

W Côté Chaos ! St

Le Chamane Gobelin



Le Chamane Gobelin est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.2

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Profil initial :

PV 1d6+5, M 4, CC 2, CT 5+, F 3, E 4, I 3, A 1, Armure 0, Blocage 4+
Magie Gobeline, Waaagh ! , Anneau (résistance magique 5+), vision nocturne

Règles Spéciales :

Vision Nocturne : le Shaman Gobelin n'a pas besoin de la Lanterne pour percer les ténèbres des Donjons. Il ne peut donc pas se perdre s'il se retrouve trop éloigné de la lanterne, comme les autres Guerriers.

Anneau de Résistance : Le Chamane possède un anneau enchanté qui le protège de la magie. Si le Chamane est la cible d'un sort, jetez 1d6. Sur un résultat de 5 ou 6, le sort n'a aucun effet sur le Chamane. Note : cette capacité fonctionne exactement comme la capacité Résistance Magique 5+ de la page 85 des Règles Avancées. Le Chamane peut choisir de laisser passer certains sorts (de magie curative par exemple).

Magie Gobeline : Le Gobelin a accès à la magie. Il suit les mêmes règles que le Sorcier (Points de Pouvoir et autres), mais dispose de sa propre liste de sorts.

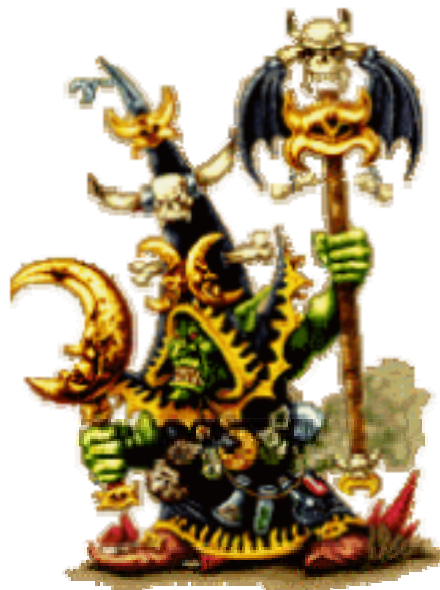
Waaagh ! Chaque fois que le Chamane Gobelin jette un sort, jetez 2d6. Si vous obtenez un double 1, le Chamane est submergé d'énergie magique et son cerveau surchauffe ! Le Chamane est sujet à la Stupidité pendant la prochaine Phase de Guerriers.

Stupidité : Certaines créatures sont sujettes à la Stupidité, en permanence ou lors de conditions particulières qui seront toujours précisées dans les règles de la créature. Quand un Guerrier est sujet à la Stupidité, lorsque son tour arrive pendant la Phase des Guerriers, jetez 1d6 sur la table suivante :

1	La créature reste sur place, les bras ballants. Aucune action durant cette Phase.
2	La créature s'énerve d'un coup, et balance un coup sur une figurine adjacente déterminée au hasard (une seule attaque).
3	La Créature se déplace de son Mouvement dans une direction déterminée au hasard.
4	La Créature entreprend une action bruyante déplacée (hurle un juron, se cogne à une porte, trébuche, insulte quelqu'un d'autre...). Jetez 1d6 : sur un résultat de 1, tirez une carte Evènement.
5-6	La Créature agit normalement.

Utilisez ce tableau jusqu'à ce que les conditions qui ont produit la Stupidité soient levées.

Équipement : Le Chamane Gobelin peut être équipé des mêmes objets que le Sorcier, plus les objets spécifiques à son peuple.



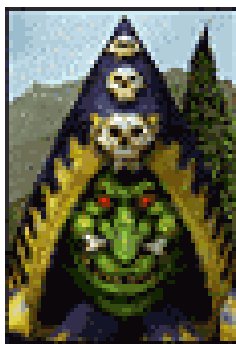
Sorts de Départ du Chamane Gobelin

Tirez un sort sur chacune des Tables suivantes. Relancez en cas de 6 (ou de 5 et 6 pour la Table des Sorts de Soins). **Les sorts écrits en gras** sont détaillés plus loin dans les règles avancées. Pour plus d'explications sur les sorts, voir les règles avancées.

