

W Côté Chaos! 5!

Le Fimir



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

Version 1.0

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



La rumeur dit d'eux qu'ils seraient mi-Hommes, mi-Démons. Ils hantent les marécages, les landes désolées du Nord et de l'Ouest du Vieux Monde. Plus communs près des côtes, on peut toutefois les trouver en tout lieu suffisamment humide et sombre. Leurs places fortes sont, pour la plupart, de repoussants tas de roches, bâties tant bien que mal sur le modèle des châteaux humains au sommet de collines rocheuses et constamment noyées dans une épaisse brume. En fait, les Fimirs occupent fréquemment les ruines d'anciennes places fortes humaines. Leurs communautés sont habituellement isolées et autarciques mais certaines légendes parlent d'une capitale Fimir, un vaste château en obsidienne surgissant d'une île rocailleuse entourée de récifs et d'écueils traîtres. L'emplacement de cette île est inconnu mais certains disent qu'elle disparaît de temps en temps au plus profond des eaux pour apparaître ailleurs le long des côtes occidentales du Vieux Monde.

Les Fimirs sont des créatures de la brume et de l'obscurité qui détestent la lumière du soleil. Lorsqu'ils quittent leurs repaires durant la journée, la brume les accompagne, les protégeant du soleil et les rendant impossibles à dénombrer.

Les communautés Fimirs sont composées en majorité de mâles et sont divisées en 4 castes. La plus basse est celle des Shearls ou esclaves – caste de serviteurs et de domestiques. Puis la caste des Fimms ou guerriers, à laquelle appartient le gros de la noblesse Fimir et d'où la race tient son nom. Ensuite vient la caste des Dirachs ou amis des Démons, c'est un groupe restreint mais composé de puissants magiciens. Cependant, la caste la plus redoutable de toutes est celle des Mearghs, les reines sorcières qui dirigent tous les repaires des Fimirs. Elles sont les seules femelles connues parmi les Fimirs.

Les Fimirs montent fréquemment des raids sur les fermes isolées des humains, et sur leurs villages, à la recherche de nourriture et de captifs. Les Mearghs sont stériles, aussi les Fimirs enlèvent-ils des femmes. Il faut signaler que leur descendance est plus souvent purement Fimir que métissée. La caste des jeunes Fimirs est évidente dès leur naissance en regardant leur queue et leur crâne, et les femelles sont très rares : il n'en naît peut être qu'une seule par siècle dans certains repaires. Lorsque c'est le cas, elle est généralement tuée sauf si la Meargh régnante est vieille et proche de la mort. Dans ce cas elle est élevée par celle-ci comme sa fille afin qu'elle puisse assurer la succession.

Les Fimirs sont grossièrement humanoïdes, avec des poitrines semblables à des barriques, de courtes jambes puissantes terminées par des pieds à trois orteils griffus et de longs bras nerveux descendant presque jusqu'au sol. Leurs corps sont larges et forts avec de puissants muscles cachés par une épaisse couche de graisse, ce qui leur donne un aspect faussement mou. Leurs têtes sont grandes et presque chauves avec une peau granuleuse et se terminent en un groin d'où sortent deux courtes défenses. Ils ont un seul œil, sans pupille, de couleur ambre ou laiteuse, placé bas sur la tête. A la place des oreilles, deux emplacements sous la peau leur servent de tympan. Ils sont larges d'épaules, bossus et, en moyenne, hauts de 1,80m quoique certains d'entre eux puissent atteindre les 2,40m. Ils sont également pourvus d'une queue ressemblant à celle d'un serpent, de près de 1,80m de long. Leur peau est lisse, elle a l'aspect du cuir et sa couleur varie du brun au vert olive. Les Shearls, ou serviteurs, se distinguent par une queue lisse. Les Fimms, les Guerriers, ont la queue parsemée de nœuds osseux et terminée par une excroissance qui ressemble à une lourde masse. Les Nobles ont une queue garnie de pointes et terminée par un terrible couperet. Les Dirachs, les magiciens, ont une tête plus étroite avec deux cornes, ou plus, au sommet ou sur les côtés de leurs crânes. Leur queue est lisse. Les Mearghs, les reines sorcières, ont la tête recouverte de cheveux raides et gras, généralement verts ou bleus-noirs. Elles ont fréquemment des cornes, plus petites que celles des Dirachs. Leur peau est couverte de rides, dues à l'âge avancé jusqu'auquel elles peuvent vivre. Comme les Dirachs, leur queue est lisse.



