

Warhammer Quest

DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD

Le chercheur d'or nain



Ce Guerrier pour Warhammer Quest a été créé par the Custodian, et a été très légèrement remanié et traduit 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 1.0

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



On raconte que, chez les nains, l'âge, le savoir-faire et la fortune sont des valeurs respectées. Cette dernière qualité est peut-être la plus insaisissable, car dans le monde éternellement en guerre des Nains, si un Nain n'améliore pas ses compétences quand il vieillit, il s'arrête rapidement de vivre !

La fortune est la force qui encourage les chercheurs d'or à surpasser les autres nains. Ces chasseurs d'or constituent l'élite des mineurs ; ils possèdent ce 6^{ème} sens indispensable à tout bon mineur. Un chercheur d'or peut sentir les mouvements de la terre et la force des montagnes ; il peut aussi découvrir comment collecter ses richesses. Or, acier, cuivre et gemmes sont les proies que recherche le chercheur d'or. La plupart du temps, c'est un chercheur d'or qui découvre les légendaires filons de métaux extraordinaires, dont rêve tout forgeron qui se respecte : gromril, adamante, mithril et silverel.

Un chercheur d'or est habituellement employé dans une mine, où il aide à la recherche des filons. Cependant, il y a aussi certains individus qui partent à l'aventure, cherchant les mines légendaires de leurs ancêtres, ou de nouvelles sources de richesses.

Commencer en tant que chercheur d'or

Le profil d'un chercheur d'or est le suivant :

Points de vie	1d6+8
Mouvement	4
Combat	4
Tir	5+
Force	3
Endurance	3 (4)
Initiative	2
Attaques	1
Blocage	5+

Armes

Le chercheur d'or est armé de sa hache-pioche, qui inflige 1d6+3 Blessures. Sur un résultat de 6 au toucher, elle ignore les modificateurs d'armure de tous types. Le chercheur d'or commence aussi sa carrière avec 1d6 Bombes, chacune d'elles infligeant 1d6 Blessures à toute figurine dans une zone de 2x2 cases.

Armure

Le chercheur d'or possède une cotte de mailles naine, qui lui confère un bonus de +1 en Endurance.

Équipement

Le heaume de mineur comporte une chandelle, qui éclaire devant le chercheur d'or. Ceci agit comme une source secondaire de lumière, et donc, le chercheur d'or peut partir explorer les alentours seul, s'il le désire. Cependant, la chandelle a une durée de vie limitée. Si elle s'éteint alors qu'il est éloigné de la lanterne du leader, il peut avoir des difficultés à retrouver ses compagnons. Pour représenter ceci, lancez 1d6 supplémentaire lors de la phase de pouvoir, chaque fois que le chercheur d'or sera hors de la lumière de la lanterne. Sur un résultat de 1, la chandelle s'est éteinte, et à moins qu'il ne réussisse à la rallumer (voir ci-dessous), il est perdu dans les ténèbres, et doit donc lancer les dés sur la table de Fuite, comme stipulé dans les règles.

Si le chercheur d'or est sur la même section de donjon que les autres Guerriers, mais qu'il n'y a pas de lanterne, on considère que le heaume de mineur crée assez de lumière pour que les Guerriers ne soient pas perdus dans les ténèbres, car ils peuvent péniblement distinguer ce qui les entoure. Néanmoins, le chercheur d'or et ses compagnons ont alors une pénalité de mouvement de -2, et un malus de -1 à toutes leurs actions (sauf rallumer la chandelle), jusqu'à ce qu'il y ait une autre source de lumière.

Si la chandelle s'éteint dans une telle situation, les Guerriers sont perdus dans les ténèbres.

Pour rallumer la chandelle, le chercheur d'or lance 1d6 et ajoute son Initiative. S'il obtient 7 ou plus, il a réussi. Ceci est risqué, comme vous l'imaginez. Il ne peut effectuer qu'une seule tentative, et s'il échoue, il est perdu dans les ténèbres (avec les autres Guerriers).

Compétence de départ : chercheur d'or

La principale motivation du chercheur d'or est de trouver de nouvelles veines de minerai (ou de si anciennes qu'elles sont tombées dans l'oubli) dans le sous-sol. Il a développé un 6^{ème} sens en ce qui concerne l'or.

