

W côté Chaosist

A l'assaut des cités impériales !



Version bêta 3

Un supplément pour Warhammer Quest, écrit par usagi3.



Warhammer Quest est ©Games Workshop, 1995

Introduction des versions beta

Ce qui suit n'est qu'une version bêta de la version définitive ! Elle est en cours de test. Elle comporte donc peut-être d'immenses bêtises, de grosses erreurs, d'énormes bourdes... En clair, c'est un document de travail non achevé !

Si vous avez testé son contenu, merci de me communiquer vos impressions par l'un des moyens suivants :

[mon site internet](#) (dans le forum)

par mail : usagi3@wanadoo.fr

Utilisez les quelques règles suivantes :

-les monstres sont ici qualifiés d' « adversaires » (difficile de considérer un arbalétrier impérial ou un elfe sylvain comme un « monstres !! »).

-les adversaires des salles objectif sont obtenus en tirant DEUX FOIS sur le tableau de niveau 1 ;

-si vous obtenez un 11 ou un 66 sur le tableau des adversaires de niveau 1, relancez sur le même tableau en ajoutant 50% d'adversaires en plus ;

-ces tables sont prévues pour être utilisées avec les personnages de Warhammer Quest : Côté Chaos, disponibles sur [mon site internet](#), ainsi qu'avec les sections de donjons « Cité impériale », téléchargeables au même endroit.

-pour les quêtes : utilisez les quêtes suivantes.

Le plus simple : choisissez ou tirez au sort une des cartes de salle objectif. Le but des Guerriers est simplement de l'atteindre, et de vaincre quiconque s'y trouvera. Ils gagneront un Trésor de salle objectif.

Plus intéressant : les Guerriers sont à la recherche d'un lieu particulier : le bureau de quelqu'un d'important ! La salle de donjon et la section de donjon sont sur le site (dans les nouvelles sections de donjon tirées de Mighty Warriors). Tirez au sort parmi les possibilités suivantes :

Le Bureau

Cette salle confortablement chauffée par une belle flambée est le lieu où travaille un important personnage, c'est certain. Le motif ésotérique peint sur le sol dallé est bien inquiétant...

Ces Quêtes ne sont accessibles que dans les demeures et les cités impériales. Elles sont destinées à des personnages maléfiques.

Quête 1 : Dérober le grimoire

Un personnage haut placé de la Cité a réussi à mettre la main sur un très rare grimoire du Chaos. Il s'en est bien imprudemment vanté auprès d'un autre cultiste, lequel n'a depuis qu'une idée en tête : s'en emparer ! Il a donc engagé les Guerriers pour accomplir cette tâche. Il s'est engagé à les récompenser à leur retour.

Règles spéciales : Une fois les adversaires vaincus, les Héros peuvent s'emparer du grimoire. Si un Guerrier est le seul volontaire pour le transporter, c'est lui qui le fera. Si plusieurs (ou aucun !) le souhaitent, jetez 1d6 pour chaque Guerrier : celui qui obtient le plus bas score devra le transformer. Le tome maléfique tentera d'exercer son aura corruptrice sur le porteur, qui devra jeter 1d6. Sur un résultat de 1, il obtiendra une mutation déterminée aléatoirement (voir le nouveau Guerrier le Mutant). Une fois le grimoire ramené, chaque Guerrier touchera 1d6 x niveau x 100 pièces d'or en récompense. Si un Guerrier a subi une mutation, il obtiendra un Trésor ordinaire de la part du cultiste, heureux de constater qu'il a bien œuvré pour ses sinistres maîtres !

Quête 2 : Assassiner le commandant

Les Guerriers ont été engagés pour assassiner un haut responsable de la Cité... Contre récompense, naturellement !

Règles spéciales : générez le groupe d'adversaires de la salle objectif comme d'habitude. Sélectionnez au hasard un des adversaires comme étant le chef : cette figurine gagne aussitôt +1 Attaque et +1 en Force. Si les Guerriers parviennent à le tuer, ils toucheront chacun 2d6 x niveau x 100 pièces d'or.

Quête 3 : Mener à bien le rituel d'invocation

Un sinistre maître de culte a une mission pour les Guerriers : se rendre dans une petite maison d'apparence anodine, mais qui recèle en réalité un lieu des plus intéressants : une salle d'invocation ! La milice est cependant au courant, et garde soigneusement cet endroit. Les Guerriers doivent se rendre sur place, exterminer les gardes et conduire un rituel d'invocation !

Règles spéciales : Une fois les adversaires tués, les Guerriers doivent tenter de mener à bien le rituel d'invocation. Il s'agit d'invoquer un Démon mineur pour le lier au maître de culte. Choisissez un Guerrier pour réaliser l'invocation (tirez au sort si personne n'est volontaire). Jetez ensuite 1d6 (ajoutez +1 si le Guerrier est un lanceur de sorts). Sur un résultat de 1 ou 2, un Démon apparaît et se jette sur l'invocateur (même profil de base que l'invocateur, sans capacités spéciales, ne donne ni or ni trésor), sur 3, 4 ou 5, rien ne se passe, sur 6 ou plus, l'invocation est un succès. Les Guerriers peuvent faire autant de tentatives qu'ils le souhaitent, et peuvent changer d'invocateur à chaque fois. S'ils réussissent, chacun recevra un trésor ordinaire.

Quête 4 : Rencontrer l'espion

Un sinistre chef de guerre non humain a contacté les Guerriers... Un de ses espions, infiltré dans une Cité, aurait obtenu des informations cruciales ! Les Guerriers doivent trouver l'espion, récupérer ses informations, et revenir voir le chef de guerre, qui les récompensera.

