



LES GRIFFES DE L'OURS

par Daniel Atkins Origine Deathblow n° 1
Traduction: Fanrax le Nécromancien

Daniel pratique 20 jeux de Games Workshop's, mais celui qu'il joue le plus régulièrement est Warhammer Quest. Il a 3 personnages : Chien Fou McFrenzy, un tueur de troll ; Hertz van Rental, un chasseur de sorcière et frère Alaric, un prêtre guerrier. Le conseil de Daniel en testant ces règles est qu'elles sont dures pour les personnages aussi il les recommande pour des guerriers expérimentés.

Kislev se trouve en haut de chaque carte bien documentée du monde connu. Ce sont des terres enfermées de manière permanente dans la poigne de l'hiver. Les jours courts et froids sont longs à passer, les nuits glacées sont supportées par les habitants tant bien que mal depuis toujours. La vie ici est une bataille constante pour la survie. Le combat n'est pas seulement contre les éléments. Des bandes du chaos errent, détruisant souvent des villages entiers simplement pour le plaisir. Les attaques occasionnelles de Skavens indiquent que leur réseau de tunnel atteint même ce nord lointain. Même les orques et les gobelins ne sont pas rare.

Sur ces vastes étendues gelées, chemine une petite bande des guerriers qui a fait le long voyage. Le froid coupant engourdit leurs corps. Les guerriers considèrent leurs chances de survivre une nuit dehors quand ils repèrent une colonne de fumée s'élevant dans le ciel clair, suivant la traînée de la fumée à sa source, les guerriers voient un groupe de petits bâtiments bas pas très loin. Plein d'espoir de passer la nuit au chaud, ils progressent avec une vigueur décuplée.

LES RÈGLES

Vous devez noter que ces règles sont entièrement facultatives. Aussi longtemps que tout le monde en convient vous pouvez errer à travers les plaines neigeuses en les utilisant toutes, certaines ou même seulement une seule règle simple parmi celles qui suivent, elles sont à votre disposition. En outre, il vaut mieux utiliser des guerriers qui sont assez éprouvés (au moins, niveau de bataille 2). Vous pouvez commencer avec de nouveaux personnages dans ce secteur si vous le voulez, mais ne me blâmez pas si votre voleur Halfling perd un doigt, gelé à sa première aventure. (Hmmm, un Halfling à neuf doigts; où ai-je vus cela avant ?)

LE GUIDE TOURISTIQUE DE KISLEV

Cette règle s'applique aux deux sections de cet article. Si vous n'avez pas assez d'or pour payer une dette, vous devez vendre un objet pour obtenir de l'or. Si vous ne pouvez pas encore apurer votre dette ou si vous n'avez aucun trésor, alors vous devez vendre une partie de votre équipement. En outre, si, à cause d'un événement vous perdez un trésor, mais vous n'avez aucun trésor alors vous devez payer 2D6 x par le niveau du guerrier x10 pièces d'or. A n'importe quel moment de votre crise financière vous pouvez demander à n'importe lequel des autres guerriers de vous prêter une certaine somme d'argent. Cependant la décision dépend entièrement de lui.

GELURE

Le climat peut facilement être aussi mortel que certains monstres. La neige, la glace et les vents coupants peuvent rendre même l'armure la plus lourde inutile. Le froid ralentit la circulation et peut même l'arrêter complètement dans les extrémités du corps, le plus généralement les doigts et les orteils. Plus longtemps quelqu'un est sans abri, sans feu constant et endroit chaud pour dormir, plus il a de chance de souffrir de gelure. Quand les guerriers reviennent à un abri, ils doivent lancer 2D6 pour chaque déplacement d'une semaine (par exemple si un groupe de quatre guerriers voyageait vers une ville, et y est parvenu sans aucun retard, alors chaque guerrier devra lancer 2D6 quatre fois). Si un quelconque de ces résultats est un double alors le guerrier est atteint de gelure et doit se soigner immédiatement. Ceci doit être fait avant que quelque chose soit acheté ou que toutes les autres activités normales de ce lieu soient accomplies. Premièrement vous devez déterminer quelle partie du corps est gelée. Lancement sur le tableau suivant :

Tableau De Gelure

1-3: Doigt.

Lancer 1D6: 1-3: Main gauche. 4-6: Main droite.

4-5: Orteil.

Lancer 1D6: 1-3: Pied gauche. 4-6: Pied droit.

6: Bouts du doigt

Pas aussi sérieux que les deux autres aussi + 1 au 1D6 sur le tableau de traitement ci-dessous. Chaque maison, même dans les minuscules villages, a quelqu'un qui peut évaluer le degré de gelure et puis le traiter. Vous n'avez pas besoin de lancer des dés pour voir si le guerrier peut trouver cette personne, elle sera trouvée automatiquement. Une fois que vous avez identifié quelle partie du corps est gelée, lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir quel traitement vous recevez :

Tableau de Traitement des gelures

1 : Dommages permanents

Vous étiez dehors trop longtemps et le membre gelé est mort et devra être amputé pour empêcher l'infection. L'opération coûte 20 pièces d'or (ceci doit être payé) mais elle est faite professionnellement et est relativement indolore. Un guerrier peut perdre un seul doigt de chaque main sans pénalité. S'il perd un deuxième doigt de la même main il sera à -1 en endurance pour le reste de sa carrière, et à -2 si la même chose arrive à son autre main. S'il perd tous les doigts d'une main, évidemment il lui sera impossible d'employer des armes à deux mains et tous les types d'arc à l'exception des arbalètes. S'il perd tous ses doigts il sera forcé de se retirer. (pour rester simples - j'ai supposé que les pouces des guerriers sont inclus dans la catégorie de doigts). Un guerrier ne souffre aucune pénalité pour perdre un orteil de chaque pied, mais s'il perd un deuxième orteil il aura -1 à tous ces jets de déblocage de manière permanente (ainsi de 5+ devient 6+) ; et à -2 si la même chose arrive à son autre pied. Il n'y a aucune autre pénalité mais le guerrier sera obligé de trouver des bottes adaptées.

2 : Juste à temps.

Votre gelure est examinée, une crème étrange est appliquée et puis des couches du tissu suivies d'une couche de fourrure épaisse. On vous explique alors que l'on ne sait pas si la partie gelée peut être sauvée. Pendant 2D6 jours de plus la crème est appliquée et les pansements sont changés. Pendant ce temps le guerrier ne peut rien faire sauf récupérer dans la chaleur de la hutte. Le guerrier ne lance pas sur le tableau des événements de voyage pendant ce temps. Une fois que le moment est venu, le bandage est enlevé définitivement, le traitement est un succès et le guerrier paye 10 pièces d'or pour chaque jour passé dans la hutte.

3-4 : Traitement par un expert.

Le membre gelé est enveloppé de tissu et de fourrures, le guerrier est avisé que la gelure est guérissable mais il doit passer 1D6 jours dans cette hutte chaude et ne peut rien faire d'autre. Pendant la période du traitement le guerrier ne lance pas sur le tableau des événements de voyage. Une fois que le moment est venu, le pansement est enlevé et le guerrier est (presque) aussi bon qu'avant. Le guerrier

paye 10 pièces d'or pour chaque jour de soins et est libre de quitter la hutte.

5 : Pas si grave.

La gelure n'est pas aussi mauvaise qu'on le pensait à première vue. Le guerrier paye à 20 pièces d'or et un pansement de tissu et de fourrure est enveloppé autour de la partie affectée, la gelure n'est pas sérieuse et le guerrier est libre pour visiter le reste du village immédiatement. Le pansement peut être enlevé quand le guerrier part du village.

6 : Fausse alarme.