Profil initial :

PV 1d6+9, M 4, CC 4, CT spécial, F 4, E 5, I 3, A 1 (2 avec la queue), armure 0

Attaque caudale, allergie au soleil, capturer, vision nocturne, arme simple (1d6 + Force).

Règles spéciales :

Attaque Caudale : Le Fimir peut attaquer au corps-à-corps avec sa queue. Les Dommages sont de Dés de Dommages + Force – 1.

Allergie au Soleil : Si le Fimir se retrouve en présence de lumière vive (soleil, sorts...), il devient sujet à la Stupidité.

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

1	La créature reste sur place, les bras ballants. Aucune action durant cette Phase.
2	La créature s'énerve d'un coup, et balance un coup sur une figurine adjacente déterminée au hasard (une seule attaque). S'il n'y en a pas, la créature se dirige vers la créature la plus proche et la frappe (une seule attaque). Tirez au sort si plusieurs créatures sont à la même distance.
3	La Créature se déplace de son Mouvement dans une direction déterminée au hasard.
4	La Créature entreprend une action bruyante déplacée (hurle un juron, se cogne à une porte, trébuche, insulte quelqu'un d'autre...). Jetez 1d6 : sur un résultat de 1, tirez une carte Evènement.
5-6	La Créature agit normalement.

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

Capturer : A cause de leur mode de reproduction... particulier, les Fimirs doivent savoir capturer vivants leurs adversaires. Les ennemis mâles sont tués sans discernement, mais ce n'est pas le cas des femelles. Si le Fimir assène un coup mortel à une créature de sexe féminin, jetez 1d6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, elle n'a pas été tuée mais simplement assommée. Le Fimir la ligote ensuite, puis la traîne derrière lui dans le donjon (!!). Son mouvement est alors réduit de 1, il n'est pas handicapé au combat car il la lâche alors. La case derrière le Fimir est occupée par sa captive, et ne peut donc être occupée par une autre figurine. Si un combat éclate, il la lâche. Elle reste alors sur cette case jusqu'à ce que son ravisseur vienne la récupérer. Il va de soi que le Fimir ne peut ainsi traîner qu'une captive, et qu'aucun autre Guerrier ne s'abaisserait à une telle tâche !! Si le Fimir parvient à ressortir du donjon avec sa captive, il gagne immédiatement 100 x niveau pièces d'or. Ce n'est pas réellement de l'or, mais plutôt une mesure de son ascension sociale (les reproductrices étant très recherchées).

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

Attaque à distance : Le Fimir ne possédant qu'un seul œil, sa vision tridimensionnelle est exécrable. Il ne peut donc pas faire d'attaque à distance, SAUF s'il se trouve dans la brume (effet d'un sort, salle spéciale ou Fiole de Brume, voir En ville). Sa CT devient alors 5+.

Équipement : le Fimir peut recevoir le même équipement que le Barbare, plus les objets spécifiques à son peuple.

Règles Avancées

En ville

Utilisez le Supplément aux Règles Avancées pour savoir comment le Fimir peut retourner chez les siens entre deux donjons. Parmi son peuple, le Fimir peut acheter les objets suivants :

Le Marchand Fimir				
Objet	Stock	Coût (achat)	Coût (vente)	Règles spéciales
Armure Caudale	7	200	25	Cette pièce de métal se fixe à l'extrémité de la queue du Fimir. C'est un objet décoratif et indicateur de son statut social, mais aussi une arme redoutable ! Le Fimir inflige désormais +1 Dommage avec sa queue.
FiOLE de Brume	9			Cet objet confectionné par la Meargh du repaire se présente sous la forme d'une grosse bouteille arrondie en verre grossier. A l'intérieur, on distingue comme de la fumée tourbillonnante... Si le Fimir ouvre la Fiole, une Brume épaisse s'en échappe aussitôt ! Le Fimir peut utiliser une Attaque pour ouvrir la Fiole en combat (pas l'attaque caudale...). La Brume remplit entièrement la salle où se trouve le Fimir à la fin de ce Tour. Les attaques à distance ne sont plus possibles (ainsi que les sorts exigeant une ligne de vue), sauf pour les Fimirs. La caractéristique Blocage des Guerriers dans la salle est améliorée d'un point (exemple : 6+ passe à 5+). La CC des Fimirs est améliorée de +1. A la fin de chaque Tour, jetez 1d6. Si vous obtenez 1 ou 2, la Brume disparaît. Sur tout autre résultat, elle persiste un Tour de plus. La Fiole est entièrement vidée lors de son utilisation.