Règles spéciales : C'est fou comme tout peut parfois prendre une tournure inattendue... Quand les Guerriers arrivent à destination, jetez 1d6. Sur un 1, l'espion a trahi le seigneur de guerre ! Dans la pièce attendent des monstres bien décidés à tuer les envoyés du seigneur. Jetez les dés sur la table des monstres de salle objectif du livre de règles avancées. Les Guerriers n'obtiendront aucune récompense. Sur 2 à 5, l'espion a été démasqué ! Le comité d'accueil est généré comme d'ordinaire. A la fin du combat, jetez 1d6 : 1 à 3, les informations sont perdues et les Guerriers ne toucheront pas de récompense. 4 à 6, les Guerriers parviennent à mettre la main sur les informations et seront récompensés (voir résultat suivant). Enfin, sur un 6, l'espion est là, tout se passe bien ! Ne générez pas de monstres ou d'adversaires, et récompensez les Guerriers : 1d6 x niveau x 100 pièces d'or, plus un Trésor de salle objectif (un seul pour tous les Guerriers).

Quête 5 : S'emparer des plans des égouts

Des Skavens ont appris qu'un cartographe de la Cité avait en sa possession les plans complets des égouts de la Cité ! Cela les intéresse naturellement au plus haut point, mais ils ne souhaitent pas être impliqués en cas d'échec, afin de pouvoir renouveler l'opération si nécessaire... Ce sont les Guerriers qui devront s'emparer de ces plans ! La récompense s'annonce fabuleuse...

Règles spéciales : le cartographe étant en outre un haut fonctionnaire impérial, il est gardé. Générez les adversaires de salle objectif comme d'ordinaire. Une fois les adversaires tués, jetez 1d6. Sur un 1, les Skavens se sont trompés... L'homme n'a en fait cartographié qu'une infime portion des égouts. Les Guerriers ne toucheront aucune récompense. Sur 2 à 5, la carte est incomplète mais utilisable ; chaque Guerrier reçoit un Trésor ordinaire. Sur un 6, la carte est complète !! Les Skavens sont aux anges, et pensent déjà à un superbe raid nocturne. Ils récompensent chaque Guerrier d'un Trésor ordinaire, et offrent au group un unique Trésor de salle objectif.

Quête 6 : Assassiner le représentant impérial

De sombres individus ont placé un contrat sur la tête d'un haut représentant impérial, séjournant actuellement dans la Cité. Ledit représentant sera sous haute protection, la tâche s'annonce difficile...

Règles spéciales : Générez les adversaires de salle objectif, mais rajoutez un groupe d'adversaires ordinaires du niveau du donjon. Si les Guerriers sortent vainqueurs de l'affrontement, ils peuvent assassiner le représentant impérial et prétendre à la récompense. Cette dernière est d'un trésor de salle objectif par personnage.

Tout cela simule une expédition nocturne au sein d'une cité impériale... Vous trouverez dans ce document :

- 1) Le tableau des adversaires de niveau 1 ;*
- 2) Les caractéristiques détaillées des adversaires ;*
- 3) Le tableau des Evènements.*

A l'assaut des cités impériales !

Les villages, villes et cités de l'Empire sont des îlots de civilisation dans un monde dangereux peuplé de créatures hostiles rêvant de les anéantir : peaux-vertes, morts-vivants, hommes-bêtes, mutants... De plus, à l'intérieur même de leurs murs, les sectes dépravées du Chaos oeuvrent sournoisement... Tandis que les égouts sont peuplés de répugnants hommes-rats.

Certains pénètrent aussi discrètement dans l'enceinte des cités, afin d'accomplir de bien sinistres missions : assassinats, vols, recueil d'informations... Pour plus de discrétion, ce sont de petits groupes de 3 à 5 créatures, souvent seulement liées par l'appât du gain. Ils auront fort à faire, car les cités connaissent leur vulnérabilité face à de tels individus décidés. La milice, les gardes privés, les nobles en quête d'aventure, les mages, les gardes des enclaves naines ou elfes... Tous sont autant de gens susceptibles de croiser leur route.

Les nuits ne sont donc pas si tranquilles dans les cités de l'Empire... Et si leurs habitants peinent parfois à trouver le sommeil, et si les mères menacent leurs enfants de l'arrivée d'un Troll s'ils ne finissent pas leur assiette... C'est qu'ils savent bien ce qui se trame dans les ruelles, sous la lumière blafarde de Morslieb.

Qu'est-ce que A l'assaut des Cités Impériales ?

Il s'agit d'un supplément pour le jeu de plateau avec figurines Warhammer Quest, de Games Workshop. Il a été développé par un amateur, Usagi3. Il est téléchargeable gratuitement sur [le site d'Usagi3](#).

Il permet de simuler les incursions nocturnes de petits groupes de Guerriers maléfiques dans les cités de l'Empire.

De tels Guerriers, comme le Skaven, le Mutant, l'Homme-Bête, le Nain du Chaos, la Furie Elfe Noire et bien d'autres, sont disponibles sur [le site d'Usagi3](#) dans le Supplément aux Règles Avancées. Les Guerriers peuvent aussi être des Elfes corrompus, des Nains cupides, des Barbares assoiffés de violence ou des Sorciers maléfiques. Utilisez les Guerriers de la boîte de base dans ce cas.

Contenu de l'extension

L'extension A l'assaut des Cités Impériales comprend :

- XX sections de Rues (équivalentes à des couloirs)
- XX sections de Places (équivalentes à des Salles)
- XX sections de Grandes Places (équivalentes à des Salles Objectif)
- Les cartes de donjon correspondant à ces sections
- un livret de règles (celui que vous tenez entre vos mains)

Le livret de règles contient :

- les quêtes spécifiques des Grandes Places
- les tableaux de monstres
- un Bestiaire
- un tableau d'évènements

Comment utiliser A l'assaut des Cités Impériales ?

Démarrez la partie comme d'ordinaire. Générez la pile de cartes de donjon selon le procédé habituel. Ecartez les cartes des Salles Objectifs, et tirez au sort 6 cartes de donjon. Prenez une carte de Salle Objectif, regardez-la (pour déterminer la quête à accomplir) puis mélangez-la aux 6 cartes de donjons. Enfin, prenez de nouveau 6 cartes de donjon parmi celles qui n'étaient pas utilisées, et placez-les au dessus de la pile formée précédemment.

Tirez la Quête à l'aide d'un D6, parmi celles qui correspondent à votre Salle Objectif.

