



DANSEUR DE GUERRE

PAR DEAN BASS, ANDY JONES & GAVIN TYLER
TRADUCTION DE PHILIP VON MISHMENT et USAGI3

Le royaume caché des Elfes Sylvains d'Athel Loren est dissimulé dans les profondeurs de la vaste forêt de Loren, en Bretonnie. Cet immense ensemble forestier constitue la demeure des colonies elfiques abandonnées quand le Roi Phénix ordonna à ses sujets de revenir à Ulthuan, quatre mille ans auparavant.

Les elfes sylvains sont gouvernés par Orion et Ariel, incarnations des dieux Kurnous le chasseur sauvage et Isha la mère de la terre. Ils sont connus comme le roi et la reine des forêts, auxquels tous les elfes sylvains rendent hommage.

Les clairières sacrées d'Athel Loren sont le théâtre de rituels sacrés durant lesquels des danseurs interprètent les contes du folklore elfe sylvain. Ces danseurs ne sont pas uniquement entraînés pour ces danses rituelles de vénération, mais connaissent également les danses guerrières. Ces danseurs de guerre, comme on les appelle, sont craints et renommés dans le monde entier.

Les danseurs de guerre constituent une caste élitiste, choisis à la naissance puis entraînés à l'écart. Les elfes sylvains sont grands et agiles, et même parmi une race exceptionnellement gracieuse et élégante, les danseurs de guerre sont exceptionnels. Ils sont fabuleusement agiles et rapides, faisant preuve de talents incroyables. Durant les batailles, ils sont aussi gracieux que mortels, élevant la destruction et la mise à mort au rang d'arts.

Généralement, les elfes sylvains sont connus pour leur méfiance envers les étrangers et tout ce qui n'est pas naturel. Ils évitent tous contacts avec les autres races et ne font preuve d'aucune pitié envers d'éventuels envahisseurs. Cependant, la forêt ne fournit pas de quoi vivre en autarcie : le métal en particulier y reste rare. C'est pour cette raison que les elfes sylvains ont besoin de commercer avec les autres races, et doivent compter sur ceux qui acceptent de voyager à l'extérieur.

Les elfes sylvains rencontrés hors d'Athel Loren peuvent être classés en deux groupes. On trouve d'abord les Troupes, de petits groupes de voyageurs elfes sylvains commerçant avec les autres cultures. Ces bandes se retrouvent dans tout le Vieux Monde, campant souvent près d'une bourgade où ils se rendent durant la journée pour commercer avant de retourner dans leur camp à la nuit tombée.

Le second groupe est composé d'explorateurs, voyageant dans le monde entier pour en expérimenter ses merveilles et délices.

Les danseurs de guerre rencontrent parfois des membres d'autres races partageant leur éthique et des liens se forment, le danseur de guerre devenant un compagnon de ces Guerriers.

Dans le jeu Warhammer Quest, vous êtes l'un de ces danseurs de guerre qui s'est aventuré hors de sa forêt. Entraîné dans les arts du combat, vous souhaitez à présent tester les limites de vos talents. Ayant rencontré une bande de Guerriers, vous les avez rejoint dans leur quête d'aventures, de richesses et de gloire.

INTRODUCTION

Ce paquet contient tout ce dont vous avez besoin pour intégrer un nouveau guerrier, l'elfe danseur de guerre, à vos parties de Warhammer Quest. Il comprend : une carte de guerrier, un pion de guerrier, des cartes d'équipement, un livre de règles, et une figurine Citadel pour représenter le guerrier.

Ce livre de règles est découpé en trois sections : une section de règles de base de Warhammer Quest, une section de règles avancées de Warhammer Quest, et une section de jeu de rôle.

Les règles de Warhammer Quest contiennent toutes les règles pour l'utilisation de ce guerrier dans vos parties. Les règles avancées couvrent toutes les règles pour la progression en niveau du guerrier, y compris les sorts, les compétences ou les règles spéciales, et la section finale donne des conseils pour utiliser le danseur de guerre dans le système de jeu de rôle.

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par le danseur de guerre. Il suffit simplement de permettre à un des joueurs de choisir le danseur de guerre. Les règles qui suivent expliquent comment utiliser l'elfe danseur de guerre dans vos parties. N'oubliez pas de remettre le pion du guerrier initial dans la boîte, et de le remplacer par celui du danseur de guerre !

Rappelez-vous aussi que s'il n'y a aucun barbare dans le jeu, alors un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le meneur du groupe.

DE PLUS GRANDS GROUPES DE GUERRIERS

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure en ajoutant le danseur de guerre aux autres guerriers.

Si vous faites ceci, vous devrez vous assurer qu'il y a assez de monstres !

Les cartes et les tableaux du jeu de Warhammer Quest sont étudiés pour une partie avec quatre guerriers, ainsi si vous avez quinze guerriers différents, pour jouer le jeu sans modification, cela ne présentera aucun intérêt du tout !

Ceci est une règle générale.

Essayez de jouer des aventures avec quatre guerriers, mais si vous avez une partie de cinq ou de six, augmentez le nombre de monstres d'une quantité égale.

Par exemple, si vous avez six guerriers dans la partie, cela correspond à 50% de guerriers supplémentaires pour lesquelles les cartes d'événement ne sont pas adaptées. Dans ce cas vous devriez vous assurer que chaque fois que des monstres apparaissent, il y a en ait 50% en plus. Si la carte indique "1D6 Orques", lancez les dés comme d'habitude, puis multipliez le résultat pour faire correspondre le résultat des dés avec 50% de monstres en plus. Ainsi, quatre Orques deviendraient six Orques, et ainsi de suite...



COMMENCER COMME ELFE DANSEUR DE GUERRE

Le profil de l'Elfe danseur de guerre est le suivant :

Points de vie 1D6+7
Déplacement 4
Capacité de combat 5
Tir 6+
Force 3
Endurance 3
Initiative 6
Attaque 1
Blocage 3+

POINTS DE VIE

L'Elfe danseur de guerre débute avec 1D6+7 points de vie. Quand vous lancez les dés pour les points de vie, rappelez-vous que vous pouvez relancer le dé sur un résultat de 1, mais vous devrez garder le second résultat, même si le résultat est encore un 1.

EQUIPEMENT

Le danseur de guerre porte la ceinture d'Ariel. Les règles pour cet objet magique spécial sont décrites sur une carte séparée et dans les règles ci-dessous.

ARMES

L'Elfe danseur de guerre porte les épées jumelles d'Orion. Elles infligent 1D6 de dommages plus sa force(1D6+3).

ARMURE

L'Elfe danseur de guerre ne porte jamais d'armure, car elle empêcherait son style de combat unique.

BLOCAGE

Le danseur de guerre s'échappe sur un jet de 3+.

REGLES SPECIALES DE L'ELFE DANSEUR DE GUERRE

L'ELFE DANSEUR DE GUERRE ET L'EQUIPEMENT

Avant de quitter le royaume sacré d'Athel Loren, le danseur de guerre est mis en présence du Roi Orion et de la Reine Ariel et ils lui offrent deux cadeaux pour l'aider en cas de besoin : la ceinture d'Ariel et les épées jumelles d'Orion.

LA CEINTURE D'ARIEL



Cette ceinture magique a été donnée au danseur de guerre par Ariel, reine des elfes sylvains. La ceinture a la capacité d'absorber des dommages et même de détourner des coups subis par le danseur de guerre. Lancez les dés pour le danseur de guerre au début de chaque tour :

1	La ceinture n'a aucun effet ce tour.
2-3	La ceinture ajoute +1 à l'endurance du danseur de guerre pour le tour.
4-5	La ceinture ajoute +2 à l'endurance du danseur de guerre pour le tour.
6	La ceinture protège le danseur de guerre contre n'importe quelle attaque simple ce tour. Il peut choisir d'ignorer n'importe quel coup simple qui le frappe.

LES EPEES JUMELLES D'ORION



Ces deux épées finement ouvragées ont été offertes au danseur de guerre par Orion lui-même.

Bien que le métal soit rarement utilisé par les Elfes sylvains, ces deux épées sont travaillées dans l'acier le plus fin. Ce cadeau représente un grand honneur. Au combat, les épées du danseur de guerre semblent floues tellement elles sont rapides, tranchant ses ennemis tels de véritables rasoirs.

RÈGLES SPÉCIALES

Si le danseur de guerre tue un monstre avec un simple coup à l'aide des épées jumelles, il réalise un coup mortel normal. Habituellement, un coup mortel est arrêté s'il atteint une case bloquée par un mur, une porte, un autre guerrier et ainsi de suite.

Cependant, le danseur de guerre peut continuer son coup mortel dans cette situation après la case bloquée, en décalant rapidement son attaque à son autre épée. Le coup mortel continue normalement après la case bloquée.

Si le coup mortel est de nouveau bloqué, il s'arrête.

Si le danseur de guerre porte quelque chose qui l'empêche d'utiliser ses deux épées, par exemple la lanterne, alors cette règle ne s'applique pas. En outre, s'il utilise des armes autres que ses épées jumelles, il ne peut évidemment pas utiliser cette capacité.

COMPETENCE SPECIALE - DANSE DE LA MORT

Dans Warhammer Quest, un guerrier se déplace jusqu'à 4 cases par tour, et si ceci l'amène au contact de l'ennemi, il peut alors combattre. Si un guerrier utilise moins que son total de mouvement pour atteindre son ennemi, son mouvement restant est perdu : une fois qu'il commence à combattre, il ne peut pas se déplacer de nouveau dans ce tour.

Le danseur de guerre est si agile et si habile avec ses armes qu'il peut se déplacer, combattre, se déplacer encore et peut-être même combattre encore, tout ça en un tour !

Le joueur du danseur de guerre devra retenir de combien de cases il s'est déplacé à chaque tour et en particulier quand il est au combat.

En combattant, si le danseur de guerre tue un monstre en un coup, il réalise un coup mortel comme d'habitude, y compris ses capacités spéciales pour ses épées jumelles.