Table des Sorts d'Attaque					
1d6	Nom	Nom Gobelin	Pts de Pouvoir	Type	Page
1	Eclair	Eclair	3	Attaque	55
2	Boule de Feu		4	Attaque	55
3	Manteau de Feu	Tunik de Feu		Attaque	56
4	Epées du Destin	Kikoup' de Gork	5	Attaque	56
5		Main de Gork	5	Spécial	107

Table des Sorts de Défense					
1d6	Nom	Nom Gobelin	Pts de Pouvoir	Type	Page
1	Simulacre de Mort	Mort de Mork	3	Défense	54
2	Confusion	Zimajs de Mork	4	Défense	54
3	Robe Scintillante	Tunik de Mork	4	Défense	54
4		Main de Mork	5	Défense	107
5	Peau Blindée	Peau de Gork	6	Défense	56

Table des Sorts de Soins					
1d6	Nom	Nom Gobelin	Pts de Pouvoir	Type	Page
1	Nourriture	Kass'Kroûte	3	Soins	53
2	Mains de Guérison	Griffes de Grison	4	Soins	54
3	Doigt de Vie	Doigt de Grison	5	Soins	54
4	Soins Majeurs	Grosse Grison	6	Soins	55



Règles avancées

En ville

Evidemment, le Chamane Gobelin ne peut pas entrer dans les Villages, les Villes ou les Cités. Il peut accompagner les autres Guerriers aux portes de tels lieux, puis devra les abandonner pour chercher un campement de Peaux-Vertes. Voir le supplément aux Règles Avancées de Côté Chaos.

Table des Campements de Peaux-Vertes

1	Le Chamane Gobelin cherche en vain pendant 1d6 jours. Il peut à présent abandonner et attendre ses compagnons à l'extérieur de la cité, ou recommencer (avec un malus de -1 à son test).
2-3	Le Chamane Gobelin a trouvé des traces récentes du passage de gens de son sombre peuple. Il mettra 2d6 jours pour s'y rendre et en revenir.
4-5	Le Chamane Gobelin a trouvé des traces fraîches indiquant une présence des siens à proximité. Il mettra 1d6 jours pour y aller et en revenir.
6	En réalité, le Chamane Gobelin avait déjà repéré les symboles cachés des siens avant même d'arriver à la cité. Ils sont tout proches ! Il peut s'y rendre et en revenir en 1 jour.

Dans le campement des Peaux-Vertes, le Chamane Gobelin trouvera l'équivalent du Temple, de la Forge, de l'Archerie, de l'Armurerie et du Bazar. De plus, le Chamane Gobelin pourra rendre visite au Marchand Orque. Il dépense de l'argent quotidiennement pour se nourrir et se loger comme dans une Ville. Utiliser la Table des Evènements Citadins du supplément Warhammer Quest : Côté Chaos.



Un petit Gobelin,
C'est pas très malin.
Mais un tas de Gobelins,
Sans être plus malin,
Ça te brisera les mains !

(vieille comptine de l'Empire)