Pendant la partie, utilisez le paquet de cartes d'Evènements de la boîte de base. Cependant, ne tenez compte que du type de carte retourné (Monstres ou Evènement), indiqué en haut de la carte par un M ou un E. Si vous avez retourné une carte de Monstres, jetez un D66 sur le tableau des adversaires du niveau approprié. Si c'était une carte d'Evènement, jetez un D66 sur le tableau des Evènements de ce livret.

Les Quêtes

Les tableaux d'Adversaires

Ils sont équivalents aux tableaux de monstres, mais il est difficile de qualifier de Monstres des gardes hauts elfes ou des miliciens !!!

Ces tableaux s'utilisent à la place de ceux fournis dans le livre des Règles Avancées. Ils comprennent un profil des créatures, ainsi que leur nombre. Pour plus d'informations, consultez le Bestiaire.

Tableau des adversaires de niveau 1

D66	Rencontre	#	Spécial										
11	Tableau de niveau 2		Utiliser le tableau des monstres de niveau 2.										
12	Chiens	1D6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			4	5	3	/	3	3	6	/	40	/	1d6
13	Milicien avec épée	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (4)	3	1	55	1	1d6
	Chiens	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			4	5	3	/	3	3	6	/	40	/	1d6
14	Halflings	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			2	4	2	3+	2	3	5	1	40	/	1d6
15	Guerriers Halflings	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			2	4	2	3+	2	3 (5)	5	1	60	2	1d6
	Archers Halflings	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			2	4	2	3+	2	3	5	1	60	/	1d6
16	Gardes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6
21	Hallebardiers	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3 (4)	3 (4)	3	1	60	1	1d6
			Attaque en rangs										
22	Gardes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6
	Archers	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	4+	3	3	3	1	80	/	1d6
23	Lanciers		PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	5+	3	3 (4)	3	1	60	1	1d6
			Attaque en rangs										
24	Gardes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6
	Arbalétriers	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	4+	3	3	3	1	90	/	1d6
25	Miliciens avec épées	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
	Miliciens avec arcs	1d6	3	4	3	/	3	3 (4)	3	1	55	1	1d6
26	Sorcier impérial	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6
			Bâton (-1 pour toucher, +1 en Endurance, compris dans le profil)										
	Miliciens avec épée	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (4)	3	1	55	1	1d6
31	Flagellants	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			4	4	2	5+	3	4	3	2	110	/	1d6
32	Chiens de combat	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	5	4	/	3	3	6	1	130	/	1d6
			Embuscade 5+, attaque groupée										
33	Sorcier impérial	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6
			Bâton (-1 pour toucher, +1 en Endurance, compris dans le profil)										
	Gardes	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6

34	Nains	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	110	1	1d6
Résistance magique 6+													
35	Arquebusiers Nains	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	140	1	1d6
36	Lanciers Hauts Elfes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	5	4	3+	3	3 (5)	6	1	90	2	1d6
41	Gardes Hauts Elfes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	5	4	3+	3	3 (4)	6	1	90	1	1d6
	Archers Hauts Elfes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	5	4	3+	3	3 (4)	6	1	90	1	1d6
42	Gardes Hauts Elfes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	5	4	3+	3	3 (4)	6	1	90	1	1d6
43	Barbares	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	5+	4	3 (4)	3	1	55	1	1d6
Frénésie 6+													
44	Aventuriers : Barbare	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	5+	4	3 (4)	3	1	55	1	1d6
Frénésie 6+													
	Archer Elfe	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	5	4	3+	3	3	6	1	110	0	1d6
	Nain	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	110	1	1d6
45	Aventuriers : Barbare	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	5+	4	3 (4)	3	1	55	1	1d6
Frénésie 6+													
	Nain	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	110	1	1d6
	Magicien impérial	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6
Bâton (-1 pour toucher, +1 en Endurance, compris dans le profil)													
46	Miliciens avec épées Miliciens avec arcs	1d6 1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (4)	3	1	55	1	1d6
51	Lanciers	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	5+	3	3 (4)	3	1	60	1	1d6
	Archers	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	4+	3	3	3	1	80	/	1d6
52	Sergent de la Milice Miliciens avec épées	1 1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	3	/	3	3 (4)	3	2	155	1	1d6
	Miliciens avec épées	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (4)	3	1	55	1	1d6
53	Sergent lancier Lanciers	1 1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	3	5+	3	3 (4)	3	2	160	1	1d6
	Lanciers	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	5+	3	3 (4)	3	1	60	1	1d6
54	Sergent Hallebardier	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	3	/	3 (4)	3 (4)	3	2	160	1	1d6

	Hallebardiers	1d3	Attaque en rangs										
			PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3 (4)	3 (4)	3	1	60	1	1d6
			Attaque en rangs										
55	Sergent de la Garde	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	3	/	3	3 (5)	3	2	170	2	1d6
	Gardes	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6
56	Prophète Flagellant	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			8	4	2	5+	3	4	3	3	230	/	1d6
	Flagellants	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			4	4	2	5+	3	4	3	2	110	/	1d6
61	Milicien avec épée	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (4)	3	1	55	1	1d6
	Chiens de combat	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	5	4	/	3	3	6	1	130	/	1d6
			Embuscade 5+, attaque groupée										
62	Nains	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	110	1	1d6
	Chiens de combat	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	5	4	/	3	3	6	1	130	/	1d6
			Embuscade 5+, attaque groupée										
63	Sergent milicien	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	3	/	3	3 (4)	3	2	155	1	1d6
	Chiens de combat	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	5	4	/	3	3	6	1	130	/	1d6
			Embuscade 5+, attaque groupée										
64	Noble Impérial	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	4	4+	3	3	3	2	240	/	1d6
	Gardes	1d3	Epée, pistolets (F 6, portée 6 cases, 1 tir par tour, prend un tour complet pour recharger les deux pistolets), parade 6+										
			PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6
65	Aventuriers : Barbare	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	5+	4	3 (4)	3	1	55	1	1d6
	Nain	1	Frénésie 6+										
			PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	110	1	1d6
	Elfe	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	5	4	3+	3	3	6	1	110	0	1d6
	Magicien de l'Empire	1	Esquive 6+										
			PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6
			Bâton (-1 pour toucher, +1 en Endurance, compris dans le profil)										
66	Tableau de niveau 2		Utiliser le tableau des monstres de niveau 2.										

