur en un muscle extrêmement dur. C'est ceci qui donne au Maître brasseur sa résistance, de sorte qu'au début de chaque aventure lancer 1D6. Le résultat est la quantité du total de blessures que le Maître brasseur peut ignorer. Une fois que ces blessures ont été subies le Maître brasseur peut être blessé normalement.



Tonnelets de Bière :

Bugman's .XXXXXX:

Une boisson très rare qui est presque considérée comme sacrée par les Maîtres brasseurs. Jamais aussi efficace qu'était jadis, la Bugman original XXXXXX, elle est brassée de nouveau par un groupe qui n'a pas honte mais c'est quand même une excellente bière. Une gorgée de Bugman XXXXXX ajoute +3 à la force d'un Maître brasseur pour un tour et lui permet d'ignorer complètement les effets de la peur et de la terreur pour un combat entier.

Naine Reserve Spéciale

Une bière un peu plus commune mais néanmoins très agréable. On dit qu'elle chauffe les ventres froids et met de l'esprit dans le cœur de n'importe quel nain qui la boit. Une gorgée de cette bière reconstituera 1D6 points de vies perdues. Lancer 1D6 si vous obtenez un 6 elle reconstitue tous les points de vie de votre guerrier mais si vous obtenez un 1 il s'effondre et ne peut rien faire pour un tour entier.

Bière de Troll

Cette bière est ainsi nommée car elle contient du sang de Trolls! Cela peut sembler bizarre mais mélangé avec les ingrédients appropriés, le sang de Troll peut prendre un

goût très doux et avoir des effets intéressants sur le buveur. Une gorgée de cette bière ajoutera +1 à l'endurance d'un Maître brasseur pour un tour et lui permettra de régénérer 1D6 points de vie à la fin de ce tour.

Une fois qu'un Maître brasseur a bu toute la bière de ses tonnelets ils ne lui servent plus à rien jusqu'à ce qu'il les remplisse. En outre, seul un Maître brasseur ou un autre nain peut boire la bière de ces tonnelets, et seulement au début du tour. La bière est considéré comme trop efficace et trop précieuse pour la gaspiller sur des elfes ou des hommes! En outre, chaque fois que le Maître brasseur boit une gorgée de bière, lancer 1D6. Si vous obtenez un 1, il perd une attaque ce tour dû à son ivresse passagère!

RÈGLES AVANÇÉES

Maîtres brasseurs et événements

En raison de la taille et la propension à l'ivresse du Maître brasseur, il y a des moments où des individus particulièrement impudents ou idiots essayeront de profiter de son état pour se payer sa tête. Ce qu'ils ne savent pas est que sous l'expression atone et le sourire niais se trouve une conscience aigüe et une habileté pour lesquelles peu de gens donneraient crédit au Maître brasseur. Quoi qu'il arrive si le Maître brasseur entre en contact avec un commerçant ou n'importe qui d'autre avec qui il doit parler, lancer 1D6.

Si vous obtenez un 1 le maître brasseur répond à une remarque particulièrement caustique (telle que « Hé toi la grosse truie! » par exemple) et cogne l'individu malpoli.



TABLEAU DE BAGARRE

Lancer 1D6

1. Contrarié, le Maître brasseur répond au malpoli avec beaucoup d'aplomb mais le guet sentant que la situation va dégénérer, décide de l'expulser de la ville, ployant et gémissant sous le fardeau, les soldats essayent de déplacer l'immense carcasse du Maître brasseur.

2-4. Un coup rapide juste au dessus de la tête assure que l'individu offensant ne se réveillera pas pendant un certain temps et quand il le fera ce sera avec un énorme mal de tête. Le Maître brasseur prend 1D6x10 pièces d'or dans la bourse du commerçant comme réparation pour l'insulte.

5-6. Le Maître brasseur flanque à terre l'insolent et une grande acclamation monte de la foule rassemblée.

Le Maître brasseur a battu à plate couture Peter Langue-de-pute, notoirement connu comme la plus grande gueule et le plus malhonnête commerçant, du marché. Le Maître brasseur étonné est traité comme un héros local et gagne 100 pièces d'or de la foule conquise. En outre chaque fois qu'il se rendra à la taverne dans cette agglomération, il peut lancer 3D6 et ne retenir comme résultat que les deux qu'il souhaite.

MAÎTRE BRASSEURS ET ÉQUIPEMENT

Le Maître brasseur peut utiliser n'importe quel équipement d'habitude disponible pour les nains excepté l'armure lourde ou de plate car jamais son ventre ne rentrera dans une armure serrée. Un Maître brasseur peut également utiliser n'importe quel trésor normalement disponible pour un nain mais chaque fois qu'il trouve une armure magique, vous devez lancer 1D6. Sur un résultat de 5+ le Maître brasseur décide que l'armure est trop bien ajustée et il ne la portera pas et rien de ce que les autres guerriers diront ne peut le convaincre du contraire.

Mules

Les Maître brasseurs ne sont pas de grands adorateurs des animaux car ils trouvent leur balancement constant ... inconfortable. Non seulement ça mais le fait qu'il soit tellement lourd, la plupart des mules auront du mal à porter le Maître brasseur au bout de la rue, alors atteindre les montagnes de bord des mondes !

Le Maître brasseur peut acheter une mule à l'écurie comme n'importe quel autre nain mais chaque fois que vous arrivez dans une nouvelle agglomération, vous devez lancer 1D6

Sur un résultat de '1' la pauvre bête s'effondre raide morte d'épuisement d'avoir porté son fardeau!

LA QUETE POUR LA BIERE PARFAITE

Tant dans le donjon que sur la route, dans les cavernes ou les montagnes, le Maître brasseur aura un œil pour les plantes rares, la mousse et même les sources fraîches qui pourraient fournir l'ingrédient principal pour une nouvelle bière, la bière parfaite. Pour représenter ceci chaque fois que les guerriers voyagent d'un donjon vers la civilisation et qu'ils ont une semaine tranquille, lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le Maître brasseur a trouvé une plante rare ou une source pure dont il recueille un échantillon.

En outre, si dans le donjon les guerriers trouvent la salle de garde, le Maître brasseur peut vérifier les barils qui s'y trouvent après que le combat ou l'événement ait été résolu. Lancer encore 1D6. Sur un 5+ le Maître brasseur a trouvé les restes d'une ancienne bière naine.

Dans tous les cas notez chaque fois que le Maître brasseur trouve un ingrédient sur sa feuille d'aventure.

MAÎTRE BRASSEURS EN VILLE.

Quand il est en ville, le nain Maître brasseur peut rendre visite à n'importe quel commerçant, aller à la guilde des nains et aux endroits spéciaux suivants, le laboratoire de l'alchimiste, le tripot, le temple et la taverne (2D6).

Il peut également visiter un nouvel endroit spécial ; La Taverne du Maître brasseur, les règles suivent après la section sur prendre une cuite et brasser la bière parfaite.

Prendre une cuite

Les nains sont renommés pour leurs exploits de buveur mais la réputation d'un Maître brasseur précède de loin celle de tous les nains! Il n'est pas rare qu'un Maître brasseur prenne une cuite massive au moins une fois quand il visite une ville et il entraînera habituellement les autres guerriers à le suivre. Après que tous les événements citadins aient été résolus et toutes les dépenses courantes

payées, le Maître brasseur peut décider de sortir prendre une cuite. Il invitera également les autres guerriers qui sont les bienvenus et qui peuvent accepter ou refuser comme ils le souhaitent. Cependant si vous avez un barbare ou un nain dans votre compagnie, ils ne peuvent refuser, c'est dans leur personnage.

Une fois que les guerriers ont décidé qui ira prendre une cuite épique, lancer 2D6 sur le tableau ci-dessous et ajouter le nombre de guerriers et puis inclure tous les modificateurs qui s'appliqueraient habituellement au tableau de taverne. Ainsi, par exemple, si la bande se compose d'un barbare, d'un magicien, d'un tueur de Troll et du Maître brasseur alors vous lancez 2D6+4 (pour le nombre de guerriers) +0 pour le barbare, -3 pour le magicien et +1 pour le tueur de Troll ; soit un total de 2D6+2.



