

# Warhammer Quest

DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD

## Le Mage Haut Elfe



Le mage Haut Elfe est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Kestrel Arts, et traduit, mis en page et corrigé par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr). Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.3

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



## Le Mage Haut Elfe

Les Hauts Elfes pratiquaient déjà la magie bien avant l'avènement de l'Empire. Bien peu s'aventurent hors de leurs terres natales d'Ulthuan pour visiter le Vieux Monde, mais les plus érudits de leurs mages ont la responsabilité d'apprendre aux Humains les bases des arts des arcanes.

Leur magie n'est pas séparée en couleurs ou collèges, et se révèle donc assez proche de la magie pratiquée par les sorciers aventuriers humains. Un Mage Haut Elfe qui part à l'aventure jette donc ses sorts de manière très similaire à ses confrères humains.

Les Hauts Elfes vouant leur existence à la magie ne sont pas aussi résistants que leurs confrères humains, et se révéleront donc moins efficaces lors des combats au corps à corps. Cependant, ils compensent ceci par leur plus grande connaissance de la magie.

Le Mage Haut Elfe est un aventurier puissant qui, pour des raisons connues de lui seul, a décidé de voyager hors de son cher Ulthuan natal vers le Vieux Monde. Dans ce Vieux Monde, il n'est pas complètement seul, égaré au milieu des humains, car ses cousins Elfes Sylvains sont là dans leur forêt de Loren. Cependant, il reste à part, même parmi ses cousins des forêts.



*Ulthuan, Patrie des hauts Elfes.*

## Débuter en tant que Mage Haut Elfe

---

Tout joueur peut commencer la partie avec un Mage Haut Elfe, plutôt qu'avec un des Guerriers de la boîte de Warhammer Quest. Toutes les règles concernant la création d'un nouveau Guerrier restent valables, sauf si le contraire est indiqué dans ce pack.

Les caractéristiques d'un Mage Haut Elfe sont les suivantes :

Blessures :	1D6+5
Mouvement :	4
Combat :	3
Tir :	4+
Force :	2
Endurance :	3
Initiative :	5
Attaques :	1
Blocage :	4+

### EQUIPEMENT

Potion de soin, guérissant 1d6 Blessures. La retirer du jeu après une utilisation.

### ARME

Epée, infligeant 1D6 Blessures plus sa Force (1D6+2).

### ARMURE

Aucune.

### SORTS DE DEPART

Le Mage haut Elfe commence la partie avec 4 cartes de sorts : un de chaque catégorie (Attaque, Défense et Soins), plus un sort supplémentaire dont le joueur peut choisir la catégorie.

### MAGES HAUTS ELFES ET TRESORS

Les objets utiles aux Sorciers ordinaires sont également utiles aux Mages Hauts Elfes. Les objets spéciaux des Elfes sont utilisables par le Mage Haut Elfe, à l'exception de l'armure elfique. Même si le Sorcier humain peut utiliser des armes à feu, les Elfes ne connaissent que très peu de telles armes, le Mage haut Elfe ne peut donc rien utiliser de ce qui est vendu dans la Poudrerie.



*Mage Haut Elfe*

## REGLES AVANCEES

---

En utilisant les règles avancées, vous pourrez garder votre Mage Haut Elfe pendant plusieurs parties, le faisant progresser d'aventure en aventure. Ce chapitre vous fournit toutes les règles nécessaires pour amener votre Mage Haut Elfe au niveau 10, en incluant les règles spéciales pour visiter des lieux spéciaux, l'entraînement, et bien plus encore.

Le Mage Haut Elfe commence au niveau 1 en tant que Novice; toutes les règles de Warhammer Quest restent valables dans les parties en règles avancées, sauf s'il est précisé le contraire ailleurs.

### ARMURE

Le Mage Haut Elfe ne peut pas porter d'armure plus lourde que du cuir de n'importe quelle sorte, même si un heaume peut être porté. Les boucliers sont interdits, car le Mage ne pourrait pas jeter de sorts avec un bouclier dans une main.