Tableau des adversaires de niveau 2

D66	Rencontre	#	Spécial											
11	Tableau de niveau 3.		Utiliser le tableau de niveau 3.											
12	Raid !		D'autres envahisseurs sont déjà là ! Utilisez le tableau de monstres ordinaire.											
13	Guerriers Halflings	6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			2	4	2	3+	2	3 (5)	5	1	60	2	1d6	
14	Ogres	3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			13	6	3	5+	4	5	3	2	400	0	1d6/2d6 (5+)	
			Peur 5											
15	Guerriers Halflings	6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			2	4	2	3+	2	3 (5)	5	1	60	2	1d6	
	Archers Halflings	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			2	4	2	3+	2	3	5	1	60	/	1d6	
16	Gardes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6	
	Sergent	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			6	4	3	/	3	3 (5)	3	2	170	2	1d6	
21	Joueurs d'épée	1d3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			6	4	3	3	3	3 (4)	3	1	90	1	2d6	
22	Hallebardiers	6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			3	4	3	/	3 (4)	3 (4)	3	1	60	1	1d6	
			Attaque en rangs											
23	Rats Géants	12	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			1	6	2	-	3	3	4	1	25	0	Spécial	
			Suicidaires											
24	Magicien Impérial	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6	
	Gardes	6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6	
25	Chevalier	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
				10	4	4	4+	3	3 (7)	3	1	230	4	2
	Cheval	idem	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			6	4	3	/	3	3 (4)	3	1	/	1	1d6	
	Gardes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
						3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70
26	Chevaliers	3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
						10	4	4	4+	3	3 (7)	3	1	230
	Cheval	idem	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
						6	4	3	/	3	3 (4)	3	1	/
31	Magiciens Impériaux	3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
			3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6	
32	Fantassins	6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
						6	4	4	3	3	3 (5)	3	1	90
33	Noble	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	
						6	4	4	4+	3	3	3	2	240

	Fantassins	6																							
34	Hallebardiers	6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>/</td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>60</td> <td>1</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	3	4	3	/	3(4)	3(4)	3	1	60	1	1d6
			PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom												
3	4	3	/	3(4)	3(4)	3	1	60	1	1d6															
			Attaque sur deux rangs																						
	Sergent Hallebardier	1	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>/</td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>160</td> <td>1</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	6	4	3	/	3(4)	3(4)	3	2	160	1	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
6	4	3	/	3(4)	3(4)	3	2	160	1	1d6															
			Attaque sur deux rangs																						
35	Tueurs de Trolls Nains	1d6+4																							
36	Mineurs Nains	1d6+3																							
41	Joueurs d'épée	1d6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3(4)</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>90</td> <td>1</td> <td>2d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	6	4	3	3	3	3(4)	3	1	90	1	2d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
6	4	3	3	3	3(4)	3	1	90	1	2d6															
42	Ogre	1	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>5+</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>400</td> <td>0</td> <td>1d6/2d6 (5+)</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	13	6	3	5+	4	5	3	2	400	0	1d6/2d6 (5+)
	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom														
13	6	3	5+	4	5	3	2	400	0	1d6/2d6 (5+)															
			Peur 5																						
	Noble	1	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4+</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>240</td> <td>/</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	6	4	4	4+	3	3	3	2	240	/	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
6	4	4	4+	3	3	3	2	240	/	1d6															
43																									
44																									
45																									
46	Joueurs d'épée	1d6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3(4)</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>90</td> <td>1</td> <td>2d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	6	4	3	3	3	3(4)	3	1	90	1	2d6
	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom														
6	4	3	3	3	3(4)	3	1	90	1	2d6															
	Sergent de la garde	1	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>/</td> <td>3</td> <td>3(5)</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>170</td> <td>2</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	6	4	3	/	3	3(5)	3	2	170	2	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
6	4	3	/	3	3(5)	3	2	170	2	1d6															
51	Ogres	3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>5+</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>400</td> <td>0</td> <td>1d6/2d6 (5+)</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	13	6	3	5+	4	5	3	2	400	0	1d6/2d6 (5+)
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
13	6	3	5+	4	5	3	2	400	0	1d6/2d6 (5+)															
			Peur 5																						
52	Gardes	1d6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>/</td> <td>3</td> <td>3(5)</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>70</td> <td>2</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	3	4	3	/	3	3(5)	3	1	70	2	1d6
	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom														
3	4	3	/	3	3(5)	3	1	70	2	1d6															
	Sergents	2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>/</td> <td>3</td> <td>3(5)</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>170</td> <td>2</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	6	4	3	/	3	3(5)	3	2	170	2	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
6	4	3	/	3	3(5)	3	2	170	2	1d6															
53	Lanciers Hauts Elfes	6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>3+</td> <td>3</td> <td>3(5)</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>120</td> <td>0</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	3	5	4	3+	3	3(5)	6	1	120	0	1d6
	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom														
3	5	4	3+	3	3(5)	6	1	120	0	1d6															
			Attaque sur deux rangs																						
	Magicien Haut Elfe	1	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>3+</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>1</td> <td>590</td> <td>0</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	3	5	4	3+	3	4	7	1	590	0	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
3	5	4	3+	3	4	7	1	590	0	1d6															
54	Gardes Hauts Elfes	6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>3+</td> <td>3</td> <td>3(5)</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>110</td> <td>0</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	3	5	4	3+	3	3(5)	6	1	110	0	1d6
	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom														
3	5	4	3+	3	3(5)	6	1	110	0	1d6															
	Archers Hauts Elfes	1d6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>3+</td> <td>3</td> <td>3(4)</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>120</td> <td>0</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	3	5	4	3+	3	3(4)	6	1	120	0	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
3	5	4	3+	3	3(4)	6	1	120	0	1d6															
55	Lanciers Hauts Elfes	2d6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>3+</td> <td>3</td> <td>3(5)</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>120</td> <td>0</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	3	5	4	3+	3	3(5)	6	1	120	0	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
3	5	4	3+	3	3(5)	6	1	120	0	1d6															
			Attaque sur deux rangs																						
56	Pistoliers Nains	1d6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>M</th> <th>CC</th> <th>CT</th> <th>F</th> <th>E</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Or</th> <th>Armure</th> <th>Dom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4+</td> <td>3</td> <td>4(5)</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>130</td> <td>1</td> <td>1d6</td> </tr> </tbody> </table>	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom	5	3	4	4+	3	4(5)	2	1	130	1	1d6
PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom															
5	3	4	4+	3	4(5)	2	1	130	1	1d6															