TABLEAU DE CUITE

2D6+modificateurs

0-5 Dès que les guerriers sont dans la première taverne ils accompagnent le Maître brasseur, qui braille des chansons de corps de garde ; certains des clients offusqués portent plainte auprès du patron. Au bout d'une heure ne les supportant plus, il jette les guerriers dehors avec l'aide de quelques mauvais garçons armés de gourdin et les guerriers se réveillent le matin avec des têtes endolories et soulagés de 1D6x100 pièces d'or chacun.

6-9 Après la troisième taverne le Maître brasseur et ses amis entre dans un bar particulièrement miteux dans un quartier un peu chaud de la ville. Les guerriers ont seulement bu dans l'établissement depuis quelques minutes que la clientèle locale prend a partie un des guerriers et ils en viennent aux mains. Une bagarre générale s'ensuit et un des guerriers est blessé. Chaque guerrier doit lancer 2D6 et appliquer ses modificateurs de taverne. Le guerrier avec le résultat le plus bas commence la prochaine aventure avec -1 en endurance

8-13 Après une nuit glorieuse à boire et à jouer les guerriers se réveiller le matin avec leurs gains, 1D6x50 pièces d'or et un trésor de donjon chacun! Mais ils font ne font rien le jour suivant car ils sont trop occupé à vomir.

14+ C'est une cuite de proportions phénoménales où les guerriers ont pratiquement asséchés la plupart des tavernes qu'ils ont visité. La joyeuse bande désire ardemment continuer loin dans la nuit et le matin suivant. Un patron de bar impressionné offre aux guerriers 3 tonnelets de bière chacun et 1D6x100 pièces d'or pour attirer des clients supplémentaires et faire la publicité de sa taverne auprès des gens du pays. Non seulement l'expérience a enrichi les guerriers et ils seront immunisés contre la peur et la terreur pour le prochain donjon et gagne un point de vie supplémentaire permanent!

Brasser la bière parfaite

Au lieu de visiter plein d'endroits le Maître brasseur peut essayer d'utiliser les ingrédients spéciaux qu'il a récoltés durant ses voyages pour faire un brassage. Ceci prendra un certain temps et implique que le Maître brasseur a besoin d'alambic de cuivre, de houblon, d'une cuve énorme et de tout l'équipement de brassage qui est trop lourd pour qu'il l'amène avec lui.

Si le Maître brasseur souhaite essayer un brassage, il doit payer 1D6x 20 pièces d'or pour réunir l'équipement dont il a besoin et

doit passer toute la journée à l'assembler et a préparer le brassage lui-même.

Une fois prêt le Maître brasseur peut laisser le brassage fermenter pendant autant de jours qu'il le souhaite, il peut alors visiter les autres lieux normalement. Cependant à la fin de chaque jour que le Maître brasseur laisse le brassage fermenter, lancer 1D6. Si vous obtenez un 1le brassage explose et le matériel de brassage est détruit.

Le brassage est gaspillé tous comme les ingrédients spéciaux employés pour le faire. Quand il se rendra à la taverne du Maître brasseur il prendra son brassage avec lui pour le présenter au seigneur maître brasseur de la taverne. Notez soigneusement combien de jours le brassage a fermentés sans compter le jour de préparation. Les nains prennent des herbes et des épices spéciales qu'ils mettent dans la bière de sorte qu'elle fermente plus vite, mais plus le Maître brasseur laisse un brassage fermenter, meilleur il est, mais plus il a de chance d'exploser.

LA TAVERNE DU MAÎTRE BRASSEUR

Ces tavernes sont strictement réservées aux nains seulement, l'atmosphère y est sombre et enfumée. C'est ici que les Maître brasseurs apportent leurs nouvelles créations, raconte leurs exploits et remplissent leurs tonnelets vides dans les énormes caves souterraines qui se trouvent sous le plancher de la taverne. L'odeur douce de la bière naine est toujours présente dans la taverne et chaque fois qu'un nouveau venu entre, les nains se rassemblent autour pour évaluer le visiteur en tenant fermement leur choppe dans leur main. La taverne est dirigée par l'estimé seigneur de taverne qui est le patron de bar et le fournisseur de toutes les bières. C'est un nain de grand âge, respecté et naturellement doté d'un imposant tour de taille ! Sa connaissance du brassage de la bière n'a d'égale que celle des autres seigneurs de taverne dans le vieux monde. Le seigneur de taverne était également autrefois qu'un Maître brasseur mais il s'est fixé pour ouvrir son propre établissement pour tous les Maîtres brasseurs fatigués, ce qui lui permet de prélever une partie de leur bière. Les tavernes de Maître brasseur sont rares et souvent situées dans des endroits à l'écart des villes ou des cités.

Comme tous les endroits spéciaux ils peuvent seulement être trouvés sur un jet de 7+ avec les modificateurs qui s'appliquent aux villes et aux cités comme indiqué dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest. Seul le Maître brasseur et les nains qui l'accompagnent peuvent entrer dans la taverne, les autres nains peuvent être impliqués dans les divers événements de la taverne mais c'est seulement le Maître brasseur qui peut acheter de nouvelles bières et consulter le seigneur de la taverne. La taverne est beaucoup plus grande que son nom le suggère et est composé en fait de trois sections.

La première est la salle commune où tous les Maître brasseurs et les autres nains se réunissent pour manger, boire et se saouler. La seconde est le magasin de bière naine et la cave à bière où le Maître brasseur peut remplir ses tonnelets et acheter de nouvelles bières et le secteur final est la brasserie où le seigneur de taverne recevra le jeune Maître brasseur et goûtera sa bière.

Salle commune

C'est là où le Maître brasseur et tous les autres nains entreront d'abord. La salle est habituellement pleine et retentit du bourdonnement des conversations naines et autres chansons à boire naines. C'est également habituellement le lieu de nombreuses compétitions de boisson féroce et d'autres paris concernant la bière. Quand le Maître brasseur et ses compagnons nains entrent dans la salle commune, ils doivent lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous pour voir dans quels événements ils sont impliqués. Le Maître brasseur peut ajouter +1 à son jet de dé.

ÉVÉNEMENTS DE SALLE COMMUNE

Lancer 1D6

1. Le guerrier goûte une bière douteuse que lui offre un jeune Maître brasseur désireux d'obtenir une première réaction à sa nouvelle création. Après avoir vidé d'un trait sa choppe de bière, il commence soudainement à se sentir mal pendant que le liquide tombe dans son estomac plus comme du goudron que de la soie et il s'effondre alors sur le plancher froid. La dernière chose que le guerrier se rappelle est le rire éraillé des autres clients. Il ne gagne rien d'autre à cette visite à la taverne qu'un mal de tête et un

souvenir brumeux de ce qui s'est produit.

2 ou 3. Le guerrier se trouve rapidement impliqué dans un concours de boisson. La consommation de bière naine est rapide et frénétique et lui est un nain dur et déterminé qui veut être victorieux contre ses adversaires pourtant bien imbibés.

Pour commencer le concours, lancer 1D3 et additionner +2. C'est le nombre de rounds de la compétition et dans chaque tour la bière devient plus efficace. Pour survivre au premier round, vous devez lancer 1D6 et ajouter l'endurance de votre guerrier, si vous obtenez 6+ vous pouvez continuer jusqu'au prochain round. Dans le round suivant vous devez obtenir 7+, puis dans le troisième 8+, et ainsi de suite jusqu'au dernier round. Si le guerrier survit à tous les rounds il gagne le concours mais si vous n'obtenez pas le score requis, il s'effondre complètement ivre et ne peut plus prendre part à un autre concours. Il doit payer son pari perdu soit 100 pièces d'or. Si le guerrier gagne le concours, il reçoit 100 pièces d'or pour chaque round passé et une bonification de 50 pièces d'or x le nombre total de round.

4-5. Le guerrier parle à un vieux Maître brasseur qui semble être resté accoudé au bar depuis son arrivée dans la taverne. Il se prend de sympathie pour le guerrier, lui dit qu'il a beaucoup de courage et une belle barbe et lui offre une tournée de sa propre cuvée personnelle. Le liquide est extrêmement fort et fait au guerrier un effet incroyable. Lancer 1D6 et ajouter l'endurance du guerrier. Si vous obtenez 9+ vous pouvez ajouter +1 à son endurance pour la totalité de la prochaine aventure et gagner un point de vie de manière permanente. Si vous obtenez 8 ou moins, il obtient toujours la bonification mais il s'effondre ivre mort avant que le liquide puisse faire son plein effet et ainsi il ne gagne pas le point de vie supplémentaire.