### ARMES

Le Mage Haut Elfe ne peut utiliser que des armes à une main, car toute arme plus lourde l'encombrerait et le limiterait ; de plus, ce ne serait vraiment pas digne d'un tel personnage ! Un Mage Haut Elfe peut utiliser un arc.

### MAGES HAUTS ELFES DANS LES CITES

Lors de ses visites chez les Humains, le Mage Haut Elfe peut visiter le quartier elfique, mais bien sûr certains des objets qui y sont vendus lui seront totalement inutiles (les armures notamment).

Contrairement aux Sorciers humains, le Mage Haut Elfe ne peut se rendre à la Guilde des Sorciers. Son type de magie est subtilement différent de celui des humains, et il n'a rien à apprendre d'eux. Il les considère d'ailleurs comme bien inférieurs. Ceci signifie que le Mage Haut Elfe n'a pas droit au bâton (qui est de toutes manières une arme à deux mains), qu'il ne peut pas utiliser la fontaine de pouvoir, et ne peut pas changer ses sorts connus. Le Mage Haut Elfe considère tout cela avec dédain, et grâce à son entraînement, il n'en a pas besoin.

Le Mage Haut Elfe est trop sévère, sérieux et concerné par sa maîtrise de soi pour se rendre à la taverne, et ne jouera pas au tripot.

## ENCLAVES DES HAUTS ELFES

---

Les Hauts Elfes sont parfois présents dans les cités des humains, et se rassemblent dans de grandes enclaves impressionnantes, dans les endroits les plus recherchés de ces cités. Les Enclaves Hauts Elfes ne sont présentes que sur 10 ou plus (rappel : 2d6 pour les Villes, 3d6 pour les Cités), mais le Haut Elfe peut en s'y rendre s'il le désire. Il peut alors se rendre en plusieurs lieux, pour discuter, obtenir des informations et acheter divers objets. Un elfe sylvain (danseur de guerre, ranger, elfe de la boîte de base) peut tenter de trouver une enclave des hauts elfes. Cependant, il n'y sera pas automatiquement accepté. Jetez 1d6, et ajoutez le niveau du Guerrier. Sur un résultat de 6 ou plus, il pourra entrer.

### DOMAINE DE CALEDOR

Ces domaines sont très rares. Même si une Enclave Haut Elfe est présente, il n'y aura un Domaine de Caledor que sur un résultat de 7 ou plus (rappel : 3d6 pour une Cité, 2d6 pour une Ville). Les Princes Dragons de Caledor accueilleront tout mage par un grand festin, et attendent des cadeaux (2d6 x 20 pièces d'or minimum, ou un Trésor, ceci autorisant une visite). Après avoir été si bien accueilli, et pris tant de bon temps (pendant 1d3 jours, Durant lesquels il n'a pas à se préoccuper des Evènements Citadins), le Mage Haut Elfe peut acheter divers objets, aussi puissants que beaux.

NOM	PRIX	VENTE	STOCK	DESCRIPTION
Armure d'Ecailles de Dragon	6500	1000	10	+2 à l'Endurance, lancer de sorts possible.
Dague Croc de Dragon	200	40	10	D6+1 blessures, ignore les armures non magiques (ne pas ajouter la Force aux dégâts : que 1d6+1).
Heaume de Dragon	350	150	8	Vraiment très élégant.
Cor des Dragons	500	150	10	Accorde un bonus de +1 aux tests de peur et de terreur, il faut un tour complet pour souffler dedans.
Vins de Caledor	250	100	7	+2 aux tests de peur ou de terreur, mais -1 au Combat et au Mouvement pendant 1d6 tours s'ils sont bus.
Epée elfique	400	75	6	+1 aux Dommages