			Pistolet (Force 6, portée max 6 cases)										
61	Elfes	2d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	5	4	3+	3	3	6	1	110	0	1d6
			Esquive 6+										
62	Nains	2d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	110	1	1d6
			Résistance 6+										
63	Noble	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	4	4+	3	3	3	2	240	/	1d6
	Chevaliers	3	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			10	4	4	4+	3	3 (7)	3	1	230	4	2
	Cheval	idem	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	3	/	3	3 (4)	3	1	/	1	1d6
64	Chevaliers	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			10	4	4	4+	3	3 (7)	3	1	230	4	2
	Cheval	idem	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			6	4	3	/	3	3 (4)	3	1	/	1	1d6
	Gardes	1d6	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6
	Magicien Impérial	1	PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
			3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6
65	Raid !		D'autres envahisseurs sont déjà là ! Utilisez le tableau de monstres ordinaire.										
66	Tableau de niveau 3		Utiliser le tableau de niveau 3.										

Bestiaire

Nouvelles capacités

Cavalier (vient de l'extension officielle Lair of the Orc Lord) : Beaucoup de monstres montent de féroces créatures dressées au combat. Quand un tel Cavalier attaque, le cavalier et sa monture attaquent tous deux lors de la Phase des Monstres. Un Guerrier ne peut pas attaquer le Cavalier tant que sa monture n'est pas morte. Quand la monture est tuée, son cavalier continuera le combat à pied. Retenez que la monture est morte, ou retirez du jeu monture et cavalier et remplacez-les par une figurine appropriée pour représenter le cavalier à pied. Si un Guerrier tue une monture d'un coup, il a droit à un coup mortel comme d'ordinaire. Néanmoins, ce coup mortel doit prendre obligatoirement pour cible le cavalier. Si le coup mortel tue également le cavalier, alors continuez sur d'éventuelles figurines adjacentes comme d'ordinaire.

ANIMAUX

Chien

Ces molosses impressionnants vagabondent librement dans les rues, ou accompagnent docilement leur maître, prêts à le défendre.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
4	5	3	/	3	3	6	/	40	/	1d6

Chien de combat

Ces chiens ont reçu un entraînement au combat. Vieux et tenaces, ce sont des adversaires plus impressionnant qu'il n'y paraît.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	5	4	/	3	3	6	1	130	/	1d6

Embuscade 5+, attaque groupée

Chien de guerre

Ces chiens sont équipés d'armures de cuir taillées sur mesure, qui leur assurent une protection efficace.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	5	4	/	4	3 (4)	6	1	160	1	1d6

Armure légère, Embuscade 5+, attaque groupée

HALFLINGS

Halflings

Ces créatures de la taille d'un enfant humain d'une dizaine d'années sont d'ordinaire calmes et paisibles. Leurs loisirs favoris sont la généalogie, la nourriture, et la sieste. En cas de menace, ils dévoilent un courage et une ardeur guerrière insoupçonnée. Ils sont souvent présents dans les agglomérations humaines, mais possèdent un petit territoire indépendant dans l'Empire, le Moot.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
2	4	2	3+	2	3	5	1	40	/	1d6

Arme simple

Archer Halfling

L'adresse au Tir des Halflings est proverbiale.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
2	4	2	3+	2	3	5	1	60	/	1d6

Arc

Guerrier Halfling

Les milices des cités emploient souvent des Halflings pour compléter leurs rangs. Leur bon sens, leur courage et leur bravoure en font d'excellents miliciens ! Ils sont d'ordinaire affectés à la garde des quartiers des restaurants et des tavernes.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
2	4	2	3+	2	3 (5)	5	1	60	2	1d6

Lance, armure légère, bouclier

HUMAINS

Barbare

Ces rudes gaillards venus de la lointaine et glacée Norsca entrent dans une rage impitoyable et dévastatrice s'ils sont provoqués.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	4	3	5+	4	3 (4)	3	1	55	1	1d6

Frénésie 6+, épée, armure légère

Milicien

Ces hommes sont affectés aux patrouilles dans les cités. Equipés de lanternes, ils arpentent les ruelles. Afin de rassurer la population (et de faire fuir les indésirables avant leur arrivée !!), ils crient régulièrement un message réconfortant (la milice veille sur vous, tout va bien braves gens...). Leur équipement est médiocre.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	4	3	/	3	3 (4)	3	1	55	1	1d6

Armure légère, épée ou arc

Sergent Milicien

Ces vétérans parmi les miliciens sont bien plus efficaces au combat. Ils sont d'ordinaire à la tête des patrouilles de la milice.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	3	/	3	3 (4)	3	2	155	1	1d6

Armure légère, épée ou arc

Gardes

Ces miliciens privés, engagés par les riches habitants des quartiers huppés, bénéficient d'un équipement martial de qualité.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
----	---	----	----	---	---	---	---	----	--------	-----

3	4	3	/	3	3 (5)	3	1	70	2	1d6
---	---	---	---	---	-------	---	---	----	---	-----

Armure légère, bouclier, épée

Sergent de la Garde

Ces vétérans, redoutablement efficaces, sont à la tête des groupes de gardes.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	3	/	3	3 (5)	3	2	170	2	1d6