6. La fabuleuse bière Volcano est peut-être l'une des bières les plus fortes connues de tous les Maître brasseurs. D'une seule gorgée, on dit qu'elle fait les barbes se raidir et les cheveux se dresser sur la tête, telle est sa force. Le guerrier est défié par un maître brasseur de boire une pleine choppe de Volcano et de rester debout après!

S'il accepte le défi, lancer 2D6 et ajouter son endurance.

Si vous obtenez 12+ il a survécu à l'expérience et reste debout sur ses pieds, adulé par la foule amassée qui observent le spectacle. Moins de 12, il finit la choppe mais soudain il se raidit, le regard fixe et il s'effondre comme un tas de chiffon sur le plancher. Si le guerrier reste debout, après avoir bu la choppe de bière Volcano, alors il peut avoir une rune inscrite sur sa hache gratuitement par un forgeron de la Guilde des nains qui était témoin de l'événement et a été impressionné par son courage. Suivre les règles de la Guilde des nains dans le livre de règle avancées de Warhammer Quest.

7+ Le guerrier prend part aux réjouissances en buvant a petite gorgée une des plus fine bière des royaumes nains quand il est abordé par un Maître brasseur à l'air vénérable qui serre une petite choppe dans sa main. Il chuchote tout bas "Oui, mon jeunot cette choppe ne sera jamais asséchée" un sourire barre son visage taillé a coup de serpe comme il disparaît de nouveau dans la foule. La choppe est magique et n'est mystérieusement jamais vide... le Maître brasseur peut verser une de ses bières originale dans la choppe et il peut alors boire 1D6 fois dans une aventure. Au début d'une nouvelle aventure elle se remplira pour 1D6 gorgées.

La cave à bière et le magasin de bière naine

La cave à bière est comme n'importe quel autre magasin et il y a des jets de dés pour les stocks et les prix courants pour la plupart des articles. Il n'y a aucun prix de revente cependant car la cave à bière refusera d'acheter de la bière de seconde main. Un Maître brasseur ne peut jamais avoir un tonnelet de chaque type de bière et peut seulement remplir les tonnelets vides et PAS les tonnelets qui contiennent encore de la bière. Mais il peut acheter une double quantité, pour le double d'or, avec un maximum de six gorgées dans un tonnelet (sauf pour la Bugman Première).

Volcanus Feu d'enfer :

Un impétueux brassage avec une fermentation beaucoup plus longue que la plupart des bières. Le procédé réel de brassage est tenu secret, mais certains disent

que c'est un procédé magique mis au point avec l'aide de forgerons graveurs de runes qui ont une passion pour la bière.

Quand un nain boit de cet ardent breuvage, un fort glouglou se fait entendre dans son tube digestif, qui augmente crescendo jusqu'à ce que le nain émette finalement un énorme rot et que des flammes jaillissent de sa bouche !

N'importe quel un monstre à côté du nain sera frappé par les flammes et subit 2D6 blessures sans modificateur pour l'armure. Un nain peut seulement avaler une gorgée de Volcanus Feu d'enfer par combat car il est trop volatil pour pouvoir en boire une grande quantité.

Nordique Original:

En direct à la cave depuis les terres glaciales de Norsca, elle est brassée par les nains nordiques de la cité septentrionale de Kraka Drak cette bière glacé à la perfection, rappelle la morsure des ours, les vents nordiques et le tempérament ardent des Norses. Quand il la consomme, le nain plisse les yeux et grince des dents a cause de son amertume extrême.

Quand la dernière gorgée est avalée, la mousse commence à bouillonner sur les lèvres du nain et il devient totalement enragé comme le barbare devient bersek. Il reste dans cet état jusqu'à la fin du combat.

Réserve du Lycanthrope :

Brassé avec du sang de loup-garou cette bière est d'un noir profond et laisse un goût amer dans la bouche. Le nain qui boit de cette bière à des poils qui poussent sur tout le corps. Son sang se met à bouillir, il sera comme possédé par le loup-garou.

Pour un tour entier le nain retrouve ses instincts sauvages et gagne 1D6 attaques supplémentaires et +1 en force pendant qu'il combat ses ennemis avec une fureur animale, après quoi les poils disparaissent et le nain revient à la normale.

La goutte d'or:

Une des plus pures bières, la Goutte d'or est une boisson fine suave et crémeuse avec un arrière-goût piquant et doux. Quand on la boit cette bière mettra un sourire sur le visage de n'importe quel nain. Il se sentira léger et capable de tout.

Le nain peut frapper d'abord pour le reste du combat, indépendamment de l'initiative ou du porteur de la lanterne et de plus il combattra avec +1 attaque et +1 en mouvement jusqu'à la fin du combat.

Bugman Première :

C'est peut-être la bière la plus parfaite jamais conçue dans les temps modernes. On dit qu'elle charme la gorge et glisse comme de la soie. Quand cette bière est bue et savourée le nain a une lueur chaude dans le regard et un sourire rayonnant.

Il reconstitue immédiatement tous les points de vie perdus et fait que le nain qui la boit est immunisé à la peur et la terreur pour un combat entier. Il ajoutera également +1 en force et +1 en endurance pour un combat entier. En outre, une fois qu'il a bu, lancer 1D6. Si vous obtenez un 6 vous pouvez additionner +1 à vos points de vie manière permanente.

La brasserie

C'est où le Maître brasseur présentera sa nouvelle création au seigneur de la taverne pour avoir sa bénédiction. C'est une réunion très secrète avec seulement le seigneur de taverne et le Maître brasseur.

Lancer sur le tableau ci-dessous et ajouter le nombre d'ingrédients spéciaux que vous avez récolté et puis ajouter le nombre de jours que vous avez laissé le brassage fermenter.

TABLEAU DE BRASSAGE

Lancer 1D6 + modificateurs

1-3 Le seigneur de taverne prend une gorgée de bière et son visage se tord de dégoût en recrachant le breuvage avec répulsion !

Votre brassage n'a pas répondu même aux exigences les plus basses. Vous n'avez pas impressionné le seigneur de taverne et il vous jette hors de la brasserie. Vous devez remettre tous les objets spéciaux ou primes gagnés en concours mais vous pouvez garder tout les tonnelets de bière que vous avez achetés. Vous quittez la taverne la tête basse rongé par la honte, votre estomac gargouillant à cause du manque de bière naine.

4-7 Le maître brasseur est bien accueilli par le seigneur de la Taverne qui goûte à petites gorgées la bière avec des réactions mélangées. C'est une bière agréable au goût mais qui d'un autre côté n'a rien de spéciale. C'est une bonne tentative et pour vous encourager le seigneur de taverne vous offre de remplir un de vos tonnelets gratuitement. Vous pouvez choisir quelle bière vous avez gagné mais si vos tonnelets sont pleins, vous ne gagnez rien.

8-10 Le seigneur de taverne fait l'éloge de votre nouvelle bière. Il est très impressionné et vous offre en cadeaux une mule spéciale de sa propre écurie personnelle.



LA CAVE A BIERE		
Bière de base	Cout d'achat	Stock (2D6)
Bugman's XXXXXX	200 pièces d'or	5
Naine réserve spéciale	150 pièces d'or	4
Bière de Troll	200 pièces d'or	5
Bières spéciales	Cout d'achat	Stock (2D6)
Volcanus feu d'enfer	350 pièces d'or	8
Nordique Original	250 pièces d'or	8
Reserve du Lycanthrope	400 pièces d'or	9
Goutte d'or	500 pièces d'or	9
Bugman Première	600 pièces d'or	10
Chaque tonnelet contient 1D3 gorgées (2D3 pour un double), excepté la Bugman Première qui contient toujours une seule gorgée tant elle précieuse et rare.		

C'est une mule de charrette à bière elle est identique à n'importe quelle autre mule sauf que c'est une créature particulièrement vaillante qui ne s'effondrera pas immédiatement après avoir quitté la ville. En outre elle est particulièrement fidèle et ne peut pas être volé mais elle coûte 2 pièces d'or des frais supplémentaires par jour pour sa nourriture et l'écurie.

