

Warhammer Quest

DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD

Le Maître des Epées Haut Elfe



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

Version 1.2

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Les maîtres des épées sont les gardiens de la tour de Hoeth, dans le pays mystérieux de Saphery, en Ulthuan. Ce sont des ascètes qui ont dédié leur vie à la poursuite de la sagesse et d'une parfaite maîtrise de la violence. Ils étudient la méditation et les arts martiaux, jusqu'à être capables d'actes surnaturels. Ils affectionnent l'épée elfique à deux mains, une lame redoutable de cinq ou six pieds de long au double fil aussi tranchant qu'un rasoir, plus que toutes les armes. Les maîtres des épées sont si supérieurement entraînés qu'ils manient cette lourde lame aussi vite qu'un guerrier ordinaire manie une épée normale.



Ulthuan, patrie des hauts elfes.

Débuter en tant que maître des épées

Tout joueur peut commencer la partie avec un Maître des Epées 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 Maître des Epées Haut Elfe sont les suivantes :

Blessures : 1d6 + 7

Mouvement : 5

Combat : 5

Tir : 3+

Force : 3

Endurance : 3

Initiative : 7

Attaques : 1

Blocage : 4+

Equipement : Aucun.

Armure : Armure légère des hauts elfes.

Arme : Epée elfique à deux mains

Capacités spéciales :

Maîtrise de l'épée elfique : quand il utilise son épée elfique à deux mains, le maître des épées jette 1d6 au début de chacun de ses tours. S'il obtient un 6, ses Dommages passent à +4 (1d6 + 7) pour ses attaques durant cette phase : il a étudié ses adversaires et mis à nu leurs vulnérabilités. Il ne subit pas de malus à l'initiative, ni de malus au nombre d'attaques. Il ne bénéficie du bonus de +4 en Force pour les épées à deux mains que s'il a réussi son test de 6+. Ce bénéfice disparaît s'il se sert d'une autre épée que celle qu'il a utilisée lors de son entraînement. Il est cependant autorisé à utiliser toute arme qu'il souhaite manier. Le maître des épées ne peut pas utiliser de bouclier quand il utilise son épée elfique à deux mains.

Maître des épées et trésors : comme l'elfe.

Règles avancées

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

Le Maître des Epées 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 Maître des Epées Haut Elfe ne peut pas porter d'armure plus lourde que son armure légère, même si un heaume peut être porté. Les boucliers sont interdits s'il utilise son épée elfique à deux mains, car le Maître des Epées ne pourrait alors pas combattre. Il est en revanche autorisé à porter une armure d'écailles de dragon (voir Domaine de Caledor, plus bas).

ARMES

Le maître des épées peut utiliser toutes les armes. Gardez bien à l'esprit qu'il ne bénéficie de sa Maîtrise de l'épée elfique à deux mains que lorsqu'il manie cette dernière !

MAITRE DES EPEES HAUTS ELFES DANS LES CITES

Lors de ses visites chez les Humains, le maître des épées Haut Elfe peut visiter le quartier elfique tel que décrit dans les règles avancées.

Le Maître des épées 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 maître des épées 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 et leurs gardes Maîtres des Epées. Le maître des épées Haut Elfe peut 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 maître des épées Haut Elfe 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'une attaque réussisse automatiquement, ou qu'elle inflige des dégâts maximaux.
5	Le Haut Mage vous révèle les secrets d'une nouvelle technique de combat. Au cours de la prochaine aventure, vos Dommages sont augmentés de +1.
6	Le Haut Mage vous donnent de précieux conseils de prudence : vous obtenez un point de Chance valable uniquement lors de votre prochaine aventure.
7	La prochaine fois que votre maître des épées Haut Elfe gagne une compétence, vous pourrez rejeter les dés si vous le souhaitez. Vous devrez garder le second résultat.
8	Au cours de la prochaine aventure, votre maître des épées Haut Elfe sera considéré comme étant d'un titre supérieur (exemple : si votre maître des épées est Champion, il sera considéré comme étant un Héros), 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 une nouvelle compétence ! Tirez-la au sort.
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 également trouver ici une nouvelle épée elfique à deux mains, si vous aviez perdu la vôtre. Elle vous sera fournie gratuitement.



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 Maître des Épées 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 maître des épées peut effectuer une attaque qui infligera 1d6 blessures supplémentaires.
2	Une fois au cours de la prochaine aventure, le maître des épées peut automatiquement réussir un test de blocage/évasion.
3	Une fois au cours de la prochaine aventure, le maître des épées peut toucher automatiquement.
4	Durant la prochaine aventure, le haut elfe mage a un bonus de +1 à sa capacité de Tir (valable uniquement avec les arcs).
5	Durant la prochaine aventure, le maître des épées 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 maître des épées peut ignorer l'armure non magique de son adversaire pour infliger les blessures.