Après un court séjour près du feu la circulation revient à la partie affectée, il n'y a aucune gelure. Le guérisseur ne demande aucun paiement mais vous dirige vers le bazar et vous recommande (si vos doigts étaient gelés) l'achat de gants ou (si vos orteils étaient gelés) des bottes fourrées. Si vous essayez d'acheter l'article recommandé pendant cette visite au village, le propriétaire du bazar a reçu un message du guérisseur et a mis de côté une paire pour vous, vous n'avez pas besoin de lancer un dé pour la disponibilité de cet article. Une fois que les traitements ont été accomplis les guerriers peuvent visiter n'importe quelle partie du village normalement.

DÉPLACEMENT

La plupart du temps, le climat, dans la présente partie du monde, peut être décrite par un seul mot : neige. Même les guides les plus expérimentés peuvent être surpris dehors par un orage soudain de neige, aussi pour des visiteurs occasionnels comme vos guerriers, le temps est aussi imprévisible que l'humeur d'un Tueur de Troll. Avant le départ, lancer 1D6 sur le tableau suivant :

Tableau des événements de voyage

1-2 : Neige Profonde

Le chemin que vous allez prendre est presque bloqué par une récente grosse chute de neige, il est praticable mais la neige est très profonde. Vous avez le choix entre continuer vers votre destination ou entamer de suite la prochaine aventure. Si vous choisissez de continuer alors ajouter 1D3 semaines au temps de déplacement.

En outre la profondeur de la neige rend impossible de monter un cheval ou une mule. L'animal doit être mené à la main obligeant le guerrier à voyager à pied. Un chariot n'offrira aucun avantage non plus. S'ils abandonnent et se dirigent vers le prochain lieu d'aventure, les règles normales s'appliquent.



3-5 : Neige

Bien qu'il ait neigé depuis que vous êtes entré dans le donjon, les chutes de neige n'ont pas été particulièrement importantes et ne vous aident ni ne gênent dans votre progression. Le temps de voyage est inchangé.

6 : Dégel !

Une montée complètement inattendue de température a fait fondre la majeure partie de la neige de votre itinéraire. Le chemin vers votre destination est beaucoup plus facile et ne prend pas aussi longtemps que prévu, soustraire une semaine au temps de déplacement. En plus de ceci l'air frais et vivifiant et le soleil chaud leur donne la sensation qu'ils peuvent agir sur leur destin. Vous pouvez ignorer un événement sur le Tableau des risques de voyage dans cette partie, il doit être choisi avant qu'il soit lancé, vous ne pouvez pas lancer tous les événements et puis choisir lequel ignorer.

TABLEAU DES RISQUES DE VOYAGE

Parlons des risques de voyage, ce pays a ses propres dangers. Vous voyagez avec les risques de voyage de Kislev, lancez sur le Tableau standard des risques de voyage du livre de Règles avancées. Mais si vous lancez un des nombres suivants vous pouvez remplacer l'événement originel avec celui qui suit :

13 : Kislevite blessé.

Les guerriers entendent le bruit d'un cheval de l'autre côté d'une congère de neige. Quand ils s'approchent, ils découvrent un cheval magnifique qui monte la garde au-dessus d'un Kislevite les bras en croix, moitié enseveli dans la neige. Il a été attaqué, et est près de la mort il doit être secouru rapidement. Vous n'avez d'autre choix que de le prendre avec vous. Une fois que vous l'avez secouru, lancez 1D6 :

1-2 : Le Kislevite récupère lentement. Il vous remercie de l'avoir sauvé, mais il n'est pas dans sa ville natale, a part son cheval il n'a plus rien, ses attaquants ont volé tout son or. En effet le guérisseur exige que vous payez ses services. Chaque guerrier lance 1D6 ; celui qui obtient le score le plus bas relance sur le tableau de traitement des gelures et paye le montant demandé.

3-4 : Le Kislevite récupère bientôt et il remercie les guerriers de lui avoir sauvé la vie. Il ne peut rien faire de plus ; indépendamment de son épouse, de son cheval et de sa petite hutte, il ne possède rien de valeur. Les guerriers sont les bienvenus pour rester dans sa hutte. S'ils font ceci, ils ne payent aucune dépense d'hébergement tandis qu'ils séjournent dans le village.

5-6 : Le Kislevite n'est pas aussi mal en point que ne le pensaient les guerriers et il récupère juste avant qu'ils n'atteignent le village. Cependant, c'est un pauvre homme qui n'a rien de valeur à offrir aux guerriers. Afin d'essayer de d'égayer le dernier jour avant qu'ils n'atteignent son village, il fait cuire un ragoût d'après une vieille recette de famille. C'est le meilleur ragoût que les guerriers n'aient jamais goûté, il est onctueux et complètement roboratif, donnant l'impression aux guerriers qu'ils sont beaucoup plus forts de corps et d'esprit pour commencer une autre aventure immédiatement. Les effets du ragoût se font

sentir, et chaque guerrier obtient + 1 point de vie de manière permanente.

32 : Congère.

Le chemin est bloqué par une congère fraîche. Les guerriers doivent passer la majeure partie de la journée à creuser. Ensuite ils traversent et continuent leur voyage. Cependant, cette nuit ils découvrent que certains des guerriers ont creusé trop énergiquement. Chaque guerrier doit lancer 1D6. Si un dé donne 1 ou 2, le guerrier découvre qu'en creusant, il a perdu sa bourse, laissant 2D6 x 10 pièces d'or dans la neige. La somme doit être déduite de son total.

42 : Chapelle de glace.

Les guerriers sont pris dans un orage de neige et se mettent à l'abri dans un taillis voisin, soudain ils tombent dans une ouverture et découvrent une petite chapelle faite entièrement de glace pure. Enchâssée dans la glace du mur opposé se trouve une statue d'or de la déesse de glace. Devant elle s'élève un autel de glace. Chaque guerrier peut prier une fois devant l'autel. Si vous décidez de prier, lancez 1D6 :

1-3 : Il n'y a aucune réponse. La déesse ne vous est pas favorable aujourd'hui.

4-5 : Pendant un moment votre corps devient aussi froid que la glace, mais ce sentiment est passager. Le guerrier a une immunité provisoire au froid et ne doit pas déterminer s'il a subi des gelures quand il atteint le prochain village.

6 : Le guerrier est cloué de douleur pendant que lentement son corps commence à geler. Soudain la douleur s'arrête et le guerrier découvre que son armure est enduite d'une mince couche de glace incassable. Le guerrier perd 1D3 points de vie de manière permanente ; mais il est en possession de l'armure légendaire de la déesse de glace. La couche de glace donne au porteur une sauvegarde de 5+ contre toutes les attaques sauf celles qui impliquent le feu. Si l'armure est déjà magique, ses propriétés originelles seront arrêtées par la glace. Si le guerrier subit une blessure ou plus par une attaque basée sur le feu, est réduit à zéro point de vie ou tente de vendre l'armure, alors la glace fondra laissant au guerrier l'armure dans son état original; l'armure magique fonctionnera de nouveau normalement. Si le guerrier n'a aucune armure, l'effet sur lui sera comme s'il avait obtenu un 4 ou un 5. En sortant de la chapelle les guerriers découvrent que l'orage est passé et ils peuvent facilement rattraper le temps perdu.

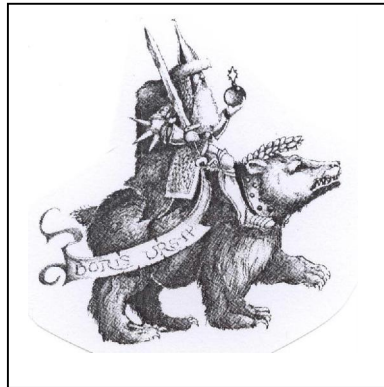
46 : Ours en Hibernation.

Heureux de trouver un abri pour la nuit, les guerriers pénètrent dans une caverne assez vaste. Pendant qu'ils s'installent pour la nuit le guerrier qui a prit la première garde entend un étrange grondement venir du fond de la caverne. En hésitant, il l'explore et se trouve, avec horreur, nez à nez avec les grandes formes ensommeillées, et ronflantes d'une famille d'ours. Doucement, il réveille les autres guerriers et

ils partent furtivement avec tout leur équipement. Les ours ne se réveillent pas, mais les guerriers sont forcés de passer une nuit glaciale dehors sans abri. Quand ils arrivent à destination chaque guerrier doit faire un lancement supplémentaire sur le tableau des gelures.