Si après avoir expédié [sic] son ennemi en un simple coup, il n'est pas en mesure d'effectuer un coup mortel, alors la compétence de la danse de la mort du danseur de guerre entre en vigueur. Il peut maintenant utiliser son éventuel mouvement restant pour le mettre en contact avec des monstres, puis continuer son coup mortel, et ainsi de suite. Ceci continue jusqu'à ce qu'il manque avec un coup mortel, ne fasse pas assez de dommages pour mettre à mort un monstre en un simple coup, qu'il manque de mouvement ou qu'il n'y ait plus de monstres à combattre.

L'ELFE DANSEUR DE GUERRE ET LES ARMURES

Le style de combat du danseur de guerre doit beaucoup au fait qu'il ne soit pas encombré par une armure, un casque ou un bouclier. Pour cette raison, le danseur de guerre dédaigne l'utilisation de n'importe quel type d'armure. Il ne portera même pas d'armure magique et n'utilisera pas de casques ou de boucliers magiques. Cependant, connaissant bien l'intérêt d'une protection magique, il utilisera les objets magiques qui donnent une amélioration de l'endurance, tels que les anneaux magiques d'endurance ou d'invisibilité.

LE DANSEUR DE GUERRE ET LES TRESORS

Le danseur de guerre n'utilisera pas de trésor ayant à voir avec le lancer de sorts. Il peut également décider de ne pas utiliser d'autre arme que les épées jumelles d'Orion, car s'il le faisait il perdrait le bénéfice de ces talents spéciaux. Pour cette raison il peut souvent se retrouver avec un trésor dont il n'a aucune réelle utilité.

Si le danseur de guerre gagne des objets de trésor qu'il ne peut ou ne veut pas utiliser, il peut naturellement essayer de les échanger avec un autre guerrier s'ils sont d'accord. Autrement, il peut toujours encaisser l'or qu'ils représentent à la fin de l'aventure.

Exemple de danseur de guerre au Combat

Le danseur de guerre commence son tour bloqué par les gobelins. Il frappe le goblin à la gauche du nain, le tuant immédiatement. Il peut maintenant effectuer un coup mortel, mais il est bloqué par le nain. Cependant, parce qu'il combat avec les épées jumelles d'Orion, le danseur de guerre peut continuer son attaque avec son autre épée. Il frappe le goblin à la droite du nain, coupant le monstre en deux. Maintenant qu'il n'y a plus aucun monstre à côté du danseur de guerre, il peut utiliser tout son mouvement restant (dans ce cas-ci il lui reste ses 4 cases de mouvement puisqu'il a commencé le tour en étant bloqué, donc il ne s'est pas encore déplacé) pour se déplacer avant de continuer son coup mortel. Le danseur de guerre se déplace pas alors des 3 cases montrées et continue son attaque contre les deux archers. Il décapite le premier, mais manque le second, mettant ainsi fin à son coup mortel et à son tour.

- REGLES AVANCEES DE L'ELFE DANSEUR DE GUERRE -

Dans les règles avancées, le danseur de guerre ira à l'aventure pour gagner des trésors et de l'or.

Ses compétences et capacités augmenteront du niveau 1 au niveau 10. La section suivante montre comment le danseur de guerre progresse de niveau, et donne des règles spéciales concernant les troupes d'elfes sylvains en ville.

TRESORS ET EQUIPEMENT

Le danseur de guerre peut ne pas utiliser les objets jeteurs de sorts, les armures, les boucliers ou les casques. En outre, les objets interdits à l'Elfe le sont aussi au danseur de guerre. Ceci reflète le fait qu'il est un elfe avant tout : si un trésor n'est pas approprié pour d'autres elfes, il ne sera pas utilisable par lui non plus.



DANSEURS DE GUERRE EN VILLE

Les danseurs de guerre sont les plus sauvages des elfes sylvains : féroces, fiers et indomptables. Leur esprit est élémentaire, en harmonie avec le vent, la pluie et le soleil. Les chemins cachés des forêts sont leur maison, les bêtes sauvages des bois sont leurs amis. Ils n'ont aucun besoin de l'humanité, dont les buts principaux semblent être la destruction de tout ce qu'ils jugent cher.

Les elfes sylvains sont mal à l'aise dans les villes grouillantes d'hommes, les trouvant incompréhensibles, claustrophobes, sales, bruyants et brutaux. Dans la mesure du possible, un danseur de guerre évitera de tels endroits, laissant les rapports d'affaires avec l'humanité aux elfes qui comprennent leurs façons. Il recherchera activement de tels elfes, car il y a des objets créés par les hommes qui ne peuvent pas facilement être achetés ou fabriqués ailleurs. Pour cette raison, il est toujours en alerte pour déceler les signes de présence d'un groupe errant de commerçants elfes sylvains.

Les elfes sylvains d'Athel Loren ne sont pas totalement autonomes et ont besoin de commercer avec d'autres races, et il y a toujours des groupes d'elfes sylvains à trouver partis loin de la forêt de Loren. Ces elfes sylvains sont habiles au commerce avec les humains des villes, et capables de se protéger eux-mêmes si un quelconque problème leur arrive.

N'importe quel baroudeur elfe sylvain tel qu'un danseur de guerre sera bien accueilli dans le camp d'un groupe, pourvu qu'il puisse en trouver un. Comme les groupes se déplacent beaucoup au travers des terres, ils laissent des signes de leur passage que seuls leurs parents pourraient observer et comprendre. Les autres races ne décèleraient pas l'existence du passage d'un groupe à moins que les elfes sylvains n'aient décidé de le signaler, car ils se déplacent sans être vus comme des fantômes à travers la forêt.

En compagnie de tels elfes, un danseur de guerre recevra un accueil chaleureux, bien que la même réception ne soit pas nécessairement adressée à ses compagnons. Il sera désireux d'échanger des histoires, d'acheter ou de vendre des équipements et d'apprendre l'état de la forêt de Loren et du monde dans son ensemble.

LES DANSEURS DE GUERRE DANS LES VILLAGES

Le danseur de guerre accompagnera d'autres guerriers dans un village pour acheter les marchandises disponibles. Le seul endroit qu'un danseur de guerre ne pourra pas visiter est la taverne. Bien qu'un petit village soit un endroit assez ouvert, la bousculade des ivrognes turbulents et le brouillard de la fumée répandue dans n'importe quelle taverne est trop pour le danseur de guerre. Si les autres guerriers souhaitent entrer dans la taverne, le danseur de guerre attendra ailleurs.

LES DANSEURS DE GUERRE DANS LES VILLES ET LES CITES

Habituellement un danseur de guerre préférera prendre congé de ses camarades et les rencontrer plus tard, plutôt qu'entrer dans une grande ville ou une cité. Tandis que ses compagnons arrivent au sein d'une bousculade cosmopolite et s'activent à la recherche d'équipements, d'entraînement et ainsi de suite, le danseur de guerre leur dira adieu et passera son temps à rechercher n'importe quel groupe d'elfes sylvains commerçants qui campe à proximité.

Le danseur de guerre peut entrer dans une ville ou une cité s'il le souhaite. Cependant, n'étant pas habitué au remue-ménage d'un tel endroit, le danseur de guerre aura du mal à s'orienter et aura des difficultés pour trouver le quartier elfe ou n'importe quel autre endroit spécial qu'il recherche. Il sera susceptible de se perdre pendant des heures voire des jours dans les impasses et les rues faiblement éclairées d'une grande ville.

À la différence des autres elfes, l'elfe danseur de guerre doit obtenir un 8 ou plus pour trouver n'importe quel endroit spécial dans une ville ou cité, en utilisant 2D6 dans une ville ou 3D6 dans une cité.

Si le danseur de guerre entre dans une ville humaine ou une cité, il peut visiter les emplacements suivants : Quartier elfe, maison des nobles Ranger elfes (si vous avez le supplément du guerrier ranger elfe), l'archerie, la forge et le bazar.

Si un danseur de guerre visite une ville ou une cité, il doit lancer deux fois les dés sur la table des événements citadins chaque jour.

CHERCHER UN GROUPE D'ELFE SYLVAINS

Quand les guerriers atteignent la ville, ils doivent décider combien de temps ils vont passer là. Si le danseur de guerre ne souhaite pas y entrer avec eux, il passe alors son temps à chercher un groupe d'elfes sylvains, à lui rendre visite, puis à retourner à la ville.

Quand les guerriers atteignent la ville, le danseur de guerre recherche à l'extérieur des signes des elfes sylvains. Une fois que les guerriers ont décidé combien de temps ils resteront en ville et suivront leur chemin, le danseur de guerre reste derrière, recherchant le groupe. Pour voir ce qui va advenir, lancez 1D6 sur la table suivante :

1	Le danseur de guerre n'a vu aucun signe d'un groupe. Il passe 1D6 jours à chercher en vain. Il peut maintenant décider d'entrer dans la ville et de retrouver ses compagnons ou attendre à l'extérieur jusqu'à ce qu'ils reviennent.
2-3	Le danseur de guerre a vu des signes montrant qu'un groupe est récemment passé par ici. Il peut le trouver et retourner en ville dans 2D6 jours.
4-5	Le danseur de guerre a vu des signes frais d'un groupe. Il peut trouver le campement des elfes sylvains et s'en retourner dans 1D6 jours.
6	Le danseur de guerre a réellement repéré un camp juste avant que les guerriers n'aient atteint la ville. Il peut être là et repartir en un jour.

Quand le danseur de guerre établit combien de jours il a passé avec le groupe d'elfes sylvains, il faut se rappeler d'inclure le temps qu'il a passé à le chercher et à repartir du camp du groupe.

EVENEMENTS CATASTROPHIQUES

Si les guerriers sont jetés tôt hors de la ville ou si le danseur de guerre revient tard, ils devront l'attendre pour repartir vers une autre aventure. S'ils souhaitent rester dans la ville pendant qu'ils l'attendent, ils doivent payer la taxe de séjour. En outre, si le temps écoulé avant que les guerriers ne retrouvent le danseur de guerre est de deux semaines ou plus, alors les guerriers devront consulter le Tableau des événements catastrophiques à la page 25 du livre de règles avancées de Warhammer Quest comme d'habitude.

DEPLACEMENT ET GROUPE DE COMMERCANTS ELFES SYLVAINS

Il y a une autre manière pour que le danseur de guerre puisse trouver un groupe d'elfes sylvains. Si les guerriers tirent une "semaine tranquille" sur le Tableau des hasards de voyage pendant un voyage, le danseur de guerre peut trouver des signes d'un groupe. Lancer 1D6 : sur un résultat de 6 le danseur de guerre remarque un camp caché en dehors du chemin.