## DOMAINE DE SAPHERY

Ici résident les Seigneurs de la Magie, des mages comme le Guerrier. Le Mage Haut Elfe peut échanger les sorts qu'il a appris, pour un tarif raisonnable (50 x Pouvoir des anciens et nouveaux sorts additionnés), étudier de nouveaux sorts, et apprendre diverses choses en consultant le Haut Mage qui réside ici. Si ce Mage est consulté, cela coûte 1d6 x 50 pièces d'or. Jetez 1d6 et consultez la table ci-dessous :

1d6	RESULTAT
2	Rien d'utile.
3	Une transe de méditation révèle beaucoup d'or lors de la prochaine exploration. Le Mage pourra doubler la valeur en or de toute créature qu'il aura battue lors de sa prochaine aventure.
4	Une fois lors de la prochaine aventure, vous pourrez faire en sorte qu'un sort réussisse automatiquement (s'il a une chance d'échouer) ou qu'il inflige des dégâts maximaux.
5	Le Haut Mage vous révèle les secrets d'une magie très puissante. Au cours de la prochaine aventure, la résistance à la magie contre vos sorts est réduite d'un point (une résistance à la magie de 4+ devient 5+). Si ce résultat est obtenu à nouveau, la résistance est réduite d'un point supplémentaire.
6	Au cours de la prochaine aventure, votre Mage gagne un point de Pouvoir supplémentaire par rapport au résultat indiqué par le dé de Pouvoir. En cas de 1, cependant, il n'en gagne qu'un.
7	La prochaine fois que votre Mage s'entraîne et apprend de nouveaux sorts, jetez 1d6 supplémentaire pour le choix des sorts.
8	Au cours de la prochaine aventure, votre Mage sera considéré comme étant de un niveau supérieur (exemple : si votre mage est de niveau 3, il sera considéré comme étant de niveau 4), jusqu'à ce qu'un 1 soit obtenu sur le dé de Pouvoir pendant un combat.
9	Le Haut Mage est impressionné par vos actes et vous apprend un nouveau sort ! Choisissez un sort de Pouvoir égal ou inférieur à votre niveau.
10	Vos faits d'armes impressionnent le Haut Mage, mais il note que vous auriez besoin d'aide. Il vous fait signe de le suivre dans une salle dissimulée derrière sa bibliothèque, et vous offre un grand trésor. Choisissez un Trésor ordinaire et gardez-le.
11	Des énergies mystiques vous prêtent leur force ; vous gagnez 1D3 Points de Vie permanents.
12	Le Haut Mage vous octroie un peu de son pouvoir magique ; vous gagnez un point de Chance de manière permanente.

Vous pouvez aussi acheter une Gemme Enchantée de Saphery, capable de stocker un sort que connaît le Mage Haut Elfe. Elle coûte 500 pièces d'or, et il faut 1d6 jours pour la construire. Si le Mage quitte la ville avant qu'elle ne soit prête, l'argent est perdu et il perd sa Gemme. S'il obtient la Gemme Enchantée de Saphery, le Mage peut jeter un sort à l'intérieur (en dépensant du Pouvoir comme d'habitude, pendant une aventure obligatoirement). Le sort reste dans la gemme, jusqu'à ce que le Mage le libère, le jetant automatiquement sans dépenser de Pouvoir. La Gemme de Saphery ne fonctionne qu'une fois par aventure.



*Le Haut Mage Teclis*

## DOMAINE D'ELLYRION

La plupart du temps hors de la ville, les seigneurs des chevaux d'Ulthuan possèdent d'immenses domaines verdoyants où ils élèvent leurs destriers, loin des terres d'Ellyrion. Un destrier elfique peut être acheté ici, bien mieux entraîné et bien plus vigoureux qu'un cheval ordinaire. La qualité a cependant un prix : 2000 pièces d'or. Au moment de quitter la ville, jetez 1d6. Sur un résultat de 1, au lieu de perdre votre destrier, rejetez le dé. Si vous obtenez un nombre pair (2, 4 ou 6), votre destrier est toujours là ! Autrement, il aura été volé. Les Destriers Elfiques d'Ellyrion sont considérés comme des Destriers (2 semaines de voyage en moins, +1 au combat lors des événements de voyage).