63 : Pont de Glace.

Un petit affleurement de roche, combiné avec les lourdes chutes neigeuses, a eu comme conséquence la formation d'un pont de glace. Les guerriers sont incertains de sa solidité, mais c'est la seule manière de traverser un abîme profond et leur but est de l'autre côté. Chaque guerrier lance 1D6, le résultat détermine l'ordre dans lequel ils traversent le pont, le nombre le plus élevé passe d'abord (relancer les doubles). Pendant que le dernier guerrier franchit le pont, il entend se fendre la glace. Il court et passe in-extremis de l'autre côté, le pont s'effondrant derrière lui. Il se rend compte qu'un trésor est tombé de son sac et a été perdu au fond de l'abîme. Ce guerrier doit défaire un trésor choisi au hasard.



65 : Aurore boréale.

S'installant pour la nuit les guerriers sont soudainement hypnotisés par des vagues incroyables de lumière colorée se déplaçant silencieusement dans le ciel clair de la nuit. Au bout d'une heure le spectacle prend fin. Un des guerriers sait qu'ils ont assisté à une aurore boréale, un présage de bonne chance. Cette bonne fortune passe lorsque les guerriers arrivent à destination. Chaque guerrier peut relancer un jet de dé sur un tableau une fois à leur prochain séjour.

EVENEMENTS CITADINS

Une fois que les guerriers ont survécu au morne désert glacé, ils noteront que les lieux qu'ils visitent ne sont pas très différents de ceux auxquels ils sont habitués. Des groupes de guerriers ont déjà visité ces lieux pendant des années (la plupart d'entre eux semble ne jamais être revenu.) Les habitants savent maintenant de ce dont les guerriers ont besoin et ils peuvent leur fournir la plupart de ces articles. L'offre est même assez grande pour des secteurs spécialisés (le quartier elfe etc....) qui se sont installés dans les secteurs les plus importants. Fondamentalement ceci signifie que tous les jets de dés pour trouver les endroits et la disponibilité des articles sont identiques à n'importe quel autre lieu du vieux monde de même catégorie (village, ville ou cité). Inutile de dire, les habitants de ces dures contrées ont développé une mentalité différente de celle qui a cours dans l'empire. Ceci est reflété dans le tableau des événements citadins. Si un guerrier lance un des nombres suivants sur le tableau des événements citadins du livre de Règles avancées, vous pouvez le remplacer par l'événement approprié ci-dessous.

14 : Combat de boule de neige.

Pendant un jour tranquille, le guerrier tombe sur un groupe de garçons bombardant une fille avec des boules de neige. Considérant de son devoir de protéger l'honneur d'une dame (quoique son âge...) il commence à jeter des boules de neige aux garçons. Un villageois passant par-là pense que le guerrier a maille à partir avec les garçons, et il commence à leur jeter des boules de neige. Quelques villageois prennent parti, et par escalade toute la population est divisée en deux groupes et un combat massif de boule de neige s'ensuit. Cependant, quelqu'un du côté opposé au guerrier jette des morceaux de glace. Un de ces derniers frappe le guerrier à la tête, causant une coupure juste au-dessus d'un oeil. Par la suite le peuple revient à la raison et arrête le combat. La coupure du guerrier refuse de guérir rapidement et le sang continue à couler dans son oeil dans tout le prochain donjon. En raison de ceci le guerrier est à -1 pour toucher dans la prochaine aventure (par exemple s'il frappait habituellement sur 4+, il frapperait sur 5+).

24 : Partie de pêche.

Alors qu'il se promène dans les rues, un vieil homme demande au guerrier s'il veut aller pêcher avec lui sur un lac gelé. Le guerrier accepte et ils partent au loin. Coupant un trou dans la glace ils s'asseyent à côté et attendent que les poissons mordent. Comme le temps passe le vieil homme explique qu'il était par le passé un aventurier et raconte beaucoup de ces expériences dans cette contrée. Puis il est temps de remballer et de retourner à la maison. Vous avez pêché 1D6 poissons qui peuvent être employés comme provisions pendant la prochaine aventure. En plus de ceci, quand les guerriers sont placés sur la première section de plateau du prochain donjon ce guerrier doit lancer 1D6. S'il obtient un 6, il identifie ce donjon comme un de celui que le vieil homme lui a parlé. Les guerriers peuvent employer cette information à leur avantage. Une fois pendant cette aventure (excepté dans la salle objectif) quand ils découvrent tous les monstres les guerriers peuvent attaquer comme s'ils avaient la compétence d'embuscade A.

43 : Fouille dans la neige.

Le guerrier se détend à l'auberge quand il entend des cris perçants de l'autre côté de la rue. Se précipitant dehors, il découvre qu'une maison sur le bord du village a été ensevelie par une petite avalanche. Tous les villageois sont là pour dégager la neige mais ils pensent qu'il est trop tard pour sauver les gens à l'intérieur. Naturellement le guerrier se sent contraint d'aider et creuse bientôt dur. La porte de la maison est bientôt atteinte et forcée ; il trouve une famille blottie ensemble, effrayée mais indemne. Les villageois sont reconnaissants au guerrier pour son aide et lui donnent 2D6 x 20 pièces d'or pour le remercier.

46 : Rodéo.

Un festival annuel se produit tandis que le guerrier est dans le pays avec beaucoup d'événements et de concours. Quelque chose attire l'attention du guerrier : un concours d'équitation sur ours sauvage avec un prix considérable pour le gagnant. Après vous être engagé, vous observez la monte des concurrents qui sont avant vous.

C'est une expérience déconcertante, dès qu'un candidat tombe, il est attaqué par l'ours jusqu'à ce que les dresseurs arrivent à le maîtriser. Votre tour arrive. Vous n'êtes pas plus tôt posé sur l'ours que vous êtes jeté au loin et sentez les griffes de l'ours à travers votre poitrine.

Vous êtes traîné en sûreté et vos blessures soignées, néanmoins vous ne vous sentez toujours pas en forme parfaite quand il est temps de partir. Vous commencez la prochaine aventure à -2 points de vie. C'est provisoire et n'affecte pas vos caractéristiques.

55 : Eau Chaude.

Malmené dans sa dernière aventure, le guerrier est conseillé par des gens du pays de visiter les sources chaudes. Cette étendue de l'eau est chauffée par l'activité volcanique souterraine et est réputée pour avoir des propriétés curatives. Quand vous trouvez le lac, vous passez l'après-midi à vous baigner et constatez que, en dépit de l'odeur fétide de soufre de l'eau, vous vous sentez bien mieux. Entièrement détendu, vous retournez à l'auberge avec + 1 point de vie de manière permanente.

61 : Mauvais rhume.

Le rude climat a pour résultat que le guerrier a attrapé un mauvais rhume. Quand le guerrier veut acheter n'importe quel article il doit d'abord lancer 1D6 :

- 1 : Le commerçant ne veut attraper aucun de vos germes et vous pousse hors de son magasin avant que vous puissiez lui demander n'importe quoi.
- 2 : En raison de votre perte de voix ou de votre nez bouché la personne vendant l'article ne pourra simplement pas vous comprendre. Vous repartez les mains vides.
- 3 : Vous demandez l'article que vous voulez acquérir, mais soudainement vous éternuez dans la figure du commerçant, avec des résultats prévisibles. Lancer pour voir si l'article est disponible, s'il l'est, alors le commerçant ajoutera 10% au prix normal. Si l'article est indisponible, le commerçant exigera 5 pièces d'or pour faire nettoyer ses vêtements.
- 4-5 : Le commerçant a un rhume aussi mauvais que le vôtre. Tentez d'acheter l'article que vous voulez comme d'habitude. En plus, le commerçant vous offrira une partie de son traitement contre le rhume pour seulement 30 pièces d'or, si vous acceptez, il vous donne une petite bouteille contenant 3 doses, vous devez prendre une dose par jour. Une fois par jour, pour les 3 jours suivants, lancer 1D6 sur le diagramme suivant :

1-3 : Aucun changement. Vous commencez à vous demander pourquoi le commerçant a eu un si mauvais rhume et si son traitement était si bon.