Armure légère, bouclier, épée

Hellebardiers

Ces miliciens d'élite sont équipés d'une hallebarde. Cette arme redoutable leur permet d'infliger de bien impressionnantes blessures

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	4	3	/	3(4)	3 (4)	3	1	60	1	1d6

Armure légère, hallebarde, Attaque sur deux rangs

Sergent Hallebardier

Ces vétérans conjuguent l'expérience d'un guerrier aguerrri à l'efficacité de la hallebarde.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	3	/	3 (4)	3 (4)	3	2	160	1	1d6

Armure légère, hallebarde, Attaque sur deux rangs

Archers

Ces miliciens sans armure sont spécialisés dans les attaques à distance.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	4	3	4+	3	3	3	1	80	/	1d6

Epée, arc

Arbalétriers

Ces miliciens sont équipés de redoutables arbalètes.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	4	3	4+	3	3	3	1	90	/	1d6

Epée, arbalète (F4)

Lanciers

Ces miliciens sont équipés de lance, afin de combattre à distance.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	4	3	5+	3	3 (4)	3	1	60	1	1d6

Armure légère, lance, Attaque en rangs

Sergent lancier

Ce vétéran est d'ordinaire à la tête d'une patrouille de lanciers.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	3	5+	3	3 (4)	3	2	160	1	1d6

Armure légère, lance, Attaque en rangs

Flagellant

Ces hommes sont persuadés que leur souffrance pourra sauver le monde. Couverts de blessures qu'ils se sont eux-mêmes infligés à l'aide de fouets cloutés, ils se ruent avec fureur sur ceux qu'ils pensent maléfiques. Habitué à la douleur, ils ne connaissent pas la peur.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
4	4	2	5+	3	4	3	2	110	/	1d6

Immunisé à la psychologie, Fléau (+2 en Force, -2 au Toucher)

Prophète Flagellant

Les Prophètes sont les chefs autoproclamés de petites bandes de Flagellants.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
8	4	2	5+	3	4	3	3	230	/	1d6

Immunisé à la psychologie, Fléau (+2 en Force, -2 au Toucher)

Noble Impérial

Les Nobles désœuvrés sont une plaie pour les honnêtes gens, cherchant sans cesse les histoires et abusant honteusement de leurs privilèges de naissance. Certains tentent néanmoins de se rendre utile en affrontant les ennemis du peuple. Leurs pistolets sont redoutables entre leurs mains expertes. Ils sont souvent escortés de gardes.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	4	4+	3	3	3	2	240	/	1d6

Épée, pistolets (F 6, portée 6 cases, 1 tir par tour, prend un tour complet pour recharger les deux pistolets), parade 6+

Prêtre-Guerrier de Sigmar

Sigmar est la divinité tutélaire de l'Empire. En Son nom, des prêtres formés au combat affrontent tous ceux qui s'opposent à l'Empereur. Ils disposent d'une forme limitée de magie qui se révèle bien utile en combat...

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
	4	4	4+	4	4	4	2	1030	2	

Armure lourde, marteau à deux mains, Résistance magique 6+, Haine (Chaos, Skaven, Morts Vivants), Prière (une fois par tour, 1d3 : 1-Bénédictio, rejeter un dé de blessure, 2-Armure de la foi, esquive 5+, 3-Mains de soin, le prêtre regagne 2d6 points de vie)

Chevalier

Les Chevaliers sont des Nobles qui ont décidé de prendre les armes. Ils appartiennent parfois à des ordres prestigieux, tels que les Chevaliers Panthères.

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
10	4	4	4+	3	3 (7)	3	1	230	4	2

Lance, épée, armure de plates, bouclier, Jamais bloqué, Embuscade 4, Cavalier

Cheval de guerre

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	3	/	3	3 (4)	3	1	/	1	1d6

Caparaçon

Joueur d'épée

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	3	3	3	3 (4)	3	1	90	1	2d6

Epée à deux mains, armure légère.

Fantassin

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
6	4	4	3	3	3 (5)	3	1	90	2	1d6

Armure légère, bouclier, épée.

Héros

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
18	4	5	2+	4	4 (7)	5	3	560	3	3d6

Armure lourde, épée, bouclier

Comte Electeur

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
	4	5	2+	4	4 (6)	5	3	1010	2	

Pistolet, armure lourde

Magicien Impérial

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	4	2	6+	3	3 (4)	3	1	150	/	1d6

Bâton (-1 pour toucher, +1 en Endurance, compris dans le profil)

Magie impériale :

1d3	Sort	Effets
1	Résurrection	Un des participants à ce combat est ramené à la vie. Relancer si aucun combattant n'est encore mort.
2	Boule de feu	Jeter 1d6 ; indique le nombre de héros touchés, ainsi que les dommages subis (sans modificateurs). Les cibles doivent se trouver dans la même section que le magicien.
3	Eclair	2d6 dommages, modifiés par endurance et armure

NAINS

Nain

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	110	1	1d6

Armure, hache, Résistance magique 6+

Pistolier Nain

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
5	3	4	4+	3	4 (5)	2	1	130	1	1d6

Pistolet (Force 6, portée max 6 cases), armure légère, hache, résistance magique 6+

ELFES

Elfe

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	5	4	3+	3	3	6	1	110	0	1d6

Epée, arc, Esquive 6+

Lanciers hauts elfes

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	5	4	3+	3	3 (5)	6	1	120	0	1d6

Lance, Armure légère, bouclier, Attaque sur deux rangs

Archers hauts elfes

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	5	4	3+	3	3 (4)	6	1	120	0	1d6

Armure légère, arc, épée

Gardes hauts elfes

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	5	4	3+	3	3 (5)	6	1	110	0	1d6

Epée, armure légère, bouclier

Sergent haut elfe

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
8	5	5	2+	4	3 (5)	7	2	510	0	2d6