11+ Quand le seigneur de taverne boit votre bière un sourire rayonnant apparaît sur son visage et ses joues prennent des couleurs. C'est une des plus fines bières qu'il a jamais goûté et il tape dans le dos du maître brasseur pour son exploit. Tout l'or qu'il a dépensé dans la taverne ou à la cave à bière lui est immédiatement remboursé. Calculer le montant d'or dépensé et le redonner au Maître brasseur.

Vous pouvez garder toute la bière gratuitement. En outre il vous donne un tonneau de Bugman Première comme cadeau!

FORMATION

Le maître brasseur s'exerce à la taverne et ceci implique de consulter le seigneur de taverne et naturellement de boire de copieuses quantités de bière. Dans sa formation le Maître brasseur apprendra à apprécier les finesses du brassage et deviendra également plus résistant et bien informé. La formation prend une semaine entière et toutes les qualifications gagnées par le Maître brasseur sont déterminées en lançant 2D6 sur le tableau ci-dessous. Inutile de dire qu'après sa formation le maître brasseur a probablement la tête endolorie mais l'estomac plein de bière. Les qualifications du maître brasseur sont une combinaison de celle nain et de ses propres attributs spéciaux qui font de lui un maître brasseur, les détails pour les qualifications purement naines * peuvent être trouvés p 47 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

2 Coup Puissant *

3 Ventre à bières

En buvant de vastes quantités de bière naine, vous avez développé un ventre impénétrable plein de bière capable d'absorber les coups puissants.

Chaque fois que le maître brasseur est blessé, lancer 1D6, si vous obtenez un 5+ toutes les blessures causées sont divisées par deux en

arrondissant au chiffre supérieur.

4 Sens des affaires *

5 Souffle de bières

Pendant que vous combattez un monstre et que vous êtes prit dans la bataille, vous émettez alors un énorme rot à la bière qui éloigne la bête au loin assez longtemps pour que vous lui portiez un coup impressionnant...

Chaque fois qu'un monstre est à côté du maître brasseur et essaie de l'attaquer il doit lancer 1D6. Si vous obtenez un 4+, la créature est éloignée par votre souffle fleurant la bière et a -1 pour toucher pour toutes ses attaques dans ce combat. Faire un jet de dés distinct avant chaque combat et pour chaque monstre.

6 Maître de la bière naine

Entrer dans l'atmosphère enfumée d'une taverne ne vous pose aucun problème. Vous vous sentez exactement comme à la maison et vous liez rapidement conversation avec un individu intéressant.

En lançant sur le tableau d'événement de taverne ou de taverne du maître brasseur, vous pouvez relancer le premier résultat sur le tableau, vous devez cependant accepter le deuxième résultat.

7 Chant de mort*

8 Guide

Les nombreux mois que vous avez passés dans les terres sauvages vous ont enseigné comment trouver des itinéraires sûrs et des raccourcis à travers la nature sauvage.

En voyageant entre les donjons, si vous tombez sur une semaine tranquille relancez 1D6, si vous obtenez un 6, vous parvenez à réduire le temps de voyage de 1D3 semaines.

9 Boire comme un trou

Vous êtes si rapide à engloutir de vastes quantités de bière naines que vous pouvez faire rouler n'importe quel homme, elfe ou nain sous la table.

Vous pouvez boire deux tonnelets de votre bière au lieu d'une pendant un tour. Les effets des tonnelets sont cumulatifs et vous pouvez même prendre deux gorgées à un seul tonnelet. Vous pouvez seulement boire deux gorgées de vos bières originales et non pas n'importe laquelle de la cave à bière et du magasin de bière naine.

10 Vigueur ***11 Bagarre de bar**

Vous ne pouvez même pas compter le nombre de bagarres de bar dans lesquelles vous avez été impliqué, mais l'expérience acquise dans ces combats vous a permis de mettre au point un style de combat, qui vous sert dans les combats de donjon.

Vous pouvez employer la technique des bagarres de bar, pour combattre les monstres dans le donjon. Ceci implique fondamentalement d'employer des coups déloyaux et des prises vicieuses.

Quand vous lancez pour toucher, sur un 6, vous pouvez ignorer l'armure du monstre et vous lui causerez 1D6 blessure supplémentaires. Ceci une fois par donjon. Cette compétence peut être employée pour un tour de combat entier

12 Résistance

Vous tendez vos vastes muscles du ventre, convertissant votre abdomen en masse de muscle et de chair durcie.

Cette compétence vous permet de doubler votre endurance pour un tour une fois par aventure. Mais sur un résultat de 1 sur un jet

pour toucher, le pantalon du Maître brasseur éclate sous la contrainte, et seul un morceau de corde le tiendra en place pour la durée de l'aventure il devra en acheter un autre dès qu'il arrivera en ville, pour 50 pièces d'or.

FIGURINES DE MAÎTRE BRASSEUR

Si vous vous demandez quelles figurines feraient de bons personnages de Maître brasseur, je vous conseille de ne pas chercher plus loin que la boîte consacrés aux rangers de Bugman.

Après tout, tous les nains sont des Maître brasseurs de toute façon et ce qui m'a donné en premier lieu l'inspiration pour créer ce guerrier! Évidemment Josef Bugman sans le support de bannière est le choix parfait mais je préfère personnellement la figurine du champion pour mon Maître brasseur, la jambe de bois et le bandeau sur l'œil lui donnant une allure particulière !

Sérieusement cependant, n'importe quel modèle nain à l'air vaillant armé avec une hache et une arbalète ferons un bon Maître brasseur et qui sait, vous pouvez même le doter de ses tonnelets de bière.

TABLEAU DES NIVEAUX DU MAÎTRE BRASSEUR

Niv	Or	Titre	CC	Tir	Force	Dom	Endu	PV	Init	Attaq	Chance	Vol	Comp	Blocage
1	0	Novice	4	5+	3	1	4	1D6+9	1	1	0	4	0	5+
2	2000	Champion	4	5+	4	1	5	2D6+9	1	1	0	4	1	5+
3	4000	Champion	5	5+	4	1	5	3D6+9	2	2	1	5	2	5+
4	8000	Champion	5	4+	4	1	5	4D6+9	2	2	1	5	2	5+
5	12000	Héros	5	4+	4	2	5	4D6+9	2	2	1	5	3	4+
6	18000	Héros	6	4+	4	2	5	5D6+9	2	3	2	5	3	4+
7	24000	Héros	6	3+	4	2	5	5D6+9	2	3	2	5	4	4+
8	32000	Héros	7	3+	5	2	5	6D6+9	3	3	2	5	5	4+
9	45000	Seigneur	7	3+	5	3	5	7D6+9	3	4	3	6	5	4+
10	50000	Seigneur	7	2+	5	3	5	8D6+9	4	4	3	6	6	4+

La caractéristique en mouvement du maître brasseur est de 4 du niveau 1 au niveau 10

Les guerriers se sont déplacés constamment dans les ténèbres, la lanterne du barbare illuminant une petite pièce sortie de l'obscurité par l'anneau de d'or qui les entoure.

Durgin Broadhelly avait soif. Ses yeux caressaient affectueusement les tonnelets de bière accrochés à sa ceinture. Le floc-floc à l'intérieur était un bruit réconfortant mais son estomac gargouillait et la salive séchait dans sa gorge. Soudain il a émis un énorme rot qui a fait écho par les salles couvertes de poussière.

« Chut! », réprimanda Tirandon le ranger elfe. Cet endroit était connu pour être la tanière d'un seigneur Minotaure qu'ils cherchaient et ils devaient rester attentifs pour maintenir l'effet de surprise.

« Désolé » répondit Durgin timidement

« Essayez d'être silencieux. Votre vaste carcasse à elle seule fait assez de bruit pour réveiller une armée de gobelins et je n'ai personnellement aucun désir de compliquer notre quête ». L'elfe a poursuivi ses remarques caustiques, mais Durgin a laissées passer il était trop intéressé par sa bière.

« Ghalad, vise ça » Bronlar le barbare a dirigé un doigt solide dans la direction d'une caverne avec un énorme crâne sculpté. C'était comme si l'image de la mort avait été sculpté dans la roche.

« Oui. C'est la pierre de harde de la bête. Regarde les crânes qui marque l'entrée », Ghalad s'est tourné vers Bronlar qui a incliné la tête, « ses victimes précédentes », a conclu sinistrement le Bretonnien.