4-6 : Votre nez est dégagé, votre gorge ne vous fait plus souffrir. Vous êtes guéri !

Les doses restantes du traitement du rhume doivent être jetées, à moins que n'importe quel autre membre de la bande ait un mauvais rhume.



6 : Dès que vous entrez dans le magasin votre nez se libère et votre mal de tête s'estompe, vous vous sentez bien mieux. Tentez d'acheter l'article que vous voulez comme d'habitude. Quand vous vous inquiétez de vos élévations soudaines de température, le commerçant vous sort un grand paquet d'herbes sèches à l'odeur acre. Il vous propose un paquet pour 100 pièces d'or. Si vous acceptez, il vous vend un paquet d'herbes de Tholmen et vous êtes immédiatement guéri. Si vous décidez de ne pas les acheter, vos symptômes reviennent le lendemain matin. Le commerçant vous offrira les herbes seulement une fois, si vous remettez au jour suivant il aura tout vendu. Aussi longtemps que vous prenez ces herbes vous pouvez ignorer l'événement « mauvais rhume ». Cependant si vous subissez 1 blessure ou plus de n'importe quelle attaque basée sur le feu, alors les herbes ont été brûlées et sont inutilisables ; les rayer de votre liste d'équipement.

Si n'importe quel guerrier a toujours un rhume avant qu'ils partent de la ville, alors il a -1 en endurance pour la prochaine aventure. Une fois l'aventure terminée, le guerrier note qu'il est guéri de son rhume.

LA TAVERNE

Dans la plupart des concentrations humaines, la taverne est le centre de la vie du village, avec un grand feu hurlant et des boissons fortes, le peuple peut, pendant une courte période, oublier les difficultés de la vie quotidienne. Une façon pour les Kislevites de se protéger contre la dureté du temps est de boire un alcool puissant qu'ils distillent eux-mêmes. Ce liquide efficace peut surprendre le buveur le plus expérimenté et est garanti poser des problèmes aux guerriers. Quand le guerrier lance 2D6 sur les événements de la taverne modifier comme d'habitude. Cependant, si le guerrier obtient un double, voir le résultat sur le tableau suivant.

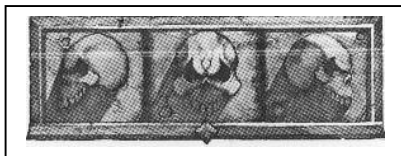
Noter que ceci se produit comme résultat normal sur le tableau des événements de taverne :

Double 1-5 : Vous vous réveillez le matin suivant sur le plancher de la taverne, votre dernier souvenir de la nuit précédente est quelqu'un qui vous remet un petit verre contenant un liquide sans couleur, inodore et insipide. Ménageant votre tête vous chanceliez au loin à la recherche du petit déjeuner.

Double 6 : Quand vous vous réveillez le matin suivant, vous tenez dans votre main un petit flacon en métal. Quand vous l'examinez, vous voyez qu'il est plein d'un liquide sans couleur, inodore et insipide, c'est l'alcool fort que les Kislevites utilisent pour se protéger du froid.

Une fois par aventure le guerrier peut boire l'efficace liquide, pour le reste de l'aventure le guerrier est à +1 en endurance et a +1D6 points de vie. Ces points de vie sont seulement une addition provisoire, les guerriers retrouvant leur points de vie restent sans changement. Mais, en raison de la force de l'alcool il a également à -1 en combat, -1 en tir et -1 à son jet de déblocage (ainsi 5+ devient 6+).

Aussi longtemps que les guerriers restent dans Kislev le guerrier peut remplir le flacon d'alcool pour 20 pièces d'or quand il atteint une taverne dans un village. Le guerrier déduit simplement la somme de sa liste, aucun jet de dé n'est nécessaire. Une fois qu'il a quitté Kislev le guerrier ne peut pas trouver d'autre approvisionnement en alcool et doit garder le flacon vide jusqu'à ce qu'il revienne dans ce pays. Si vous avez déjà le flacon, traiter ce résultat comme un double 1-5.



ACHATS

Les années d'expérience ont enseigné aux commerçants de ces contrées ce que les guerriers ont besoin pour survivre. Par conséquent la plupart des articles sont disponibles ici. Les habitants ont même découvert d'autres articles qui peuvent être utiles aux guerriers. Il est impossible de mettre la main sur quelques articles ou bien ils n'ont aucune utilité dans ce climat. Dans ces situations les commerçants ont essayé de fournir une alternative. De nouveaux articles et information spéciale sur ces articles sont décrits ci-dessous. S'il n'y a rien d'indiqué au sujet d'un article du livre des Règles avancées il peut être acheté de façon normale.

Le bazar

Gants de fourrure: Disponible pour chaque type de guerrier. Les gants de fourrure sont au nombre courant de 8. Ils coûtent 130 pièces d'or à l'achat et en valent 25 à la revente. Les gants de fourrure maintiennent les doigts au chauds même dans les conditions les plus froides. Aussi longtemps qu'un guerrier possède une paire de gants de fourrure il est immunisé contre la gelure s'il tombe sur « doigts » en lançant sur le Tableau des gelures.

Bottes de fourrure: Disponible pour chaque type de guerrier. Les bottes de fourrure sont au nombre courant de 8. Elles coûtent 100 pièces d'or à l'achat et en valent 20 à la revente. Les bottes de fourrure maintiennent les pieds au chauds même dans les conditions les plus froides. Si un guerrier possède une paire de bottes de fourrure, il est immunisé contre la gelure s'il tombe sur « orteils » en lançant sur le Tableau des gelures.

Fourrures d'ours : Disponible pour chaque type de guerrier excepté le magicien. Les fourrures d'ours sont au nombre courant de 7. Elles coûtent 400 pièces d'or à l'achat et en valent 120 à la revente. Les fourrures d'ours sont plus épaisses que des fourrures normales mais sont vulnérables aux armes de jet. Le porteur de fourrures d'ours obtient +2 en endurance excepté contre les armes de jet où la bonification est de +1, les fourrures peuvent être portées en plus de la cote de maille ou de l'armure légère avec les restrictions habituelles.

Archerie

Arbalète de poing : Quoique les commerçants Kislevites aient fait le maximum pour s'assurer que l'équipement essentiel est à la disposition des guerriers, certains articles sont simplement au-delà de leur compétence de fabrication à l'heure actuelle. Un de ces articles est l'arbalète de poing, alors dans Kislev ni l'arbalète de poing ni les carreaux pour l'arme ne sont disponibles.

Le forgeron

Épée de Fer de cochon : Disponible pour chaque type de guerrier. L'épée en fonte brute est au nombre courant de 4. Elle coûte 100 pièces d'or à l'achat et rapporte 15 pièces d'or à la revente. La lame de l'épée a été forgée avec du métal de qualité légèrement inférieure que les lames d'épée normales, ceci la rend meilleur marché à produire et à vendre. Le métal est plus fragile et peut éclater. Si un guerrier à l'aide d'une épée de fonte brute obtient un 1 pour frapper il doit immédiatement lancer 2D6. Si le résultat est un double, la lame s'est cassée, l'épée est inutile. Si elle est toujours entière lorsqu'ils quittent Kislev, ils doivent l'abandonner car elle est inutile sur n'importe quelle autre surface que la neige et la glace.

L'épicerie générale.

Provisions : Chaque ensemble de provisions reconstitue 2 blessures comme d'habitude, mais à la fin de chaque aventure de Kislev, lancer 1D6 pour chaque ensemble inutilisé. Sur un 1 ou 2 le climat froid l'a préservé et les provisions peuvent être sauvées pour la prochaine aventure.