Une Meargh.



Un Guerrier Fimm.

Compétences

2d6	Compétence	Effets
2	Attaque Brutale	<p>Les guerriers Fimirs sont dotés d'une grande Force. En concentrant leurs coups, ils peuvent faire très mal ! Si le Fimir n'utilise pas toutes ses Attaques, il peut augmenter les Dommages infligés au corps-à-corps. Il gagne +1d6 de Dommages par Attaque non réalisée durant cette Phase des Guerriers.</p> <p>Notes : l'Attaque Caudale ne peut pas être utilisée pour augmenter les Dommages. Vous devez déclarer que vous utilisez cette compétence AVANT de lancer le dé pour Toucher.</p>
3	Botte Vicieuse	<p>Un Noble Fimm a enseigné au guerrier Fimir une botte vicieuse. Si le jet pour toucher du Fimir est un 6, il peut ajouter +2 aux Dommages.</p>
4	Croc-en-jambe	<p>En utilisant sa queue, le Fimir parvient à déstabiliser son adversaire ! Si le Fimir parvient à toucher son adversaire au corps-à-corps, jetez 1d6. Sur un résultat de 6, il l'a fait tomber ! Si le Fimir a encore des attaques, il touche désormais automatiquement (tirez directement les Dommages). L'adversaire à terre devra consacrer sa prochaine attaque à se relever (s'il n'a qu'une Attaque, il ne pourra donc pas attaquer lors de sa prochaine Phase). Si un autre Guerrier attaque une créature tombée par terre, appliquez les mêmes règles que pour le Fimir (toucher automatique).</p>
5	Habitué au soleil *	<p>Le Fimir peut rester un Tour dans un endroit violemment éclairé sans subir les effets de la Stupidité. Ajoutez un autre Tour si cette compétence est obtenue une autre fois.</p>
6	Expert au tir	<p>A force d'entraînements rigoureux, le Fimir a appris à gérer les distances malgré son œil unique. Il peut désormais attaquer à distance même s'il n'est pas dans la brume, avec une CT de 6+. Dans la brume, sa CT s'améliore et passe à 4+.</p>
7	Noble Fimm	<p>Le Guerrier s'est vu accorder un titre de noblesse grâce à ses prouesses ! Il bénéficie désormais d'une réduction de 20% sur les prix pratiqués parmi les siens.</p>
8	Pacte avec un Démon	<p>Un Dirach a conclu un pacte avec un Démon pour assister le Fimir. Une fois par Aventure, le Fimir peut invoquer ce pacte. Le Démon infuse alors un peu de sa force dans le Guerrier. Celui-ci obtient alors les bénéfices suivants pour une Attaque uniquement : CC +1, Dommages +2d6. Ceci ne peut pas être combiné avec une autre capacité ou compétence, la Fimir étant concentré afin que le Démon ne lui vole pas son âme. L'utilisation de cette compétence doit être annoncée AVANT de faire le jet pour Toucher.</p>
9	Résistance	<p>Bien que la douleur de ses blessures fasse vibrer tous ses nerfs, le Fimir parvient à rester conscient et à combattre. Il peut rester actif même quand il ne lui reste plus de Points de Vie. Lorsqu'un coup le fait descendre à 0 Points de Vie ou moins, jetez 1d6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, le Fimir s'effondre. Sur un résultat de 5 ou de 6, il est ramené à 1 Point de Vie.</p>

10	Chance Démoniaque	Grâce à un pacte conclu par un Dirach, le Fimir peut relancer n'importe quel dé, une fois par Aventure. Exception : le dé indiquant un gain de Points de Vie lors d'un passage de niveau ne peut pas être relancé grâce au pacte.
11	Maître de la capture *	Le Fimir a amélioré ses techniques pour prendre vivantes les femmes. Il réussit dorénavant sur 3+. Si cette compétence est retirée, baissez le chiffre requis de 1 (jusqu'à un minimum de 2+, le Fimir échouera toujours sur un 1).
11	Favori de la Meargh	Sélectionner la compétence de votre choix.

