

# Table des matières

Les Héros .....	3
La feuille de personnage.....	4
Création de personnage .....	5
Les races .....	5
<i>Les Humains</i> .....	5
<i>Les Nains</i> .....	5
<i>Les Elfes des bois</i> .....	5
<i>Les Hauts Elfes</i> .....	6
<i>Les Halflings</i> .....	6
<i>Les Semi-Elfes</i> .....	6
<i>Les Nordiques</i> .....	6
<i>Les Ogres</i> .....	7
Les professions .....	8
<i>Les Guerriers</i> .....	8
<i>Le Beastmaster</i> .....	9
<i>Le Berserker</i> .....	9
<i>Le Chasseur</i> .....	10
<i>Le Chevalier</i> .....	11
<i>Les Magiciens</i> .....	11
<i>Les guerriers-mages</i> .....	12
<i>Les Nains Tueurs</i> .....	13
<i>Le Voleur</i> .....	14
<i>Le danseur de guerre</i> .....	14
<i>Le Templier</i> .....	15
<i>Le Paladin</i> .....	16
<i>Le Prêtre-guerrier</i> .....	16
<i>Le Ranger</i> .....	17
<i>Le Maître des Runes</i> .....	18
<i>Le duelliste impérial</i> .....	18
<i>Le Maître des épées de Hoeth</i> .....	19
<i>La Valkyrie</i> .....	19
<i>Le Nina humain</i> .....	20
Les tables de combat .....	21
Armes, armures & équipement ..	22



## Avant-propos

Ce jeu n'ayant jamais été distribué en France, il n'existait pas de traduction française des règles. Plusieurs s'y sont mis à la tâche (un grand merci à Usagi3 et Skunk pour le travail accompli). Pour ceux et celles qui désireraient les règles originelles je leur conseille vivement ces adresses : <http://usagi3.free.fr/spip.php?article14> ; <http://usagi3.free.fr/spip.php?article563>.

Après bien des parties endiablées avec mes ami(e)s et des recherches sur le net concernant Advanced Heroquest, j'ai refondu et amélioré les règles pour une plus grande fluidité dans les parties. Nous avons remarqué, par exemple, que les parties seraient moins longues si le donjon était déjà créé. En fait, le grand changement sera au niveau du Maître de jeu qui ne se considèrera plus comme un adversaire face aux joueurs (comme c'est le cas pour les règles

originelles) mais bien comme une personne qui dirigera le scénario avec toute la neutralité qu'il se doit et qui fera vivre aux joueurs des moments intenses dans des aventures épiques.

Vous trouverez aussi dans ce livre la compilation (et la traduction) de mes recherches sur la Toile trouvées principalement sur les sites de *Greywolf* (<http://greywolf.critter.net/ahq.htm>) et de *Kabay* (<http://www.kabay.arc.net.au/main1.htm>), des articles de la revue "White Dwarf" concernant *Advanced Heroquest*, des créations "maison" et des scénarii (officielles et officieuses).

Vos remarques, encouragements, critiques constructives, sont les bienvenus ! N'hésitez pas à me contacter :

[orpayan@hotmail.com](mailto:orpayan@hotmail.com)

## Introduction

Advanced Heroquest est un jeu de rôle pour simuler des aventures dans un univers de type heroic fantasy. Vous jouez le rôle d'un Héros épique alors que vous vous mettez en route vers des richesses et une renommée légendaires.

Vos aventures vous emmèneront dans des quêtes situées dans les lieux sombres du monde, de tunnels en cavernes emplis de terreur, avec l'espoir de trouver or et trésors magiques... Ou alors seulement vers votre trépas

Advanced Heroquest se déroule initialement dans le monde de Warhammer grâce à la richesse de son background et à l'abondance de détails qui lui donnent vie. Mais rien ne vous empêche de créer votre propre monde.

Idéalement, Advanced Heroquest est un jeu prévu pour 4 à 5 joueurs, même s'il n'y a pas vraiment de limite au nombre de joueurs (beaucoup ou peu). Un des joueurs endosse le rôle du maître de jeu : c'est la personne qui contrôle les monstres et met en place le donjon. Pour commencer, il vaut mieux que la personne possédant ce jeu soit le Maître de jeu- il y aura plein d'occasions pour les autres de s'y essayer plus tard. Les autres joueurs jouent chacun le rôle d'un Héros.

Les Héros sont des aventuriers humains, nains ou elfes, combattants et magiciens de renom qui combattent les monstres vivant sous leur monde. A chaque fois que ces Héros pénètrent dans les tunnels et passages souterrains, ils ont un but à atteindre, une quête dangereuse qui leur rapportera la fortune s'ils réussissent. Mais tout cela a un

prix- parfois un Héros tombera, tué par les monstres alors qu'il les combattait vaillamment pour la dernière fois.

Si vous êtes le Maître de jeu, vous contrôlez tous les monstres et les pièges du donjon, et vous devez faire de votre mieux avec les moyens à votre disposition pour faire vivre aux joueurs une histoire palpitante. Vous créez aussi le donjon tandis que les Héros l'explorent, en leur expliquant ce qu'ils découvrent tandis qu'ils entrent dans des salles emplies d'étranges moisissures luisantes, ou traversées de crevasses sans fond, ou peuplées de créatures à faire froid dans le dos, revenues d'entre les morts.

En tant que Maître de Jeu, avant de commencer à jouer à Advanced Heroquest, vous devriez rapidement lire les règles au moins une fois pour vous faire une bonne idée du jeu. Lisez les sections sur l'exploration, le combat et le rôle du maître de jeu avec plus d'attention- ces sections concernent les événements les plus courants du jeu. Vous devrez probablement vous référer fréquemment à ce livre au début, mais pas d'inquiétude- vous vous ferez rapidement au jeu. Et cela n'a pas d'importance si vous commettez quelques erreurs alors que vous vous entraînez.

Avant de vous lancer dans la trépidante création d'un scénario, il y en aura quelques-uns en fin de ce livret afin de vous familiariser avec les règles et la façon d'écrire une histoire.

# Règles de base

*Advanced Heroquest* est un jeu de rôle dont l'action se situe dans l'univers de *Warhammer*. Bien que le nombre de joueurs ne soit pas limité, l'idéal est de disposer de 4 joueurs pour incarner les Héros et un Maître de Jeu (MJ) qui contrôlera tous les événements du jeu à l'intérieur du donjon (monstres, pièges, ordre des pièces et des couloirs, etc.).

## Comment jouer

Les tâches du Maître de Jeu (MJ) sont nombreuses et importantes. Lorsque les Héros explorent le donjon, il doit disposer sur la table les sections de couloirs et les pièces. La plupart du temps, le MJ prépare à l'avance la création du donjon à partir d'une série de tables de génération. Le MJ gère aussi les agissements des monstres, le fonctionnement des pièges, informe les joueurs de ce qu'ils découvrent et, plus généralement, fait en

sorte que la partie se déroule bien et que les règles soient respectées. Le MJ contrôle aussi les pièges tendus dans le donjon, choisissant quand les déclencher sur les Héros et vérifiant leurs effets quand il les utilise.

Les joueurs, eux, incarnent un Héros et peuvent également contrôler des hommes d'armes. Leur but est de remplir la mission qu'ils ont reçue pour la partie (une quête est souvent une série d'expéditions s'étalant sur une ou plusieurs parties). Ils devront explorer les donjons, affronter des monstres et s'emparer de leurs trésors. Les Héros deviennent de plus en plus forts d'aventure en aventure car ils développent leurs talents, trouvent des objets magiques, apprennent de nouveaux sorts et attirent des hommes d'armes désireux de se mettre à leur service.

## Les Héros



Dans *Advanced Heroquest* (AH), un joueur garde le même héros de partie en partie, améliorant le personnage au fur et à mesure. Lorsqu'un héros est tué, le joueur qui l'incarnait peut choisir un nouveau personnage (bien qu'il existe d'autres moyens pour ressusciter les morts).

Pour commencer une partie rapidement, chaque joueur peut choisir l'un des 8 héros proposés dans ce livret et recopier toutes les caractéristiques sur une feuille de personnage. S'il n'y a que 3 joueurs chacun

prend un personnage, s'il n'y en a que 2, chaque joueur prend un héros et un homme d'armes. Créez une feuille de personnage pour chaque homme d'armes dont vous trouverez les caractéristiques à la fin de ce livret.



Le MJ peut également adapter le scénario en fonction du nombre de joueurs



# La feuille de personnage

La feuille de personnage comporte des emplacements pour dessiner votre héros et son blason.

Les caractéristiques du personnage (capacité de combat, capacité de tir, etc.) sont représentés par des chiffres allant de 1 à 12, 12 étant la valeur la plus haute.

La **capacité de combat** (CC) représente l'efficacité du héros en combat au corps à corps. La **capacité de tir** (CT) mesure son habileté à se servir d'armes de jet ou à projectiles. La **force** (F) et l'**endurance** (E) représentent la condition physique. La **vitesse** (Vit) est la rapidité avec laquelle il se déplace et sa vive réaction face à tout événement. La **bravoure** (Br) mesure son courage face à l'inconnu et l'**intelligence** (Int) représente ce qu'il a dans la tête !

Les points de **Destin** (D) représentent la chance du héros et sa place dans le monde. En dépensant 1 point de Destin, vous pouvez changer un événement venant de se produire, même si c'est votre mort !

Les **blessures** (BL) mesurent l'état physique du héros : les combats et les pièges enlèvent des points de blessure. Un héros réduit à 0 est K.O. Si les blessures tombent en-dessous de 0, le héros est mort : retirez-le du jeu.

Pour chacune de ces caractéristiques, il existe 2 colonnes : la première sert à inscrire le niveau de base du personnage, sans tenir compte de ses armes, de son armure ou des blessures qu'il a subies. La seconde colonne sert à inscrire les niveaux *en cours*. Ainsi, le Héros Heinrich possède, à la base, une CT de 8 (1<sup>ère</sup> colonne) mais sa CT en cours n'est que de 6 (2<sup>e</sup> colonne) car il porte une armure et un bouclier. L'armure et le bouclier réduisent aussi sa vitesse mais augmente son endurance.

Le tableau en-dessous des caractéristiques est le **combat au corps à corps**. Selon la CC de votre adversaire, il vous faudra, pour le toucher, un résultat supérieur ou égal au chiffre indiqué dans la rangée « Pour toucher » en lançant 1d12.