Si ceci se produit, les guerriers peuvent choisir de se détourner de leur chemin vers une ville et d'aller au camp à la place. Le danseur de guerre mènera ses compagnons au camp et garantira leurs honorables intentions. Cependant, ceci peut ne pas être suffisant.

Chaque guerrier doit lancer 1D6 et soustraire le nombre donné par la table ci-dessous selon leur race :

Elfe sylvain	0
Haut elfe	-1
Humain	-2
Halfling	-2
Nain	-3
Autre	-4

Si le lancer modifié est inférieur à 1, ce guerrier ne sera pas autorisé à pénétrer dans le camp. Les guerriers doivent décider s'ils abandonnent leur camarade ou quittent le camp avec lui. Un guerrier abandonné doit vivre dans les terres pendant qu'il attend ses compagnons pour repartir ou il peut continuer sa route vers la ville.

LE QUARTIER ELFE

Une fois que le danseur de guerre trouve un quartier elfe, il sera souvent mal accueilli par les elfes présents, qui ont tendance à regarder de haut ceux qu'ils considèrent comme leurs rustiques cousins. En conséquence, chaque chose que le danseur de guerre veut acheter coûtera 50% plus cher qu'à un autre elfe. Par exemple, un elfe payerait 100 pièces d'or un manteau elfique, mais un danseur de guerre doit le payer 150 pièces d'or.

Notez que le danseur de guerre ne pourra pas acheter un heaume elfique, une armure elfique, un manteau elfique ou un bouclier elfique, et ne sera de toute façon d'aucun profit pour les artisans principaux.

MAISON DE RANGER ELFE NOBLE

Si un des joueurs a le supplément du Ranger elfe, le danseur de guerre peut également essayer de trouver une maison d'elfe noble. Il doit suivre les règles normales pour trouver un tel endroit, en ayant d'abord trouvé un quartier elfe. Dans la maison noble, le danseur de guerre n'est pas impressionné par les objets exotiques en vente, et n'a pas à vérifier pour voir s'il doit acheter quelque chose. Cependant, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

En lançant sur le Tableau des nouvelles, le danseur de guerre considère un résultat de 1 ou 2 comme un 1.

Le danseur de guerre est traité comme un chevalier quand il visite la maison noble pour rendre visite au seigneur. Il doit rendre visite au seigneur et offrir un cadeau en hommage à ce sage et noble seigneur elfe, et ils échangeront sans aucun doute beaucoup d'histoires et parleront de leurs exploits. À la différence du Ranger, le danseur de guerre ne doit pas verser d'obole quand il rend visite au seigneur de la noble maison.

Les Rangers de Tiranoc n'ont aucun désir de voir leur culture antique financée par leurs semblables de Loren, et considèrent en effet qu'il serait d'un goût douteux s'ils devaient accepter les largesses d'un tel visiteur. Cependant, il est d'usage qu'un cadeau soit offert au seigneur de la maison. Le danseur de guerre doit donner au seigneur en cadeau n'importe quel achat effectué auprès d'un groupe de commerçants elfes sylvains. Ces marchandises sont très rares et estimées par les Rangers, qui reconnaissent les compétences de leurs cousins vivants dans la forêt. Noter que n'importe quel objet simple représente une entrée complète du Tableau d'achats, ainsi si le danseur de guerre a acheté 1D6+2 flèches incendiaires ou de précision, il doit toutes les donner, pas simplement une d'elle ! En échange de ce cadeau, le danseur de guerre peut effectuer 1D3 jets de dés sur le Tableau du chevalier Ranger de la maison noble, et relancer tout résultat de 4.

GROUPE D'ELFES SYLVAINS

Quand un danseur de guerre rend visite à un groupe d'elfes sylvains, il peut rendre visite aux commerçants elfes sylvains, s'entretenir avec les sages, s'exercer pour monter d'un niveau, et aller faire une chasse sauvage, entre autres.

Le temps pris pour faire chacune de ces choses est variable, un danseur de guerre peut rendre visite à un commerçant chaque jour, comme s'il rendait visite à un commerçant dans

n'importe quelle autre ville, et toutes les règles pour rendre visite à un commerçant du livre de règles avancées de Warhammer Quest s'appliquent. La chasse sauvage et l'entraînement du danseur de guerre sont traités différemment, avec les règles suivantes pour chacun.

SUBSISTANCE

Tous ceux qui rendent visite aux elfes sylvains doivent payer 2D6 pièces d'or par jour en tant qu'offrande au groupe. Ceci paye les conseils, le logement, le divertissement et autre, et bien que non perçu comme un loyer fixe, une certaine offense serait causée si la proposition n'était pas faite chaque jour.

DEVOIR

Avant qu'il ne puisse faire quoi que ce soit d'autre dans le camp, le danseur de guerre doit visiter l'aîné du groupe et voir quelles sont les nouvelles, d'Athel Loren. Souvent, le danseur de guerre peut être prié d'accomplir une tâche : c'est un devoir pour les elfes sylvains, et il ne remettra jamais en cause les demandes du roi et de la reine des bois.

Le premier jour où un danseur de guerre rend visite au groupe, il doit aller voir l'ancien du groupe.

Lancer un 1D6 sur le tableau suivant :

1 Le groupe apporte des nouvelles de diverses petites batailles dans la forêt de Loren.

Craignant une guerre, Orion a ordonné à tous les baroudeurs de retourner dans la forêt pour renforcer les rangs des elfes sylvains. Le danseur de guerre doit partir pour Athel Loren immédiatement. Il ne pourra pas participer à une chasse sauvage, s'entraîner ou acheter quoi que ce soit. Si les autres guerriers restent également dans le camp des elfes sylvains, ils doivent dire adieu à leur compagnon et continuer jusqu'à la prochaine ville. Lancer 1D6 pour voir comment le danseur de guerre survit aux batailles :

1 Bien qu'il se soit bien acquitté de son rôle contre les hordes d'orques et de gobelins assaillant le lointain royaume de Loren, le danseur de guerre a subi de graves blessures dans la défense de sa communauté. Ariel elle-même a pris soin de ses blessures, et personne ne savait s'il vivrait ou s'il mourrait. Lancer un autre dé pour voir si le danseur de guerre a survécu à ses terribles blessures :

1 Bien que la reine des bois ait fait l'impossible pour sauver le vaillant guerrier, ses blessures étaient trop grandes, et il est mort dans son sommeil, couché sous le plus grand arbre d'Athel Loren. Son nom sera chanté dans les ballades en tant que défenseur de la forêt, et son esprit rejoindra l'esprit des bois et de la chasse sauvage. Le danseur de guerre est hors jeu, et les autres guerriers doivent trouver un nouveau compagnon.

2 – 3 Les serviteurs d'Ariel arrachent le danseur des griffes de la mort, mais il ne sera jamais aussi fort qu'avant la bataille. Il perd 1D3 points de vie de manière permanente.

4 – 6 Les serviteurs d'Ariel arrachent le danseur des griffes de la mort, mais il ne sera jamais aussi fort qu'avant la bataille. Il perd 1 point de vie de manière permanente.

2-5 Après son voyage de retour à Athel Loren, le danseur de guerre apprend que la crise a été évitée, et que son voyage a été inutile. Il revient retrouver ses compagnons, et gagne 2D6 pains de voyage elfique offert par les elfes d'Athel Loren pour le voyage. Lancer les dés pour voir combien de pains de voyage elfique il a obtenu. Quand il rejoint ses compagnons, relancer 2D6 pour voir combien de pains de voyage il a mangé. Il ne peut jamais en manger plus qu'il en a, mais s'il lui en reste, il peut les conserver pour la prochaine aventure.

6 Le danseur de guerre a lutté vaillamment contre une bande de guerriers du chaos qui projetaient de piller Athel Loren. Il a défait leur chef d'une seule main, et a éconduit la racaille maléfique hors de la forêt, laissant seulement la tâche noire de leur sang corrompu sur le sol de la forêt. En reconnaissance de ce grand exploit, les elfes d'Athel Loren donnent au danseur de guerre un grand trésor. Le danseur de guerre gagne un objet de trésor de donjon.

En supposant qu'il survive, le danseur de guerre rencontrera le reste des guerriers au début de leur prochaine aventure.

2 Le danseur de guerre apprend de l'ancien du groupe que d'autres elfes sylvains ont été retrouvés cruellement abattus dans leurs camps.

Certains des morts étaient des proches du danseur, des membres de sa propre famille qu'il avait abandonnés dans son désir de voyager de par le monde. Déchiré par la peine, le danseur de guerre jure qu'il vengera ses parents.

Après avoir visité le lieu du massacre, le danseur de guerre identifie aisément quelles fétides créatures étaient responsables. Le danseur de guerre fait un terrible serment : il payera le prix en or du sang répandu pour expier, ou il massacrera ceux qui sont responsables. Lancer 1D6 sur la table ci-dessous pour voir quels monstres ont commis le massacre. Le danseur de guerre peut alors finir normalement sa visite au groupe des elfes sylvains. Pour accomplir son serment, il doit massacrer 2D6+1 monstres de la race précisée ci-dessous par niveau.

Ainsi, par exemple, un danseur de guerre niveau 4 devrait massacrer 2D6+4 des monstres déterminés pour accomplir son serment.

Lancez 1D6 pour définir le monstre :

1 Orques et gobelins

2 Morts-vivants

3 Skaven

4 Chaos

5 Elfes noirs

6 Nains du chaos

Le danseur de guerre gagne le double d'or en tuant ces monstres jusqu'à ce que son

serment soit accompli. Cependant, jusqu'à ce qu'il ait vengé ses parents, il paye volontairement le double du prix normal n'importe quel objet qu'il achète dans un camp d'elfes sylvains comme offrande de sang pour les âmes perdues de sa famille.

3-4 Le groupe n'a aucun message de chez lui et accueille le danseur de guerre à bras ouverts. Le danseur de guerre peut rester avec le groupe pour 1D6 pièces d'or par jour au lieu du 2D6 normalement.