Poudrierie

Comme cela a été déjà mentionné, les guerriers de Kislev préfèrent beaucoup le corps à corps des batailles plutôt que de faire feu sur leur ennemi à distance. La demande en armes à feu est limitée aux guerriers étrangers à Kislev. Ces armes sont rares et fabriquées sur commande, ce qui augmente leur coût.

Dans Kislev le prix de toutes les armes à feu, projectile et poudre est le double de celui indiquée dans la section appropriée du livre des Règles avancées. Noter que le prix pour vendre un quelconque de ces articles est doublé s'il est vendu dans la région de Kislev.

DONJONS DE KISLEV, LES FAITS DIVERS...

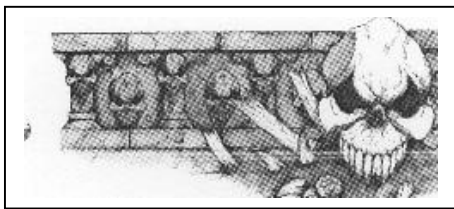
Conclusion de l'aventure

Dans cette partie du monde, le paysage peut changer durant la nuit et le sol peut facilement être enseveli sous des tonnes de neige ce qui rend les repères inutiles. Les gens ont appris à utiliser la position du soleil, la direction des vents et, si le pire doit se produire et qu'ils doivent voyager la nuit, les constellations des étoiles.

Quand les guerriers se rendent dans un donjon, ils peuvent louer un guide pour les aider à en trouver l'entrée. Le guide coûte 1D6 x 5 pièces d'or à chaque guerrier du groupe mais ils trouvent automatiquement leur destination. Si les guerriers ne louent pas un guide ils doivent lancer 1D6 sur le tableau suivant :

1 : Ce n'est pas bon, les grosses chutes de neige ont rendu votre carte inutile. Vous êtes sur le point d'abandonner votre recherche quand un des guerriers tombe dans un trou recouvert de neige ! Il a trouvé l'entrée au fond d'un abîme peu profond, toutefois la seule manière pour que les guerriers d'entrer dans le donjon est de sauter dans le trou. Chaque guerrier doit lancer 1D6, s'il obtient un 1 ou 2 alors il subit 2 blessures immédiatement sans aucune sauvegarde.

2-6 : Heureusement les chutes de neige dans cette région n'ont pas été particulièrement importantes et le groupe trouve bientôt l'entrée. Continuer l'aventure normalement.



ÉVÉNEMENTS DE DONJON

Comme la vie quotidienne de Kislev peut étonner les guerriers, les donjons et les passages souterrains peuvent également avoir leur lot de surprises. Si vous lancez les nombres suivants sur le tableau des événements de donjon du livre des Règles avancées, vous pouvez remplacer l'événement original par l'événement correspondant ci-dessous. Au besoin vous pourrez utiliser les cartes d'événement vierges.

15 : Vent Glacial.

Les fissures étroites dans les murs font que cette section de plateau est balayée par des vents violents. Le vent est fort et particulièrement froid, rendant les guerriers instables sur leurs pieds et entravant le combat. Tant qu'ils sont sur cette section de plateau tous les guerriers ont -1 en mouvement, capacités de

combat et jet de déblocage (ainsi un jet de 5 + deviendra 6+). Le vent peut facilement dévier des flèches et autres armes de jet ainsi tous les guerriers et monstres ont un malus de -2 à leur capacité de tir. Les monstres du donjon connaissent le phénomène de cet endroit et se sont adaptés, donc ils ne souffrent d'aucun modificateur dans le combat.

25 : Pile de chiffons.

Les guerriers trouvent ce qui semble être une pile de chiffons. Cependant, quand ils explorent la pièce, ils découvrent dessous un vieil homme qui avait utilisé les chiffons pour essayer de survivre au froid. Tirer un pion de guerrier, il essaie de parler au vieil homme. Lancer 1D6 sur la table suivante :

1 : L'homme est mort, en fait c'est presque un bloc de glace. Le guerrier ne peut rien faire pour l'aider, ils le recouvrent d'une couverture et passent leur chemin.

2-5 : L'homme est moitié mort de peur et de froid. Il demande frénétiquement au guerrier s'il connaît la sortie. Une fois renseigné, le vieil homme grimace, laisse tomber une petite bourse dans la main du guerrier et s'enfuit vers la sortie. Quand le guerrier ouvre la bourse il la trouve pleine d'or, ajouter l'or 2D6 x 20 pièces d'or au total du guerrier.

6 : L'homme peut sembler vieux mais il est un combattant expert et en se cachant, il espère tuer un monstre qui terrorise les villages alentour et qui a son repaire dans ce donjon. Il dit alors aux guerriers, en termes choisis, de le laisser seul avant qu'ils n'éventent sa couverture. Ce qu'ils font. Mais, dorénavant, chaque fois que les guerriers rencontrent un monstre ou plus ils doivent lancer 1D6.

Sur un résultat de 6, ils entendent un hurlement sauvage derrière eux, poussé par le chasseur après la mise à mort d'un monstre aléatoirement choisi. Le monstre est tué automatiquement, aucun lancement de dés n'est nécessaire, et il est enlevé du plateau ; les guerriers n'obtiennent aucun or pour ce monstre. Le chasseur attaquera seulement une fois avant de retourner à la surface, ainsi une fois qu'il a tué un monstre il n'est plus utile de lancer 1D6 avant les combats.

26 : Glace.

Les guerriers peuvent voir que cette section n'a aucun toit, les murs juste hauts et lisses sont à ciel ouvert. Il est impossible que les guerriers escaladent les murs mais la neige s'est accumulée dans ce secteur du donjon. Au fil de temps elle est devenue compacte formant une couche épaisse de glace traître. Les guerriers peuvent se déplacer de 2 cases par tour sans risquer de glisser. Si le guerrier souhaite se déplacer plus loin que cela alors il doit faire un test d'initiative pour chaque case supplémentaire (par exemple si un guerrier veut se déplacer de 4 cases, il doit faire 2 tests d'initiative.)

Si un guerrier ne réussit pas un test d'initiative, il glisse et tombe, se foulant la cheville. Pour le reste du donjon il a - 1 en mouvement. Si le guerrier tombe encore alors il subit 1D3 blessures sans aucune sauvegarde. Il n'y a aucune autre modification à son mouvement. Si les guerriers rencontrent des monstres sur cette section de plateau ils ont un malus de -1 en combat en plus de la restriction de mouvement pendant qu'ils essayent frénétiquement de garder leur équilibre.

43 : Autel.

Découpé dans le mur se trouve un autel minuscule dédié à la déesse de glace. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier. Il sent un besoin irrésistible de prier à l'autel mais doit donner 50 pièces d'or pour le faire. S'il ne peut pas donner l'offrande il ne peut pas prier. Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir le résultat des prières :

1-3 : Il n'y a aucune réponse, la déesse de glace a des choses plus importantes à faire que de s'occuper d'un mortel sans importance.

4-5 : La déesse de glace vous permet la connaissance de la disposition du donjon. Le guerrier peut regarder les 3 prochaines cartes de donjon et les classer dans l'ordre qu'il le souhaite. Il peut montrer les cartes aux autres membres du groupe mais il ne peut pas leur dire dans quel ordre il les a mis.

6 : La déesse de glace vous envoie une vision de votre prochain voyage, y compris les conditions atmosphériques, vous permettant de planifier exactement votre expédition. Si le guerrier survit à ce donjon, il peut établir un itinéraire facile. Les guerriers ne lancent pas sur le tableau des événements de voyage. En plus, ils divisent par deux le temps de déplacement pour leur prochaine destination.

53 : Piliers de glace.