La rubrique **Combat à distance** fonctionne de la même manière, il vous suffit de compter le nombre de cases séparant le héros de sa cible (*Portée*).

Viennent ensuite les armes du héros. La *Portée* ne s'applique qu'aux armes de jet, donnant le nombre maximum de cases auquel on peut les utiliser. Les

**dés de dommages** indiquent le nombre de dés à lancer pour déterminer les blessures causées à l'adversaire. Si votre jet de dé pour toucher donne le chiffre inscrit dans la colonne **Maladresse**, quelque chose se passe mal lors de votre attaque, s'il donne le chiffre inscrit dans la colonne **Critique**, votre attaque donne des résultats inespérés.

L'**Armure** portée par le héros modifie sa capacité de tir, son endurance et sa vitesse.

Le dernière rubrique sert à noter les divers équipements (pièces d'or, corde, potion magique, etc.) que porte le héros. Lorsque le héros est un magicien, copiez les sorts dont il dispose au verso de la feuille de personnage ou sur une autre feuille.

Base	En cours			Base	En cours								
Capacité de combat				Vitesse									
8				8	6								
Capacité de tir				Bravoure									
8	6			9									
Force				Intelligence									
6		8											
Endurance		Destinée											
5	8	2											
Nom: <i>Heinrich Löwen</i>		Blasons		Blessures									
Race: <i>guerrier humain</i>				4									
Combat au corps à corps	CC adversaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Pour toucher	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
Combat à distance	Portée	1-3	4-12	13-24	25-36	37+							
	Pour toucher	6	7	8	9	10							
Armes		Portée	Domages	Maladresse	Critique								
	Epée	n/a	4	1	12								
Armures		Capacité de tir	Endurance	Vitesse									
	Cotte de mailles	-1	+2	-2									
	Bouclier	-1	+1	0									
	<b>TOTAL</b>	-2	+3	-2									
Equipement													

# Création de personnage

## Les races

### Les Humains

Les humains viennent de tous les coins du Vieux Monde et sont de fiers et valeureux guerriers. Ils sont de nature curieuse et inventifs et acceptent facilement les défis que leur courte vie leur offre. Pour cette raison les héros humains peuvent choisir dans toutes les professions et possèdent un bon équilibre entre les compétences et leurs caractéristiques.



Les humains peuvent prendre n'importe quelle profession.

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
D6	D6	D4	D4	D6	D8	D8	D4	-
+4	+4	+3	+3	+4	+3	+3	+1	2

### Les Nains

Les Nains sont une race des personnes petites et trapues qui ont construit leur demeure dans de spectaculaires cités souterraines des montagnes du Bord du Monde. Grincheux et têtus, mais également loyaux et braves, les Nains sont des guerriers solides et résistants. Maîtres dans l'art minier, ils sont capables de découvrir et de désactiver des pièges dangereux et ils méprisent l'utilisation de la magie au point qu'ils sont légèrement résistants à leurs effets.



**Pièges:** Les Nains sont les maîtres quand ils ont affaire aux pièges. Pour cette raison, ils ont un bonus de +2 à leur découverte de piège et à leur désactivation.

**Résistance à la magie:** les Nains répugnent de façon naturelle la magie. Ils ont donc au départ 12+ en résistance à la magie. Chaque fois qu'un Nain augmente sa résistance d'un point, il augmente aussi sa résistance à la magie d'un point

Les Nains ne peuvent pas être des magiciens ni des guerriers-mages mais peuvent utiliser la magie runique (voir le chapitre Magie).

Si vous utilisez les caractéristiques d'un héros pré-généré, appliquez les modificateurs suivants:

CC	CT	E	Vit	Br	Int
+1	-1	+1	-2	+1	-1

Pour générer aléatoirement un héros Nain, lancez les dés appropriés et appliquez les bonus indiqués ci-dessous :

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
D6	D6	D4	D4	D6	D8	D8	D4	-
+5	+4	+3	+4	+3	+4	+2	+1	2

### Les Elfes des bois

Les Elfes Sylvains viennent de la forêt enchantée de Loren et sont les gardiens et protecteurs de ce pays magique. Ils possèdent des sens extrêmement développés qui leur permettent de repérer des pièges cachés avec facilité et de détecter des embuscades ennemies. Leurs yeux perçants leur donnent une réputation d'archers très accomplis dans le Vieux Monde. Ils possèdent une grande beauté et sont renommés pour leur incroyable vitesse et agilité. Leur déplacement dans les bois et le monde souterrain s'effectue normalement. Ils ne portent que des cottes de maille, des armures de cuir ou de mithril et des boucliers.



En magie, les elfes des bois n'utilisent que les « collègues » de Jade et d'Ambre.

**Sens aiguisés:** Les Elfes des bois ont une très bonne vision et possèdent des réflexes rapides. Pour cette raison, ils ajoutent +1 à leur jet de surprise et possèdent un bonus de +1 sur leur recherche de pièges.

Les Elfes des bois peuvent prendre n'importe quelle profession.

Si vous utilisez les caractéristiques d'un héros pré-généré, appliquez les modificateurs suivants:

CT	F	E	Vit
+1	-1	-1	+1

Pour générer aléatoirement un héros Elfe des bois, lancez les dés appropriés et appliquez les bonus indiqués ci-dessous :

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
D6	D6	D4	D4	D6	D8	D8	D4	-
+4	+5	+3	+2	+5	+3	+3	+1	2

## Les Hauts Elfes

Les Hauts Elfes ressemblent en apparence aux Elfes des bois, mais vivent loin de la vie sauvage dans des cites merveilleuses au pays magique d'Ulthuan. Entraînés depuis leur jeune âge dans l'art de la guerre, chaque Haut Elfe est prêt à brandir son épée avec une dextérité meurtrière lorsque leur pays est envahi. Les Hauts Elfes sont aussi les lanceurs de sorts les plus accomplis et les principes de base des voies de la magie sont connus de tous les membres de cette race.



**Affinité magique:** Les guerriers, scouts et voleurs Hauts Elfes peuvent utiliser des objets chargés magiquement et qui sont réservés aux magiciens (parchemins, baguettes et bijoux) de la même façon que les guerriers-mages (avec un test d'intelligence). Les guerriers-mages payent seulement 150% du prix du sort pour les apprendre (plutôt que le prix doublé) alors que les mages n'en payent que 75% du prix du sort.

De plus, ils sont si proches de la Magie qu'ils peuvent choisir dans n'importe quelle liste, la « Haute Magie » étant leur prédilection.

Les Hauts Elfes peuvent prendre n'importe quelle profession

Si vous utilisez les caractéristiques d'un héros pré-généré, appliquez les modificateurs suivants:

CC	F	E	Vit	Int
+1	-1	-1	+1	+1

Pour générer aléatoirement un héros Haut Elfe, lancez les dés appropriés et appliquez les bonus indiqués ci-dessous :

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
D6	D6	D4	D4	D6	D8	D8	D4	-
+5	+4	+3	+2	+5	+3	+4	+1	2

## Les Halflings

Les Halflings sont un peuple paisible et amical et vivent dans le pays fertile du Moot. Alors que beaucoup préfèrent habituellement une vie calme et sans incidents, certains rares individus choisissent la vie d'aventure. Bien que physiquement beaucoup moins forts, les Halflings sont rapides et agiles et sont capables de se déplacer sans se faire voir ni entendre. De plus, ils possèdent des mains agiles qui leur permettent de désarmer les pièges et crocheter les serrures. Lorsque tout échoue, les Halflings peuvent encore croire en leur immense chance. Cela semble les protéger en tous temps.



**Rapidité:** Grâce à leur agilité, ils peuvent se déplacer en diagonale.

**Dextérité:** Les Halflings possèdent un bonus de +1 à leur désactivation des pièges et au crocheter de serrures.

Les Halflings ne peuvent pas être magiciens ni guerriers-mages (☐ *Libre à toi, MJ, de ne pas tenir compte de ce clivage !*)

Si vous utilisez les caractéristiques d'un héros pré-généré, appliquez les modificateurs suivants:

CC	CT	F	Br	BL	D
-1	+1	-1	-1	-1	+1

Pour générer aléatoirement un héros Halfling, lancez les dés appropriés et appliquez les bonus indiqués ci-dessous :

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
D6	D6	D4	D4	D6	D8	D8	D4	-
+3	+5	+2	+3	+4	+2	+3	-	3

## Les Semi-Elfes

Si vous jouez un semi-elfe, vous devez décider si vous êtes plus près de l'héritage des Elfes ou des Humains. Pour les caractéristiques, créez votre personnage soit en humain soit en elfe. Seuls les traits physiques sont un mélange des 2 races.



## Les Nordiques

Les Nordiques sont une race d'humains qui se sont adaptés à la vie dans le pays rude et inhospitalier de Norska. Parfois appelés Barbares à cause de leur apparence sauvage et brutale, les Nordiques sont un peuple puissant qui respecte la force physique plus que la ruse et l'esprit. Agressif de nature, ils recherchent la gloire à travers les batailles et sont parmi les guerriers les plus fiers du Vieux Monde.



**Charge & lancer:** Tous les Nordiques peuvent utiliser une arme de lancer (hache, lance,..) en combinaison avec une charge. Cela signifie qu'ils peuvent lancer l'arme de jet (avec une pénalité de -1 pour toucher), charger et attaquer (avec un +1 pour toucher grâce à la charge) tout cela dans le même tour !

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
D6	D4	D4	D4	D6	D6	D6	D4	-
+4	+2	+5	+4	+4	+5	+1	+6	1

Les Nordiques peuvent prendre n'importe quelle profession.

Si vous utilisez les caractéristiques d'un héros pré-généré, appliquez les modificateurs suivants:

CC	F	Br	Int
+1	+1	+1	-1

Pour générer aléatoirement un héros Nordique, lancez les dés appropriés et appliquez les bonus indiqués ci-dessous :

### Les Ogres



Les ogres ne sont pas essentiellement mauvais bien que le fait qu'ils traitent les petites créatures comme une source potentielle de nourriture les rendent dangereux.