Char de Tiranoc

TEMPLE D' ASURYAN

Là, le Maître des Epées 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 Elfe 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

Entraînement

Le maître des épées est habitué à s'entraîner seul : il n'a pas besoin de se rendre dans un lieu particulier pour monter en niveau. Il a cependant besoin de calme, donc pas question de faire cela dans un donjon...

Tableau de Maîtrise de l'épée elfique à deux mains

Le talent avec lequel le maître des épées manie son épée elfique à deux mains va en s'améliorant. Le tableau ci-dessous vous montre le chiffre minimum à atteindre sur le test en début de Phase pour infliger des dégâts supplémentaire pendant la phase en cours, ainsi que les bonus aux dommages associés.

Niveau	Titre	Effets
1	Novice	Sur 6+, dommages +4
2	Champion	Sur 5+, dommages +5
3	Champion	Sur 5+, dommages +5
4	Champion	Sur 5+, dommages +5
5	Héros	Sur 4+, dommages +5
6	Héros	Sur 4+, dommages +5
7	Héros	Sur 4+, dommages +5
8	Héros	Sur 4+, dommages +5
9	Seigneur	Sur 4+, dommages +6
10	Seigneur	Sur 4+, dommages +6
Spécial	Légende	Sur 4+, dommages +7

Le titre de Légende ne peut être atteint que par un maître des épées de niveau 9 minimum, qui possède la compétence Grand Maître des Epées.

Compétences du maître des épées :

Quand le tableau de progression du maître des épées indique une compétence, jetez 2d6 sur le tableau ci-dessous. Chaque compétence ne peut être obtenue qu'une fois : rejetez les 2d6 si vous obtenez une compétence que votre guerrier possède déjà.

2d6	Nom	Effets
2	Saut périlleux	Cette compétence permet au maître des épées de sauter une case dans n'importe quelle direction au cours de son mouvement, atterrissant une case plus loin. Tout obstacle dans la case par-dessus laquelle vous sautez est ignoré, mais cette case compte quand même comme une case de mouvement. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.
3	Maîtrise accrue	Le maître des épées obtient un bonus permanent de +1 aux Dommages quand il utilise son épée elfique à deux mains. Ce bonus est cumulable avec celui de la capacité spéciale Maîtrise des épées elfiques à deux main.
4	Retrait	Le maître des épées obtient un bonus de +1 à son test d'évasion pour se dégager d'un combat.
5	Botte secrète de Hoeth	Une fois par aventure, une fois l'attaque réussie (mais avant la résolution des dommages), le maître des épées peut utiliser la botte de Hoeth. Il inflige alors un bonus aux Dommages de 2d6.
6	Bravoure	Grâce à son entraînement et à sa volonté, le maître des épées obtient un bonus de +1 aux tests de Peut et de Terreur.
7	Tempête de lame de Saphery	Une fois par aventure, le maître des épées peut doubler son nombre d'attaques durant une phase.
8	Agilité	Cette compétence donne au maître des épées la capacité d'esquiver les coups en faisant un pas de côté. Si un monstre le touche, lancez 1d6. Sur 1,2, 3 ou 4, rien ne se passe. Sur 5+, votre guerrier parvient à éviter le coup en se déplaçant dans une case adjacente vide. S'il n'y a pas de case vide, il doit subir normalement le coup. En esquivant, votre guerrier peut ne plus être au contact du monstre qui l'attaquait. S'il n'est pas en contact avec un autre guerrier, il poursuivra le maître des épées.
9	Coup instinctif	Le maître des épées peut frapper tout monstre qui vient d'être placé à côté de lui. Si plusieurs monstres sont dans ce cas, il choisit celui qu'il attaquera. Ce coup ne peut pas donner lieu à un coup mortel, ni bénéficier de la compétence Maîtrise des épée elfiques à deux mains.
10	Catalepsie	Cette compétence permet au maître des épées d'entrer dans une transe hypnotique hâtant la guérison de ses blessures. Cette compétence ne peut être utilisée que s'il n'y a pas de monstres dans la même section que le maître des épées. Entrer en transe prend un tour, pendant lequel votre guerrier ne peut rien faire d'autre. A la fin du tour, il récupère 1d6 points de vie.
11	Parade	Le maître des épées peut parer toute attaque au corps à corps sur un jet de dé de 6.
12	Grand Maître des Epées	Le maître des épées est considéré comme étant du titre immédiatement supérieur au sien pour sa capacité spéciale Maîtrise des Epées.

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

Le Maître des Épées Haut Elfe