*Cavalier d'Ellyrion*

## DOMAINE DE TIRANOC

Les Elfes de Tiranoc sont des gens éprouvés par la guerre, et leur présence sur les terres des humains est rarissime. Parmi les propriétaires de ce domaine semblable à une petite forteresse, le Mage Haut Elfe peut apprendre des compétences de combat contre un modeste don (1d6 x 30 pièces d'or). Ne jetez le dé qu'une fois sur la table ci-dessous, puis passez votre chemin, car les Elfes de Tiranoc n'ont que peu de temps à accorder aux visiteurs.

1d6	Résultat
1	Une fois au cours de la prochaine aventure, le Mage peut effectuer une attaque qui infligera 1d6 blessures supplémentaires.
2	Une fois au cours de la prochaine aventure, le Mage peut automatiquement réussir un test de blocage/évasion.
3	Une fois au cours de la prochaine aventure, le Mage peut toucher automatiquement.
4	Durant la prochaine aventure, le mage a un bonus de +1 à sa capacité de Tir (valable uniquement avec les arcs).
5	Durant la prochaine aventure, le Mage peut relancer un dé de combat qui a échoué, une fois par événement. Il doit conserver le second résultat.
6	Une fois au cours de la prochaine aventure, le Mage peut ignorer l'armure non magique de son adversaire pour infliger les blessures.



*Char de Tiranoc*

## TEMPLE D' ASURYAN

Là, le Mage Haut Elfe peut prier et faire une offrande au Seigneur des Cieux, Asuryan. Pour une offrande de 1d6 x 50 pièces d'or, le Mage obtient le droit de jeter un dé sur la table ci-dessous.

1d6	Résultat
1	Asuryan vous ignore, certainement occupé ailleurs.
2	+1 aux tests de peur ou de terreur lors de la prochaine aventure.
3	+1 à l'Endurance pour la prochaine aventure.
4	Une fois au cours de la prochaine aventure, Asuryan vous effleurera de sa main et guérira votre Mage de 2d6 blessures.
5	Une fois au cours de la prochaine aventure, Asuryan vous protégera d'un coup, réduisant à néant les blessures infligées.
6	+1 point de Chance pour la prochaine aventure.



*Symbole d'Asuryan*

## ENTRAINEMENT

---

### LANCER DE SORTS

Le Mage Haut Elfe apprend et lance ses sorts exactement comme un Sorcier ordinaire (comme décrit page 50 du livre de règles avancées). Cependant, sa maîtrise des Vents de la Magie est telle qu'il apprend ses sorts plus rapidement. De plus, grâce aux accès du Mage à de plus importantes ressources, un des dés qu'il lance pour apprendre de nouveaux sorts peut être compté comme s'il était autant de 1 que son résultat (exemple : vous avez obtenu un 6, vous pouvez le compter comme six 1 pour choisir vos sorts).

Les Mages Hauts Elfes manipulent les Vents de la Magie avec de plus en plus d'aisance. Alors qu'ils montent en niveau, le coût en Pouvoir de leurs sorts diminue. Ces ajustements au coût en Pouvoir ne peuvent pas faire descendre le Pouvoir d'un sort en dessous de 1.

Novice	--
Champion	-1 Pouvoir
Héros	-2 Pouvoir
Seigneur	-3 Pouvoir

En plus des sorts des Sorciers ordinaires, le Mage Haut Elfe peut apprendre les sorts suivants. Ces sorts reflètent son entraînement intensif dans les arts des arcanes.

### POUVOIR 3

#### Verrou (Spécial)

Le Mage désigne un objet magique ou un sort, et bloque son utilisation, aussi longtemps que le verrou est en place.

Cible : Tout sort ou objet

Durée : Jusqu'à ce que le sort soit relancé.