5 Un grand mal a été fait à un elfe sylvain du groupe, et le campement entier est en effervescence. L'ancien vous indique que quelques jours avant votre arrivée, le camp a été pillé, et un objet précieux très important et très estimé a été volé. Le danseur de guerre accepte de faire l'impossible pour retrouver l'objet précieux et pour le rendre aux elfes sylvains.

Lancer les dés et consulter le tableau suivant pour voir ce qu'est l'objet précieux volé :

- 1 Une épée
- 2 Un parchemin
- 3 Un arc
- 4 Un casque
- 5 Une potion
- 6 Un anneau magique

Dorénavant chaque fois qu'un membre de l'équipe des guerriers gagne un objet de trésor, le premier qui correspond à la description ci-dessus est l'objet qui a été volé. Le danseur de guerre peut prendre cet objet s'il le souhaite, en plus de tous les autres trésors qu'il a gagnés dans le donjon. Si un des autres guerriers a gagné ce trésor, le danseur de guerre doit lui payer la valeur en or. Jusqu'à ce que le danseur de guerre puisse le dédommager, l'autre guerrier peut garder l'objet et l'utiliser. Jusqu'au moment où le danseur de guerre gagne l'objet, il ne peut pas rendre visite à un autre groupe d'elfes sylvains. Quand il ramène le précieux objet, les elfes sylvains sont si ravis qu'ils le récompensent généreusement. Lancer 1D6 et consulter la table suivante pour voir quelle est sa récompense.

1-2 Les elfes sylvains sont si heureux de récupérer le précieux objet volé qu'ils déclarent que le danseur de guerre ne devra plus jamais payer sa subsistance en leur rendant visite.

3-5 Les elfes sylvains donnent au danseur de guerre beaucoup de trésors en récompense de ses efforts. Il gagne 1D3 objets de trésor de donjon, et tous les objets qu'il achète à ce groupe sont à moitié prix.

6 Le danseur de guerre est emmené dans une clairière sacrée irradiée par la puissance d'Orion et d'Ariel. Il peut choisir une de ses épées jumelles d'Orion, et lancer 2D6 sur le Tableau d'aspects (voir la section les danseurs de guerre et l'entraînement) pour voir quelle nouvelle puissance il obtient.

6 Le groupe est heureux car il est temps pour eux de retourner dans leur forêt chérie. Ils partent immédiatement et sont peinés parce que le danseur de guerre ne peut pas rester avec eux. Cependant, ils lui donnent en cadeau d'adieu 1D6x100 pièces d'or, et lui souhaitent de bons voyages.

Veillez noter qu'un danseur de guerre peut avoir un certain nombre d'obligations à assumer simultanément, ainsi c'est une bonne idée de les noter sur la feuille d'aventure du guerrier.

COMMERCANTS ELFE SYLVAINS

Pendant qu'il est avec le groupe d'elfes sylvains, le danseur de guerre peut acheter les objets des divers commerçants. Acheter de l'équipement des commerçants Elfes sylvains est considéré comme acheter des objets chez n'importe quel commerçant - voir les règles "achat d'équipement" dans le livre des règles avancées de Warhammer Quest, page 18.

Le tableau suivant montre quel équipement est vendu par les commerçants et combien il coûte. Pour découvrir s'ils ont l'objet que veut le danseur de guerre, il doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur de stock de l'objet en lançant 2D6. Les autres races ne lancent qu'1D6.

MAITRE ARCHER ELFE SYLVAIN

Équipement	Coût	Stock
1D6+2 flèches de précision	20	5
Arc Elfique	2000	5

MAITRE COMMERCANT ELFE SYLVAIN

Équipement	Coût	Stock
Corde elfique	75	3
1D6 pains elfiques	10	3
Herbes de soins (D)	1d6 x 50	5
Manteau de dissimulation	750	6
Bottes elfiques	100	6

AINÉ ELFE SYLVAIN

Équipement	Coût	Stock
Amulette de chance	1000	8
Elixir de soins d'Orion (D)	300	8
Baguette magique d'Ariel (D)	500	10
Flûte de pan d'Isha (D)	750	9
Tambour de Kurnous (D)	750	9

Les flèches, les bottes, l'arc, la corde et le pain de voyage elfique sont comme ceux décrit à la page 22 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Si d'autres guerriers sont avec le danseur de guerre, ils peuvent seulement acheter le pain de voyage elfique et la corde elfique. Les Elfes ne vendraient jamais aucun autre objet à un guerrier qui n'est pas d'origine Elfe; les autres Elfes peuvent acheter n'importe lequel des objets énumérés exceptés ceux qui sont identifiés par un (D), qui sont réservés uniquement au Danseur de guerre.

ELIXIR D'ORION

Il a le goût grisant d'une boisson de pluie d'été et de clairière de forêt, de rayons du soleil au travers les branches d'un grand chêne. L'elixir peut être bu sans risque par n'importe quel elfe, et soignera 4D6 blessures.

Pour n'importe quelle autre race, une gorgée peut être excessivement dangereuse, remplissant la tête du buveur de visions étranges et d'une sensation de dessèchement, comme voler trop près du soleil. S'il est bu par n'importe quel non-elfe, le buveur lance toujours 4 dés. Tous les dés qui indiquent des chiffres pairs soignent des blessures. Pour ceux indiquant des nombres impairs, le breuvage magique provoque des blessures, sans aucune déduction.



BAGUETTE MAGIQUE D'ARIEL

Cette brindille semblant inoffensive est imprégnée de la magie de la forêt. N'importe quel guerrier qui porte une baguette magique d'Ariel tressée dans ses cheveux ou même juste attachée à sa ceinture, peut penser que la chance brille sur lui de temps en temps. Toutes les fois que le porteur de la baguette magique essaye de se débloquer, il peut ajouter +2 à tous les dés qu'il a lancé. Cependant, s'il fait un 1 sur ses jets de dés réels, alors la puissance de la baguette magique est épuisée.



FLUTE DE PAN D'ISHA

Ses tubes sont découpés dans des branches d'arbres morts ou parfois dans des os d'ennemis massacrés. Ses notes stridentes et pénétrantes font froid dans le dos de tous ceux qui les entendent. La flûte de pan peut être utilisée une fois par aventure. Quand elle est utilisée, tous les jets de dés pour toucher de tout type de monstre sont réduits de 1 jusqu'à ce qu'un 5 ou plus soit réalisé dans la phase de pouvoir. Cependant, la flûte n'a aucun effet sur les elfes de toutes sortes.



TAMBOUR DE KURNOUS

La peau de ce tambour léger est confectionnée avec la peau d'un ennemi massacré, souvent un orque, un goblin ou même un ogre. Le danseur de guerre peut jouer du tambour s'il n'y a aucun monstre dans la section. Il ne peut rien faire d'autre pendant le tour puisqu'il crée un rythme sauvage et palpitant, qui résonne dans les tunnels du donjon.

Comme le rythme de la danse de guerre croît, le danseur de guerre se déplace avec lui, tournant autour de la salle en même temps que la danse. Pour chaque tour dans lequel il ne fait rien excepter jouer du tambour, lancer 1D6. Le résultat indique le nombre de tours pour lequel le rythme du tambour reste en lui, même après qu'il aura cessé de jouer. Pendant qu'il est encore sous influence du tambour, le danseur de guerre additionne + 1 à tous ses jets de dés.

Cependant, après le premier tour dans lequel le danseur de guerre joue du tambour de Kurnous, déduire -1 des jets de dés pour la phase de pouvoir. Au deuxième tour, déduire -2 et ainsi de suite. Ceci prouve que deux choses se produisent : premièrement, la puissance de la magie est absorbée par la danse, pour aider le danseur de guerre dans les combats à venir. Deuxièmement, elle prouve que le bruit du tambour attire des monstres de partout.

HERBES DE SOINS

Si le danseur de guerre est un initié dans les sciences du maître des herbes, il peut compléter son stock d'herbes. Chaque achat d'herbes permettra au danseur de guerre de faire 1D6 potions de soins.

MANTEAU DE DISSIMULATION

La couleur de ce manteau spécial se mélangera avec celle du fond et cachera le porteur aux yeux indiscrets. Il peut être utilisé de deux façons différentes. Pendant une aventure il peut être utilisé par le guerrier pour se rendre invisible à tous les monstres pour un combat entier, s'il doit récupérer de ses blessures, par exemple. Dès qu'il effectuera une quelconque action offensive, ou à la fin du combat (selon ce qui se produira en premier) les effets du manteau se dissiperont, et le guerrier sera de nouveau visible. Le manteau peut être utilisé de cette façon une fois par aventure.

Pendant un voyage le manteau peut aussi être utilisé pour éviter un événement dangereux. Quand un événement du Tableau de hasard fait participer d'autres guerriers, le porteur du manteau peut se couvrir et se cacher. Le guerrier n'est pas concerné par cet événement et n'est donc pas affecté par les jets de dés. Le manteau peut être utilisé de cette façon une fois par voyage.



AMULETTE DE CHANCE

Le danseur de guerre peut acheter des amulettes de chance sous forme d'anneaux, de boucles d'oreille, de bracelets, etc. qui ont été bénies par Ariel, la reine de la forêt.

Le danseur de guerre gagne un point de chance supplémentaire quand il achète une de ces amulettes, qui est additionné de manière permanente à sa caractéristique de chance tant qu'il possède l'amulette.

ENDROIT SPÉCIAL – LE MAÎTRE DES ÉPÉES

Si le danseur de guerre a perdu une ou les deux épées d'Orion, il doit trouver un Maître des épées, un des elfes sylvains qui a conservé vivante la tradition antique de la métallurgie et de la forge des lames. Ces compétences ont été transmises depuis le temps où les elfes d'Ulthuan avaient beaucoup d'influence sur le Vieux Monde. Les épées faites par de tels elfes n'ont pas d'égaux dans le monde, et les elfes sylvains pensent que les épées jumelles de chaque danseur de guerre sont supérieures à toutes ses autres possessions.

Si le danseur de guerre peut trouver un Maître des épées, il peut remplacer une épée perdue sur un jet de dés de 4+. Le danseur de guerre devra lancer les dés séparément pour chaque épée perdue, et il ne peut jamais avoir plus de deux épées d'Orion. Les épées de rechange sont exactement comme les épées d'un danseur de guerre niveau 1 qui commence le jeu avec. Il n'y a aucun surcoût, mais le danseur de guerre est maintenant connu en tant que briseur de lame, et la honte de la perte de son épée originelle ne le laissera jamais en paix aussi longtemps qu'il vivra. Il fera l'impossible pour garder son arme de rechange.