D'une hauteur de plus de 2,3m et d'une puissante constitution font de ces ogres des guerriers redoutables. C'est pour cette raison que les humains kidnappent leurs bébés et les entraînent à ne pas manger tout ce qui bouge. Ils sont tellement bêtes et naïfs que la tâche

en est plus ardue. La recherche de travail est très facile pour eux. On les trouve souvent comme videurs, gardes du corps ou comme mercenaires dans une armée ou une bande organisée

### Règles spéciales

- 1) L'ogre est négligent, maladroit et gueulard. Ce n'est évidemment pas l'idéal pour l'exploration des donjons. Tous les jets de surprise ont un malus cumulatif de 1 (cela annule le bonus du scout par exemple). De plus, si un ogre lance un 12 lorsqu'il crochète, découvre ou désactive un piège, sa compétence ne s'améliorera pas de 1 point comme les autres Héros.
- 2) L'ogre est si grand que la règle des *Grands Monstres* s'applique pour lui.
- 3) Sa Taille et son apparence sont si impressionnantes que la règle *Monstres terrifiants* s'applique pour lui. Les héros de son groupe en sont immunisés ainsi que les morts-vivants, les démons et les grands monstres.
- 4) Leurs larges poings leur confèrent un bonus de 1d6 de dommage supplémentaire.
- 5) Ils peuvent utiliser toutes les armes (même le grand gourdin) sauf les arcs, arbalètes et armes à poudre noire (trop compliqué pour eux !). Il peut porter n'importe quel casque et utiliser tous boucliers mais il doit acheter l'armure au double du prix. A moins qu'il n'en soit fait état autrement, il ne peut porter d'armure magique puisque la plupart d'entre elles sont de taille humaine.

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
D6	D6	D4	D4	D6	D8	D8	D4	-
+4	+3	+4	+3	+4	+4	+2	+1	2

## Les professions

Cette section est une compilation (et une traduction) des notes parues sur les sites de **Greywolf** (<http://greywolf.critter.net/ahq.htm>) et **Kabay** (<http://www.kabay.arc.net.au/>).

Dans la section des races, lorsque vous créez un personnage, il n'est qu'une simple personne du commun des mortels avide d'aventures.

Dans cette section, vous aurez le loisir de choisir un personnage un peu plus détaillé en lui donnant une profession avant qu'il ne se lance dans l'aventure.

### Les Guerriers

Les guerriers sont de puissants héros, experts dans l'art du corps à corps et capable de tuer des adversaires d'un seul coup. Les guerriers sont capables d'infliger des dégâts raisonnables même à mains nues et pour refléter la lutte et la boxe, ils causent 1 dé de dommage supplémentaire lorsqu'ils combattent avec leurs poings. Cette compétence vient bien à point lorsque les héros sont dépouillés de leur équipement. A part une réelle compétence dans les armes, le principal avantage des Guerriers est qu'ils ne sont pas limités dans leur équipement. Ils peuvent utiliser toutes les armes disponibles et porter n'importe quelle armure sans limite supplémentaire.

Si vous choisissez les valeurs pré-établies des caractéristiques ci-dessous, il ne vous reste qu'à appliquer les modificateurs raciaux.

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
8	7	6	6	8	9	7	4	2

Si vous préférez créer votre personnage aléatoirement, suivez les instructions à la rubrique des races. Comme les Guerriers sont très bon au combat, vous pouvez relancer une fois le dé qui détermine la CC. Vous DEVEZ ACCEPTER le résultat du second jet.



### Les gardes Phénix



Les guerriers de la Garde Phénix sont mortellement silencieux. Ils ne parlent jamais, pas même la moindre vocalise. Ils sont membres d'un ordre antique de guerriers Hauts Elfes et portent des armures et des armes de cérémonie. Un héros de ce genre DOIT être un Haute Elfe et ne peut jamais parler. Le garde Phénix possède les mêmes caractéristiques qu'un guerrier Haut Elfe, sauf qu'il commence la partie avec une cotte de maille et une hallebarde. A aucun moment, ces objets ne peuvent être vendus.

### Les Archers

Celui qui choisit le Guerrier comme type de Héros peut le déclarer «Archer». C'est en fait une sous-classe des guerriers. La seule différence réside dans la CT du Héros.

Une fois que les attributs ont été déterminés, vous avez l'opportunité de changer jusqu'à 2 points de la CC et de les appliquer à la CT. Notez cependant que la CC ne peut pas être inférieure à 1 et que la CT ne peut pas être supérieure à 12 de cette façon.

Après cette légère modification, l'Archer est considéré exactement comme un guerrier normal avec une CT un peu plus impressionnante.



## Le Beastmaster

Les elfes des bois vivent si harmonieusement avec la nature qui les entoure qu'ils communiquent avec tous les animaux.

Un petit nombre de ces elfes peuvent même prendre la forme des animaux. Une puissante magie est nécessaire pour arriver à stade de transformation.

ce

La métamorphose des elfes en animaux sauvages est une horrible chose à voir puisque leurs os craquent et s'allongent, leurs poils poussent leur corps et des crocs défigurent leur visage. Un Héro

beastmaster est très rare et sont même reclus des Elfes des bois. Ils ont peu d'intérêt à amasser des trésors. Cependant, ils se joindront certainement au groupe de Héros pour combattre les monstres et autres adeptes du Chaos ou pour effectuer d'autres grandes quêtes de temps en temps.

sur



### Règles spéciales

Les beastmasters peuvent communiquer avec les animaux mais ils ne les contrôlent pas. Le MD a toute la liberté de donner ou non des informations via les animaux qui se trouvent dans l'entourage du beastmaster.

Tant qu'il est sans arme, le beastmaster n'a pas à craindre des attaques des animaux mais cela ne concerne nullement les autres Héros et leurs hommes d'armes.

En tant qu'Elfe des bois, le beastmaster et leurs animaux peuvent traverser les bois sans pénalité de mouvement. Et grâce à leurs connaissances forestières, ils possèdent un bonus de +2 pour détecter et éviter les pièges dans les bois (mais pas pour les désarmer).

Les beastmasters ne portent ni d'armure, ni de bouclier.

Ils ne transportent que ce que l'on peut mettre dans un sac à dos et ce, de façon temporaire. Ils n'ont pas de « maison » à proprement parler et ne garde pas donc ni argent, ni équipement.

Si le beastmaster n'aurait rien à faire en ville (entraînement, achat, vente,...), il peut prendre son temps dans les bois entre 2 expéditions. Cela lui évitera de payer les dépenses du « Coût de la vie » entièrement (même pour ses animaux).

### Change-Forme

Les beastmasters peuvent subir des transformations légères de leur corps : les mains et les pieds en griffes et les dents en crocs par exemple. Ces transformations sont très rapides, le temps d'un coup porté à l'adversaire et tout revient à la normale. Les beastmasters, lorsqu'ils ne sont pas armés, comptent leurs poings comme des griffes et leurs dents comme des crocs et peuvent attaquer 2 fois durant le même tour. Si le beastmaster utilise n'importe quelle arme, il ne peut subir de transformations.

### Les animaux

Lorsqu'un beastmaster a gagné 2 points de Destin, la première fois, il peut choisir de vivre en forêt où il peut rencontrer un animal qui le suivra pour la prochaine expédition. Entre les prochaines expéditions, cependant, le beastmaster devra payer 50 couronnes pour que son animal reste avec lui en ville sinon il sera forcé de l'abandonner et il ne pourra retrouver un autre animal que quand il aura retrouvé 2 points de Destin.

Il y a beaucoup de type d'animaux en forêt de Loren. Lorsqu'il commence sa première aventure, le beastmaster choisit son «totem». Les animaux les plus communs sont le sanglier, le chat sauvage, l'aigle, le cheval sauvage, le cerf, le renard, le loup ou l'ours.

Il ne peut y avoir qu'un animal à la fois et le beastmaster ne peut employer d'hommes d'armes. Les animaux sont des hommes d'armes spéciaux et possèdent 1 point de Destin. Si l'animal meurt, le point de Destin est perdu définitivement pour le beastmaster.



---

---

## Le Berserker

C'est un type de Héros inspiré du Barbare, personnage emblématique du jeu original «Heroquest». Le berserker ne peut être QUE de la race des Nordiques. Ce n'est évidemment pas une profession en soi mais bien une caractéristique particulière de ce peuple vivant dans le vaste pays glacé de Kislev. Tous les Nordiques ne sont pas berserk, bien entendu.



### Devenir Berserk

A n'importe quel moment du combat, le Nordique peut décider de devenir berserk. Cela ne compte pas comme une action. A partir de ce point, le berserk est obligé de charger l'ennemi le plus proche et le combattra jusqu'à ce qu'il soit tué, inconscient ou qu'il prenne la fuite. Après quoi, le berserk chargera l'ennemi suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit abattu, inconscient ou qu'il n'y ait plus d'ennemi en vue. A partir de ce moment, le Berserk retrouve le calme et devient disponible pour effectuer d'autres actions normalement.

Pendant sa rage démentielle, le berserk effectue 2 attaques au corps à corps, devenant ainsi une véritable machine à tuer. Le revers de la médaille est qu'il laisse une ouverture à la contre-attaque en négligeant sa propre sécurité. Lorsque les adversaires l'attaquent son score en CC est diminué de 2 en défense. Cette pénalité s'applique tant qu'il reste «Berserker».

## Méfiance à la magie

La proximité de la désolation du Chaos en Norsca indique que les Nordiques sont très conscients de la nature chaotique de la magie. Cela les a conduits à cette grande méfiance à l'égard des arcanes magiques.

Les Berserkers ne transportent ni n'utilisent d'objet de nature magique (ou apparemment magique) à l'exception des potions de soins ou autres éléments curatifs (qu'ils considèrent comme étant de la "médecine"). Ils sont en général méfiant des mages mais cela n'est que du jeu de rôle, simplement.

## Illettrisme

Bien que cela ne soit pas vrai pour tous les Nordiques, les Berserkers sont invariablement illettrés puisqu'ils ne sont d'une classe où l'on apprend la lecture et l'écriture des langues communes. Dans le Vieux Monde, ce n'est pas un handicap considérable pour un guerrier body-buildé mais pourrait le gêner s'il se trouve être le seul face à une inscription et que sa vie en dépendrait.