Chez le Marchand Orque				
Equipement	Stock	Coût (achat)	Coût (vente)	Règles spéciales
Kikoup'	0	150	5 (Kikoup' cassée)	Cette arme gigantesque est un pur produit de l'artisanat Orque. +1 en Force, se brise sur un jet d'attaque de 1 (devient une épée ordinaire). Un Orque peut porter jusqu'à 2 Kikoup' en même temps, pour remplacer celle qui viendrait à casser. Un Gobelin n'est pas assez fort pour utiliser cette arme.
Gnôle K'Arrach' de Guzzla	7	150	30	Cette boisson contient entre autres des cheveux du chef de la horde, des extraits de Champignons Bonnet-de-Fou, de la bière, et quantité d'autres ingrédients qu'il vaut mieux ignorer. Bue par un Peau-Verte (Orque, Gobelin, Hobgobelin), elle redonne 1d6 Points de Vie. Il y a assez de Gnôle pour deux rasades. Si la Gnôle est bue par une autre créature, elle est considérée comme un Poison (2d6 de Dommages, moins l'Endurance, l'Armure ne compte pas).
Bâton Zarbi de Buzgob	8	200	40	Chamane Gobelin uniquement. Permet de relancer un résultat Waaagh !. Le Bâton peut être utilisé pour attaquer (-1 au Toucher). S'il est utilisé pour attaquer, il peut aussi servir à se défendre (+1 à l'Endurance).
Champignon Bonnet-de-Fou	0	100	5	Manger ces champignons cultivés par les Gobelins de la Nuit rend automatiquement Frénétique pour tout un combat. Seuls les Peaux-Vertes peuvent les utiliser (nombre d'Attaques multiplié par deux). On ne peut utiliser qu'un Champignon par Aventure (toute ingestion d'un second se traduit par un empoisonnement mortel).
Casque Koud'Boul	8	150	15	Utilisable seulement par un Orque ayant la compétence Koud'Boul. +1 en Force pour l'attaque de Koud'Boul uniquement.
Idole de Mork	7	200	20	Cette poupée grossière représente Mork (ou alors est-ce Gork ?). Sa caractéristique la plus importante est l'odeur pestilentielle qu'elle dégage... Toute figurine non Peau-Verte adjacente au porteur de l'Idole a un malus de -1 au Toucher. L'idole fonctionne pendant un Aventure, ensuite son odeur perd de sa force.
Collier d'Machins	9	300	40	Ce Collier regroupe des dents et des griffes d'origine incertaine... Au cou d'un Chamane Gobelin, il offre +1 à son Pouvoir par niveau.

Note : un stock de 0 signifie que l'objet est toujours disponible.

Liste de sorts du Chamane Gobelin

Le Chamane Gobelin évolue exactement comme un Sorcier (voir pages 50 et 51 du livre des Règles Avancées). Lui aussi gagne 5 pièces d'or pour chaque Point de Vie soigné.

Les sorts en gras sont de nouveaux sorts, décrits après la liste. Les autres sorts proviennent de la liste de sorts du Sorcier (page 52 et suivantes des Règles Avancées), ils ont été modifiés comme suit. Les sorts d'Attaque sont plus faciles à lancer pour le Chamane (-1 point de pouvoir). Les sorts de Défense sont moins bien connus (+1 points de pouvoir). Enfin, les sorts de soins sont très peu courants (+2 points de pouvoir). Enfin, un nom « goblin » est proposé après chaque nom de sort.

Nom	Nom Gobelin	Pts de Pouvoir	Type	Page des Règles Avancées
Ver de Chair	Astikot	1	Attaque	53
Force	Muskle	1	Attaque	53
Toux	Touss'	2	Défense	53
Maladresse	Lâch'Tout	2	Défense	53
Poing de Fer	Doigt de Gork	2	Attaque	54
Force d'Ogre	Force de Gork	2	Attaque	54
Eclair	Eclair	3	Attaque	55
Nourriture	Kass'Kroûte	3	Soins	53
Simulacre de Mort	Mort de Mork	3	Défense	54
Nausée	Malad'	3	Défense	54
Confusion	Zimajs de Mork	4	Défense	54
Robe Scintillante	Tunik de Mork	4	Défense	54
Boule de Feu	KiKram'	4	Attaque	55
Manteau de Feu	Tunik de Feu	4	Attaque	55
Puits du Désespoir	Trou de Mork	4	Attaque	56
Mains de Guérison	Griffes de Grison	4	Soins	54
	Main de Gork	5	Spécial	107
Doigt de Vie	Doigt de Grison	5	Soins	54
Lévitiation	Yvol' !	5	Défense	55
Rebond	A toi !	5	Défense	55
Epées du Destin	Kikoup' de Gork	5	Attaque	56
Maître d'Armes	Balaize	5	Attaque	57
	Krunch !	5	Spécial	107
	Kass'Têt	5	Spécial	107
Soins Majeurs	Grosse Grison	6	Soins	55
Aveuglement	Voipu !	6	Défense	56
Peau Blindée	Peau de Gork	6	Défense	56
Tempête de Feu	KiKramTout	6	Attaque	57
Foudre	Shazam !	6	Attaque	57
Force Vitale	Force de Grison	7	Soins	56
Invulnérabilité	MêmPaMorr	7	Défense	57
Bouclier	Bouclier de Gork	7	Défense	57
Téléportation	Pulà !	7	Spécial	58
Créature Infernale	Gros Monstre de Gork	7	Attaque	58
Résurrection	R'viens !	8	Soins	57
Dôme de Pouvoir	Freez	8	Défense	58
	On y va !	8	Spécial	107
	Poing de Gork	8	Spécial	107