Armure légère, bouclier, épée

Magicien haut elfe

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
3	5	4	3+	3	4	7	1	590	0	1d6

Magie haut elfe 1

Magie haut elfe

1d3	Sort	Effets
1		
2		
3		

Ogre

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Armure	Dom
13	6	3	5+	4	5	3	2	400	0	1d6/2d6 (5+)

Peur 5

Evènements

D66	Evènement	Effets
11	Eboulement	Des sifflets retentissent, la milice arrive en force ! Les guerriers ont jusqu'à la fin du prochain tour pour sortir de cette section, ou ils seront arrêtés puis exécutés. Plus de blocage. Cette section est désormais condamnée, les miliciens la fouillant minutieusement pendant plusieurs heures.
12	Coffre dans une arrière-cour	1d3 : 1-gaz empoisonné (1d6 pour tous les guerriers de la section, sans modificateurs), 2-Piège : une lance jaillit du mur (2d6 blessures), 3- Trésor : 1d6x100 Tirez une autre carte Evènement
13	Rencontre : Milicien mort	Une clé sur lui (la clé d'un poste de milice, voir Evènement 52).
14	Rencontre : voleur	Un voleur décrit rapidement l'agencement des rues, prenez les 3 cartes de Donjon suivantes et agencez-les comme vous le souhaitez. 1d6 : 1 à 3, tirez une autre carte Evènement
15	Rencontre : casse-pieds	Un orphelin d'une dizaine d'années suit les personnages. Les guerriers guidés se déplacent d'une case supplémentaire. En cas d'évènement imprévu, 1d6 : 1-3 l'enfant prévient les adversaires, qui attaquent immédiatement. 4-6, l'enfant avertit les Guerriers : +1 attaque chacun pendant le 1 ^{er} round de combat. Si les Guerriers tuent l'orphelin, ses hurlements attirent du monde : lancez deux fois sur le tableau des monstres d'un niveau plus élevé. A la fin de chaque tout, jetez 2d6. Sur un double de 1 ou de 2, l'orphelin s'enfuit.
16	Rencontre : fantôme	1d6. 1- les guerriers tombent dans une embuscade (générez des monstres du niveau approprié), 2-3, piège (1d6 dommages sans modificateurs), 4-6, tas d'or (jetez autant de d6 que souhaité, si un dé indique 1, rien, autrement x10).
21	Rencontre : prisonniers évadés	1d6 à la fin du donjon : 1- crapules ! Embuscade : rançon de 1d6 x 100 pièces d'or. 2-6-récompense : 2d6 x 100 par guerrier.
22	Rencontre : étranger	S'il est attaqué, 1d6. 1 à 3- 2d6 blessures à chaque guerrier. 4 à 6- Fuit en abandonnant un sac (s'il est fouillé, 1-piège, 2d6 dommages sans modificateurs à tous les guerriers, 2-6 Herbes médicinales pour 4d6 de soins à répartir) Si pas d'attaque, explique que les guerriers sont en danger et part. 1d6 pour chaque guerrier : 1, 1 trésor aléatoire volé. Pas de trésor après cet évènement.
23	Rencontre : adorateur de Tzeentch	Exige une offrande de 100 pièces d'or pour son maître, ou il utilisera un étrange artefact. 1d6 par guerrier : 1-malédiction, -1 point de vie permanent, 2 à 6 : rien
24	Cadavre	Désignez aléatoirement un Guerrier pour fouiller le cadavre. Jetez 1d6 : 1- le guerrier découvre une étrange amulette et s'en empare. Elle est maudite : il subit -1 à une caractéristique (hors point de vie) et ne pourra s'en débarrasser qu'entre deux aventures ; 3-5 rien ; 6- tirez un trésor de salle de donjon.
25	Nuée de rats	12 rats attaquent un guerrier aléatoire. 1d6 + force : nombre de rats tués (5po par rat). Les autres infligent un point de dommages, sans mod. 1d6 : 1 à 3, tirez une autre carte Evènement
26	Cambrioleurs	Les Guerriers surprennent des cambrioleurs en pleine action. Il y en a 2d6 (Profil : M4, F 3, E3, PV 3, I 3, attaque 1). Si les Guerriers les attaquent, jetez 1d6 à chaque tour de combat : 1- des renforts arrivent ! (1d6 cambrioleurs) 2-6 rien ne se passe. Si les Guerriers terrassent les Cambrioleurs, chacun peut tenter de les fouiller pour trouver de l'or (jetez autant de d6 que souhaité, si un ou plusieurs 1, rien, autrement, total x 10 pièces d'or). Jetez 1d6 après le combat : sur 1 à 3, tirez un autre Evènement.
31	Piège : jets d'objets	D'honnêtes gens sont réveillés par votre passage, vous identifient comme des agresseurs et balancent tout ce qui leur tombe sous la main par les fenêtres ! Chaque guerrier subit une touche provoquant 1d6+3 dommages. Cela est bruyant : 1d6, de 1 à 3, tirez une autre carte Evènement