S'il le désire, un Berserker peut tenter d'apprendre à lire et à écrire entre 2 aventures (mais pas entre 2 expéditions). Cela peut être accompli de façon permanente en dépensant 1 point de Destin ou 200 pièces d'or pour trouver un professeur.

## Restrictions dans les armures

Les Berserkers voyagent léger et ils n'arriveront pas à devenir fou de rage s'ils portent une armure plus lourde qu'une armure de cuir ou même en portant un bouclier. Il peut cependant utiliser n'importe quelle arme disponible pour un guerrier.

## Les caractéristiques

Pour refléter le profil du barbare, vous pouvez modifier certaines caractéristiques :

**Int-2 ; F+1 ; Br+1**

Ils sont aussi très forts au combat à mains nues et reçoivent donc 1 dé de dommage supplémentaire.

## Charge et tir

Tous les Nordiques berserkers peuvent utiliser une arme de lancer (hache, lance,...) en combinaison avec une charge. Cela signifie qu'ils peuvent lancer leur arme (avec un malus de 1 pour toucher), charger et attaquer (avec un bonus de 1 grâce à la charge !) et tout ça dans le même tour.

## Equipement

En plus de ne porter que des armures de cuir maximum et aucun bouclier, les Nordiques Berserkers n'utilisent pas les arcs, les arbalètes ou les armes à poudre mais bien les armes de jet.



## Le Chasseur

Il n'est pas inhabituel qu'un guerrier ordinaire soit aussi un chasseur quand il ne combat pas des monstres et ne recherche pas des trésors. Le chasseur cependant représente un individu doué dans les voies de la Nature et peut donc employer ses dons de furtivité dans les donjons. Il a un rôle similaire à un escroc bien qu'il ait acquis ses compétences pour des raisons entièrement différentes.



## Règles spéciales

- 1) Le chasseur ne peut porter d'armure plus lourde qu'une armure de cuir.
- 2) Le chasseur a un bonus de +2 pour repérer et désarmer les pièges.
- 3) Les compétences sociales sont **Espionnage**, et **Mouvement furtif**;
- 4) Il a une pénalité de -1 à sa CC.
- 5) Au lieu de visiter une colonie, un chasseur peut dépenser son temps entre 2 expéditions dans la nature, évitant ainsi de dépenser son argent au coût de la vie.
- 6) **Espionnage**: il peut tenter d'espionner une pièce au travers de la serrure et avant que les Héros n'y entrent et que le combat commence, Le MD révèle donc le contenu de la pièce mais il a aussi l'option de ne placer que des choses que le chasseur ne voit réellement à travers la serrure. Le joueur doit faire un test sous sa vitesse.
- 7) **Regard furtif**: le chasseur peut regarder dans l'encoignure de la porte sans se faire repérer par les monstres. Pour cela, le chasseur ne peut se déplacer que de la moitié de son mouvement et faire un test sous sa vitesse. Un échec signifie qu'il a attiré l'attention des monstres. Naturellement le MD est libre de déterminer ce qui se passe réellement.

## Le Chevalier



Ce nouveau type de Héros est basé sur les ordres Chevaleresques des armées de l'Empire dans WFB

L'armée de l'Empire est composée d'innombrables fiers guerriers venus de différentes contrées et qui ont prêté allégeance à l'Empereur. Les plus célèbres de tous les régiments sont les ordres de chevalerie. Ce sont des confréries militaires spéciales, chacune avec sa propre histoire, ses codes de conduite et son héraldisme distinctif. Être un membre des ces ordres chevaleresques est un honneur réservé à peu de gens.

### Règles spéciales

Les Chevaliers sont aussi bien équipés que les guerriers mais veulent prouver leur valeur en combattant les forces du Chaos.

- 1) Les chevaliers commencent la partie avec une armure de plate, un bonus de +2 en bravoure et -2 en CT (puisque les armes à projectiles ne font pas partie de leur répertoire). L'armure de plate est distinctive avec une héraldique de l'ordre auquel il appartient et ne peut être vendue. Les chevaliers peuvent aussi caparaçonner leur cheval de guerre mais ils ne sont pas pris dans les donjons.
- 2) Quelques modificateurs à apporter aux caractéristiques du chevalier. Le malus en CT s'explique par le fait que les armes à projectiles ne font pas partie de leur répertoire (ils les considèrent comme des objets de couardise).
- 3) Les Chevaliers sont des guerriers idéalistes. Leur quête peut très bien être une action punitive, la confiscation des objets magiques ou tout autre chose. Tout ça est laissé à la discrétion du MJ.
- 4) Les Chevaliers défendent l'innocent, n'attaquant jamais par derrière ni un adversaire sans défense.
- 5) Un chevalier n'utilisera pas d'arme à projectiles.
- 6) Il n'abandonnera pas un camarade blessé.
- 7) Si un chevalier se trouve dans le groupe d'aventuriers, retirez 2 au jet de surprise.

### Les ordres de chevalerie



Ils sont nombreux, aussi bien dans l'Empire que dans les autres royaumes, comme la Bretonie ou Ulthuan, la patrie des Hauts Elfes. Il y a les Chevaliers du Loup Blanc, les Chevaliers Panthères, la Reiksguard, les Chevaliers du Soleil, les Bretoniens, les Princes Dragons, etc. pour ne citer qu'eux. Vous pouvez bien sûr imaginer votre propre ordre de chevalerie.

## Les Magiciens

Bien que faibles et vulnérables en corps à corps, les compétences des magiciens dans l'utilisation des arcanes magiques sont au-delà de celles des autres Héros. Les magiciens diffèrent beaucoup des autres car ils peuvent appartenir à différents collèges spécialisés. Les magiciens ne suivent pas les mêmes limites que les guerriers-mages, bien qu'ils ne peuvent pas changer de collègue durant leur carrière.



Les mages ne portent pas d'armure ni de bouclier et n'utilisent que des dagues ou des bâtons pour attaquer. Il est évident que les mages sont plus enclins à éviter les corps à corps autant que possible. Les études arcaniques des mages leur offre une résistance modérée aux sorts hostiles, ainsi un mage possède une résistance magique de 12+.

Au contraire des autres héros, les mages peuvent entraîner leur résistance magique d'un point pour 150 pièces d'or entre 2 aventures. Il n'y a aucune limite sur la quantité de résistance à l'entraînement (mais vous ne pouvez pas entraîner votre résistance magique avec tout autre chose, ainsi vous ne pouvez pas apprendre un sort en même temps ou augmenter une autre caractéristique).

Si vous choisissez les caractéristiques pré-déterminées pour votre personnage, appliquez seulement les modificateurs raciaux.

CT	Br
-2	+2

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
5	6	4	4	8	8	9	3	2

Si vous préférez créer votre personnage aléatoirement, suivez les instructions à partir de la page des Races. Comme les mages se focalisent sur leurs compétences mentales, vous pouvez relancer une seconde fois le dé d'Intelligence. Vous DEVEZ accepter le résultat du second jet.

A sa création, un magicien connaît les 4 premiers sorts de base de la liste de sorts. De plus, il peut choisir parmi les 4 composants nécessaires au bon fonctionnement des sortilèges. Il peut par exemple prendre 4 mêmes composants pour un unique sort, 4 composants différents pour les 4 sorts de base ou bien tout autre combinaison de composants.

Les **Mages humains** peuvent choisir un collège de couleur: Lumière, Céleste, Jade, Doré, Gris, Améthyste, Flamboyant ou Ambre.

Les **Mages Halflings** commencent la partie avec 2 des 4 sorts de base d'un des collèges de magie. Ils ne sont pas si enclins à la magie que les humains, c'est

pourquoi ils doivent tester leur intelligence chaque fois qu'ils lancent un sortilège. Si ce sort nécessite, de base, un test d'intelligence, l'Halfling mage doit en effectuer 2. De plus, comme ils sont plus frivoles aux études, ils doivent payer le double du prix normal pour apprendre de nouveaux sorts.

Les **Mages Nains** sont plutôt des Maîtres dans l'utilisation des Runes naines: ils peuvent les utiliser et les apprendre comme les mages humains. Certains se risquent à étudier la magie des collègues mais l'apprentissage est plus dur car il n'y a pas beaucoup de relation entre ces 2 magies différentes. C'est pourquoi ils doivent payer le double du prix normal pour apprendre des sorts. Ils doivent aussi tester leur intelligence chaque fois qu'ils lancent un sortilège autre que celui des runes. Si ce sort nécessite, de base, un test d'intelligence, le Nain mage doit en effectuer 2.

Les **Mages Elfes** sont sensiblement différents des autres elfes. Certaines de leurs caractéristiques subissent des modifications ( F-2; Int+1 ). Ils connaissent les 4 sorts de base et possèdent les 4 composants. Le livre de sorts peut être restreint suivant la sous-classe de la race (Haut Elfe, Elfe Sylvain ou Elfe Noir). Le mage Haut Elfe peut choisir la liste des collèges de couleurs ou la Haute Magie. S'il choisit cette dernière, il peut apprendre des sorts des collègues mais au double du prix indiqué et doit passer un test d'intelligence pour envoyer le sort. Les Elfes des bois ont une compréhension un peu plus fermée. Ils ne peuvent donc choisir que dans les collèges d'Ambre et de Jade. Les Elfes Noirs peuvent choisir un seul collège ou, si le MJ permet des personnages chaotiques, le Magie Noire

## Les guerriers-mages

Maîtres autant dans le maniement des armes que dans la magie, les guerriers-mages combinent les prouesses martiales des guerriers avec les arcanes magiques apparentés aux magiciens. C'est cette diversité de compétences qui font du guerrier-mage un personnage extrêmement puissant (si on l'utilise avec sagesse).



Ces héros commencent la partie avec 2 des 4 sorts de base choisis parmi un des nombreux collèges de magie (à aucun moment le personnage ne pourra changer de collège, alors choisissez avec discernement).

Les sorts ultérieurs peuvent être appris au double du prix normal. Les sorts nécessitant l'emploi d'au moins 2 composants sont trop complexes pour qu'ils soient maîtrisés par le guerrier-mage.

Tout lancement de sort doit faire l'objet d'un test d'Intelligence. Si un sort nécessite un test d'Int de base, le guerrier-mage doit effectuer 2 tests.