« Ainsi la bête se trouve au gîte. Allons-y », dit Durgin s'élançant, en soulevant sa hache prêt pour la bataille. Malheureusement le mouvement a dérangé son estomac déjà sensible et il a émis un autre rot bruyant, Qui cette fois a fait écho à l'intérieur de la caverne. Tirandon a haleté. Bronlar et Ghalad se sont mis en positions de combat. Un immense hurlement bestial est monté hors de la caverne.

« C'est lui, soyons prêt! » a crié Ghalad. Le seigneur Minotaure a surgit à l'entrée de la caverne en hurlant comme une vision de la mort. Sa fourrure noire était souillée de sang séché ainsi que ses cheveux en masse compacte et les deux haches au tranchant acéré qu'il tenait dans chaque main scintillaient dans la semi clarté.

Bronlar a trébuché en arrière pendant que la bête chargeait. Ghalad a été touché au côté, son bouclier absorbant l'impact du coup sauvage. Tirandon a agité son épée sans grand effet, paralysé qu'il était par la peur. Seul Durgin a tenu sa place. Pendant que le Minotaure s'en prenait aux autres guerriers il a soulevé son tonnelet de bière d'une seule main et a bu d'un trait la bière qu'il contenait. En quelques instants, la force a parcouru ses veines et le courage a empli son cœur contre l'aberration du chaos devant lui. Le Minotaure a hurlé de nouveau. Bronlar été bloqué contre le mur. Ghalad est tombé à genoux en luttant pour recouvrer ses sens. Durgin a poussé son cri de guerre, un cri à glacer le sang. Le seigneur Minotaure s'est retourné. Les runes sur la hache de Durgin ont rougeoyé dans l'ombre pendant qu'il se ruait en avant. La bière l'a rempli de force et de vigueur pendant qu'il enfonçait sa hache sans hésiter dans le ventre de la créature. La force du coup était telle que dans son dernier spasme le seigneur Minotaure a fouetté l'air et Durgin a été projeté en arrière, heurtant le mur. Des étoiles ont dansé devant ses yeux et il s'est effondré. Ghalad observait la créature qui luttait pour se tenir debout, le sang ruisselant de sa terrible blessure. Il s'est avancé entouré du bruissement métallique de sa lourde armure et a fini le Minotaure d'un coup bien placé de sa large épée.

« Il est mort », dit-il simplement. Ses yeux ont quitté la carcasse sanglante et il a vu Bronlar se relever. La couleur sur les joues de Tirandon était revenue, il était comme hypnotisé par la bête maintenant silencieuse dans les bras de la mort.

Les yeux de Ghalad se sont posés sur Durgin. Son courage et sa force les avaient sauvés tous. Le nain était prostré contre le mur, parmi un monceau de débris, il a porté les mains jusqu'à son visage. Dans la lumière de la lanterne elles ont semblé couvertes de sang et Ghalad a craint que Durgin ne soit blessé. Il a appelé ses compagnons à l'aide.

Durgin, es-tu blessé ? Durgin a regardé tristement le visage courageux du chevalier. « Ma bière », dit-il simplement, regardant le bout de ses doigts, « il a renversé ma bière. Il n'y a plus rien ». Le nain semblait inconsolable même pendant qu'il se léchait les doigts, son estomac a gargouillé de compassion pendant qu'il émettait un énorme rot final. Désolé, a dit le maître brasseur en se frottant le ventre tristement, la perte de sa bière était insupportable.

AAARRR. MON COEUR!

Personnage du Loup de mer pour Warhammer Quest par Antony Francis

Bonjour lecteurs de Coup mortel! C'est un nouvel auteur, content de lui, venant des profondeurs de Solihull près de Birmingham. J'ai eu l'idée d'un personnage de marin un jour ensoleillé de juillet en vacances en Espagne alors que nous discutons d'une nouvelle gamme de guerriers avec mon frère, il me conseilla de le retravailler et de le soumettre au Citadel Journal. J'ai décidé de l'appeler le loup de mer, parce que tout le monde aime les marins! A part tester de nouveaux personnages, j'aime jouer le ranger elfe ou le chevalier Bretonnien. Dans Warhammer je joue les elfes sylvains, les Orks et les sœurs de bataille dans Warhammer 40K, les Goliaths dans Necromunda et les elfes sylvains à Blood Bowl. A part ça je ne joue pas que beaucoup à d'autres jeux! Mais y a il quelque chose d'autre à jouer? (Ouais, il y a Battlefleet gothique et Mordheim pour commencer, Antony - ED.)

PERSONNAGE DU LOUP DE MER

Le loup de mer est bien le chenapan fanfaron que vous pensiez. Il est grand, agile et a un petit faible pour une rasade de vieux rhum. C'est vraiment un joyeux loup de mer, à l'esprit vif, il se lie facilement d'amitié dans les tavernes et fait mourir de rire ses compagnons, bien que personne ne lui fasse vraiment confiance. Le loup de mer est resplendissant dans ses vêtements voyants, portant de grosses boucles d'oreille mais cet aspect de bellâtre cache à quel point il est dangereux dans le combat. Le Loup de mer est toujours fidèle à ses compagnons comme il était à ses compagnons d'équipage quand il naviguait sur les hautes mers luttant contre les monstres marins effrayants, explorant les terres inconnues et luttant contre les pirates, à moins que, naturellement, ce soit sa profession réelle, chose qu'il est peu susceptible de révéler. Les raisons abondent quant à savoir pourquoi le loup de mer a quitté la vie sur l'océan pour rejoindre les terriens lourdauds. Parfois c'est le manque de nourriture et d'eau, l'amertume du rhum de marine, les accès occasionnels de scorbut pour ne pas mentionner les vagues de cent pieds qui peuvent casser un bateau en deux, tout cela fini par décourager et lui donner le désir de rester sur le rivage. C'est une nouvelle vie qui commence pour lui, il a conquis la mer, du moins il le pense et maintenant il est temps de conquérir les donjons, du moins il l'espère. Le loup de mer est insouciant quant au nombre de monstres qu'il doit tuer il souhaite juste voir le reste du monde et amasser une petite fortune tant qu'il y est.

COMMENCER COMME LOUP DE MER

Vous pouvez choisir le loup de mer au lieu d'un guerrier normal de la boîte de base de

Warhammer Quest, suivre les règles pour créer un nouveau guerrier comme indiqué dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest. Vous devrez également faire un pion approprié pour le guerrier, un petit travail de bricolage. Le profil du loup de mer est le suivant:

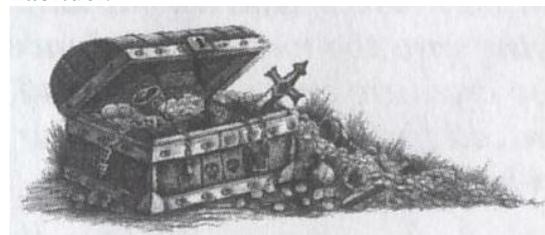
Points de vie	1D6+8
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Capacité de tir	5+
Force	3
Endurance	3
Initiative	4
Attaque	1
Blocage	4+
Armure	Aucune

Armes : Le loup de mer commence avec un sabre d'abordage, un pistolet et la carte spéciale d'équipement du perroquet.

Sabre d'abordage : En raison de sa nature il cause 1D6+force blessures.

Pistolet : Cette arme a besoin de poudre et de balles après chaque aventure. Il a une force de 5 et cause 1D6+5 blessures. Le pistolet prend un tour entier pour être rechargé.

Le Perroquet : Les loups de mer sont notoirement connus pour avoir les animaux de compagnie particulièrement bizarres qu'ils ont découverts pendant leurs voyages. Si une embuscade et tendue aux guerriers, le perroquet les avertira de l'embuscade sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6 au lieu du 6 habituel.