L'ESPRIT SAUVAGE

Parfois, un voyageur elfe sylvain peut être observé par un esprit sauvage. Une partie danseur de guerre, une partie esprit, ces créatures immortelles sont de vrais maîtres de la danse de la mort. L'esprit sauvage porte les cicatrices et les inscriptions rituelles de son espèce, c'est une majestueuse et effrayante vision à contempler.

Si le danseur de guerre fait une donation de 1D6x100 pièces d'or aux elfes sylvains, ils inviteront l'esprit sauvage à se montrer. Après le paiement, le danseur de guerre lance 2D6, et sur un résultat de 7+, l'esprit sauvage se montrera. Un danseur de guerre peut seulement essayer de voir l'esprit sauvage de cette façon une fois par visite.

L'esprit sauvage parlera avec le danseur de guerre et les autres elfes, habituellement pour discuter des manières dont ils peuvent se venger des ennemis des elfes sylvains. Le danseur de guerre sera alors invité à accompagner les elfes sylvains et l'esprit sauvage à une chasse sauvage.

La chasse sauvage a un double but. Premièrement, le souhait des danseurs de guerre de chercher et détruire tous les orques ou autres créatures maléfiques à proximité du groupe. Deuxièmement, l'esprit sauvage connaît des endroits dans la forêt qui sont empreints d'une grande puissance, et qui peuvent aider le danseur de guerre dans les aventures à venir. La chasse sauvage peut continuer pendant plusieurs jours, et pendant ce temps, le danseur de guerre perd complètement la notion du temps.

Pendant la chasse sauvage, le danseur de guerre entre dans un état où il devient véritablement un prédateur sauvage, où ses instincts et actions le transforment en bête féroce dans les profondeurs de la forêt.

LA CHASSE SAUVAGE

Les danseurs de guerre se préparent à la chasse sauvage en peignant des tatouages et des inscriptions féroces de bataille sur leurs corps, et en coiffant leurs cheveux en crêtes, pour terroriser les monstres assez malchanceux pour croiser leur chemin.

La chasse sauvage prend 1D3 jours. Pendant une chasse, le danseur de guerre ne peut rien faire d'autre, et ne lance pas de dés sur le Tableau d'événement.

Seul le danseur de guerre sera invité à participer à la chasse sauvage. Si les autres guerriers l'ont accompagné au campement des elfes sylvains, ils devront rester derrière et l'attendre avant de repartir.

INSCRIPTIONS DE BATAILLE

Les inscriptions de bataille durent pendant un certain temps, jusqu'à ce qu'elles s'effacent, il y a une chance que tous les monstres que le danseur de guerre rencontre soient envahis par la peur. Chaque fois qu'une carte d'événement indique des monstres, lancer les dés :

1 Les inscriptions se sont effacées, et n'ont aucun effet.

2-5 Bien que les tatouages soient présents, ils n'ont aucun effet évident sur les monstres.

6 A l'évidence les tatouages du danseur de guerre frappent de peur ses adversaires : ils sont tous à -1 pour toucher, pour la durée du combat.

CLAIRIERES SACREES

Quand il participe à une chasse sauvage, le danseur de guerre peut trouver une partie de la forêt imprégnée d'une grande puissance spirituelle qui lui permettra de charger ses épées de capacités mystiques spéciales.

Chaque fois que le danseur de guerre s'embarque dans une chasse sauvage, il devra lancer 1D6 et consulter le tableau suivant :

1-2 Le danseur de guerre ne trouve aucune clairière sacrée cette fois.

3-4 Le danseur de guerre trouve une clairière sacrée, et imprègne une de ses épées jumelles avec un nouvel aspect. Le danseur de guerre peut choisir quelle épée gagne l'aspect.

5-6 Le danseur de guerre trouve une clairière sacrée, et ses deux épées jumelles sont imprégnées avec un nouvel aspect.

La clairière sacrée est un endroit particulier de paix et de beauté. N'importe quel elfe sylvain se sent privilégié de trouver un tel endroit, et y passera des heures à le contempler et à méditer. Les esprits des dieux des elfes sylvains veillent sur ceux qui traitent les endroits sacrés avec le respect approprié, et transmettent une partie de leur puissance mystique au danseur de guerre.

Des danseurs de guerre tombent souvent dans un état de transe à de tels endroits, s'immergeant de l'esprit sylvain. Quand il sort de son rêve, le danseur de guerre sentira ses épées jumelles vibrer avec une nouvelle énergie, elles ont pris un certain aspect de la forêt comme il en a longtemps rêvé.

LA SOURCE D'ARIEL

La première fois qu'un danseur de guerre trouve une clairière sacrée, c'est toujours la source d'Ariel. Quand le danseur de guerre sort de transe, il se retrouve assis à côté d'un ruisseau babillant et scintillant, dont les eaux sautent des rochers sur le sol herbu de la forêt. Il se rend compte qu'il a trouvé la source mystique d'Ariel, et que les eaux détiennent une grande puissance. Plongeant ses épées dans les eaux bouillonnantes, le danseur de guerre sent la puissance d'Ariel traverser les minces lames.

Dorénavant, les épées sont magiques et cela comptera aussi contre les démons et d'autres monstres semblables.

Jusqu'à ce que le danseur de guerre trouve la source d'Ariel, il ne pourra trouver aucune autre clairière sacrée dans la forêt. Il doit rechercher la source d'Ariel jusqu'à ce qu'il la trouve.

ASPECT DES LAMES D'ORION

Une fois que le danseur de guerre a trouvé la source d'Ariel, et a immergé ses lames dans les eaux mystiques, il franchit une nouvelle étape dans sa carrière. Il ne devra jamais rechercher la source, à moins qu'il ne devienne un donneur de lame, et dorénavant les clairières sacrées qu'il trouvera dans la forêt ajouteront de nouveaux aspects à ses lames d'Orion.

Dorénavant, chaque fois que le danseur de guerre s'embarquera dans une chasse sauvage, lancer d'abord 1D6. Si le danseur de guerre est chanceux, il trouvera une clairière sacrée où il pourra charger ses épées d'énergie mystique.

Quand le danseur de guerre trouve une clairière sacrée, lancer 1D6 pour chaque épée qui a gagné un aspect, et consulter le tableau ci-dessous.

Chaque épée peut gagner un certain nombre d'aspects au cours de la carrière d'un danseur de guerre.

1 Aspect du chêne.

Cette épée donne +1 en Endurance au danseur de guerre. Si les deux épées ont cet aspect, il gagne +3 en Endurance. Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du chêne une deuxième fois sur une lame particulière.

2 Aspect du saule.

Cette épée donne au danseur de guerre la capacité d'éviter un coup qui le frapperait autrement. Il peut esquiver n'importe quel coup qui lui est porté sur un résultat de dé de 6. Si les deux épées ont cet aspect, alors il peut esquiver n'importe quel coup sur 5+. Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du saule une deuxième fois sur une lame particulière.

3 Aspect du soleil.

Cette épée flamboie d'un feu sauvage, distrayant les ennemis du danseur de guerre et brûlant leur chair. Tous les monstres attaquant le danseur de guerre souffrent d'une pénalité de -1 pour le toucher quand il utilise cette épée. Si ses deux épées ont cet aspect, alors tous les monstres l'attaquant souffrent d'une pénalité de -2 pour toucher. Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du soleil une deuxième fois pour une lame particulière.

4 Aspect de la terre.

Cette épée a une lente et gracieuse puissance en elle, une force imparable quand elle frappe. N'importe quel coup donné avec cette épée cause un nombre de blessures supplémentaires, selon le titre du danseur de guerre.

Avantage lié au niveau :

Novice +1 blessure

Champion +2 blessures

Héros +3 blessures

Seigneur +4 blessures

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect de la terre une deuxième fois pour une lame particulière.

5 Aspect du vent.

Cette épée se déplace avec la grâce du vent dans les arbres, plus rapidement que l'œil ne peut suivre. Cet aspect donne à celui qui la manie les avantages suivants, selon son titre.

Avantage lié au titre :

Novice +1 attaque / tour

Champion +1 attaque / tour

Héros +2 attaques / tour

Seigneur +3 attaques / tour

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du vent une deuxième fois.

6 Aspect de l'eau.

Cette épée est imprégnée des propriétés de guérison de l'eau, et sa lame se déplace avec la grâce du liquide. Si le porteur d'une épée qui a l'aspect de l'eau perd tous ses points de vie, il y a alors une chance que la lame le guérisse. À la fin de tout tour au cours duquel le guerrier a subi des blessures, lancer 1D6 pour voir quel effet l'épée a :

1-4 Les blessures sont trop grandes, et l'épée n'a aucun effet sur elles ce tour.

5-6 La puissance curative de l'épée régénère le danseur de guerre, et il gagne 1D6 points de vie immédiatement.

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect de l'eau une deuxième fois. Si les deux épées ont ces capacités, alors le danseur de guerre relance les dés seulement une fois pour voir s'il est guéri, mais il additionne +1 au résultat quand il le fait.

AUTRES GUERRIERS ET GROUPES D'ELFES SYLVAINS.

Si le danseur de guerre ou le groupe doivent retourner à Athel Loren, les guerriers doivent quitter le camp, autrement ils peuvent rester jusqu'à une semaine, lancer 1D6 normalement sur le Tableau d'événements des groupes d'elfes sylvains une fois par jour.

TABLEAU D'ÉVÉNEMENTS DES GROUPES D'ELFES SYLVAINS (LANCER 1D6)

Les événements citadins normaux n'ont pas lieu dans un bois au milieu d'un groupe d'elfes. Au lieu de cela, le danseur de guerre lance chaque jour 2D6 sur le Tableau d'événements des groupes d'elfes sylvains, pour voir ce qui lui arrive pendant sa visite. S'il y a d'autres guerriers également avec lui, alors lancer une fois pour la totalité de la bande, pas une fois par guerrier.