Après une bataille, le chercheur d'or lance 1d6 pour chaque Monstre mort (même s'il ne l'a pas tué lui-même). Additionnez tous les résultats pairs (2, 4 et 6). Le chercheur d'or gagne ce montant de pièces d'or. Ne tenez pas compte des résultats impairs (1, 3 et 5).

De plus, à la fin d'un donjon, le chercheur d'or examine ses notes, revient sur ses pas et recherche s'il y a des filons exploitables. Notez que ceci ne peut être fait que si les Guerriers sont victorieux, et ont tué ou chassé les Monstres.

Table de recherche de filons exploitables

Lancez 2d6, +1 si le donjon n'était pas situé dans le Vieux Monde.

2	Rien.
3	Un simple caillou !
4	Un ancien filon épuisé.
5	Quelques minces veines de métaux non précieux. 1d6 x 5 pièces d'or.
6	Pas beaucoup de métaux, mais de la bonne pierre à construction ! 1d6 x 7 pièces d'or.
7	Un filon de cuivre. 1d6 x 10 pièces d'or.
8	Un large dépôt de minerai de fer. 2d6 x 10 pièces d'or.
9	Beaucoup de pierres contenant des cristaux. 4d6 x 5 pièces d'or.
10	Des gemmes précieuses ! 1d6 x 100 pièces d'or.
11	Un filon d'argent jamais exploité. 300 pièces d'or et une carte Trésor.
12	De l'or ! 2d6 x 60 pièces d'or, et une carte Trésor.
13	Fabuleux ! Le chercheur d'or a découvert un dépôt de minerai rare. 2d6 x 50 pièces d'or, et 1d3 cartes Trésor.

Le prix indiqué après la description des minerais est la récompense offerte par les rois nains recherchant de nouvelles mines. En acceptant cette récompense, le chercheur d'or renonce à tous ses droits sur la future exploitation.

Règles avancées

Chercheurs d'or et équipement

Le chercheur d'or peut utiliser tous les objets utilisables par le Nain ; s'il achète une hache-pioche chez les maîtres de guilde nains, elle agira entre ses mains comme indiqué plus haut, pour refléter sa grande habileté avec cette arme. Il adore le pain de pierre, grâce à ses longues journées souterraines où il n'avait que cela à manger. Chaque fois qu'il en mange, il regagne 4 points de vie, sans avoir à le mâcher durant un tour. Chez le maître des runes, il peut faire graver des runes sur sa hache-pioche.

Dans les règles avancées, le chercheur d'or doit vendre directement ses découvertes. Pour ce faire, il doit trouver une Guilde des Mineurs dans l'agglomération (voir ci-dessous). Là, il peut négocier avec les personnes intéressées. Lancez les dés pour connaître les sommes d'or proposées et éventuellement les Trésors. S'il choisit d'accepter l'offre, collectez l'argent et barrez ou effacez la découverte. Cependant, il peut aussi décider de ne pas vendre s'il juge le prix trop bas. Il peut garder ses découvertes et tenter de les vendre dans une autre Guilde de Mineurs. Attention néanmoins, s'il fait cela, il est possible que quelqu'un d'autre la découvre, que des Monstres s'y réinstallent, et donc que sa découverte perde toute valeur. Pour représenter ceci, jetez 1d6 à chaque fois que vous essayez de vendre une découverte (après la première bien sûr), avec un modificateur de -1 pour chaque essai après le premier. Sur un résultat de 1, la découverte ne vaut plus rien !

Chercheurs d'or en ville

Quand il est en ville, le chercheur d'or peut visiter tous les commerces et les lieux spéciaux suivants : maîtres de guilde nains, Taverne du brasseur (s'il y a un brasseur dans le groupe), le laboratoire de l'alchimiste, le tripot, l'école de combat, le temple et les mêmes débits de boisson que le Nain. Le chercheur d'or peut aussi se rendre à la guilde des mineurs, qui sera découverte sur un jet de 4+ (dans une cité) ou de 5+ (en ville), chez les maîtres de guilde nains.

Lieu spécial – la guilde des mineurs

La guilde des mineurs est réservée aux mineurs nains, qui arpentent les dangereux souterrains pour faire fortune (avec un peu de chance). Les chercheurs d'or sont très respectés par mi la communauté des mineurs, et sont les bienvenus. En plus de la boisson et des paris, le chercheur d'or trouvera des oreilles intéressées par le récit de ses découvertes.