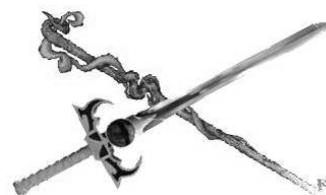
Les objets magiques, utilisés habituellement par les magiciens, peuvent aussi être employés par les guerriers-mages mais avec chaque fois un test d'Int.

Dans cette profession, il est permis de se vêtir d'armure non-métalliques et de casques, d'utiliser des boucliers et toute arme disponible (projectiles ou corps à corps).

Si vous choisissez les caractéristiques pré-déterminées de votre personnage, il suffira juste d'appliquer les modificateurs raciaux.

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
7	7	7	7	8	8	8	4	2

Si vous préférez créer votre personnage aléatoirement, suivez les instructions à partir de la page des Races. Comme les guerriers-mages se focalisent sur leurs compétences mentales et martiales, vous pouvez relancer une seconde fois le dé d'Intelligence OU de Capacité de combat (choisissez l'une des 2 caractéristiques avant de relancer le dé). Vous DEVEZ accepter le résultat du second jet



## Les Nains Tueurs

Les Nains sont des individus très orgueilleux et n'accepte pas facilement l'échec et la perte personnelle. Plus souvent dus à cause d'une tragédie familiale, d'une promesse non tenue ou d'un comportement lâche, un Nain perd tout sens de la vie et fait le voeu du Culte des Tueurs. En devenant un tueur de ..., un Nain accepte l'abandon de toutes les valeurs terrestres pour combattre de puissants adversaires (et les plus puissants possibles) afin de trouver une mort honorable dans les mains d'un ennemi honorable. Les Tueurs de ... teignent leurs cheveux en orange et les raidissent pour en faire une crête donnant ainsi une apparence effrayante, Ce sont des guerriers exceptionnels et bien qu'ils recherchent la mort, les Nains sont incapables de combattre délibérément pour perdre. Le combat, ils veulent aussi le gagner.



CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
8	5	6	7	6	10	6	4	1

Si vous créez votre Tueur aléatoirement, appliquez les modificateurs suivants:

CT	F	E	Br	Int
-2	+1	+1	+2	-2

### Règles spéciales :

**Berserker:** Lorsqu'il se trouve dans une fureur, il attaque l'adversaire le plus proche et reçoit une attaque supplémentaire mais l'adversaire possède un bonus de 2 au jet pour toucher.

**Serment de Mort :** Le tueur ne dispose que d'un point de Destin puisqu'il recherche une mort héroïque et ne désire certainement pas une aide divine pour les arrêter ou les achever,

**Equipement:** ils peuvent utiliser toute arme (sauf celles à projectiles) et porter n'importe quelle armure (sauf les casques et les boucliers) sans que cela ne diminue sa vitesse de plus de 1 point. Ils commencent la partie avec une armure de cuir et une hache à 2 mains et aucune monnaie ni autre équipement.

**Resistance magique:** 12+

**A la recherche du Grand Ennemi:** un Tueur est toujours à la poursuite des rumeurs et des légendes qui peuvent le conduire à un adversaire honorable. Le MD doit en tenir compte et placer un tel monstre dans le donjon. Suivant la nature du tueur, le monstre peut être un troll, un géant, un dragon ou un démon, Il serait opportun aux autres

Héros de laisser un tel monstre aux mains du tueur afin de ne pas souffrir de la rancune du Nain (qui serait beaucoup plus forte qu'un simple démon).

**Autre ennemi :** Si un Tueur réussit à vaincre un troll au corps à corps sans aide extérieure alors il a accompli quelque chose de significatif ... et se prouve à lui-même qu'un simple troll n'est pas un adversaire assez honorable. Il gagne quand même 1 point de Destin pour cet accomplissement, Ce point est séparé des autres qu'il pourrait gagner grâce à l'aventure. S'il tue d'autres trolls, il ne gagne pas d'autre point de Destin.

S'il le souhaite, le Tueur peut choisir de prendre la Voie du Géant. A part le titre, il ne gagne aucun bénéfice sauf celui de devenir berserker face à un géant mais il ne l'est plus s'il voit de nouveau un troll puisque son but a changé. Même chose avec le troll, s'il réussit à vaincre le géant sans aide extérieure, il gagne automatiquement 1 point de Destin .

Après cet ennemi, le Tueur peut se dévouer à abattre un dragon quel qu'il soit (même apparenté tels que les Chimères, Wyvem et Hydres). S'il réussit à en tuer un, il gagne 2 points de Destin et peut prendre ensuite la Voie des Démons.

Comme pour les autres voies, un Tueur de Démons ne devient pas berserk s'il se trouve en face d'un troll, d'un géant ou d'un dragon mais bien d'une créature venant du Chaos. S'il arrive à abattre un démon du Chaos (te Duc du Changement, le Gardien des Secrets, Nurgle ou, le plus puissant de tous, le Buveur de Sang), il gagne immédiatement 2 points de Destin. S'il est encore vivant, il peut accéder au statut de Roi des Tueurs. S'il continue sa carrière, il continuera à devenir berserker devant les monstres du Chaos. S'il se retire, il peut avoir au moins le grand honneur de s'être prouvé à lui-même qu'il est plus qu'honorable en dépit d'un passé humiliant.



## Le Voleur

Les Voleurs ne ressemblent pas beaucoup aux autres Héros et n'inspirent jamais grande confiance. Mais, parfois, un individu furtif qui peut être plus qu'un simple voleur peut rejoindre une bande de braves Héros qui vont s'aventurer loin dans les donjons pour triompher des monstres, sauver des villageois et... Oh oui! Prendre un peu d'or aussi.



### Modificateurs:

F	E	Vit.
-1	+1	+2 (Max:12)

### Règles spéciales

- 1) Les Nains et les grandes créatures ne peuvent être des voleurs. La furtivité n'est point leur force, quoique peut-être pour les Nains mais cela est laissé à l'appréciation du MD.
- 2) Trouver / Eviter / Désarmer les pièges: +1 (+3 si c'est un Nain)  
Jet de surprise +1 (+2 si c'est un Elfe)
- 3) +1 sur la table des Portes secrètes et +2 sur la table des trésors cachés.
- 4) Ils peuvent utiliser des Shurikens
- 5) Ils peuvent porter jusqu'à des armures de cuir sans pénalité pour leurs compétences. Ils ne se servant pas de bouclier ni d'armes à 2 mains.
- 6) Les Voleurs n'attirent pas les hommes d'armes mais peuvent louer leurs services comme homme d'arme.
- 7) Le Voleur peuvent provenir de n'importe quelle race.

### Compétences spéciales:

Le MD peut appliquer des modificateurs aux compétences spéciales

**Crochetage:** dans les règles originales, les portes sont toujours ouvertes mais le MD peut très bien les fermer à clé, même pour les coffres. Un test sous sa Vitesse est nécessaire. Un échec signifie que le Voleur ne sait pas crocheter.

**Espionnage:** le Voleur peut tenter d'espionner une pièce sans ouvrir la porte en lançant 1d12 sous sa vitesse. Si c'est une réussite, le MD à tout loisir de placer ce qu'il veut dans la pièce.

**Regard furtif:** le Voleur peut regarder dans l'encoignure de la porte sans se faire repérer par les monstres. Pour cela, le voleur ne peut se déplacer que de la moitié de son mouvement et faire un test sous sa vitesse. Un échec signifie qu'il a attiré l'attention des monstres. Naturellement, le MD est libre de déterminer ce qui se passe réellement.

## Le danseur de guerre

Il voue un culte à Loec, grand perturbateur de l'ordre cosmique, et les danses complexes et effrénées qu'il lui dédie régulièrement le rendent particulièrement agile et athlétique.

C'est au combat que le Danseur de Guerre donne la pleine mesure de son talent. Il virevolte tout en délivrant une pluie de coups sur l'adversaire et est à même d'éviter les traits des archers ennemis d'un bond. Il encercle leur proie tout en dansant, frappe en un éclair et se place hors de portée d'une fulgurante pirouette.



Leurs danses guerrières, dédiées à leur dieu moqueur, rendent les héros de Loec encore plus redoutables. Ces danses ne suivent aucun mouvement particulier, chaque participant adoptant instinctivement les gestes les plus appropriés pour former avec le reste de la troupe un ballet aussi magnifique à regarder qu'il est mortel. Chaque danse est à la fois acte de foi, application d'une discipline martiale particulière et célébration des victoires passées. Ainsi, le Danseur de Guerre honore le legs de leurs prédécesseurs tout en inscrivant de nouvelles pages de son histoire dans la chair de leurs ennemis.

### Règles spéciales

- 1) Les danseurs de guerre peuvent utiliser une arme dans chaque main ;
- 2) Ils ne peuvent porter que des armures de cuir ou de mithril et sans réduction de mouvement grâce à leur souplesse et leur agilité ;
- 3) Ils peuvent utiliser leurs compétences acrobatiques pour sauter au-dessus d'un monstre ou d'un héros. Sur un jet de *Vitesse* réussi, le danseur de guerre peut se déplacer vers la case opposée au départ de son saut. Un saut bondissant peut être combiné à un mouvement normal mais pas à une course et seulement un saut peut être tenté à chaque tour de combat.  
S'il échoue à son test de *Vitesse*, cela veut dire qu'il a trébuché et doit stopper son déplacement immédiatement. Un danseur de guerre ne peut pas exécuter de saut au-dessus d'une figurine se trouvant sous l'ouverture d'une porte ou au-dessus d'un grand monstre.
- 4) Un danseur de guerre possède un bonus de 2 à sa Vitesse lorsqu'il doit effectuer un *Saut héroïque* (voir règles optionnelles).

### Attaques spéciales

Une fois engagé au corps à corps, les danseurs de guerre peuvent attaquer en utilisant un certain nombre d'attaques spéciales. Le joueur qui le contrôle doit déclarer le type d'attaque avant de lancer les dés.

S'il y a plusieurs danseurs de guerre en action, ils doivent choisir le même mode d'attaque ; sinon leurs mouvements seraient en désharmonie et ils pourraient

perdre leur concentration et leur coordination. Par contre si un danseur de guerre utilise une attaque normale – ou ne combat pas du tout – il n’interfère pas sur le mode d’attaque des autres danseurs de guerre présent dans le combat.