Afflux Sanguin	Sang de Mork	9	Soins	58
Cage de Pierre	Kaj' de Mork	9	Défense	58
Halo de Vengeance	Œil pour Dent	9	Défense	59
Rafale de Vent	Tempête de Mork	9	Attaque	59
Fenêtre sur le Vide	Fenêt' du Chaos	10	Attaque	60
Maître du Vide	Visite à Mork	10	Soins	59
Carnaval de Mort	Massacr'	10	Attaque	60
Aura de Ptolos	Aura de Mork	11	Défense	59
Mur de Feu	SaChauff'	11	Attaque	60
Transmutation	Putrifiktion	11	Attaque	60
Vortex de Destruction	Sort qui Tue Tout	11	Attaque	60
Vol de Vie	Vampir'	11	Soins	59
Battement de Coeur	Cœur de Mork	12	Soins	59
Carrosse des Damnés	Grand Voyaj' de Mork	12	Spécial	60

Sorts spéciaux des Chamanes Gobelins :

Ces sorts sont des adaptations des sorts page 107 du Bestiaire des Règles Avancées.

Nom	Pts de pouvoir	Effets
On y va !	8	Le Chamane baigne ses alliés de pouvoir. Tous les alliés du Chamane reçoivent un bonus de +1 en Attaque et de +1 en Endurance pour la prochaine Phase des Guerriers.
Kass'Têt'	5	Un éclair jaillit de la tête du Chamane, déterminer la cible au hasard parmi les monstres en vue du Chamane. Jetez 2d6, si le résultat est supérieur ou égal au niveau du donjon, la cible est touchée, lancez un autre d6. Sur 1, la tête de la cible explose (elle est tuée instantanément). De 2 à 5, la cible subit (2 x le niveau du Chamane) Dommages, sans tenir compte de l'Endurance ni de l'Armure. Sur un 6, la cible subit 1d6 Dommages, sans prendre en compte l'Endurance et l'Armure.
Main de Gork	5	Ce sort déplace le Chamane ainsi que tous ses alliés pouvant attaquer à distance (par magie ou armes de jet), à qui il permet de quitter les corps-à-corps. Déplacez le Chamane et ses alliés concernés pour qu'ils ne se trouvent plus dans des cases adjacentes à des adversaires, en déplaçant les autres figurines si besoin est. Si le Chamane n'est pas lui-même au corps-à-corps, il ne peut pas lancer ce sort.
Poing de Gork	8	Les bras du Chamane se mettent à luire d'une énergie surnaturelle. Déterminez une cible au hasard parmi celles que voit le Chamane. La cible subit alors 1d6 Touches, avec des Dommages égaux à la Force du Chamane + 4.
Krunch !	5	Un des adversaires du Chamane est écrasé par le terrible pied de Gork. Déterminez la cible au hasard parmi celles que voit le Chamane. Cette dernière subit 1d6 + 10 Dommages.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommag	Enduran ce	Pis de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Pouvoir	Evasion Blocage
1	0	Novice	2	5+	3	1	4	1d6+5	3	1	0	3	1d6	4+
2	2000	Champion	2	5+	3	1	4	2d6+5	4	1	1	4	2d6	4+
3	4000	Champion	3	5+	3	1	4	2d6+5	4	2	1	4	3d6	4+
4	8000	Champion	3	4+	3	2	4	3d6+5	4	2	1	4	4d6	4+
5	12000	Héros	3	4+	4	2	5	3d6+5	4	2	2	4	5d6	3+
6	18000	Héros	4	4+	4	2	5	4d6+5	4	2	2	5	6d6	3+
7	24000	Héros	4	4+	4	3	5	4d6+5	4	3	2	5	7d6	3+
8	32000	Héros	4	4+	4	3	5	5d6+5	5	3	3	5	8d6	3+
9	45000	Seigneur	4	3+	4	3	5	5d6+5	5	3	3	5	9d6	3+
10	50000	Seigneur	4	3+	4	4	5	6d6+5	6	3	3	5	10d6	3+