RÈGLES SPÉCIALES

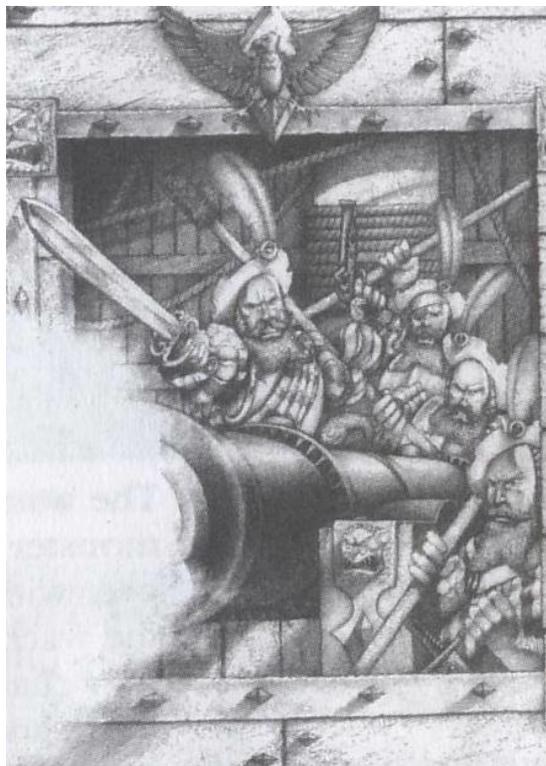
Trésor : Le loup de mer est habituellement honnête quand il s'agit de partager le trésor mais il est méfiant quand à l'utilisation de la magie et cédera toujours tous les parchemins magiques ou n'importe quel objets permettant de jeter des sorts à quelqu'un d'autre pour un bon prix, bien qu'il prenne tous les anneaux et breuvages magiques curatifs.

Dettes : Après avoir arrêté sa vie de marin, le capitaine du bateau du loup de mer (particulièrement si c'était un bateau pirate) lui réclame une somme d'argent pour compenser la perte d'un si bon marin. C'est très typique de la marine impériale où beaucoup de marins achètent le droit de quitter le service.

TABLEAU DE DETTE

Lancer 1D6

- 1 Troupe impériale de marine 1D3 x 1000 pièces d'or
- 2 Captain Bob 1D6 x 1000 pièces d'or
- 3 Captain Peter Scorbout 1D6+1 x 1000 pièces d'or
- 4 Barbe noire 1D6+2 x 1000 pièces d'or
- 5 Capitaine Crochet 2D6 x 1000 pièces d'or
- 6 Amiral Krueger 3D6 x 1000 pièces d'or



LE LOUP DE MER EN VILLE

Le loup de mer est très à l'aise dans les villes du vieux monde car il est habitué à passer pas mal de temps dans les rues animés des ports.

En outre, quand l'événement citadin « 55 dette » surgit le loup de mer doit en payer deux fois le montant car la personne exigeant la dette est un marin sous le commandement du capitaine de votre ancien bateau.

Le loup de mer peut visiter tous les lieux standards de l'agglomération et n'a pas de modificateurs pour la taverne. A la forge, la seule armure qu'il peut acheter est un manteau de fourrure, une armure légère et/ou un casque léger. Il peut également se rendre au bar des quais.

LE BAR DES QUAIS

Le bar des quais est trouvé comme n'importe quel endroit spécial. À l'intérieur le loup de mer dépensera 1D6 x 10 pièces d'or en robuste rhum de marine avec d'autres marins en se racontant des histoires extraordinaires. En dehors il y a une très grande cour où le loup de mer peut être formé et monter de niveau, dans les villes plus grandes, elle est souvent désigné sous le nom d'académie de marine. Des marins retraités encore vifs transmettent leur savoir aux loups de mer pour aider la prochaine génération en échange d'un peu d'or.

Nouvelles

Le loup de mer peut recevoir d'autres marins expérimentés, des nouvelles au sujet du prochain donjon. Lancer 1D6 :

- 1-2. Rien que le loup de mer ne savait déjà.
- 3-4. Un trésor supplémentaire peut être trouvé par le loup de mer pour la prochaine aventure seulement. Le loup de mer peut choisir quand la carte supplémentaire de trésor peut être trouvée, c'est-à-dire après une embuscade ou dans la salle objectif.
5. Une carte est donnée au loup de mer du meilleur itinéraire pour la ville la plus proche depuis le donjon, il raccourcit de 2 semaines le temps de voyage de la compagnie.
6. La prochaine aventure est très dangereuse, aussi il est donné au loup de mer un breuvage magique curatif qui lui redonnera tous ses points de vie une seule fois dans la prochaine aventure.

Le Marin Ivre

Le loup de mer peut toujours glaner des informations auprès des marins ivres qui ont leurs habitudes dans les tavernes louches des

docks. S'il le veut, il peut y aller pendant son séjour en ville.

Lancer 1D6

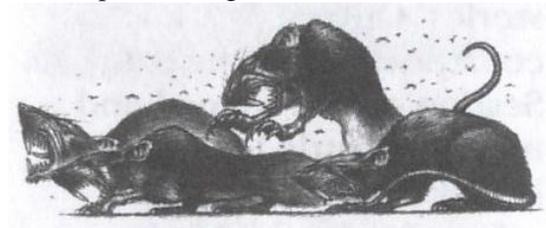
1-3. En fait le marin ivre débite une suite d'insanité et le loup de mer a gaspillé son temps, et son rhum.

4. Le marin ivre a rencontré des gens étranges d'Extrême-Orient dans ses voyages et a appris une technique exotique d'escrime. Il dit au loup de mer comment faire bonne utilisation de son sabre. Pour un tour dans la prochaine aventure seulement il gagne 1D3 attaques.

5. Il enseigne au loup de mer une chanson de marins qui lui remonte le moral ainsi qu'à tous les guerriers dans la section et il regagne 1D3 points de vie pour la prochaine aventure seulement (1D6 si le joueur chante réellement !).

6. Il enseigne au loup de mer une chanson de marins qui casse les oreilles et qui inflige à 1D3 monstres sur la même section de plateau de votre choix 1D6+1 blessures sans aucune déduction pour l'endurance, l'armure, ignore la douleur, etc.

Dans un coin du bar, le loup de mer peut acheter les marchandises qui sont également disponibles dans le port au magasin de marine.



Ports

Le loup de mer a été dans les ports les plus connus dans le monde, de Marienburg la cosmopolite à la glaciale Erengrad en passant par l'opulente Lothorn. Le loup de mer a acquis certains atouts après avoir longtemps bourlingué dans tous les ports.

1 Dans les événements de taverne du bord de mer, ignorer un résultat de 2 car le loup de mer est très déterminé à ne pas retourner dans la marine!

2 Les guerriers peuvent réserver le passage auprès d'un capitaine sur un résultat de 5 ou 6.

3 Sur l'événement maritime « mutinerie » le loup de mer persuadera toujours les autres guerriers de votre compagnie à être du côté du

capitaine.

4 Sur l'événement maritime « pirate » le loup de mer utilise à plein ses compétences de marin et gagne une attaque supplémentaire, (ici il est à son affaire!)

FORMATION.

Les instructeurs de l'académie maritime sont des marins retraités désireux de former la prochaine génération de marins. Les marins pratiquent, l'escalade, l'escrime, le tir et beaucoup d'autres qualifications utiles. Le loup de mer doit payer la quantité habituelle de pièces d'or sa formation pour gravir un niveau de combat. Lancer 2D6 pour déterminer quelle compétence vous avez acquise. (Relancez si vous avez déjà cette compétence).

2 Esquive

Vous avez passé des années dans le gréement des bateaux ballottés par les orages ce qui exige une force athlétique incroyable. Il fait un saut de coté et peut éviter des dommages sur un résultat de 5+ sur 1D6 une fois par tour.

3 Beau parleur

Vous êtes toujours prêt à utiliser votre langue bien pendue pour vous sortir des problèmes assez facilement.

Si le loup de mer obtient « Expulsé » dans les événements citadins, sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6, il peut parlementer et obtenir des autorités de rester.

4 Coup mortel

On vous a enseigné comment frapper directement au cœur un monstre, le tuant net.

Un tour seulement par aventure le loup de mer peut causer 1D6 x son niveau de combat dommages sans aucune déduction pour l'endurance et l'armure.

5 Le goût du chat

Vous avez subi le châtement du chat à neuf queues et depuis vous surmontez plus facilement la douleur.

Une fois par aventure, le guerrier peut ignorer un coup qui le tuerait autrement.

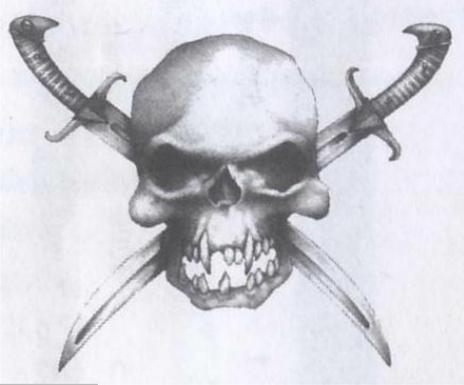
6 Parade

Vous avez pris de longues et approfondies leçons avec un épéiste expert qui vous enseigne comment vous défendre mieux avec votre sabre d'abordage.

