



NAINS DANGEREUX

Rencontre avec des Nains

Par David Kay Origine Deathblow n°1

Traduction: Fanrax le Nécromancien

Dave a vingt-quatre ans et est Australien de Brisbane, mais a passé sa scolarité en Ecosse (tout les Davids qui contribuent à des articles sont de la belle Ecosse ? je me demande ? - ED). Dave a joué à des jeux de GW depuis qu'il peut se rappeler (en d'autres termes, au moins depuis la nuit passée !). Warhammer est son jeu préféré bien qu'il apprécie également Warhammer Quest et Blood Bowl. Ses armées préférées sont les Bretonniens et une armée du Chaos de Nurgle.

Introduction

Cet article est le résultat de plusieurs parties qui ont été jouées dans une campagne où les guerriers ont dû explorer les ruines de plusieurs forteresses naines. L'ajout de nains a été rendu aussi facile que possible en employant les cartes d'événement vierges qui se trouvent dans la boîte. Les caractéristiques naines ont été jouées et examinées jusqu'au niveau six par huit guerriers différents et ont été jugées satisfaisantes. J'ai décidé d'inclure ces derniers dans toutes mes parties, et je pense que faire courir douze tueurs de Troll en colère dans un donjon casse les pieds à plus d'un. J'ai fait de mon mieux pour adapter les caractéristiques données aux nains dans les règles existantes autant que possible; en utilisant ignorer le coup et ainsi de suite. Les Runes d'armes sont des adaptations des Runes les plus faibles disponible dans Warhammer et les Runes d'objets donnent des bonifications valables à Warhammer Quest, telle que des points supplémentaires à l'Endurance d'un Tueur de Démon.

Le processus de rencontre avec des nains a été rendu aussi simple que possible. Il faut simplement que chacun se rappelle que pour les nains le souvenir de la guerre de la barbe est toujours vivace, même s'ils n'étaient pas là eux-mêmes. Je suis sûr que vous conviendrez que la rencontre avec des nains est un plus tout à fait logique puisque beaucoup d'aventures se déroulent dans les parties abandonnées de l'empire nain. Plusieurs des donjons que les guerriers explorent pendant leur recherche sont les ruines de la grande civilisation naine.

Les nains entrent souvent dans ces secteurs, cherchant à retrouver leurs trésors perdus ou à reprendre leurs places fortes. Les nains voient d'un mauvais oeil que d'autres pénètrent sur leur territoire qu'ils considèrent comme leur propriété,

pour piller et tuer (bien que ce soit pour tuer des gobelins plutôt que des nains). Une rencontre entre les nains et les guerriers peut finir de différentes manières. Habituellement les nains permettront aux guerriers de passer avec peu ou pas d'entrave, mais ceci n'est nullement assuré. Vous pouvez ajouter la possibilité de rencontrer des nains dans vos aventures de deux manières, la première pour pouvoir entrer dans un donjon de votre propre conception tenu par les nains, ou bien tirer alternativement des cartes d'événement nain si vous souhaitez que vos guerriers les rencontrent au cours de l'aventure.

Ici il y a des Nains

Quand les guerriers rencontrent un groupe de nains, lancer 1D6 et consulter ce tableau :

1. Exaspéré de la violation de leurs salles sacrées, les nains attaquent! Combattre normalement mais les nains obtiennent d'attaquer d'abord comme s'ils tendaient une embuscade.
- 2 - 3 Les nains regardent les guerriers de haut et en bas et leur regard est impressionnant. Leur chef exige un péage de 1D6x10 pièces d'or par guerrier pour le passage par les salles. Si quiconque refuse de payer, les nains attaqueront comme dans le 1 ci-dessus.
- 4-5- Les nains passent silencieusement leur chemin, ne proposant ni aide ni obstacle aux guerriers.
6. Reconnaisant les guerriers comme des camarades dans la grande lutte contre le mal, les nains donnent aux guerriers 1D3 rations et 1D3 bandages pour les aider dans leur recherche.

Appliquer les modificateurs suivants :
 + 1 pour chaque nain dans la bande de guerriers Tueurs compris.
 - 1 pour chaque elfe dans la bande de guerriers Danceurs de guerre et Rangers compris.
 - 1 s'il y a un guerrier de chaos dans la bande de guerriers (les nains sont bons pour les repérer !)

CAPACITÉS NAINES

Dans la liste il y a plusieurs caractéristiques de Tueurs de monstres « réservées aux nains ». Celles-ci sont expliquées ci-dessous :

Résistance magique. Ignore le coup.

Ces caractéristiques fonctionnent comme elles le font pour les monstres normaux. Le nombre donné représente le résultat sur 1D6 nécessaire pour réussir.

Domages Des Tueurs (n) 6+

Les tueurs nains sont des guerriers experts, capables de tuer des monstres beaucoup plus forts qu'eux-mêmes d'un seul coup. Si un tueur réussit lors de son jet pour toucher un 6 naturel, il traverse alors la défense adverse; pour ce coup uniquement, il utilise la force indiquée entre parenthèses. Ainsi, un Tueur de géant qui a obtenu un 6 pour frapper causera 2D6+8 dommages (aïe !)

Rune d'Armure

Ceci signifie simplement que le nain porte une armure magique enchantée avec des Runes naines.