#### Poussière de Khaine (défense)

Le Mage jette une pincée de poussière dans les airs, et la section de donjon tout entière est emplie d'un nuage de fumée étouffante et aveuglante. Pour le restant du tour, tous les mouvements dans cette section sont réduits de moitié, et aucune attaque ne peut être effectuée. Aucun modèle ne peut être bloqué pendant ce tour.

Cible : une section de donjon

Durée : un tour

### POUVOIR 4

#### Main de Gloire (Spécial)

Tous les Guerriers sur la même section de donjon que le Mage réussissent automatiquement les tests de peur et de terreur, même s'ils les avaient ratés auparavant.

Cible : tous les Guerriers de la section de donjon du Mage

Durée : instantanée

#### Onde de Choc (attaque)

Grâce à ce sort, le Mage projette une onde de choc à travers le donjon, blessant toutes créatures sur son passage. Le Mage désigne un monstre, et jette 1d6. Sur 3 ou plus, le Monstre subit 1d6 blessures, +1 blessure par niveau du Mage. Si l'onde de choc a touché ce monstre, elle poursuit son chemin pour en frapper un autre, toujours sur 3 ou plus. Dès que le Mage échoue à obtenir ce 3 ou plus pour blesser un monstre, l'onde de choc s'arrête.

Cible : Tous les monstres visibles du donjon

Durée : instantanée



## POUVOIR 5

### Rage d'Indraugair (attaque)

Tous les monstres situés sur la même section de donjon que le Mage subissent une Blessure par niveau du mage.

Endurance et Armure permettent de réduire ces blessures.

Cible : Tous les monstres de la section de donjon

Durée : instantanée

### Bouclier de Tor Alessi (défense)

Le Mage crée un bouclier protecteur pouvant recouvrir plusieurs cases. Les effets de ce sort varient selon le niveau du jeteur de sort. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet sont protégées, y compris les monstres... Le Mage doit donc soigneusement désigner la zone d'effet.

Niveau	Zone d'effet	Jet pour toucher requis
Novice	1 case	4+
Champion	1 case	5+
Héros	2x2 cases	5+
Seigneur	2x2 case 1 case	5+ 6+

Cible : zone d'effet indiquée dans le tableau

Durée : un tour

## POUVOIR 6

### Charme de Téclis (attaque)

Ce Charme peut être lancé sur toute créature que voit le Mage. Elle doit alors réussir un test d'Initiative (obtenir 7 ou plus en jetant 1d6 + Initiative), ou tomber sous le contrôle du Mage. Tant qu'elle est sous le contrôle du Mage, elle attaque et se déplace à la place du Mage pendant la phase des Guerriers (le Mage ne peut ni attaquer, ni se déplacer ou jeter un sort pendant qu'il contrôle cette créature). Ce sort peut être maintenu si le Mage dépense 2 points de Pouvoir par tour.

Cible : Toute créature en vue.

Durée : Aussi longtemps que le coût en Pouvoir est payé.

### Epée d'Aenarion (attaque)

Le Mage invoque une épée de pouvoir mystique qui touche automatiquement. Une créature adjacente au Mage subit 1d6 Blessures par niveau du Mage, sans déduction d'Endurance ou d'Armure.

Cible : Un monstre adjacent.

Durée : instantanée

### Epée gardienne de Téclis (défense)

Le Mage est protégé par un pouvoir mystique, lui accordant un bonus de +1 en Endurance pour chaque niveau du Mage, avec une Endurance maximale de 5. Les adversaires subissent aussi un malus de -1 pour le toucher.

Cible : Le Mage

Durée : un tour

## POUVOIR 7

### Tempête (attaque)

Une puissante tempête se déchaîne dans la salle, n'affectant que les monstres. Chaque monstre de cette section de donjon doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son Endurance (en jetant 1d6) pour ne pas être projeté violemment au sol et subir 1d6 Blessures sans modificateurs d'Armure. Les Guerriers obtiennent un bonus de +2 pour toucher un monstre à terre, et tout résultat de 6 inflige 1d6 Blessures supplémentaires. Tout monstre à terre passera le tour suivant entier à se relever.