1 VOYAGEURS EN FORÊT

Pendant que vous séjournez avec le groupe, les traces d'une troupe de voyageurs inconnus, se déplaçant à proximité du camp, sont découvertes par les elfes sylvains. Il y a beaucoup de discussion dans le camp des elfes sylvains pour savoir que faire; il est impensable que leur camp secret soit découvert par les voyageurs.

Pour déterminer comment la rencontre est résolue, premièrement lancer les dés pour voir quels type de voyageurs les éclaireurs elfes sylvains supposent avoir découverts au travers des divers signes qu'ils ont laissé la veille. Lancez alors un autre dé pour voir ce que les Elfes sylvains veulent faire.

Les Guerriers peuvent faire un test de chance pour tenter de faire changer d'avis les Elfes sylvains, s'ils le souhaitent. Pour faire ceci, dès que vous avez découvert ce que les Elfes sylvains veulent faire des voyageurs (par exemple, les tuer), vous pouvez déclarer "Non, faites leur bon accueil" ou "laissez-les passer", et lancez un autre dé. Si vous obtenez le résultat que vous aviez annoncé, vous avez obtenu que votre choix soit prioritaire. Sinon, les Elfes sylvains en restent à leur idée première.

<i>D6</i>	<i>Race</i>
1	Guerriers humains
2	Commerçants humains
3-4	Elfes
5-6	Voyageurs inconnus

Ainsi, si vous obtenez un 1 pour voir ce que les elfes sylvains pensent que sont les voyageurs, ils pensent que ce sont des guerriers humains.

Vous obtenez alors un 2 pour décider de ce que les Elfes sylvains souhaitent faire, dans ce cas-là tuer les humains qui ont osé pénétrer sur leur territoire. Le danseur de guerre indique, "non, laissez-les passer" et vous lancez un autre dé avec pour résultat un 4. Le résultat est "laissez-les passer", ainsi le danseur de guerre a obtenu satisfaction – le passage des guerriers humains par la forêt est ignoré des yeux vigilants des elfes sylvains.

GUERRIERS HUMAINS	
<i>d6</i>	<i>Réaction des elfes sylvains</i>
1-2	MISE À MORT Chaque guerrier avec le groupe perd 1 point de chance pour être impliqué dans de telles actions.
3-4	LAISSER LE PASSAGE Les guerriers traversent la forêt ignorés des yeux vigilants des Elfes sylvains.
5-6	BIENVENUE Les voyageurs ont un voyageur armurier parmi eux. Il a un chariot rempli de belles armes, et celles-ci peuvent être achetées comme si les guerriers étaient chez un armurier dans une ville.

COMMERÇANT HUMAINS	
<i>d6</i>	<i>Réaction des elfes sylvains</i>
1-2	<p>MISE À MORT Chaque guerrier avec le groupe perd 1 point de chance pour être impliqué dans de telles actions.</p>
3-4	<p>LAISSER LE PASSAGE Les guerriers traversent la forêt ignorés des yeux vigilants des Elfes sylvains.</p>
5-6	<p>BIENVENUE Lancer 1D6 et consulter la table ci-dessous pour voir quelle sorte de commerçants sont ces voyageurs. Faites comme si les guerriers leur avaient rendu visite dans une ville. Lancer 1D6 :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 – Bazar 2 – Armurerie 3 – Archerie 4 – Poudrerie 5 – Forge 6 – Écurie

ELFES	
<i>d6</i>	<i>Réaction des elfes sylvains</i>
1-2	<p>MISE À MORT Les elfes sylvains savent qu'il n'y a aucun autre elfe de n'importe quelle espèce voyageant dans les bois, car ils n'ont laissé aucun signes secrets ou indications de leur passage. Ainsi ceux-ci doivent être des envahisseurs, des espions ou peut-être même des elfes noirs. Ils doivent mourir ! Lancer maintenant les dés pour voir si les Elfes sylvains avaient raison. Sur un résultat de :</p> <p>1-2 Les Elfes sylvains se sont trompés, et les guerriers ont participé au meurtre d'innocents. Dans ce cas-là, chaque guerrier perd 1 point de chance pour la durée de la prochaine aventure.</p> <p>3-6 Leur évaluation était exacte, et les voyageurs se sont révélés être des assassins elfes noirs. Les guerriers gagnent chacun 1 point de chance supplémentaire pour la durée de la prochaine aventure.</p>
3-4	<p>LAISSER LE PASSAGE Les elfes sylvains lèvent le camp et s'éloignent des elfes inconnus traversant leur forêt, pour minimiser la chance d'être détectés. Le danseur de guerre et tous les guerriers avec lui doivent quitter le groupe immédiatement.</p>
5-6	<p>BIENVENUE Les elfes sont bien accueillis dans le camp et un grand feu est allumé pour célébrer leur venue. Les festivités continuent tard dans la nuit, avec beaucoup de musique, en mangeant et dansant. Les voyageurs elfes restent pendant 1D6 jours, et pendant ce temps ils enseignent au danseur de guerre certaines de leurs techniques. Le danseur de guerre peut aléatoirement choisir une des compétences d'elfe à partir du livre de règles avancées de Warhammer Quest. En échange de cette formation, le danseur de guerre doit payer 2D6x150 pièces d'or. Aucun autre guerrier ne peut apprendre la compétence, mais ils peuvent prendre part au festin !</p>

VOYAGEURS INCONNUS

d6	<i>Réaction des elfes sylvains</i>
1-2	<p>MISE À MORT Les elfes sylvains estiment qu'ils ne peuvent pas prendre le risque de laisser les étrangers découvrir leur camp, et décident de frapper d'abord. Lâchant une grêle des flèches sur les voyageurs imprudents, ils en tuent la majorité et laissent le reste s'enfuir ! Maintenant lancer un dé et regarder qui étaient les étrangers.</p> <p>1-2 Voyageurs Humains Innocents Chaque guerrier impliqué perd 1 point de chance de manière permanente, et son honneur l'oblige à envoyer à 1D6 x niveau x 100 pièces d'or aux familles endeuillées (ainsi un guerrier de niveau 4 enverrait 1D6 x 400 pièces d'or, par exemple).</p> <p>3-4 Une troupe de brigands meurtriers Chaque guerrier gagne 1D6 x 100 pièces d'or pour les corps des morts.</p> <p>5-6 Une bande de guerriers Maraudeurs du Chaos Chaque guerrier gagne 1 point de chance de manière permanente, et les elfes sylvains donnent à chacun d'eux un trésor de pièce de donjon pour les récompenser de leur participation à l'attaque.</p>
3-4	<p>LAISSER LE PASSAGE Les elfes sylvains lèvent le camp et s'éloignent des voyageurs inconnus traversant leur forêt, pour minimiser la chance d'être détecté. Maintenant lancer les dés et regarder qui étaient les étrangers.</p> <p>1-2 Voyageurs Humains Innocents Les voyageurs traversent la forêt en étant ignoré par les yeux vigilants des Elfes sylvains.</p> <p>3-4 une troupe de brigands meurtriers Ces bandits basanés attrapent le danseur de guerre et tous les guerriers par surprise alors qu'ils quittent le camp des elfes sylvains. Lancer les dés. Sur un résultat de :</p> <p>1 à 3 les guerriers sont douloureusement blessés, et chacun perd 1 point de vie de manière permanente par rapport à leurs points de vie initiaux. Sur un résultat de 4 à 6 les brigands reçoivent une saine correction, et les guerriers impliqués reçoivent chacun 1D6 pièces d'or .</p> <p>5-6 Une bande de guerriers Maraudeurs du Chaos Les rejetons du chaos s'abattent sur les Elfes comme ils démontent le camp, les lames noires de leurs épées scintillant faiblement dans le soleil de midi. Les guerriers du chaos ne montrent aucune pitié, et massacrent tous les elfes sylvains du groupe. Les guerriers s'échappent de justesse et sauvent leurs peaux, mais chacun perd un objet de trésor de pièce de donjon dans la débandade.</p>
5-6	<p>BIENVENUE Les Elfes sylvains sont sûrs que les étrangers sont des voyageurs humains innocents, perdus dans la forêt et nécessitant probablement l'hospitalité et un guide pour traverser la forêt. Ils établissent avec précaution le contact, et mènent les voyageurs encapuchonnés à leur campement. Lancer maintenant les dés pour regarder qui sont vraiment les étrangers :</p> <p>1-3 Commerçants Humains Innocents Lancer les dés et consulter la table ci-dessous pour voir quelle sorte de commerçants ils sont. Chaque guerrier peut choisir n'importe quel objet pour leur liberté, en remerciement d'avoir sauver les commerçants des "griffes" de la sombre forêt. Chaque guerrier concerné doit d'abord choisir l'objet qu'il veut, puis comme d'habitude lancez les dés pour voir si l'objet est en stock, comme si le commerçant était dans une ville. Si l'objet est disponible, le guerrier l'obtient, sinon, il n'obtient rien. Chaque guerrier concerné peut essayer une fois, et une fois seulement. Lancer 1D6 :</p> <p>1 – Bazar 2 – Armurerie 3 – Archerie 4 – Poudrerie 5 – Forge</p>

6 – Écurie

4-6 Une bande de guerriers du chaos déguisés

Les guerriers du chaos retirent brusquement leurs longs manteaux et hurlent avec une allégresse meurtrière. En quelques secondes, les elfes sylvains surpris sont découpés en lambeaux sanglants, et tous les guerriers dans le camp ont la chance de s'échapper et de sauver leur peau. Chaque guerrier avec le groupe perd 1D6 points de vie de manière permanente par rapport à leurs points de vie initiaux, et perdent -1 en force et -1 en endurance pour la prochaine aventure.

2 GROUPE DE GUERRE

Il y a eu des signaux qu'une bande d'orques a envahi un secteur voisin de la forêt, apportant effusion de sang et carnage avec eux. Les elfes sylvains demandent votre aide pour aller avec les jeunes guerriers du groupe tendre une embuscade aux orques avant qu'ils n'arrivent trop près du campement des elfes sylvains. Le groupe de guerre sera parti pendant 1D3 jours. Lancer maintenant les dés sur la table suivante pour voir comment se passe le raid.