32	Piège : embuscade !	Jetez les dés sur le tableau de monstres du niveau approprié ; ils sont en embuscade, et attaquent les premiers (comme pour la compétence Embuscade A).
33	Piège : arbalétrier	Un arbalétrier embusqué sur un toit fait feu sur un guerrier déterminé aléatoirement ; ce dernier subit 1d6+4 dommages.
34	Piège : sorcier	Un sorcier surgit à une fenêtre, fort courroucé. Il lance un sort d'éclair, frappant un guerrier déterminé aléatoirement : 2d6 de dommages.
35	Chariot fou	Un chariot fou déboûle, et fonce sur un Guerrier déterminé aléatoirement ! Jetez 1d6. 1- le Guerrier est renversé, 2d6 de dommages sans modificateurs, 2-3 le guerrier esquive en partie l'attelage, 2d6 de dommages avec modificateurs ; 4-6 le Guerrier évite le chariot. Cela est bruyant : 1d6, de 1 à 3, tirez une autre carte Evènement
36	Piège : effondrement	Des tuiles sont arrachées par une violente bourrasque, et s'abattent sur un Guerrier déterminé aléatoirement. 1d6 : 1- 1d6+2, sans modificateurs ; 2-3 1d6+2, avec modificateurs, 4-6, le guerrier évite les débris.
41	Epidémie	La ville est frappée par une épidémie. Jetez 1d6 par Guerrier ; si l'un d'eux obtient un 1, il tombe malade (-1 E) pour la durée de l'aventure.
42	Cadavre	Désignez aléatoirement un Guerrier pour fouiller le cadavre. Jetez 1d6 : 1- le guerrier découvre une étrange amulette et s'en empare. Elle est maudite : il subit -1 à une caractéristique (hors point de vie) et ne pourra s'en débarrasser qu'entre deux aventures ; 3-5 rien ; 6- tirez un trésor de salle de donjon.
43	Autres assaillants	Jetez les dés sur le tableau des monstres normaux de Warhammer Quest. Puis jetez 1d6 : 1 2- les créatures attaquent, 3-4 les deux groupes se croisent 5-6 les deux groupes échangent des informations : regardez les 3 prochaines cartes de donjon et mettez-les dans l'ordre que vous souhaitez.
44	Météo	La 1 ^{ère} fois que cet Evènement est obtenu, un violent orage se déclenche ! -1 au mouvement, pas d'attaque à distance sur une portée supérieure à 4. Si cet Evènement est obtenu à nouveau, l'orage s'arrête.
45	Perdus	1d6 cartes de donjons (sans pièces objectifs) sont disposées sur le dessus du paquet.
46	Autel bizarre	Dans une arrière-cour, les Guerriers repèrent un autel rudimentaire bien étrange. Si un Guerrier décide de faire une offrande (50 pièces d'or minimum), il peut effectuer un jet sur la table des Temples (page 23 des Règles avancées). Sur un résultat de 1, tirez immédiatement un autre Evènement.
51	Autre objectif	Jetez 1d6 par Guerrier. Si l'un d'eux obtient un 6, il remarque une sombre ruelle semblant déboucher dans une grande rue parallèle à la leur... Placez une porte sur un côté de la section actuelle. Prenez une carte Objectif non utilisée, et placez dessus 1d6 cartes de Donjon ordinaires (pas d'autres objectifs). Si les Guerriers parviennent à la salle objectif, peuplez-la en jetant 2 fois les dés sur la tableau de monstres. Si les guerriers parviennent à tout nettoyer, chacun gagne 1000 pièces d'or !
52	Poste de milice	Dans la rue où se trouvent les guerriers se trouve un poste de milice. Placez une porte sur le côté de la section, et disposez une pièce objectif non utilisée. Les Guerriers peuvent tenter d'attaquer le poste de milice pour libérer ses prisonniers. Jetez les dés sur le tableau des monstres pour découvrir qui garde les prisonniers (rejeter en cas de résultat illogique, elfes ou nains par ex). Les gardiens bénéficient de la compétence Embuscade 4+, SAUF si les Guerriers possèdent une clé de poste de milice (voir Evènement 13). Si les guerriers parviennent à défaire les gardiens, les prisonniers reconnaissants leur donneront un trésor de pièce de donjon, en plus du trésor remporté en tuant les gardes.
53	Météo	La 1 ^{ère} fois que cet Evènement est obtenu, un violent orage se déclenche ! -1 au mouvement, pas d'attaque à distance sur une portée supérieure à 4. Si cet Evènement est obtenu à nouveau, l'orage s'arrête.
54	Changement de plan	Un étrange individu explique aux Guerriers que leur mission sera bien plus difficile que prévu, et qu'il faut l'interrompre. Il ajoute que chaque Guerrier recevra 750 pièces d'or s'ils rebroussement chemin. Puis il disparaît. En fonction de ce qu'ils font, lancez 1d6 quand ils quittent la ville ou atteignent la pièce objectif : 1-3 : L'étranger a menti ! S'ils ont quitté la ville, ils perdent chacun 1d6 x 100 pièces d'or pour s'amender de leur erreur. S'ils ont continué, poursuivez normalement.

		4-6 : L'étranger a dit la vérité ! Si les Guerriers sont sortis, ils touchent chacun la somme promise. S'ils ont atteint la pièce objectif, lancez les dés DEUX FOIS sur le tableau des monstres de la pièce objectif.
55	Ruelle	Une petite ruelle se jette dans la voie suivie par les Guerriers. Placez une porte sur le côté, et disposez une pièce objectif non utilisée. Si les Guerriers y pénètrent, lancez les dés une fois sur le tableau des monstres. Si les Guerriers tuent tous les monstres, en plus du trésor ordinaire, un des héros (déterminé aléatoirement) reçoit un trésor de pièce objectif.
56	Or perdu	Un guerrier déterminé aléatoirement se rend compte que son sac est percé ! Il a perdu 1d6 x 200 pièces d'or. Retirez immédiatement une autre carte Evènement.
61	Sortie inattendue	Les Guerriers repèrent une rue permettant de quitter prématurément la ville.
62	Faux pas	Un guerrier se tord la cheville : -1 mouvement pour l'aventure.
63	Runes étranges	D'étranges runes sont gravées à la base d'une statue. Jetez 1d6 par Guerrier. Si l'un d'eux obtient un 5 ou un 6, il comprend les runes et découvre la manipulation à effectuer pour accéder à un trésor ! Faites un jet sur le tableau des trésors de salle de donjon pour chaque Guerrier. Puis faites 2 jets sur le tableau des monstres pour découvrir qui n'est pas content que l'on pille ses biens !!
64	Météo	La 1 ^{ère} fois que cet Evènement est obtenu, un violent orage se déclenche ! -1 au mouvement, pas d'attaque à distance sur une portée supérieure à 4. Si cet Evènement est obtenu à nouveau, l'orage s'arrête.
65	Sorcier du Chaos	Prévient les guerriers/ Premier round du prochain combat, chaque guerrier a +2 attaques.
66	Malédiction	1d6 + Force pour un guerrier. Si ≥ 7 , 1d6 dommages sans mod. Si < 7 , 1d6 dommages sans modificateur + -1 en F et E pour le reste de l'aventure.