Le guerrier peut parer un coup au corps à corps une fois par aventure.

7 Perroquet méchant !

Vous avez entraîné votre perroquet à écouter, comprendre et obéir à votre coup de sifflet.
Le perroquet écoute l'air sifflé par le guerrier et harcèle un adversaire qui, à son tour est à -2 pour toucher. Ceci peut être employé deux fois par aventure.



8 Tir rapide

Vous avez beaucoup de pratique avec votre pistolet et vous pouvez vous s'exercer avec un très bon tireur qui vous enseigne comment tirer plus rapidement.

Le loup de mer peut faire feu avec son pistolet deux fois dans le même tour sur le même monstre.

Une fois par aventure.

9 Courageux

Vous avez été témoin de beaucoup de choses effrayantes dans votre jeunesse, des monstres marins gigantesques, des ouragans mortels et des vagues énormes. Franchement vous êtes peu impressionné par les monstres que vous voyez dans le donjon.

Le guerrier peut additionner +2 aux tests de peur et de terreur.

10 Lame tourbillonnante

Chacun est impressionné de votre jeu d'épée et votre sabre d'abordage semble une tache floue dans votre main.

Pour un tour dans la prochaine aventure vous pouvez ajouter 1D6 supplémentaire de dommages à vos attaques en raison des mouvements maladroits de votre adversaire.

11 Chirurgien de guerre

Vous avez participé à de nombreuses batailles navales sanglantes et raccommode d'innombrables marins blessés.

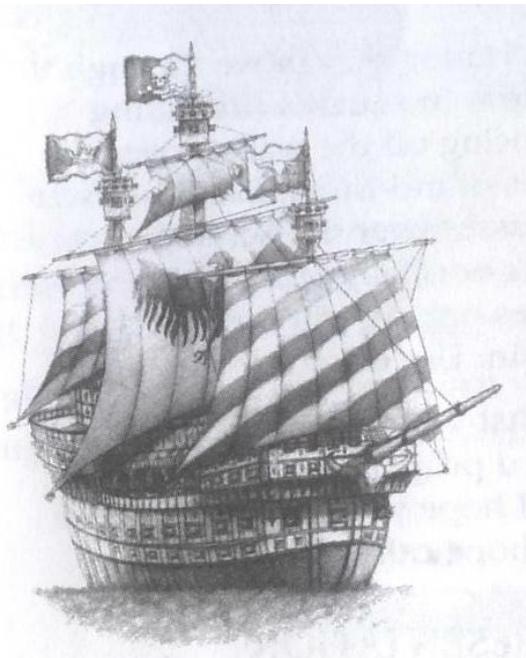
Si un quelconque des guerriers est blessés et s'ils utilisent des bandages ou des rations de se guérir, le loup de mer peut les soigner et ils regagnent 1D6 point de vie supplémentaires.

12 Saut audacieux

Vous êtes aussi agile qu'un singe et vous pouvez vous balancer au dessus des monstres à l'aide des lustres, de cordes ou des rideaux.

Le loup de mer peut se déplacer en l'air jusqu'à 6 cases, rebondissement éventuellement contre les murs, au-dessus des têtes des monstres. Le loup de mer peut attaquer chaque monstre à qui il passe au dessus normalement mais dès qu'il en manquera un, il manquera tous ceux qui restent. Utilisation: une fois par aventure.

Ainsi, si le Loup de mer est joué correctement il peut être très divertissant. J'espère que vous l'avez apprécié et j'espère également que d'autres aussi.



FIGURINE

Le loup de mer peut facilement être représenté en utilisant les figurines en plastique d'humain de Mordheim. Ces grappes débordent de sabres d'abordage, de pirate avec des foulards, des pistolets, et tout le reste ! Il y a également quelques modèles de pirates, d'anciennes miniatures de Warhammer qui peuvent être obtenue auprès de la vente par correspondance. Vous pourrez le peindre dans des couleurs vives: les pantalons rayés et un foulard rouge, vous pouvez lui sculpter un bandeau sur l'œil et peut-être un crochet au lieu d'une main ou même inclure une jambe de bois, cela fait cliché mais c'est amusant.

Alors chantons « Yo-ho-ho et une bouteille de rhum » et tout ce qui rappelle la marine!

MAGASIN DE MARINE

EQUIPEMENT	STOCK	COUT (ACHAT)	COUT (VENTE)	REGLES SPECIALES
Corde en chanvre	7	50	10	Comme la corde classique, mais vous pouvez ignorer le premier 1 pour tester si elle casse.
1D6 gorgées de Rhum	6	75 chacune	-	Chaque gorgée ajoute +1D6 au jet de dommages du guerrier pour un tour. Sur un résultat de 1 il monte directement à la tête du guerrier qui s'évanouit pour les prochains 1D6 tours..
1D6 Rations de Mer	8	75 chacune	10	Chacune de ces rations redonne 2 points de vie. A la fin de chaque aventure, lancez 1D6 pour chaque ration. Sur 1 elle a moisie et doit être défaussée.
Robes en soie	8	100	10	Votre guerrier a l'air d'un marchand exotique et peut ignorer le premier 1 obtenu au Comptoir Maritime.
Sabre d'orient	10	500	50	Ajouter la capacité de combat au lieu de la force au jet de dommage.
Bandeau pour œil	5	50	5	Fait ressembler votre guerrier à une espèce de marin endurci, vous permettant de relancer tout résultat une fois par incarcération au bloc.
Seau et pelle	7	50	20	Votre guerrier peut creuser à travers un <i>Effondrement</i> , ce qui prend 2D6 tours pendant lesquels il ne peut rien faire d'autre. Ne peut être utilisé si des Monstres sont présents dans la même section du plateau.
Crochet de pirate	5	50	5	Votre guerrier peut tenter d'accrocher un Monstre et d'intervertir les places. Lancez 1D6 au début de votre tour et ajoutez votre force. Sur 7+, vous pouvez changer de place avec un Monstre adjacent. Votre guerrier peut bouger et combattre normalement à partir de cette position.
Compas	8	250	30	Il permet au groupe de mieux se diriger dans les régions sauvages. Pour les trajets dans les régions sauvages, vous pouvez réduire la durée de 1D3 semaines.
Bateau de pêche	10	1500	500	En voyageant de ports en ports les guerriers gagnent 3 semaines de voyage. Si les guerriers voyagent de cette façon et laissent leur bateau dans le port après chaque aventure, lancer 1D6, sur un 1 le bateau a été volé.

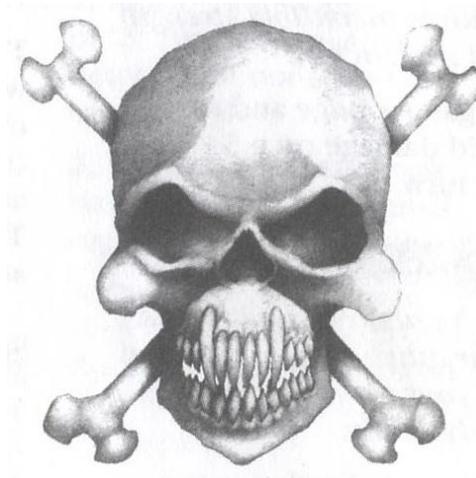


TABLEAU DES NIVEAUX DU LOUP DE MER

Niv	Or	Titre	CC	Tir	Force	Dom	Endu	PV	Init	Attaq	Chance	Vol	Comp	Blocage
1	0	Loup de mer	4	4+	4	1	3	1D6+8	4	1	0	2	0	3+
2	2000	Bosco	4	4+	4	1	3	2D6+8	4	2	1	3	1	3+
3	4000	Bosco	4	4+	4	1	3	3D6+8	4	2	1	3	2	3+
4	8000	Bosco	5	4+	4	2	4	4D6+8	4	2	1	3	2	3+
5	12000	Aspirant	5	4+	4	2	4	5D6+8	5	3	2	4	3	2+
6	18000	Aspirant	5	3+	4	2	4	5D6+8	5	3	2	4	3	2+
7	24000	Aspirant	6	3+	4	2	4	6D6+8	5	3	2	5	4	2+
8	32000	Aspirant	6	3+	4	3	4	6D6+8	5	4	3	5	5	2+
9	45000	Capitaine	6	3+	4	3	4	7D6+8	6	4	3	6	6	2+
10	50000	Capitaine	6	2+	4	3	4	7D6+8	6	4	3	6	7	2+
La caractéristique en mouvement du loup de mer est de 4, du niveau 1 au niveau 10														