1-2 Rien ne va bien pour vous pendant la bataille, et un certain nombre de fois votre vie est sauvée par un agile elfe sylvain qui intervient au dernier moment. Pour expier votre indignité apparente, et pour rembourser la dette de votre vie, vous décidez de payer le double de toutes vos dépenses au sein du groupe. Dorénavant, vous détestez les orques, voir les règles de psychologie dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest.

3-6 Vous vous acquittez honorablement en tant que membre du groupe de guerre, et soulagez les corps des orques morts de leur or et de leurs bibelots pour une valeur de 1D6x20 pièces d'or.

3 FETE

Ce soir les elfes de la forêt donnent un grand festin en l'honneur d'Ariel et d'Orion. Un feu de joie est préparé, et le jour est passé à chasser des cerfs et des sangliers. Le festin dure toute la nuit et une bonne partie du jour suivant. Vous faites la fête dans une grande atmosphère fraternelle, écoutant des histoires, des chansons et des sagas épiques des forêts de Loren en mangeant et buvant jusqu'à suffisance.

Chaque guerrier lance 1D6 sur la table suivante pour voir ce qui lui arrive au cours de la fête. Les non elfes déduisent -1 de leur jet de dé.

1 Non habitué aux vins enivrants des elfes, vous buvez trop et vous rendez complètement ridicule. Le matin suivant, bien que personne ne dise quoi que ce soit, vous avez si honte que vous décidez de quitter le camp.
Si n'importe quel guerrier obtient ce résultat, tous les guerriers doivent partir.

2 Vous vous réveillez pour constater que le groupe a disparu, vous laissant dormir dans un lit feuillu. Les elfes sylvains ont laissé à chaque guerrier 1D3 pains de voyage elfique et un flacon de vin fin. Il y a assez de vin pour 1D3 gorgées, et chaque gorgée redonnera 1D3 points de vie au buveur. Si n'importe quel guerrier obtient ce résultat, les Elfes sylvains sont partis et les guerriers doivent continuer leur voyage.

3-5 La soirée est une nuit glorieuse en narration d'histoires, de danse et de musique, et le matin vous vous réveillez régénéré.

6 Quand c'est votre tour de raconter votre histoire, vous surmontez votre trac et vous vous lancez dans la saga de vos aventures, jugeant l'assemblée envoûtée par vos dires. Quand vous avez terminé, les elfes sylvains applaudissent fort, et l'aîné vous récompense avec un bracelet qui donne 1 point de chance, 1 en endurance et 1 en force pour la durée de la prochaine aventure.

Notez qu'un résultat de 1 sur le tableau a la priorité sur un résultat de 2, ainsi si n'importe quel guerrier fait un 1 (ou moins, en tenant compte des déductions,) tous les

guerriers doivent partir. Si le plus petit résultat est un 2, les guerriers se réveillent pour constater que les elfes sylvains sont partis.

4 ACCUSATION

Si le reste du groupe n'est pas avec vous alors ce jour est calme. Cependant, s'ils sont avec vous, vous apprenez que les elfes sylvains ont entendu parler d'atrocités commises contre leur race par quelques autres guerriers. Lancer 1D6 sur la table ci-dessous pour voir de quelle race sont les coupables. Si un guerrier de cette race est avec vous dans le campement, il est jeté dehors, après que vous ayez persuadé les Elfes sylvains de ne pas le tuer en châtiment pour les méfaits de ceux de sa race.

Lancer 1D6 :

1 Humains et Halflings

2 - 3 Nains.

4 - 6 Chaos ou n'importe quelle race de monstre tel que les ogres.

5 CHASSE

Après avoir fini vos tâches du jour, vous prenez un certain temps pour aller chasser dans la forêt. Vous tuez un cerf et un sanglier, les rapportant au groupe, en remerciement de leur hospitalité. Si vous faites la "fête" pendant que vous êtes toujours chez ce groupe, et après cette chasse, alors vous pourrez ajouter +1 au Tableau de fête.

Avant que vous ne partiez du campement des Elfes sylvains, si vous n'avez pas fait la "fête" alors vous gagnez 20 x 1D6 pièces d'or pour vos efforts.

6 JOURNEE TRANQUILLE

Vous passez le reste du jour à errer autour du campement des elfes sylvains, parlant avec les membres du groupe.

DANSEURS DE GUERRE ET ENTRAINEMENT

Les danseurs de guerre ne s'entraînent pas dans les villes, en fait les danseurs de guerre ne suivent pas réellement de formation en tant que telle. Au lieu de cela, ils disparaissent dans la forêt, pour passer par une période de jeûne, de méditation et de chasse. Pendant ce temps il est recommandé d'éviter le danseur de guerre car il sera dans son état le plus sauvage, un état plus proche de l'animal que de l'elfe.

Quand un danseur de guerre a rassemblé assez d'or (comme indiqué sur sa table de niveau), il doit aller voir un groupe d'elfe sylvain et utiliser l'or pour acheter un rare mélange d'herbes et d'épices. Tous les groupes d'elfes sylvains auront un petit stock de ces herbes, et plusieurs des herbes ne peuvent être trouvées que dans les profondeurs d'Athel Loren. Ces herbes sont mélangées dans une infusion qui éclaire l'esprit du danseur de guerre, le rapprochant plus près du cœur spirituel d'Athel Loren.

Après avoir bu cette infusion grisante, le danseur de guerre hurle de douleur pendant qu'elle s'infiltré dans son système. Il devient une bête enragée, et disparaît dans les profondeurs de la forêt. Pendant ce temps il jeûnera, en ne prenant aucune nourriture, seulement assez d'eau pour se maintenir en vie.

Malheur à celui qui le rencontrera pendant sa période de folie, car il le massacrerait sans même le reconnaître. Les esprits d'Athel Loren le prendront pendant une semaine, après quoi il émergera de la forêt une fois de plus, épuisé, marqué et lassé par les batailles. Pendant cette semaine, il aura expérimenté un réveil spirituel qui lui ouvrira des chemins encore inconnus sur la voie des Danseurs.

Le danseur de guerre monte maintenant en niveau et son profil change comme indiqué sur son tableau de niveau. Le danseur de guerre aura également gagné une compétence spéciale. Lancer 2D6 sur le tableau ci-dessous :

Compétences du danseur de guerre (lancer 2D6)

2 GUERRIER INTREPIDE

Le danseur de guerre rit face au danger, le rictus de son visage masque la colère et la fureur. Le danseur de guerre ne connaît pas la peur et gagne +1 à ses jets de dés pour la peur et la terreur. S'il gagne encore cette compétence, il peut encore ajouter +1 à ses jets de dés, et ainsi de suite.

3 ESPRIT DE LA FORET

Le danseur de guerre est en harmonie avec les esprits des bois sauvages. Il peut sentir des perturbations dans son environnement, l'alertant de dangers cachés partout où il marche.

Si le danseur de guerre déclenche n'importe quel genre de piège, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 4 le piège fonctionne normalement. Cependant, sur un résultat de 5 ou 6, les fulgurantes réactions du danseur de guerre lui permettent d'éviter le piège.

4 MAITRE DES LAMES

Avec en apparence une simple chiquenaude du poignet, la lame du danseur de guerre envoie en l'air l'arme de son adversaire.

Une fois par tour, le danseur de guerre peut utiliser cette compétence pour désarmer

n'importe quel monstre adjacent portant une arme. Cette compétence est utilisée comme une des attaques du danseur de guerre. Avant d'utiliser cette compétence, vous devez déclarer que vous souhaitez l'utiliser avant de lancer un dé pour toucher. Si l'attaque touche, le monstre est désarmé - toutes les attaques normales contre le monstre reçoivent un modificateur de +1 pour toucher car il ne peut pas se défendre aussi bien sans son arme. De plus, le monstre ne fera aucune attaque dans la prochaine phase des monstres car il se débat pour ramasser son arme, qu'il regagne à la fin de la phase des monstres.

5 SAUT

Le danseur de guerre saute en l'air pour atterrir habilement derrière son ennemi, se maintenant en équilibre pour le frapper.

Le danseur de guerre peut sauter par dessus une case contenant un obstacle tel qu'un monstre ou tout autre guerrier et atterrir dans la case après. La case sautée compte pour 1 case en mouvement. Le danseur de guerre peut également sauter vers le haut sur des murs ou des secteurs plus élevés tels que les plates-formes de certaines salles objectif, lui permettant d'aller sur les niveaux plus élevés sans utiliser les marches. Évidemment, ceci ne permet pas au danseur de guerre de sauter à travers les abîmes du feu, puits sans fond et autres !

6 TEMPETE DE LAMES

Le danseur de guerre concentre tous ses efforts sur un adversaire. Utilisant ses deux épées immédiatement il frappe de toute sa force.

Le danseur de guerre peut frapper immédiatement un monstre avec ses deux épées, entraînant 1D6 blessures supplémentaires s'il touche son ennemi. Il cause également 1 blessure supplémentaire par niveau s'il réalise un 6 naturel pour toucher. Cependant, il est très difficile d'exécuter ce coup, et le danseur de guerre est à -1 pour toucher en utilisant cette compétence.

De plus, il ne réalise pas un coup mortel s'il tue le monstre, parce qu'il concentre ses deux épées sur un unique monstre en une attaque de haut en bas, le tuant d'un coup.

Chaque attaque tempête de lames utilise 1 attaque du danseur de guerre ce tour. Le danseur de guerre doit déclarer qu'il fait cette attaque avant de lancer le dé pour toucher.

7 DANSE DE GUERRE

Le danseur de guerre devient une tache floue d'acier et de mort pendant qu'il tourne et se contorsionne, ses épées se frayant un chemin sanglant à ses côtés.

Pendant un combat, si le danseur de guerre tue un monstre non blessé avec un seul coup, alors indépendamment de la réalisation d'un coup mortel comme d'habitude, il lance les dés. Sur un résultat de 4+, placer la figurine de ce monstre sur sa carte ou sa feuille d'aventure, séparément de tous les autres monstres qu'il a pu avoir tués pendant ce combat. Continuer maintenant avec son coup mortel, et ainsi de suite.

Durant le prochain tour, il obtient +1 attaque pour chaque type de monstre placé sur sa feuille d'aventure. Il redevient normal dès le tour suivant.

Le danseur de guerre peut utiliser cette compétence un nombre de fois par aventure égal à son niveau.