Le toit de cette pièce est supporté par série de piliers de glace. Cependant, après une inspection plus minutieuse les guerriers découvrent qu'à l'intérieur de chaque pilier un trésor est dissimulé. Les guerriers peuvent essayer de casser le bas de certains de ces piliers pour prendre les trésors, mais en même temps ils risquent de faire s'écrouler le toit sur eux. S'il ose briser les bas des piliers, un guerrier doit lancer 1D6. C'est le nombre de piliers qui sont cassés. Un autre guerrier doit alors lancer 1D6, ceci est le nombre de piliers qui peuvent être détruits sans que le plafond ne s'effondre. Si le premier jet de dés est égal ou inférieur au second, alors les guerriers ont laissé assez de piliers pour soutenir le toit sans risque. Si le deuxième jet de dé est inférieur au premier, les guerriers ont fait s'effondrer le toit, chaque guerrier subit 1D6 x (par le niveau du guerrier) blessures sans aucun modificateur. La sortie de la salle est bloquée et les guerriers doivent partir par une autre porte. Même si le toit s'est effondré les guerriers ont gagné un certain nombre de trésor égal au premier jet de dé.

Ceux-ci sont aléatoirement choisis sur le tableau de trésor des pièces de donjon du livre de Règles avancées. Parfois les guerriers sont plus intelligents qu'il n'y paraît. Le groupe peut décider de frapper le bas des piliers avec précaution, s'arrêtant dès qu'il y aura un signe de faiblesse dans le toit. S'ils choisissent de procéder ainsi, il y a un modificateur - 2 sur le premier jet de dés. Les guerriers trouveront toujours au moins un trésor même si le résultat du premier jet de dés modifié est inférieur à 1. Ceci signifie qu'ils n'obtiennent pas autant de trésor mais cela réduit considérablement le risque de faire s'effondrer le toit.

62 : Rien.

Les guerriers sont à mi-chemin à travers la section quand un des guerriers fait un pas sur un commutateur caché. Un grondement se fait entendre et rien ne se produit. Après un petit moment il y a un bruit de métal se cassant et quelques morceaux de métal rouillé tombent sans danger du plafond. Chaque guerrier remercie la déité de son choix et sort de la salle.

MONSTRES DU FROID.

Le climat n'a pas simplement eu comme conséquence que les Kislevites deviennent plus robuste que les hommes des climats plus tempérés, même les animaux dans cette terre sont différents. Certains existent seulement dans Kislev et ses steppes gelées, beaucoup ont évolué pour faire face aux longues périodes de temps exécrable. Les monstres suivants peuvent être employés pour remplacer d'autres d'une valeur semblable du tableaux des monstres du livre de Règles avancées ou peuvent être inscrits sur des cartes de monstre vierges.

LOUPS

Attaquant en meute, ces animaux peuvent facilement réduire et tuer des animaux beaucoup plus grands, pour eux un guerrier est un repas.

	Loups
Points de Vie	4
Mouvement	6
Combat	5
Tir	-
Force	4
Endurance	3
Initiative	5
Attaque	1
Or	15
Armure	-
Dommages	1D6

Règle Spéciale :
Attaque en meute

OURS

Féroce et généralement de mauvais caractère, l'ours est trompeusement rapide pour sa grande taille. Les grands ours sont plus grands, plus mortel et ont bien plus mauvais caractère, vous pourrez aussi bien gagner du temps en vous tranchant la gorge vous même

	Ours	Grand ours
Points de Vie	12	25
Mouvement	5	6
Combat	4	6
Tir	-	-
Force	5	7
Endurance	5	6
Initiative	4	4
Attaques	2	3
Or	215	300
Armure	-	-
Dommages	2D6	3D6

Règle Spéciale : Ours

Peur : 4

Règles Spéciales : Grand ours

Peur : 6 – Ignore les coups : 6

TROLLS DES NEIGE

Énorme, avançant lourdement et l'air féroce, les Trolls survivent dans n'importe quel environnement. Les parentés sont probablement assez étroites entre Trolls de neige et Trolls de pierre dont ils partagent la même tonalité bleu-grise de peau, toutefois le Troll de neige a acquis une fourrure épaisse qui protège son corps contre les intempéries.

	Troll de neige
Points de Vie	30
Mouvement	6
Combat	3
Tir	6+
Force	5
Endurance	4
Initiative	1
Attaques	3
Or	650
Armure	-
Dommages	2D6

Règles Spéciales :

Peur 6. Régénération 2. Gel 4.

ÉLÉMENTAIRE DE GLACE

Peut-être un domestique de la déesse de glace ou un parent des dieux de chaos, l'élémentaire est un magicien puissant qui peut aussi bien se livrer à des attaques physiques.

Elémentaire de glace

Points de Vie	82
Mouvement	6
Combat	9
Tir	-
Force	8
Endurance	8
Initiative	7
Attaques	5
Or	7275
Armure	-
Dommages	6D6

Règles Spéciales :

Froid : 5 - Ignore les coups: 3+ - Ignore la douleur: 10

Magie: 2 - Résistance magique: 4+ - Terreur: 13.

Sorts de l'élémentaire de glace.

Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer quel sort est lancé :

1) Brouillard de congélation.

La section entière est couverte par un épais brouillard glacé. Chaque guerrier doit lancer 1D6, tous les guerriers qui obtiennent 1 ou 2 sont gelés et ne peuvent plus rien faire ce tour. S'ils sont attaqués, ils seront frappés et blessés automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure.

2) Tessons de glace.

L'élémentaire ouvre sa main et en tire des tessons de glace. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier ; il est frappé par 2D6 tessons de glace pointus causant 1D3 blessures chacun sans modificateurs.

3) Tempête de neige

Une tempête de neige remplit soudainement la section entière, les flocons de neige sont fouettés par le vent fort. Pour ce tour aucune arme de jet ou arme à feu ne peuvent être utilisées, en outre chaque guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

4) Cœur froid

L'élémentaire pointe son doigt sur un des guerriers. Ce dernier est ébranlé par la douleur pendant que son cœur commence à se glacer. Employer les pions de guerrier pour choisir un joueur, ce guerrier souffre 1D6 x niveau blessures sans aucun modificateur. En outre, à chaque tour, jusqu'à ce que l'élémentaire soit battu ou que le guerrier soit à zéro point de vie, le guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

5) Boule de neige

L'élémentaires met ses mains en coupe et crée une boule de neige, il la jette alors sur un guerrier. Pendant qu'elle s'approche, elle se développe jusqu'à ce qu'elle l'étouffe complètement. Choisir un joueur en utilisant les pions de guerrier, ce guerrier a été enterré sous une épaisse couche de neige et doit creuser pour sortir.

Pour se dégager de la neige, le guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force. Si le total est 9 ou plus, il est libre et peut agir normalement. Les guerriers qui ne sont pas engagés dans le combat et qui sont sur des cases adjacentes peuvent l'aider à creuser en lançant 1D3 et en l'ajoutant au total. Dès qu'il sera frappé par la boule de neige le guerrier subit 3D6 blessures sans modificateur. En plus de ceci il subit 1D6+3 blessures pour chaque tour qu'il passe enterré dans la neige. Tandis qu'un guerrier est enseveli, il ne peut pas lancer de sort, combattre ou être attaqué au corps à corps.

6) Eclair de glace

Un éclair de glace est lancé sur un des guerriers. Quand il frappe sa cible la glace se brise. Choisir aléatoirement un joueur en utilisant les pions de guerrier. Quand le guerrier est heurté par l'éclair de glace il subit 5D6 blessures sauvegardé seulement par une armure magique. Pendant que la glace se brise, tous les personnages situés dans les cases adjacentes (guerriers ou monstres) subissent 2D6 blessures avec les sauvegardes habituelles.

YETI

Un monstre incroyablement rare, que beaucoup pensent être imaginaire. Personne ne peut dire vraiment à quoi ressemble un Yeti. Il y a beaucoup d'histoires sur le Yeti, mais la plupart des gens pensent que ceux ne sont que des contes de fées. Le peu qui prétendent l'avoir vu, rapportent son comportement parfois erratique et parfois violent d'autres qu'il est timide et effrayé. On prétend également qu'il peut utiliser des capacités hypnotiques pour inciter les personnes qui l'on rencontrées à oublier qu'ils l'ont vu...