Tout chaud en direct des forges

Nous avons plusieurs barbus, dont quelques un ivres pour représenter votre maître brasseur, quelques hippies pour représenter vos druides d'Albion, un vagabond à jambes de bois pour votre loup de mer, la Matriarche Hellebron sur sa Manticore et nous avons même pillé Ikea pour renouveler l'ameublement du donjon



Joseph Bugman
020501001/2

MAITRES BRASSEURS NAINS



Nain ivre 1
020501902



Nain ivre 2
020501903

DRUIDES D'ALBION



Hengus le druide
0201404701



Sorcier de Jade
73791/8

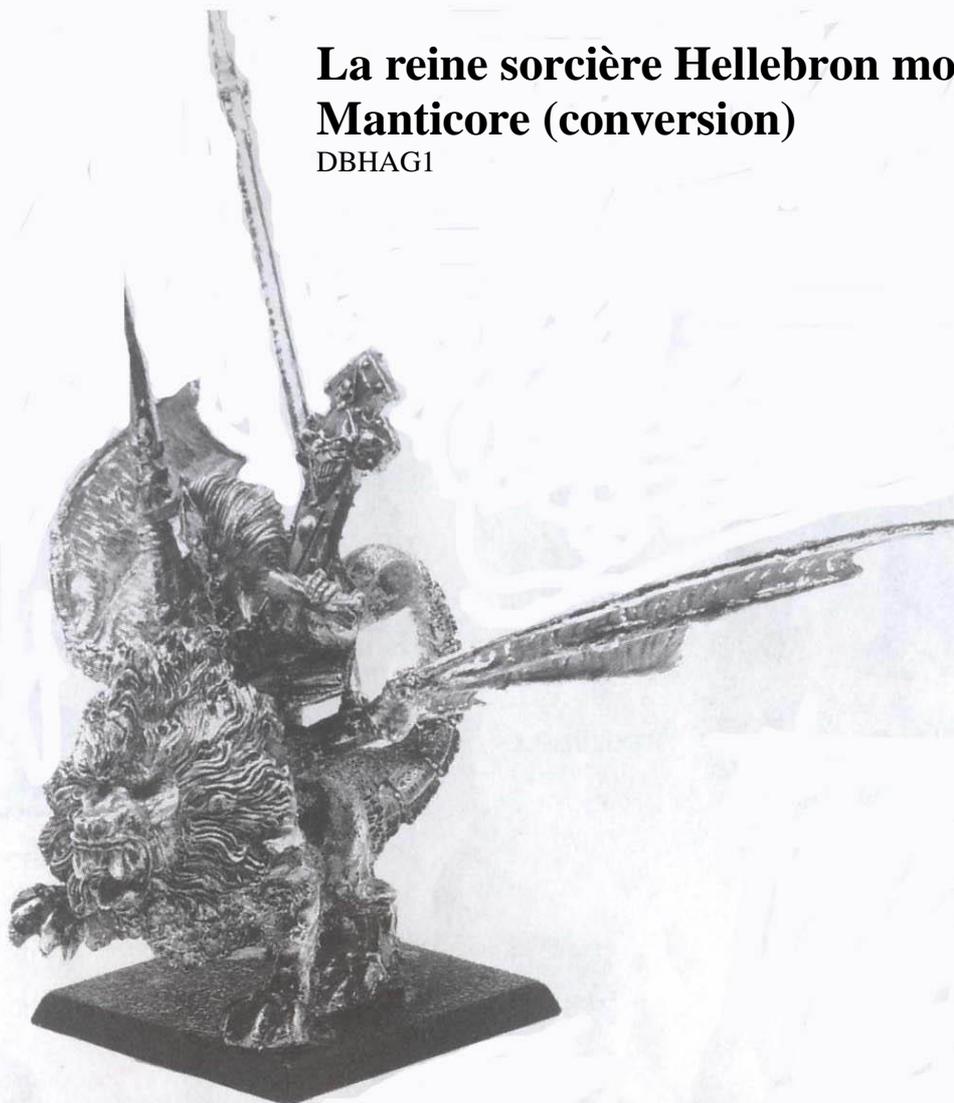
LOUP DE MER



Grappe en plastique de Mordheim Humain
99381102001

La reine sorcière Hellebron montée sur sa Manticore (conversion)

DBHAG1



Nouvelles fournitures de donjon



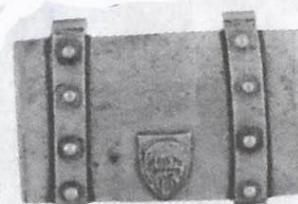
Chaudron de Malepierre
020600307



Tête de sorcier 3
020103811



Barrique de vin
020300704



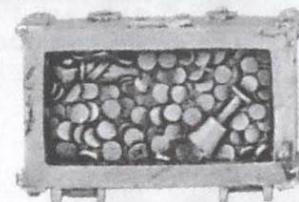
Couvercle de coffre
021402208



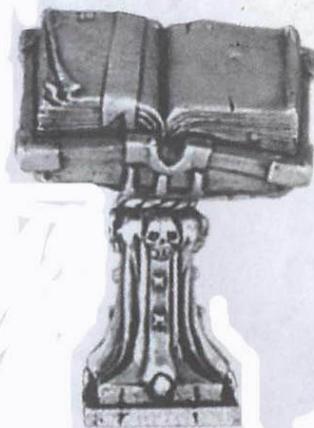
Chaudron de sang dessous
021201608



Chaudron de sang intérieur
021201607



Coffre à trésor
021402208



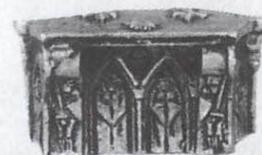
Grimoire Necris
07990130/7/8



Chaudron de sang dessus
021201609



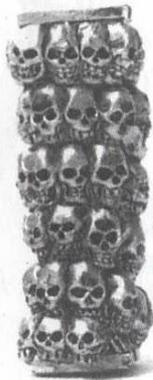
Chaudron de sang support
021201610



Autel de guerre
020204303

Architecture mystérieuse

Ceci est juste une sélection des miniatures disponibles, pour plus de détails, consulter la vente par correspondance



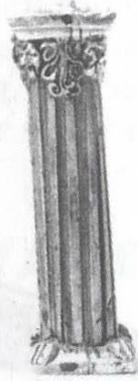
Colonne 1
079717/7



Colonne 2
079717/8



Colonne 3
079717/9



Colonne 4
079717/10



Colonne 5
079717/12



Candélabre
079717/11



Gargouille 1
079717/13



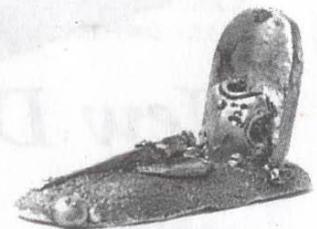
Gargouille 2
079717/14



Porte mystérieuse
079717/1



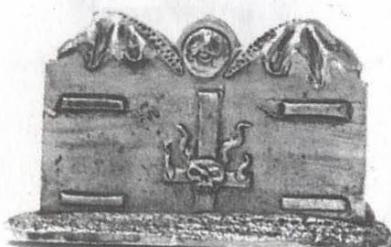
Petite porte
079717/2



Tombe 2
079717/22



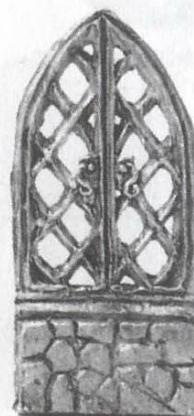
Sarcophage 1
079717/24



Pierre tombale 2
079717/20



Pierre tombale 1
(Paire)
079717/15



Petite fenêtre
079717/2



Couverture de sarcophage 1
079717/24

Architecture de donjon Terrain 3D par Andy Judson page 24