8 MAITRE DES HERBES

En soirée, pendant que les guerriers se détendent autour de leur feu de camp, le danseur de guerre retire une petite poche d'herbes de son paquet et les fait infuser dans de l'eau bouillante.

Le danseur de guerre a la connaissances des herbes. Lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous pour voir dans quelle spécialité de la connaissance des herbes il est initié. Quand le danseur de guerre achète des herbes à un groupe d'elfes sylvains, il peut faire des potions magiques de ce type, et les emporter avec lui.

Les potions magiques peuvent être donnés à n'importe quel guerrier à tout moment.

Si le danseur de guerre tire encore cette compétence, il lance sur ce tableau pour voir de quelle spécialité il a maintenant gagné la connaissance, et ainsi de suite.

1 Soins

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques de soins, dont chacune peut soigner 1D3 blessures une fois qu'elle est bue.

2 Antidote

Le danseur de guerre peut préparer des antidotes efficaces, dont chacun remplacera tous les points de force perdus à cause des poisons ou autres moyens. Chaque potion magique redonnera un point perdu sur un résultat de dés de 4+ sur 1D6.

3 Force

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques de force. Une fois bue, une de ces potions magiques augmente la force d'un guerrier de +2 pour un tour entier. Sur un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de force pour se donner des forces encore supérieures !

4 Vitesse

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques de vitesse dont chacune donne au guerrier qui la boit +1 attaque pendant un tour. Sur un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de vitesse pour être encore plus rapide et augmenter encore ses attaques !

5 Perspicacité

Chacune de ces potions magiques de perspicacité donne au guerrier qui la boit +1 en initiative pour le tour. Sur un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de perspicacité pour être encore plus clairvoyant et augmenter encore son initiative !

6 Combat

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques qui améliorent les compétences d'un guerrier à manier les armes. Une de ces potions magiques donnera au buveur +1 pour toucher pour le tour. Un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de combat pour être encore plus précis et augmenter encore sa capacité de combat !

9 DEPASSER LA DOULEUR

Le danseur de guerre fait fi des terribles blessures dont il souffre, continuant le combat jusqu'au bout.

Une fois par aventure le guerrier peut entrer dans un état de concentration extrême où la seule chose présente dans son esprit est de tuer l'ennemi. Quand le danseur de guerre atteint 0 point de vie, il peut choisir d'ignorer la douleur et de continuer le combat. Le danseur de guerre est maintenant à 0 point de vie et il demeurera à 0 jusqu'à ce que le combat soit terminé quel que soit le nombre d'autres blessures lui étant infligées ou étant guéries. Dès que le combat sera terminé, le danseur de guerre tombe au sol à 0 point de vie et doit être guéri durant ce tour ou il mourra.

Pour chaque tour qu'il sera dans cet état pendant un combat, 1 point de vie sera déduit de ses points de vie initiaux de manière permanente, pour représenter les terribles blessures qu'il aura supportées. Les points de vie initiaux ne sont jamais réduits à moins de 1. Le danseur de guerre peut seulement reconstituer de nouveau ses points de vie initiaux à son niveau de départ par l'utilisation de potions magiques, de soins ou sorts de soins. Avant qu'il puisse essayer ceci, il doit être à son maximum de points de vie courants. Dans chaque cas, chaque potion magique ou sort additionnera juste +1 à ses points de vie courants, jusqu'à ce que ses points de vie initiaux soient de nouveau à son niveau de départ.

Par exemple, si un danseur de guerre avec 12 points de vie initiaux finit par atteindre 0 point de vie pendant 3 tours, alors quand le combat est terminé, il s'effondre. Puisqu'il a dépassé la douleur pendant trois tours, ses points de vie courants sont réduits de 12 à 9. Le magicien le guérit, ainsi il remonte à 5 points de vie, et maintenant il ne peut jamais avoir plus de 9 points de vie.

La seule manière pour que le danseur de guerre reconstitue ses points de vie initiaux à 12 est de se soigner jusqu'à récupérer ses pleins points de vie (9 à l'heure actuelle). Puis, un sort de soins supplémentaire doit être lancé sur lui, ou il doit boire une potion magique de soins supplémentaire, pour chaque point de vie manquant à ses points de vie initiaux. Dans ce cas, le danseur de guerre devra avoir reçu trois sorts de soins, ou bu trois potions magiques de soins, pour retrouver ses points de vie initiaux (de 9 à 12).

10 DECOUVREUR DE CHEMINS

Le danseur de guerre s'arrête et hume l'air, il se penche alors pour examiner l'herbe à ses pieds. Faisant des gestes pour demander le silence, il mène les guerriers au loin vers la gauche.

Le danseur de guerre a acquis une vigilance surnaturelle en extérieur. Il peut sentir les ennuis et il peut éviter des désastres normaux. Pendant un voyage, le danseur de guerre peut changer n'importe quel événement, le transformant en semaine tranquille à la place.

Ceci donne également au danseur de guerre une chance de trouver un groupe d'elfe sylvain errant.

11 BRUME EPAISSE

Le danseur de guerre entre dans un état de transe, ses mouvements devenant un rapide éclair de brouillard. Il est transporté par son seul instinct, toutes pensées raisonnables étant chassées de son esprit.

Si le danseur de guerre le souhaite, il peut ignorer ses caractéristiques normales pour le mouvement et combattre. Au lieu de cela, il peut lancer un dé, ajoutant le modificateur indiqué dans la table ci-dessous. Le total qu'il obtient peut être partagé ce tour entre le mouvement et les attaques - ainsi un total de 6 pourrait être 3 mouvements et 3 attaques, 6 attaques, 6 mouvements et ainsi de suite.

Il doit déclarer qu'il utilise cette compétence au début du tour.

Modificateur de brume épaisse :

Novice 0

Champion 0

Héros +1

Seigneur +2

12 POUVOYEUR DE MORT

Le danseur de guerre réagit au danger avec la vitesse de l'Élémentaire, sentant et tuant souvent ses ennemis avant que les autres guerriers se rendent même compte de leur présence maléfique.

Le danseur de guerre peut souvent sentir la présence des monstres bien avant les autres guerriers. Quand les guerriers sont pris dans une embuscade par des monstres, lancer 1D6.

Sur un résultat de 6, le danseur de guerre sent leur présence et avertit les autres guerriers. Les monstres ratent leur embuscade, ils doivent attendre jusqu'à la prochaine phase des monstres pour attaquer.

Directives de jeu de rôle

Les elfes sylvains en général, et le danseur de guerre en particulier, sont considérés comme introvertis et introspectifs. Cependant, à la différence des Hauts Elfes qui tendent à être distants et arrogants, le danseur de guerre est sauvage, circonspect et méfiant. Cela prend un bon moment pour gagner le respect ou la confiance d'un danseur de guerre et n'importe quelle trahison provoquera sa vengeance.

Dans la bataille, le danseur de guerre semble être partout en même temps, sautant dans la bataille avec une détermination féroce pour détruire ses ennemis. Son ardeur à tuer peut être vue par certains comme une tentative pour récolter les récompenses les plus élevées mais en fait le danseur de guerre ne pourrait pas plus facilement se tenir en retrait d'une bataille qu'arrêter de respirer. Ce désir pour le combat couplé à son dédain de l'armure signifie que si ses légendaires compétences de combat l'abandonnent, le danseur de guerre subira beaucoup de blessures graves.

Les elfes en général, et les danseurs de guerre en particulier, ne partagent pas le désir de pouvoir et les convoitises des hommes. Ce sont des Elfes, une race complètement différente, et ainsi leurs motifs et désirs sont dans une certaine mesure incompréhensibles. Ainsi la négligence d'un danseur de guerre pour l'armure et la mort peut être vu par certains comme pessimiste ou pure folie. Pour le danseur de guerre, cependant, tout fait partie de la danse, et quand la danse se réveille, c'est au delà de son contrôle. Son désir est de danser de son mieux, et si sa mort sert la danse, qu'il en soit ainsi. Il sait que son esprit vivra pour toujours dans les arbres et les clairières d'Athel Loren.

Le danseur de guerre a un haut respect pour les utilisateurs de magie et connaît leur valeur dans la bataille. Il estime qu'ils devraient se concentrer sur leur magie et ne devraient pas avoir à s'inquiéter des questions de ce monde comme des monstres les attaquant. Pour cette raison il ressentira le besoin de protéger n'importe quel utilisateur de magie de l'équipe, en utilisant ses capacités uniques pour le défendre. Le danseur de guerre peut même aller jusqu'à attaquer les monstres attaquant l'utilisateur de magie avant de combattre ceux qui l'attaquent. Ce que pensera le magicien de ceci est une histoire différente.

Dans tout les cas, le danseur de guerre sera un allié utile en période de trouble, laissant les corps de ses ennemis empilés derrière lui. Cependant, il peut devenir pesant lorsqu'il plonge tête la première dans le combat, particulièrement s'il massacre les monstres que d'autres guerriers ont pris pour leur propre cible !

TESTS DE CARACTERISTIQUES

Le danseur de guerre est très semblable dans ses compétences à l'Elfe du jeu de base, mais sera légèrement plus expert dans les activités apparentées au combat.

Niveau	Or	Titre	Mouv	CC	Tir	F	Dg	E	PV	I	#Att	Chance	Vol	Blocage	Compétences
1	0	Novice	4	5	6+	3	1	3	1d6+7	6	1	0	2	3+	0
2	2000	Champion	4	5	6+	3	1	3	2d6+7	6	1	1	3	3+	1
3	4000	Champion	4	5	6+	4	1	3	2d6+7	6	2	1	3	3+	2
4	8000	Champion	5	5	5+	4	2	3	2d6+7	7	2	2	3	3+	3
5	12000	Héros	5	6	5+	4	2	4	3d6+7	7	3	2	4	3+	4
6	18000	Héros	5	6	5+	4	2	4	3d6+7	8	3	2	4	2+	5
7	24000	Héros	5	7	4+	4	2	4	4d6+7	8	4	2	4	2+	6
8	32000	Héros	5	7	4+	4	3	4	4d6+7	8	4	3	5	2+	7
9	45000	Seigneur	6	8	4+	4	3	4	5d6+7	9	4	3	5	2+	8
10	50000	Seigneur	6	8	3+	5	3	4	5d6+7	9	4	3	5	2+	9