	Yeti
Points de Vie	45
Mouvement	4
Combat	7
Tir	-
Force	8
Endurance	7
Initiative	6
Attaques	2
Or	985
Armure	-
Domages	3D6/4D6 (4+)

Règles Spéciales :
Terreur 10. Hypnotiseur.

FIGURINES DES MONSTRES

Les loups sont les modèles les plus faciles à se procurer, il suffit d'utiliser les loups en plastique des chevaucheurs de loup gobelins.

Pour mettre la main sur quelques modèles d'ours vous devrez probablement utiliser la vente par correspondance et pour les obtenir, rechercher dans les méandres poussiéreux de l'histoire. Le seul modèle dont je peux me souvenir faisait partie de « Ursus, ours de garde elfe » qui figuré sur la couverture de dos du White Dwarf édition anglaise No. 96 de décembre 1987. Vous pouvez employer le même modèle pour représenter un grand ours mais essayez de peindre un peu de fourrure grise sur le museau et à modifier sa base pour qu'il paraisse plus grand qu'un ours standard.

Il est assez facile faire un troll des neiges. Commencer par un modèle de troll de pierre (le troll en pierre avec le marteau en pierre 075398/1 est tout à fait bien) simplement coller (en utilisant de l'herbe synthétique, du Milliput, etc....) une couche de fourrure sur la plupart des secteurs qui ont une peau écaillée, c'est-à-dire le dos, les jambes, le dos des bras etc.... Peindre la peau nue comme vous le feriez pour un Troll en pierre. Je trouve que peindre la fourrure en brun moyen est tout à fait bien. Pour ceux qui sont vraiment compétent en peinture, à partir du troll de pierre 075398/7 qui lance un rochet, il suffit de peindre la roche comme un énorme morceau de glace prêt à être lancé sur la tête d'un guerrier malheureux.

Quant au Yeti, je n'ai aucun indice, mais étant donné qu'il peut hypnotiser ses victimes pour leur faire oublier son existence, cela ne m'étonne pas. Aussi, il n'y a pas de limite ici. Personnellement j'emploie un ogre standard. Peut être vous pourriez lui modeler une fourrure comme pour le troll de neige. Une autre idée est d'utiliser un rat-ogre comme base de conversion.

Les élémentaires de glace sont un autre défi pour ces gentilles personnes qui travaillent à la vente par correspondance. Est-ce que quelqu'un se rappelle les modèles d'élémentaires du troisième Citadel Compendium (paru autour de 1986, je pense) ? L'élémentaire de pierre, peint un bleu-clair avec les bords accentués jusqu'au blanc, semblerait parfait.

TOUS CES SCINTILLEMENTS...

Les aventuriers explorent Kislev depuis des siècles. Durant tout ce temps beaucoup de guerriers courageux ont perdu leurs vies dans des quêtes pour massacrer un monstre effrayant, sauver une demoiselle ou juste accroître leur richesse. Plusieurs de ces guerriers ont tenu entre leurs mains des artefacts magiques puissants qui ont été perdus dans les donjons de Kislev, attendant d'être redécouverts par les aventuriers qui osent entrer. La chance de trouver certains de ces trésors perdus est représentée par le fait que vous pouvez remplacer certaines entrées originales des trésors de donjon du livre de règles avancées par celles qui correspondent dans la liste ci-dessous. Ces artefacts et autres trésors ne peuvent être découverts quand dans Kislev.

16 : Épée lame bleue (Tous) 350 pièces d'or

La lame de cette épée est d'un bleu-clair parfait et intensément froide. Elle n'est pas plus pointue qu'une épée normale mais c'est le froid qui cause les dommages. Lancer pour toucher et blesser normalement, si le jet pour toucher est réussi, le monstre subit 1D3 blessures supplémentaires sans modificateurs quand la lame froide le touche. Noter que les blessures sont causées même si le jet de dommages a échoué.

23 : Flèche de glace (Guerriers armés d'un arc) 200 pièces d'or

Les têtes de ces flèches semblent être faites de glace impossible à fondre, mais elles peuvent passer à travers l'armure la plus dure avec facilité. Le guerrier peut tirer une flèche de glace une fois par tour même s'il lui est permis de tirer plusieurs fois par tour. (par exemple un guerrier avec un arc court et 3 attaques ; peut seulement tirer une flèche de glace et doit employer des flèches ordinaires pour les deux autres tirs.) La flèche donne + 1 en force et aucun jet de sauvegarde d'armure n'est permis (excepté les armures magiques.) Si un guerrier lance un 1 pour déterminer les dommages, alors relancer un autre D6, s'il obtient encore un 1 alors qu'il utilisait une flèche de glace, rayer les toutes de sa liste d'équipement.

34 : Bottes à crampons (Tous) 150 pièces d'or

Ces bottes ont des crampons pointus, parfait pour se déplacer sur la glace. Un guerrier employant les bottes à crampons peut ignorer toutes les pénalités de mouvement sur la glace et la neige, il peut également faire une attaque simple à coup de pied en utilisant sa force avec un modificateur de -1.

51 : Lance de gel (sauf Sorcier)

La tête de cette lance est couverte de manière permanente par une couche mince de gel, preuve de sa puissance magique. La lance de gel a les mêmes avantages et restrictions qu'une lance normale mais donne une bonification de + 2 en force quand on l'utilise.

ENCORE PLUS DE CHOSES SCINTILLANTES

Si le joueur lance un des nombres ci-dessous il peut remplacer l'entrée originelle des objets magiques des pièces de donjon du livre de règles avancées par celles qui correspondent dans la liste suivante:

13 : Globe de neige (Tous) 50 pièces d'or.

C'est une petite sphère de verre remplie de liquide. Une fois secouée des flocons de neige réfléchissent et réfractent n'importe quelle lumière disponible dans une myriade de couleurs qui peuvent hypnotiser. Une fois par aventure le guerrier peut employer le globe de neige. Lancer 1D6 : c'est le nombre de monstres sur la même section qui perdent leurs attaques pendant qu'ils regardent fixement les jolies lumières, ceci dure 1 tour.

23 : Potion de sang glacé (Tous) 300 pièces d'or.

Une petite fiole contient un étrange liquide bleu. En l'examinant, le guerrier est sûr qu'il peut voir des cristaux de glace en suspension. Après avoir bu le breuvage magique le guerrier se sent plus fort, plus résistant et plus alerte. Quand le guerrier boit le breuvage magique il gagne les modificateurs suivants pendant que son corps commence lentement à geler ! +2 en force, +2 en endurance, +2 en initiative et +1 à son jet de déblocage (ainsi 5+ devient 4+.) Ces effets durent le reste de l'aventure, toutefois pour chaque tour après que le guerrier ait bu le breuvage magique, il doit lancer 1D6, s'il obtient un 1, le guerrier subit 1D3 blessures sans modificateur ou sauvegarde. Utilisable une seule fois.

36 : Doigt de l'assassin (Tous) 250 pièces d'or.

C'est une griffe de verre pointue qui peut être portée sur un doigt. Le bout de la griffe est rempli de poison de sorte que quand le guerrier attaque, la griffe perce la peau du monstre et inocule le poison immédiatement. Le guerrier peut renoncer à toutes ses autres attaques pour une seule attaque à l'aide du doigt de l'assassin. Frapper une fois, le monstre subit 1D6+3 blessures sans modificateurs. Si le monstre est encore vivant, il a été affecté par le poison et sera à -1 en capacité de combat, à -1 en capacité de tir, à -1 attaque, et à -1 en endurance jusqu'à ce qu'il soit tué. Utilisable une seule fois.

43 : l'Anneau de froid (Tous) 190 pièces d'or.