**Attaque concentrée :** le danseur de guerre attaque avec un bonus de +2 à son jet pour toucher, mais laisse la porte ouverte à la contre-attaque : sa CC diminue de 1 en défense contre toute attaque au round suivant (cela n’affecte pas les échec et les coups critiques sur un jet de dé naturel).

**Moquerie :** au lieu d’attaquer, le danseur de guerre gesticule, menace et insulte une figurine spécifique en le piquant sur son attaque. Si le monstre échoue à son test d’Intelligence, il se dirige droit sur le danseur de guerre pour tenter de l’engager au corps à corps.

**Danse hypnotique :** Après le premier round de combat avec une figurine, le danseur de guerre peut utiliser une combinaison de danses et de chants mystiques pour hypnotiser son adversaire. Si ce dernier rate son test d’Intelligence, les jets pour toucher et pour blesser du danseur de guerre ont un bonus de +1 et le jet pour toucher du monstre a un malus de -1 pour le prochain round. Si le monstre touche le danseur de guerre, le jet de blessures est lancé normalement.

Après un round d’échange, l’effet s’estompe, bien que le danseur de guerre puisse effectuer d’autres tentatives. Si le monstre réussit son test d’intelligence, la danse hypnotique échoue et l’attaque se déroule normalement.

**Mort tournoyante :** le danseur de guerre entre dans une frénésie sanguinaire et peut attaquer 2 fois par round comme un berserker (si le danseur de guerre possède 1 arme dans chaque main, il dispose de 3 attaques par round). L’inconvénient est que quand l’ennemi attaque, la CC du danseur de guerre diminue de 2 points en défense.

Une fois ce mode d’attaque sélectionné, le danseur de guerre continuera l’assaut sur la même figurine jusqu’à ce qu’elle soit inefficace au combat ou qu’elle est fuie. Après quoi, il peut continuer sa mort tournoyante contre un nouvel adversaire, ou revenir à la normale ou choisir un autre type d’attaque.

**La danse des multitudes :** L’adversaire compte comme étant encerclé et l’attaque compte étant parti de l’arrière du monstre. A la fin du tour de combat, placez le Danseur de Guerre sur une des 4 cases adjacentes autour du monstre.

**Mur d’illusions :** Le Danseur de Guerre apparaît trouble et devient moins distinct comme il effectue cette danse de confusion et de déception. Grâce à ce type d’attaque, la CC est augmentée de 2 uniquement en défense, les adversaires le trouvant plus difficile à toucher. De plus, le Danseur de Guerre n’a aucune pénalité s’il se trouve encerclé d’ennemis.

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
8	4	5	6	10	8	7	4	1

Si vous créez votre danseur de guerre aléatoirement, appliquez les modificateurs suivants:

CT	E	Vit
-4	+2	+2

Le danseur de guerre ne dispose que de 25 p.o. comme richesse de départ

## Le Templier

Les Templiers sont des prêtres-guerriers voués à combattre le Mal à l’aide d’une épée et des prières. Ils peuvent envoyer des sorts en plus de leur prouesse martiale et peuvent être de formidables Héros.

Seuls les Humains peuvent être Templiers,

## Règles spéciales

Un templier peut jeter des sorts même s’il porte une armure. Il n’a aucun son au début de la partie et peut seulement apprendre les 4 premiers sorts du collège de la Lumière. Le coût d’apprentissage est le double du prix normal. Lancer un sort en portant une armure est très difficile. Le Templier doit donc passer un test Int. Si c’est un échec, le Templier peut soit l’accepter, soit dépenser 1 point de Destin pour le transformer en succès.

Le Templier a accès à toutes les armes et armures.

De retour d’une expédition, un Templier doit donner la moitié de ses richesses aux pauvres (après que le trésor ait été partagé mais avant de se payer quelque chose ou de payer les hommes d’arme).

Un Templier ne peut pas prendre d’apprenti ni d’écuyer.



## Le Paladin



Le noble ordre des Paladins a été allié depuis des siècles au collège de magie de la Lumière, combattant côte à côte avec les prêtres et les clercs contre les forces corruptrices des Ténèbres. N'ayant aucune capacité à lancer des sortilèges, les Paladins sont emplis d'une telle Sainte Croyance qu'ils possèdent une aura magique qui les protège contre leurs adversaires. De plus, ils sont capables de guérir par le toucher et peuvent sentir le danger (+2 en découverte de pièges).

## Règles spéciales

**Protection contre le Mal.** Aucun mort-vivant ni démon ne peut avoir une attaque libre (due à un coup critique par exemple) contre le Paladin. De plus, ce dernier est immunisé à la peur que peuvent causer certaines créatures,

**Résistance magique :** 11 +

**Parchemin de lumière :** Bien que n'étant pas un jeteur de sorts, un Paladin peut acheter et utiliser des parchemins du collège de Lumière uniquement. Un test Int est nécessaire au bon fonctionnement du sort.

**Guérison:** S'il ne fait rien pendant un tour, le Paladin peut guérir une blessure à lui-même ou à un membre de son groupe qui se trouve sur une des cases de sa zone de contrôle. Ce processus de guérison ne peut se faire s'il y a un ennemi dans sa zone de contrôle.

**Donations:** le Paladin doit donner 60 couronnes après chaque aventure à une institution religieuse. S'il n'a pas assez d'argent, il donne tout ce qu'il a sans effet négatif. Par contre, s'il a suffisamment d'argent et refuse le don, il perdra toutes ses compétences et la Honte sera sur lui. Pour tout regagner, la donation s'élèvera à 250 couronnes.

**Equipement :** le Paladin n'utilisera pas les armes à projectiles, objets de courtoise pour lui, Bien qu'il puisse utiliser toutes les armes disponibles, il ne se permettra pas de combattre avec des armes qui causent beaucoup de souffrance comme le stylet, le fouet ou une épée émoussée ou enduite de poison. Il n'y a pas de restriction au niveau des armures. Il commence la partie avec une épée magique (4 dés de dommage; échec:1; critique: 12) et une cote de maille



## Le Prêtre-guerrier

Seuls les Humains peuvent être des prêtres-guerriers. Déterminez les attributs comme un guerrier et retirez 2 à la CT.



## La bénédiction de Sigmar

Les prêtres-guerriers du culte de Sigmar peuvent faire appel à la Bénédiction de Sigmar de la même façon que les magiciens lancent leurs sorts sauf qu'ils n'ont pas à utiliser de composants pour que cela fonctionne. Un prêtre-guerrier débutant connaît une bénédiction choisie dans le livre des bénédictions.

Le prêtre-guerrier peut invoquer un certain nombre de bénédictions par expédition égal au nombre de bénédictions qu'il connaît. S'il désire envoyer des bénédictions supplémentaires durant la même expédition, il lui en coûtera 1 point de Destin par invocation.

Pas plus d'une bénédiction supplémentaire par expédition peut être apprise en donnant 200 couronnes au temple. Alternativement, un prêtre-guerrier peut dépenser 1 point de Destin pour gagner de façon permanente une nouvelle bénédiction comme un miracle de Sigmar et peut être utilisée immédiatement.

## Classification

Bien que les prêtres-guerriers puissent lancer des sorts différemment et qu'ils n'ont pas besoin de composants, ils sont considérés comme un autre type de magicien.

## Restrictions spéciales

Les prêtres-guerriers n'utilisent que le marteau de guerre (à 1 ou 2 mains) et portent toujours des vêtements sacrés. Pour l'armure, ils ne peuvent le porter qu'avec les ornements prévus pour le culte.

## Tribut

Chaque fois qu'un prêtre-guerrier arrive dans une ville, il paye d'abord le coût de la vie et autres dettes en le déduisant du trésor qu'il a gagné. Ensuite, un quart du reste du trésor (arrondi par excès) pour cette expédition doit aller au temple de Sigmar comme tribut et un autre quart chez les pauvres.

## Le Ranger

Le Ranger utilise sa vitesse et ses sens aigus pour avancer au-devant des autres Héros et les aider dans l'exploration du donjon. Les Rangers sont des compagnons valables en situation de combat grâce à leur habileté et à la précision de leur tir. L'encombrement nuit grandement aux compétences du Ranger. Pour refléter cela, aucun ranger ne peut avoir sa vitesse diminuée de plus de 1 point à cause de l'armure ou de l'utilisation d'arme à 2 mains (sauf pour les bâtons) dans les combats au corps à corps. Les compétences d'exploration du ranger signifient qu'il possède un bonus de 1 au jet de surprise lorsqu'il cherche des signes d'embuscades ennemies (les elfes des bois ont un bonus de 2). Les Rangers sont des archers extrêmement rapides, ils peuvent donc se déplacer ET tirer à l'arc lors d'un même tour. De plus, toute attaque, faite avec un arc et dont la cible se trouve dans les 3 cases, aura un résultat critique sur 11-12 au lieu du simple 12. Notez que ces compétences ne s'appliquent que si le héros utilise un arc (court, normal, long ou composite), pas une arbalète ni une arme de jet.

Les Rangers sont des errants et des explorateurs qui, pour une raison ou une autre, ont choisi d'abandonner la vie confortable des cités et des villes. Ce sont d'excellents chasseurs et pisteurs et savent comment faire avec les bêtes sauvages. On les rencontre assez rarement, parfois dans les petits villages isolés où ils essaient de vendre fourrures et cornes de leur dernière chasse.

### Règles spéciales:

**Lanceur de sorts:** Le ranger est tellement en harmonie avec la nature qu'il a développé un certain degré de compétences magiques. Il commence la partie avec un sort choisi dans le collège d'Ambre. Il s'en sert exactement comme un guerrier-mage (*voir personnage suivant*). Notez que le ranger ne peut pas utiliser les objets limités aux magiciens. Les Rangers ne peuvent apprendre que les 4 sorts de base.

**Chasseur:** Les rangers sont maîtres dans l'utilisation des arcs et pour cette raison, ils peuvent se déplacer et tirer durant le même tour.

**Dresseur d'animaux:** Les Rangers peuvent utiliser cette compétence pour calmer les animaux sauvages. Cela s'opère de la même façon que l'*Hypnose* apparentée à certaines créatures telles que les Vampires ou les Liches.

**Équipement:** Les Rangers peuvent utiliser toutes les armes disponibles à l'exception des armes à 2 mains et des armes à poudre. Ils ne se protègent que d'armures non-métallique de la même façon que les guerriers-mages.