Le Chamane Gobelin

-Attends, répète-moi ça ! Il est mort comment, ton copain, là ?!

Le Mutant cracha pour évacuer le venin qui s'accumulait dans sa bouche hideusement déformée. En plus de lui, autour du feu de camp, se trouvaient une petite silhouette encapuchonnée et une ombre massive hérissée de pointes. Plus loin, une gracieuse silhouette féminine exécutait une danse sauvage en faisant tournoyer ses lames dans les airs. La petite créature noyée dans sa tunique noire commença de sa voix couinante un étrange récit.

-Ben t'vois, Godric, l'avait plein de zoms, et nous zétions en Waaagh contr'eux. L'avait plein de Gobelins, des Zorques ossi, pis des Sangliers, des Loups, des Zaráignées... C'tait une bin belle Waaagh ! Not'chef, c'tait Kurtivor Piss'Froid. S'appelait comm'ça passk'un jour...

Le Mutant l'interrompit.

-Laisse tomber Piss'froid, Koup ! Répète l'histoire avec l'autre Chamane, là...

Le Gobelin prit une profonde inspiration, et se remit à parler avec le débit rapide caractéristique des siens.

-Y avait aussi l'aut'Chamane, Zargol Tête'de Champignon. T'veux pas savoir pourkwa...

-NON, on ne veut pas savoir ! rugit l'imposant Guerrier de Khorne assis à côté du Mutant.

Le Chamane haussa les épaules.

-C'tait une baston terrib' ! L'avait des korps partout, les zoms criaient, nous zaussi on criait, les orques criaient, les loups...

-Criaient, oui, soupira Godric. Le Chamane ?

-Ha voui, Zargol ! Ben l'a voulu participer, koi. S'est mis à hurler des inktass... inkanti... des mots majiks, et les gars à côté de lui y zont commencé à taper pus fort, tout l'monde s'fendait la poire et fendait les crânes aux zoms, c'tait terrib' !

Surexcité, le Gobelin s'était levé et agitait son bâton dans tous les sens. Surprise, la Furie Elfe Noire qui s'entraînait non loin interrompit quelques instants sa danse martiale, puis reprit sa danse meurtrière.

-Et alors ? Vas-y, poursuit ! grommela le Guerrier du Chaos.

-Et pis l'a lancé un aut'sort, et un Chiva... Chevier... Zom sur un ch'val, l'a été krabouillé par l'Pied de Gork ! Ou d'Mork, chais pus. Pis l'a lancé un aut'sort, et là, il a kommencé à gesticuler plein, pis l'a crié, pis sa têt' l'a x'plosé ! PAF ! Com'ça !

-Par Tzeentch, j'avais bien compris, souffla Godric. Sa tête a explosé ? A cause de sa magie ? Et toi, Koup, tu peux faire pareil ? Je veux dire, ta tête...

-Bah oui ! C'est la Waaagh ! Des fois, l'est trop pissante. Alors, la têt', ell' peut pas cont'nir tout'la majik, alors l'explose, paf, com'ça.

-Tu es très brave, admit Godric en le regardant avec un respect nouveau dans les yeux.

-Non, il est Kon, lâcha le Guerrier de Khorne. Simplement Kon.