Rune d'Arme

Une arme naine peut avoir 1D3 Runes gravées dessus. Lancer pour déterminer combien de runes sont gravées sur l'arme, puis lancer sur le tableau ci-dessous pour déterminer les runes :

1. *Rune de découpage* : Un coup d'une arme gravée avec cette rune ignorera 1 point d'armure.
2. *Rune de frappe* : Chaque rune de frappe augmente de 1 la capacité de combat du porteur.
3. *Rune de fureur* : Le porteur gagne + 1 attaque pour chaque rune de fureur gravée sur l'arme.
4. *Rune de fendage* : Celle-ci ajoute + 1 à la force du porteur.
5. *Rune de parade* : le premier guerrier qui attaquera le porteur de cette rune perd 1 attaque pour cette phase de combat.
6. *Rune du destin* : Le premier coup d'une arme avec cette rune double les dommages causés.

Noter que les effets de ces runes sont cumulatifs ; donc deux Runes de fendage ignoreront 2 points d'armure et deux Runes du destin causeront le double des dommages pour les deux premiers coups (ils ne sont pas, toutefois cumulatif de tour à tour et ne se multiplient pas).

Rune d'Objets

Des nains plus importants ou plus héroïques portent souvent des objets ou talismans qui peuvent les aider dans le combat. Chaque objet peut avoir 1D3 runes gravées. Lancer sur le tableau ci-dessous pour déterminer quelles runes sont inscrites sur l'objet :

1. Rune de course : Cette rune double le mouvement du porteur.
2. Rune de la chance : Le porteur peut automatiquement ignorer le premier coup contre lui.
3. Rune de résistance : Le porteur peut ignorer les effets du premier sort lancé contre lui.
4. Rune de haine : Choisir aléatoirement un guerrier. Le porteur de cette rune essaiera d'attaquer ce guerrier dans la mesure du possible et aura + 1 pour le frapper.
5. Rune explosive : Quand le porteur de cette rune meurt, il explosera ! Entraînant 1D6+6 blessures pour chaque figurine se trouvant sur les cases adjacentes modifiées comme d'habitude par l'endurance et l'armure.
6. Rune de fer : Chaque Rune de fer augmente de 1 l'endurance du porteur.

Comment utiliser « rencontre avec les nains ».

Voici un exemple de rencontre que j'ai créé, complétez simplement vos cartes d'événements vierges à partir de celles fournies dans la boîte de base de Warhammer Quest. Vous êtes libre pour composer vos propres rencontres, selon ce que vos guerriers explorent : Les salles du trône, mines, salle du trésor, casernes, guildes, la liste est presque sans fin.

EXEMPLE DE RENCONTRE :

NIVEAU DE BATAILLE 1

1D6 + 2 Guerriers nains
 1D6 Tueurs de Troll
 1D6+1 Mineurs

NIVEAU DE BATAILLE 2

2D6 Guerriers nains
 1D6+4 Tueurs deTrolls
 1D6+3 Mineurs
 1 D6+ 1 Longues Barbes

NIVEAU DE BATAILLE 3

2D6 Tueurs deTrolls & 1 Tueur de Géant
 1D6+6 Mineurs
 2D6 Longues Barbes
 1D6+3 Brise-fer

Nous sommes toujours intéressés par toutes les histoires étranges et les mœurs obscures pour créer dans Warhammer Quest de nouveaux personnages, des mauvais, des confrontations, des villes et des continents entiers même...

Mais, personne ne veut nous envoyer tous les scénarios ou campagnes. Ils ne doivent pas être trop détaillés ou fonctionner pendant des décennies, juste quelques monstres qui cognent, mais avec une petite intrigue ! Eh bien, allons-y !

WARHAMMER QUEST NAINS

Nains	Mouv	Com	Tir	Force	Endu	P.V	Initiat	Attaq	Or	Armure	Dom	Règles spéciales
Nains	3	4	4+	3	4	5	2	1	110	1	1D6	Résistance magique 6+
Tueur de Troll	3	4	4+	3	4	7	2	1	110	_	1D6	Dommages de tueur (7) Résistance magique 6+
Mineur	3	4	4+	5	4	5	2	1	130	2	1D6	Résistance magique 6+ Arme à deux mains
Marteleurs	3	5	4+	4	4	7	3	1	150	2	½ 6+	Résistance magique 6+
Longue Barbe	3	5	4+	4	4	8	3	1	150	2	½ 6+	Résistance magique 6+
Brise-fer	3	5	4+	4	5	10	3	1	200	3	½ 6+	Résistance magique 6+ Rune d'arme
Champion	3	5	3+	4	4	12	3	2	480	3	2D6	Résistance magique 6+ Rune d'arme ; Rune d'armure.
Tueur de Géant	3	5	3+	4	4	16	3	2	630	_	2D6	Résistance magique 6+ Dommages de tueur (8) ; Ignore un coup 6 ; Rune d'arme;
Tueur de Dragon	3	6	2+	4	5	27	4	3	1360	_	2D6	Résistance magique 6+ Dommages de tueur (9) ; Ignore un coup 5+ ; Rune d'arme ; Rune d'objet
Héros	3	6	2+	4	5	22	4	3	1040	4	2D6	Résistance magique 6+ Ignore un coup 6 ; Rune d'arme ; Rune d'armure
Seigneur	3	7	A	4	5	35	5	4	1600	4	2/3 5+	Résistance magique 6+ Ignore un coup 5+ ; Rune d'arme ; Rune d'armure
Tueur de Démon	3	7	A	4	5	39	5	5	2100	_	3D6	Résistance magique 6+ Dommages de tueur (10) ; Ignore un coup 5+ ; Rune d'arme ; Rune d'objet