Cible : tous les monstres de la section de donjon

Durée : instantanée

### Palais d'Avelorn (soins)

Le mage disparaît, et se retrouve dans le Palais de la Reine Eternelle, à Avelorn. Là, il guérit de 1d3 Blessures par tour, jusqu'à ce qu'il choisisse de revenir dans n'importe quelle case de la section d'où il était parti. Il revient au début de la phase de Pouvoir du tour suivant.

Cible : Le Mage.

Durée : Spécial.

## POUVOIR 8

### Aura de Vitalité (soins)

Tous les Guerriers sur la même section de donjon que le Mage sont soignés d'une Blessure par niveau du Mage.

Cible : Tous les Guerriers de la section de donjon

Durée : instantanée.

## POUVOIR 10

### Banissement (attaque)

Tous les sorts du Chaos en cours sont dissipés sur un jet de 4+, ou une figurine du Chaos subit un nombre de Blessures égal au double du niveau du Mage, sans aucun modificateurs. La cible (sorts ou créature) doit être précisée avant le lancer du sort.

Cible : N'importe quelle créature du Chaos, ou tous les sorts du Chaos sur une section de donjon.

Durée : instantanée

## POUVOIR 12

### Appel des Flammes (attaque)

Ce sort très puissant emplit de flammes une zone de deux cases par deux cases, qui infligent 1d6 Blessures. Tout après tour, les flammes augmentent en intensité, causant 1d6 supplémentaire de Blessures à tout modèle présent dans la zone. Ceci se poursuit à chaque tour, jusqu'à ce que le nombre de d6 de Blessures atteigne le niveau du Mage. A ce moment-là, les flammes s'éteignent.

Cible : une zone de 2x2 cases, en vue du mage.

Durée : variable

Cependant, le Mage Haut Elfe ne pourra pas apprendre certains sorts, à cause de leur nature chaotique. Les sorts suivants ne peuvent **jamais** être appris par le Mage, mais pourraient être lancés par l'intermédiaire d'objets enchantés ou de parchemins.

## POUVOIR 2

### Ver de chair (attaque)

## POUVOIR 5

### Puits du désespoir (attaque)

## POUVOIR 6

### Cataclysme (attaque)

## POUVOIR 8

### Créature infernale (attaque)

### Maître du vide (soins)

## POUVOIR 9

### Chiens de Grimnair (attaque)

## POUVOIR 11

### Carnaval de mort (attaque)

<b>Niv</b>	<b>OR</b>	<b>TITRE</b>	<b>F</b>	<b>CC</b>	<b>TIR</b>	<b>ATT</b>	<b>Dom</b>	<b>Init</b>	<b>PdV</b>	<b>E</b>	<b>Vol</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Mouv</b>	<b>Bloq</b>
1	0	Novice	2	3	4+	1	1D6	5	1D6+5	3	4	1D6	4	4+
2	2,000	Champion	2	4	4+	1	1D6	5	2D6+5	3	4	2D6	4	4+
3	4,000	Champion	2	4	4+	2	1D6	5	2D6+5	3	4	3D6	4	4+
4	8,000	Champion	2	4	4+	2	1D6	6	2D6+5	3	4	4D6	4	3+
5	12,000	Héros	2	5	3+	2	2D6	6	3D6+5	3	4	6D6	4	3+
6	18,000	Héros	3	5	3+	2	2D6	6	3D6+5	3	5	7D6	4	3+
7	24,000	Héros	3	5	3+	2	2D6	6	3D6+5	3	5	7D6	4	3+
8	32,000	Héros	3	5	3+	2	2D6	6	3D6+5	3	5	8D6	4	3+
9	45,00	Seigneur	3	6	2+	3	2D6	7	4D6+5	3	5	9D6	5	2+
10	50,000	Seigneur	3	6	2+	3	2D6	7	4D6+5	3	5	10D6	5	2+