## Les Hauts Elfes Rangers

Grâce à leur longévité plus grande que les humains, les Elfes ont le temps d'apprendre la magie et le combat.

Plutôt que de rester dans une tour d'ivoire à parfaire les arcanes magiques et les arts militaires, les Hauts Elfes Rangers préfèrent parcourir le monde afin de se battre contre les forces du Chaos.



### Règles spéciales:

Les Rangers Hauts Elfes peuvent utiliser toutes les armes et armures mais leur Force subi un malus de 2;

Ils peuvent jeter des sorts comme les magiciens et doivent choisir un collège de couleur ou utiliser la *Haute Magie*. S'il choisit cette dernière, il ne lui est pas permis d'apprendre les sorts des autres collèges comme un magicien Haut Elfe normal. Il commence la partie avec les 2 premiers sorts du livre de magie qu'il a choisi. Les sorts supplémentaires peuvent être appris de la même façon qu'un mage normal.

Malgré l'utilisation innée de la magie, les Rangers Hauts Elfes ont certaines difficultés à jeter les sorts. Ils doivent toujours passer un test d'Intelligence. Si le sort nécessite un test d'intelligence, le Ranger doit en passer 2. Un échec au(x) test(s) signifie que le sort à échoué et que les composants sont perdus.



## Le Maître des Runes

Tous les Nains ont une grande méfiance de la magie mais cela ne signifie pas qu'ils n'ont pas appris pendant des siècles une certaine forme de magie. Bien qu'incapables de jeter des sorts, les nains ont maîtrisé l'art de doter les objets quotidiens d'un pouvoir arcanique grâce à l'utilisation de runes magiques.

Les forgerons et les artificiers ont acquis des compétences inégalées lorsqu'ils fabriquent des armes et des armures magiques, grâce à la guilde des maîtres des runes. Les pouvoirs magiques ainsi emmagasinés dans les objets s'utilisent d'une manière similaire aux magiciens des autres races et de leurs sortilèges.



## Règles spéciales

**La magie runique :** le Maître des Runes porte toujours dans sa main gauche un puissant bâton runique, objet qui lui permet d'utiliser ses compétences magiques. Comme le bâton doit transporter à tout moment, le maître des runes ne peut utiliser de bouclier, ni d'armes à 2 mains.

Au début de la partie le bâton contient 4 runes qui peuvent être utilisées 2 fois par aventure de la même façon que les objets magiques. Les recharges sont automatiques entre chaque aventure. Les runes sont expliquées plus en détails dans le chapitre de la magie.

Le Maître des Runes peut utiliser les objets magiques qui possèdent des charges (comme les parchemins, les baguettes, les bijoux, etc...) de la même façon qu'un guerrier-mage (avec un test d'Intelligence)

**Équipement :** le Maître des Runes peut s'équiper des toutes les armures puisque le lancement des sorts runiques s'effectue à partir du bâton.

**Résistance magique :** de la même façon que tous les autres Nains, le Maître des Runes possède une résistance magique innée (12+) et les pouvoirs du bâton runique l'améliore encore pour un résultat total de 11+.



## Le duelliste impérial

Les duellistes viennent des familles les plus aristocratiques de l'Empire. Ce sont des individus fiers et arrogants qui passent leur temps dans des duels ou combats d'honneur entre les membres de la haute société. Ils sont toujours à la recherche de l'art le plus raffiné dans le combat à l'épée. Ils sont capables de désarmer leurs adversaires pour les humilier. Ils possèdent un style de combat unique qui vise à toucher leurs adversaires simplement en les piquant de la pointe de leur fleuret et à les affaiblir ainsi graduellement. Enfin, ils sont aussi des maîtres dans l'utilisation des dangereuses armes à poudre.



## Règles spéciales

**Escrime :** les duellistes ont une forme particulière de combat qui consiste à sauter d'avant en arrière en esquivant les coups de l'ennemi et en le touchant plusieurs fois d'affilée. Pour représenter cela, chaque fois qu'un duelliste combat avec une lame maniée à 1 main (épée, rapière,...), ses chances d'avoir un coup critique sont augmentées de 1. Ainsi une épée aura un coup critique de 11+, une rapière de 10+, etc. Cela s'applique aussi pour les épées magiques (s'il découvre une épée dont le coup critique est 10-12, le duelliste aura le coup critique à 9+ !).

**Désarmement :** Si le duelliste fait un 12 naturel sur son premier jet pour toucher, il peut décider de ne pas utiliser son attaque libre aussi bien que les dommages dus au coup porté pour déclarer simplement que son adversaire est désarmé..

A moins qu'il ne trouve une autre arme, la figurine ennemie combattra sans arme pour le reste du combat en utilisant ses poings, griffes ou crocs.

**Boutade :** beaucoup de duels sont gagnés en humiliant l'adversaire, et le duelliste semble trouver du plaisir à balancer un barrage d'insultes envers ses ennemis. Ces folles drôleries peuvent avoir pour effet de distraire et d'énerver le sujet au point de ne plus vouloir continuer le combat.

Durant son tour, le duelliste peut utiliser cette compétence contre un adversaire en combat rapproché ou, s'il n'est pas engagé dans un combat, contre un ennemi qui se trouve dans sa ligne de vue. Le duelliste perd alors son tour mais la cible de ses insultes doit passer un test d'Intelligence. S'il réussit rien ne se passe. S'il rate, le monstre perd son tour prochain. Si le résultat est 1, la cible devient tellement en colère face à ses insolences qu'il le charge immédiatement. S'il se trouvait face à un autre adversaire, il quitte le combat et ignore toutes les zones de contrôle lorsqu'il se déplace vers le duelliste. Arrivé au contact, le monstre possède une attaque libre.

**Duelliste** : Les duellistes impériaux sont des maîtres dans l'utilisation des armes à poudre et sont capable de tirer sur l'ennemi avec une précision mortelle. Pour cette raison, ils ignorent la pénalité de -1 qui s'applique habituellement à de telles armes.

**Equipement** : Les compétences d'escrime du duelliste nécessitent de la grâce dans les mouvements et beaucoup d'agilité. Pour cette raison, ils ne peuvent porter de bouclier, de casque ni aucune armure plus lourde qu'une cotte de maille.

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
9	8	5	5	8	9	8	4	2

Rapide: 2DD; critique à 10-12; échec à 1 ; ignore 1 point d'endurance de l'ennemi

### Le Maître des épées de Hoeth

L'Ordre des Maîtres des Épées de Hoeth a pour but de garder contre tout intrus la Tour Blanche de Hoeth dans le pays enchanté de Saphery. Des années d'entraînement dans le temple elfique du dieu de la sagesse ont donné à ces elfes des compétences insurpassables dans le combat et une prouesse inégalée parmi leurs semblables. Combinant la connaissance absolue des voies du corps et de l'esprit, les armes des Maîtres des épées de Hoeth sont une grande épée élégante. Une lame si longue et lourde qu'ils sont les seuls capables de les manier avec une telle facilité que quiconque les voit en combat qu'il semblerait qu'elle soit très légère.



### Règles spéciales

**Taille puissante** : Si le Maître des épées inflige un cou critique contre un adversaire au corps à corps, il peut utiliser son attaque libre contre un autre ennemi qui lui est adjacent plutôt que celui qui vient de combattre. Cette attaque représente le Maître des épées utilisant un long mouvement de taillade pour attaquer plus d'un ennemi.

**Maîtrise des armes** : Le Maître des épées est un expert dans l'utilisation des armes à 2 mains. Les années d'entraînement lui ont donné la compétence de ne subir un échec que sur un "1" plutôt que sur un résultat de "1-2" au jet de dé.

Une claymore donne un échec sur un résultat de "1" ; le Maître des épées n'échoue jamais lorsqu'il l'utilise. Cela s'applique aussi pour les épées à 2 mains magiques.

**Equipement** : Le Maître des épées peut revêtir toutes

les armures sauf l'armure de plate (beaucoup trop lourde). Il peut utiliser les armes autres que l'épée à 2 mains ou la claymore mais il perd alors la compétence "Taille puissante" et "Maîtrise des armes". Il possède au début de la partie d'une épée à 2 mains.

**Haut Elfe** : Le Maître des épées est de race exclusivement Haut Elfe et les règles d'affinité magique sont d'application. Cela signifie qu'ils peuvent utiliser des objets magiques chargés en sorts habituellement limités aux magiciens et peuvent lire des parchemins magiques de la même façon que les guerriers-mages (avec un test d'Intelligence).

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
10	6	6	5	8	9	8	4	2

### La Valkyrie

Même les femmes nordiques ont le droit de participer à la fureur des batailles. En-dehors d'une nécessité ou à cause de l'héritage de leur race, beaucoup d'entre elles apprennent et maîtrisent les arts de la guerre comme ces puissantes et courageuses femmes que sont les Valkyries. Pendant que les hommes se focalisent plus sur la force brute que sur la grâce et la précision, les femmes se concentrent plus sur la défense. Elles sont plus agiles et sont capables de grandes prouesses tant dans le corps à corps que dans l'utilisation des arcs.



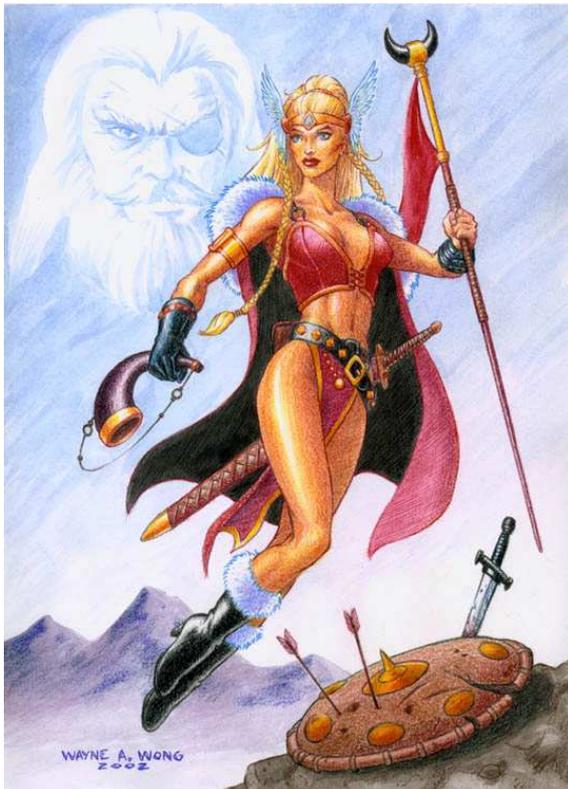
### Règles spéciales

**Parade** : Si la Valkyrie est équipée d'un bouclier de n'importe quelle sorte, elle peut automatiquement dévier une simple attaque durant chaque phase de combat (et pas tour de combat). Le joueur doit le déclarer avant que l'adversaire ne lance le dé pour toucher. Cela comptera comme s'il l'avait manqué automatiquement. De plus, si elle est équipée d'un bouclier, la Valkyrie est toujours partiellement à couvert des tirs de projectiles (*Endurance* +1 du côté où se trouve le bouclier ; notez que ce bonus est perdu lorsqu'elle entre combat puisqu'elle doit se concentrer sur son adversaire).