Le chercheur d'or peut visiter la guilde des mineurs une fois par séjour, s'il en trouve une. Lancez 2d6 sur la table ci-dessous pour découvrir ce qui lui arrive, en ajoutant un bonus de +1 si c'est un Héros ou un Seigneur.

2d6

2	Le chercheur d'or reçoit un accueil très froid, et ses salutations joviales restent sans réponse. Il s'aperçoit soudain que les nains arborent un bandeau noir au bras : ces mineurs portent le deuil de quelque désastre survenu dans une mine. Il est rapidement jeté dehors, non sans avoir payé 1d6 x 20 pièces d'or pour s'excuser.
3	Le chercheur d'or est défié en duel aussitôt qu'il entre. Il ne peut refuser, et termine sévèrement battu par un mineur du coin avec un air méchant. Il perd 1 point de vie de départ lors de la prochaine aventure.
4	Le chercheur d'or découvre un petit sac d'or par terre. Faites un test de Volonté (7+). S'il échoue, il tente de prendre la sacoche. Jetez 1d6. Sur 5 ou plus il y parvient, gagnant 2d6x5 pièces d'or. S'il échoue, il est remarqué et se retrouve jeté dehors avec une amende de 1d6x10 pièces d'or. S'il réussit son test de Volonté, il demande à qui appartient la sacoche, et son propriétaire le remercie vivement. Vous gagnez un point de chance, valable lors de la prochaine aventure uniquement.
5	Le chercheur d'or boit plus que de raison après avoir mené ses affaires, et doit passer la journée suivante alité, à se remettre d'une terrible gueule-de-bois.
6	Le chercheur d'or chante et boit toute la nuit ; il gagne même 1d6x5 pièces d'or en pariant sur une course de snotlings.
7	Le chercheur d'or rencontre un marchand suspect, qui lui vend 1d6 bombes pour 50 pièces d'or chacune. Lancez 1d6 chaque fois que vous en utilisez une. Sur un résultat de 3 ou plus, la bombe fonctionne normalement. Sur un 2, elle s'éteint et devient inutilisable. Sur un 1, elle explose entre vos mains, vous infligeant 2d6 Blessures sans modificateurs, et 1d6 Blessures également sans modificateurs à toutes les figurines adjacentes.
8	Les mines du coin proposent 2d6x5 pièces d'or par jour à leurs ouvriers. Le chercheur d'or peut passer ses journées à travailler à la mine pendant qu'il est en ville. Cependant, c'est très fatiguant, et il perdra 1d3 points de vie de départ lors de la prochaine aventure s'il travaille ainsi à la mine.
9	Le chercheur d'or se voit offrir une sacoche de poudre aveuglante spéciale qui assomme complètement un Monstre pour un tour entier. Après une aventure, la poudre se désagrège et devient inutile.
10	Le chercheur d'or apprend comment faire tenir deux chandelles sur son heaume de mineur. Si l'une s'éteint, jetez 1d6. Sur 1 à 4, l'autre aussi s'éteint. Sur 5 ou 6, cependant, elle est toujours allumée et le chercheur d'or peut se déplacer normalement. Cette astuce ne fonctionne qu'avec des bougies ordinaires, les autres étant plus encombrantes.
11	Un vieux mineur, qui était autrefois un fringant chercheur d'or, offre quelques conseils. Le chercheur d'or apprend le coup double à la hache-pioche. Une fois par aventure, il peut sacrifier toutes ses attaques, et effectuer une attaque unique qui inflige le double de Blessures et ignore tous les modificateurs d'armure.
12	Le chercheur d'or fait si forte impression qu'un noble nain paye pour qu'on lui grave une rune sur sa hache-pioche. Utilisez la table des runes ordinaires pour savoir quelle rune est ainsi gravée.

Faire des achats

Le chercheur d'or peut effectuer les achats suivants à la guilde des mineurs.