C'est une mince bande d'argent avec une pierre bleue. Un guerrier portant l'anneau de froid est immunisé contre toutes les formes de magie à moins quelle soit basée sur le feu. Si le guerrier subit 1 blessure ou plus d'une attaque basée sur le feu (sort ou attaque physique en utilisant un objet magique comme l'épée de feu d'enfer), le guerrier doit lancer 1D6 X son niveau de bataille. Si le résultat est inférieur au nombre de blessures qu'il a subit l'anneau est détruit sous la férocité de l'attaque.

63: Potion de chaleur (Tous) 200 pièces d'or

La bouteille dans laquelle ce breuvage magique est conservé est chaude au contact. Le liquide à l'intérieur semble être constamment chauffé d'une manière mystérieuse. Quand il boit, le guerrier sent la chaleur l'envahir. Il gagne +2 en force et +2 en endurance pour 1 tour, et est immunisé contre les gelures pour les prochaines 1D6 aventures. Si un guerrier boit de la potion de chaleur en ayant déjà bu de la potion de sang glacé, ou vice versa, alors les deux breuvages magiques s'annulent et ni l'un ni l'autre n'a aucun effet. Utilisable une seule fois..

66 : Manteau de fourrure de Yeti (Tous) 0 pièce d'or

Ce manteau a été fait à partir de fourrure de Yeti incroyablement rare. Quand un guerrier met le manteau il peut sentir le mystérieux pouvoir du Yeti le rendre plus confiant ! La fourrure de Yeti confère les mêmes avantages et restrictions que la fourrure normale mais donne également au guerrier +3 sur les jets de peur et +2 sur les jets de terreur.

Noter que la valeur d'or nulle représente le fait que personne ne prendrait le guerrier au sérieux s'il essayait de le vendre.

POURQUOI SOMMES-NOUS ICI ?

Non, pas la question de la vie, de notre place dans l'univers, et autres. Quelques joueurs peuvent penser: pourquoi aller chercher des ennuis à Kislev quand nous pouvons obtenir mieux dans l'empire ou il fait plus chaud et plus beau? Les paragraphes suivants sont quelques idées d'aventure pour justifier leur présence sur les steppes glacées. Aucune excuse n'est donnée pour certains des titres de ces aventures...

1) Le fait que personne ne veuille faire ce travail !

Les guerriers sont engagés par le chef d'une petite bourgade pour accomplir une mission désespérée, toutefois le manque d'intérêt pour ce travail a obligé le chef à augmenter la récompense pour réveiller l'intérêt des guerriers, la récompense pour accomplir cette aventure a été doublée.

2) Le tunnel désaffecté.

Juste comme les guerriers sont sur le point de partir d'un village à la recherche d'une nouvelle aventure une grosse tempête de neige coupe tous les chemins alentour. Les habitants sont inquiets, mais le maire (Mikhail Fisch) les assure que la tempête de neige ne soufflera encore que quelques heures. Après quelques jours de tempête ininterrompue les provisions commencent à s'épuiser. Le maire demande aux guerriers de porter un message, en utilisant un vieux tunnel souterrain hors d'usage qui débouche près du prochain village. Une fois que les guerriers acceptent, le maire indique que la raison principale de la désaffectation du souterrain est qu'il grouille de monstres. Une fois que les guerriers ont dégagé la salle objectif (la crypte) ils découvrent un petit passage menant aux abords du prochain village, après avoir délivré leur message des provisions sont envoyés par le tunnel dégagé, chaque guerrier reçoit 1D6 x 100 pièces d'or pour avoir accompli leur mission et la bande arrive automatiquement au prochain village (aucun lancement sur le tableau des risques de voyage n'est fait.)

3) Le singe en laiton.

Une statue antique du village, un singe en laiton agréablement sculpté a été volé lors d'une incursion récente par une petite bande d'orques. Le singe était considéré comme porte bonheur pour le village. Convaincu qu'ils sont condamnés d'avance, aucun des habitants n'osera entrer dans le repaire des orques. Une fois que les guerriers atteignent la salle objectif (l'arène) et tué tous les monstres, ils doivent rechercher la statue. Chaque guerrier lance 1D6 sur le tableau suivant :

1 : En retournant le plancher, le guerrier fait un tel bruit qu'il attire l'attention d'un groupe de monstres. Lancer sur le Tableau approprié de monstre du niveau de bataille. Jusqu'à ce que les monstres soient tous tués aucune recherche ne peut avoir lieu.

2-5 : Le guerrier trouve 2D6 pièces d'or mais rien d'autre. À moins qu'il y ait des monstres sur la section les guerriers peuvent rechercher encore au prochain tour.

6 : Dégageant des chiffons et des os sur le plancher le guerrier voit le reflet du laiton poli. S'emparant du singe ils reviennent au village et le remettent aux habitants reconnaissants. Comme récompense chaque guerrier reçoit un trésor de pièce de donjon.

4) Les médaillons de famille.

Le fils d'un homme riche récemment décédé n'héritera de l'argent de son père que s'il retrouve les médaillons héréditaires de sa famille. Cela ne poserait aucun problème excepté le fait que le grand-père du fils ait été enterré les portant autour du cou. Les guerriers ont été engagés pour trouver la tombe du vieil homme et pour récupérer les médailles. Une fois que les guerriers ont dégagés tous les monstres de la salle objectif (la crypte, quoi encore ?) Ils doivent forcer le couvercle du cercueil pour accéder aux objets convoités. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force, si le total des jets de tous les guerriers est 28 ou plus alors le couvercle est forcé. Le guerrier qui a obtenu le score le plus bas (relancer tous les doublons) regarde dans le cercueil, ce guerrier doit lancer 1D6 sur le diagramme suivant :

1 : Le tombeau a été violé il y a bien longtemps. Le cercueil contient seulement les restes du grand-père et quelques rats, qui vous attaquent. Le guerrier doit combattre



1D6 rats avant de rapporter les tristes nouvelles au fils. Chaque guerrier reçoit l'or 1D6 x 10 pièces d'or comme frais de voyage mais le fils ne peut pas vous donner autre chose.

2 : Le cercueil est rempli de monceaux d'or, vous ne trouvez aucun signe du corps ou des médaillons, mais cette quantité d'or permettra au fils de mener une vie assez confortable. Une fois que vous renvoyez le trésor au fils il donne à chaque guerrier le choix entre 3D6 x 10 pièces d'or de récompense (relancer tout les un) ou un trésor de pièce de donjon.

3-6 : Rien mais les os du grand-père sont bien là, dans le fond du cercueil, vous voyez le reflet de l'or et trouvez les deux médaillons. Les renvoyant au fils il réclame son héritage et donne à chaque guerrier 2D6 x 10 pièces d'or (relancer tout 1) et un trésor de pièce de donjon.

5) La fontaine musicale.

La fontaine musicale légendaire de Karinski a gelé pour la première fois depuis que n'importe qui peut s'en souvenir, les guerriers ont été engagés pour remplir une petite fiole avec l'eau d'une fontaine souterraine mystique profondément enfouie sous la surface, chauffée par activité volcanique. Arroser avec cette eau a également des propriétés magiques étranges ; on prétend que si cette eau est versée dans n'importe quel puits ou fontaine il ne gèlera ou ne s'asséchera jamais. Une fois que les guerriers ont nettoyé la salle objectif (la fontaine de lumière) un guerrier aléatoirement choisi doit passer 1D6 tours en se tenant à côté de la fontaine pour remplir la fiole. Si, pendant ce temps, des monstres apparaissent, il ne pourra pas combattre. Les monstres l'attaqueront seulement s'il n'y a aucun autre guerrier présent dans la pièce.

Quand ils reviennent à Karinski la fiole est versé au-dessus de la fontaine, qui immédiatement dégèle et la musique douce pour laquelle elle est célèbre s'élève à nouveau. Chaque guerrier est conduit dans la chambre au trésor et est invité à choisir le trésor qu'il désire. Chaque guerrier choisit aléatoirement 1D6 trésors de pièce de donjon et choisit celui qu'il veut parmi ceux ci.