**Archerie** : bien que moins efficaces que les rangers, les Valkyries restent néanmoins d'excellentes archères. Elles peuvent se déplacer et tirer avec un arc durant le même tour mais avec une pénalité de -2 au jet pour toucher. Les Valkyries préfèrent utiliser l'arc, aussi elles ne bénéficient pas de la règles des nordiques "Charge & lancer"

**Equipement :** Epée, arc court, 14 flèches normales, 4 flèches de guerre (+1DD), 2 flèches enflammées (-2 pour toucher, +2DD), bouclier.

CC	CT	F	E	Vit	Br	Int	BL	D
8	8	5	5	8	9	7	4	2



## Le Ninja humain

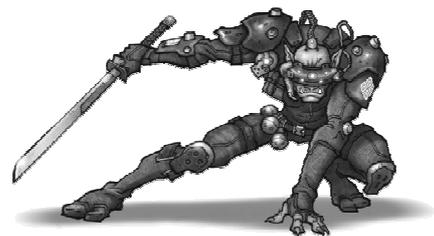
Les Ninjas sont les maîtres dans l'art du meurtre et de l'assassinat. Semblables aux ombres ils sont capables de chasser et de traquer des ennemis qui ne savent rien de ce qui se trame derrière eux. Ces Héros s'entraînent et étudient leurs compétences dans une guilde extrêmement secrète et sont souvent engagés par des gens puissants et riches ou envoyés par leur maître de guilde dans de dangereuses mais importantes missions. Voilà pourquoi, les ninjas sont souvent en aventure bien que leur objectif reste toujours un secret. En tout cas, le ninja reste un ami ou un allié puissant et un dangereux adversaire, une combinaison de rapidité, de précision et de sournoiserie.



## Règles spéciales

- 1) **Assassinat** : si le groupe de monstres est surpris, le ninja les prendra tous de dos pour le premier round de combat seulement (même s'il se trouve face à l'adversaire).
- 2) **Distraction** : les ninjas se focalisent beaucoup sur leur attention en utilisant les erreurs des ennemis en leur faveur. Pour représenter cela, les adversaires au corps à corps échoueront toujours sur un résultat de 1,2 ou 3 sans regard aux armes qu'ils utilisent ni à certaines règles spéciales.
- 3) **Bonus de profession** : De même que les voleurs, les ninjas double leur bonus en attaquant par derrière (voir règles du backstab). Notez que si les règles d'assassinat sont appliquées, le bonus n'est pas doublé (pratiquement, ce bonus spécial s'applique seulement lorsque le ninja est *réellement* derrière un adversaire. De plus, un ninja connaît les techniques de combat qui lui permettent de lancer un dé de dommage supplémentaire dans les combats sans armes.
- 4) **Equipement** : les ninjas n'utilisent pas d'armes à 2 mains et ne portent pas de casque, de bouclier ou d'armure autre que celle matelassée. Cette armure spécialement conçue pour eux ajoute +1 à leur endurance pour 100 couronnes. Notez que les ninjas peuvent rendre visite à la guilde des voleurs s'ils sont aussi voleurs. 1 épée ; 2 dagues, 1 dose de venin à enduire sur une lame.

**Bonus** : +1 au jet de surprise ; +1 en crochetage



## Les tables de combat

Les tables ci-dessous indiquent les scores nécessaires pour toucher votre adversaire, que ce soit en combat rapproché ou au combat à distance. Regardez la capacité de combat

Table du corps à corps												
Votre CC	CC adversaire											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10
3	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10
4	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10
5	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10
6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10
7	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10
8	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
9	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
11	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
12	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7

ou de tir (CC ou CT) de votre personnage dans la colonne de gauche et copier la ligne de chiffre de la colonne de droite sur votre feuille de personnage.

Table des combats à distance					
Votre CT	Portée				
	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
1	11*	12*	Raté	Raté	Raté
2	10	11*	12*	Raté	Raté
3	9	10	11*	12*	Raté
4	8	9	10	11*	12*
5	7	8	9	10	11*
6	6	7	8	9	10
7	5	6	7	8	9
8	4	5	6	7	8
9	3	4	5	6	7
10	3	3	4	5	6
11	3	3	3	4	5
12	3	3	3	3	4

\*Lorsque vous avez besoin d'un score de 11 ou 12 pour toucher, vous n'avez aucune chance de réaliser un coup critique. Vous avez juste la chance de le toucher!



## Armes, armures & équipement

Avant que vous ne remplissiez la section Armes & armures de votre feuille de personnage, vous avez besoin de savoir ce que votre personnage portera.

Chaque Héros commence la partie avec une somme d'or comprise entre 50 et 80 pièces d'or (p.o. en abrégé). Lancez 1d4+4 et multipliez le résultat par 10 pour connaître votre fortune de départ.

Cet or peut être dépensé pour tout objet se trouvant sur les tables suivantes à quelques exceptions près:

1) **L'entraînement** : vous ne pouvez pas commencer un entraînement tant que vous n'avez effectué au moins une mission;

2) **Les sorts**: Si vous êtes un Mage, vous n'avez pas besoin de payer les 4 sorts de départ. Vous ne pouvez pas apprendre de sorts supplémentaires tant que vous n'avez pas effectué au moins une mission;

3) **Les composants de sorts**: si vous êtes un Mage, vous avez automatiquement un composant de sort par sortilège de base. Vous ne pouvez pas acheter de composants supplémentaires tant que vous n'avez pas effectué au moins une mission.

Table des prix	
Objets	Prix
<b>Entraînement:</b>	
Augmenter 1 caractéristique d'un point	200 p.o.
Augmenter les points de Destin de 1	1000 p.o.
<b>Armures:</b>	
Bouclier	10 p.o.
Armure de cuir	25 p.o.
Cotte de maille	50 p.o.
Armure de plate	200 p.o.
Armure de Mithril	400 p.o.
<b>Armement:</b>	
Dague, lance	10 p.o.
Epée, hache ou marteau de guerre	25 p.o.
Epée à 2 mains, hache de bataille, hallebarde	50 p.o.
Arc court & 6 flèches	20 p.o.
Arc & 6 flèches	25 p.o.
Arc long & 6 flèches	50 p.o.
6 flèches	10 p.o.
Arbalète & 6 carreaux	40 p.o.
6 carreaux	10 p.o.
<b>Equipement</b>	
10m de cordes	5 p.o.
10 pitons	10 p.o.
1 Flasque d'huile	25 p.o.
1 potion de Mort-aux-rats	25 p.o.
<b>Les sortilèges</b>	
Voir le livre de magie	
1 Composant de sort	25 p.o.
<b>Le guérisseur</b>	
Guérir les maladies	100 p.o.
Restaurer un membre perdu	500 p.o.
Ressusciter un Héros mort (besoin du corps)	1000 p.o.
1 potion de guérison	50 p.o.

Une fois que vous avez acheté votre équipement, remplissez les sections Armes & armures de votre feuille de personnage.

Table des armes de corps à corps													
Armement	Force											Echec	Crit.
	1-2	3-4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Poings	-	1	1	1	2	3	4	5	6	7	-	-	
Dague	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	1	12	
Lance, épieu	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	12	
Epée	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12	
Hache ou marteau de guerre	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12	
Hallebarde	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1-2	11-12	
Epée à 2 mains	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12	
Hache de bataille	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12	
Griffes & crocs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	-	-	
Grand gourdin	-	-	-	-	7	8	9	10	11	12	1-2	11-12	

Pour les armes de corps à corps, croisez la force de votre personnage (en vertical) avec le type d'arme qu'il désire manipuler (horizontal). Le chiffre que vous trouverez est le nombre de dés de dommage que vous devrez lancer si vous touchez votre adversaire. La table indique aussi le résultat d'échec et du coup critique.

Certaines armes nécessitent une force minimum. Un héros possédant une force inférieure au minimum requis est trop faible pour pouvoir les utiliser.

Si votre héros possède une arme qui ne se trouve pas dans la table ci-dessus, choisissez la type d'arme qui lui correspond.

Les armes de corps à corps n'ont pas de portée puisqu'on ne sait pas les lancer.

Pour les lances, hallebardes et autres armes d'hast, votre héros peut attaquer en diagonal

Pour les grands gourdins, cela implique toutes les armes immenses, comme les haches, les masses, etc...

Table des armes de tir			
Armement	Portée max.	Dés Dégâts	Notes
Lancer de dague	3	2	Mvt & lancer
Lancer de hache	3	3	Mvt & lancer
Lancer de javelot	6	3	Mvt & lancer
Arc court	24	3	
Arc	36	3	
Arc long	48	4	Force 6 min.
Arbalète	48	4	1 tour de recharge

**MVT & lancer:** le Héros peut lancer l'arme de jet même s'il s'est déplacé pendant ce tour. On ne peut tirer avec des arcs ou des arbalètes que si le Héros ne se déplace pas pendant le tour.

**1 tour de recharge:** Après avoir tiré à l'arbalète, le Héros doit dépenser un tour complet sans se déplacer afin de le recharger.

Table des armures			
Armures	Capacité de tir	Endurance	Vitesse
Bouclier	-1	+1	-
Armure de cuir	-1	+1	-1
Cotte de maille	-1	+2	-2
Armure de plate	-2	+3	-2
Armure de Mithril	-1	+3	-1

Les armures augmentent l'endurance de votre Héros mais le restreint dans ses déplacements et dans sa capacité de tir.