Objet	Prix	Stock	Effets
Hache-pioche	280	5	Une hache-pioche ordinaire. Voir le maître de guilde nain pour son utilisation par d'autres Guerriers.
Corde	30	4	Comme d'ordinaire.
Heaume de Mineur	200	6	Comme d'ordinaire.
Bougies	15	5	Il y a assez de chandelles pour une aventure (ou jusqu'à ce que vous obteniez un 1 lors de la phase de pouvoir !).
Super Bougie Qui-S'éteint-Jamais	200	7	Le chercheur d'or peut faire le plein de Super Bougies QSJ, garanties ne jamais s'éteindre, sauf si vous obtenez deux 1 lors de la phase de pouvoir (vous devez donc jeter 2d6 pour voir si elle s'éteint).
Bougie Rayon de Bessie	250	8	Le chercheur d'or peut faire le plein de Bougies Rayon de Bessie, qui projettent tant de lumière que tous les Guerriers sur la même section de donjon peuvent se déplacer comme d'habitude. Cependant, en cas de séparation d'avec la lanterne, elles s'éteignent sur un résultat de 1 ou 2 !
Bâton explosif (Jolie Bougie Rouge)	500	8	Ce produit très dangereux peut soulever le plafond du donjon, vraiment ! Un bâton explosif inflige 4d6 Blessures sur une zone de 2x2 cases, sans modificateurs, mais lancez 2d6 tout de suite après. Si vous obtenez un double, le plafond s'effondre, et les Guerriers doivent quitter la section en 1 tour ou connaître une mort affreuse. Cette salle sera alors bloquée.

Au cas où il n'y ait pas de Guilde de Mineur, il est possible d'acheter des bougies au bazar. Utilisées hors d'un heaume de mineur, chaque chandelle brûle pendant 1d6 tours (gardez ce nombre secret si possible), et éclaire une section de donjon. Pour allumer une chandelle dans l'obscurité, faites un test d'initiative de 9+. 1d3 chandelles valent 30 pièces d'or.

Entraînement

Le chercheur d'or s'entraîne comme d'habitude en une semaine, puis lance les dés sur la table ci-dessous.

La compétence Chercheur d'or avec laquelle il débute s'améliore au fur et à mesure qu'il monte en niveau. Il ne jette toujours qu'1d6 par Monstre tué, mais quand il devient un Héros, il ne défusse que les dés indiquant 1 et 3, et quand il devient Seigneur, uniquement ceux qui affichent 1.

D66	Compétence
11-13	Coup puissant (livre de règles avancées, page 47)
14-16	Guerrier des tunnels (livre de règles avancées, page 48)
21-23	Dégainer rapidement. Avec une arme de tir chargée, faites un test d'Initiative quand des Monstres sont placés. Sur 7+, il peut immédiatement tirer sur l'un d'entre eux.
24-26	Science des pierres (livre de règles avancées, page 48)
31-33	Vigueur (livre de règles avancées, page 48)
34-36	Chant de mort (livre de règles avancées, page 48)
41-43	Coup mortel Sur un jet pour toucher de 6, infligez 1d6 Blessures supplémentaires.
44-46	Recharger rapidement S'il débute un tour avec une arbalète ou un pistolet déchargé, il peut essayer de le recharger immédiatement. Lancez 1d6. En cas de succès, il peut utiliser cette arme dès ce tour (Novice 6+, Champion 5+, Héros 4+, Seigneur 3+).
51-53	Sens des affaires (livre de règles avancées, page 48)
54-56	Eblouissement En utilisant la lumière de son heaume de mineur, le chercheur d'or peut éblouir un Monstre. Faites un test d'Initiative. Sur 7+, le Monstre est ébloui pour un tour, et perd ses attaques et son mouvement. Le chercheur d'or ne peut réussir cela qu'une fois par aventure, mais peut essayer autant de fois que nécessaire avant de réussir.
61-63	Sixième sens (livre de règles avancées, page 4t, dans Barbare)
64-66	Fureur (livre de règles avancées, page 47)

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

Le Chercheur d'Or Nain

Le Mouvement du Chercheur d'Or Nain est toujours de 4.

Notes : j'ai modifié la caractéristique Tir du tableau de progression, car je ne voyais pas pourquoi un chercheur d'or serait plus performant qu'un Nain dans ce domaine... Pour ceux qui souhaitent jouer ce personnage tel que the Custodian l'a créé, voici sa progression en Tir selon son niveau.

Niveau	Tir
1	5+
2	4+
3	4+
4	4+
5	4+
6	4+
7	3+
8	3+
9	2+
10	2+