Une compétence avec un astérisque (*) peut être obtenue plusieurs fois.



Des Fimms à l'assaut d'un Donjon (ici, Heroquest).



Une armée Fimir s'avance, noyée dans la brume...

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

Le Fimir

Les Fimirs marchaient lentement, à la queue-le-le. Une brume épaisse tournoyait autour d'eux dans la nuit étoilée des landes autour de Marienburg. C'était une grosse expédition, menée par un des Sorciers spécialisés en invocation de Démons, un Dirach cornu. Ce dernier progressait encadré de 5 Fimms nobles. Une grosse troupe de Fimms lourdement armés suivait, puis venait une cohorte de Shearls chargés de chaînes, de cordes et de brancards, pour entraver et ramener des prisonnières.

Car tel était le but de cette expédition nocturne... La Meargh de la tribu arrivait à la fin de sa vie. Déjà, elle ne pouvait plus se lever, et sa respiration n'était plus qu'un râle. Elle n'avait pas pu former une apprentie pour lui succéder... Le Dirach la maudit intérieurement. Si elle n'avait pas étranglé de ses mains la seule femelle fimir qu'il n'ait jamais vue, il y a 12 ans... Elle avait alors prétendu qu'elle pouvait attendre la naissance suivante d'une éventuelle successeuse. Quelle erreur... Et quelle tragédie si cela annonçait la fin de leur communauté ! Il était pourtant si près du but... L'invocation d'un Démon Majeur de Khorne, un Buveur de Sang ! Quelques années tout au plus... Oui, il ne lui faudrait que cela pour achever son œuvre.

Le Dirach soupira, s'attirant de borgnes regards surpris de la part des Nobles qui l'entouraient. Il se ressaisit et poursuivit son chemin vers le hameau qu'il avait choisi. Les guerriers avaient été soigneusement triés : les plus violents avaient été écartés. Il leur fallait des femmes vivantes ! Les femmes importaient peu, en vérité. Des reproductrices ! Ce n'était que cela. Il ricana et accéléra le pas, faisant voler la brume.

Enfin les mesures du village se profilèrent, silhouettes massives se découpant sur le ciel étoilé. Les Fimirs se déployèrent tout autour des chaumières, pour cueillir les fuyardes et massacrer les hommes et les enfants. Une petite troupe s'engagea dans les ruelles de terre battue, prête à semer le chaos pour provoquer la fuite des villageois...

Le Dirach était resté à l'écart, avec un des Fimms Nobles. Il s'apprêta à lancer un sort mineur provoquant une détonation, pour donner le signal de l'attaque, quand des cris s'élevèrent. Des humains en armes sortaient de partout ! Portant les couleurs de la cité de Marienburg, appuyés par plusieurs Sorciers de bataille, ils massacraient les membres de l'expédition ! Mais comment avaient-ils su ? Un traître ? Impossible... Rugissant des insultes, le Dirach entonna une incantation. Il n'allait pas les laisser faire, ça non ! Les femmes de ce hameau étaient à eux ! Pour que survive leur communauté...

Les soldats se congratulaient bruyamment, applaudis et acclamés par les villageois sortis de leurs chaumières. Le Devin avait eu raison ! Ce vieux fou avait tenu sa promesse, il avait prédit où les démons borgnes frapperaient... Des rumeurs de corruption sur son compte ? Bah, racontars que tout cela ! Il les avait bien aidés...

Aplati dans la vase, un jeune Fimir de la caste des Fimms observait la scène. Les cadavres des siens étaient empilés sans ménagement, les humains préparaient un bûcher... Il se fit alors une promesse. Il en ramènerait. Oui, il ramènerait des femelles fécondes, le plus de femelles possible, et il sauverait les siens !

Il rampa hors de vue des soldats, se redressa fièrement et se mit en route. Il ne pourrait pas attaquer des villages à lui seul, mais s'il trouvait des compagnons... Même d'autres races, peu lui importait, tant qu'ils se montreraient efficaces et ne l'empêcheraient pas d'accomplir sa mission salvatrice.