

# W Côté Chaos! 5to

## *Le Nain du Chaos*



Le Nain du Chaos 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](mailto:usagi3@wanadoo.fr). Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.1

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Les Nains du Chaos viennent de clans nains qui sont allés trop loin dans le Nord et ont été entraînés dans les Royaumes du Chaos il y a des milliers d'années. Pervertis et pleins e ressentiment envers leurs frères, ils cherchent à masquer la lumière du soleil en plongeant le monde entier dans l'obscurité, domaine de prédilection de leur nouveau Maître, Hashut, le Père des Ténèbres. Ils ne connaissent ni la pitié ni la compassion et réduisent en esclavage toutes les autres races dont ils croisent la route, à l'exception de leurs serviteurs intermittents, les Hobgobelins. Les Nains du Chaos préfèrent laisser les autres se battre pour eux, mais les armes qu'ils réalisent avec soin et leurs robustes armures leur sont fort utile quand sonne l'heure du combat.

### **Profil initial**

PV 1d6+8, M 3, CC 4, CT 4+, F 3, E 4 (5), I 2, A 1, Armure 1, Blocage 5+

**Equipement :** Armure légère (1), Hache (1d6 + Force)

**Tromblon :** le Tromblon crible l'ennemi de mitraille. Il tire une volée de mitraille qui affecte toutes les figurines situées devant le Nain du Chaos, dans sa ligne de vue. Les dégâts sont de 1d6, modifiés par l'Endurance et l'Armure. Le Nain du Chaos commence avec assez de munitions pour une Aventure. Les alliés du Nain ne sont pas affectés par ses tirs.

### **Règles spéciales :**

**Vision Nocturne :** le Nain du Chaos 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.

**Equipement :** Comme le Nain, plus les objets de son peuple.



## Règles Avancées

### En ville :

Voir les règles du Supplément aux Règles Avancées pour trouver un campement de Nains du Chaos. Le Nain du Chaos peut acheter les objets suivants chez les siens :

| Marchand Nain du Chaos        |  |              |              |   |   |  |     |  |     |                             |
|-------------------------------|--|--------------|--------------|---|---|--|-----|--|-----|-----------------------------|
| Objet                         | Stock  | Coût (achat) | Coût (vente) | Règles spéciales  |   |  |     |  |     |                             |
| Munitions pour Tromblon       | 4  | 200          | 20           | Assez de poudre et de munitions pour une Aventure.  |   |  |     |  |     |                             |
| 1d6 Miches de Pains de Pierre | 2  | 30 chacune   | -            | Si le Nain ne fait rien d'autre que mâcher son pain pendant son tour, il gagne 1d6 Points de Vie à la fin de la Phase des Guerriers. Le nain doit acheter toutes les Miches disponibles (voir Perte de temps, page 19 des Règles Avancées).   |   |  |     |  |     |                             |
| Rossignol                     | 7  | 200          | -            | Le Rossignol permet d'ouvrir les serrures non magiques. Jetez 1d6 : <table border="1"><tr><td>1</td><td>Le Rossignol se casse dans la serrure.</td></tr><tr><td>2-3</td><td>Echec ; le Nain peut retenter au tour suivant.</td></tr><tr><td>4-6</td><td>La serrure cède et s'ouvre.</td></tr></table> | 1 | Le Rossignol se casse dans la serrure. | 2-3 | Echec ; le Nain peut retenter au tour suivant. | 4-6 | La serrure cède et s'ouvre. |
| 1                             | Le Rossignol se casse dans la serrure.         |              |              |   |   |  |     |  |     |                             |
| 2-3                           | Echec ; le Nain peut retenter au tour suivant. |              |              |   |   |  |     |  |     |                             |
| 4-6                           | La serrure cède et s'ouvre.                    |              |              |   |   |  |     |  |     |                             |
| 1d6 Bombes                    | 8  | 100 chacune  | -            | Une bombe peut être lancée à tout moment et affecte une zones de 2 cases sur 2 cases. Toute figurine dans cette zone perd 1d6 Points de vue, sans déductions dues à l'Endurance ou à l'Armure. Le nain peut acheter autant de bombes qu'il le désire, jusqu'au maximum possible.                      |   |  |     |  |     |                             |



## Compétences

| 2d6 | Compétence  | Effets   |   |   |     |   |     |   |
|-----|---|--|---|---|-----|---|-----|---|
| 2   | Résistance magique 6+   | Les Nains du Chaos possèdent une grande résistance à la magie. Chaque fois qu'il est la cible d'un sort (bénéfique ou non), jetez 1d6. Sur un résultat de 6, le sort n'affecte pas le Nain du Chaos.   |   |   |     |   |     |   |
| 3   | Coup Critique   | Le Nain du Chaos a appris à manier son arme en expert. Sur un jet de Toucher au corps-à-corps de 6, il inflige +1d6 aux Dommages.  |   |   |     |   |     |   |
| 4   | Fureur  | Une fois par tour, juste avant que votre Guerrier n'effectue ses attaques, vous pouvez jeter 1d6 sur le tableau suivant : <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">1</td> <td>Votre Guerrier est si enragé que ses attaques sont complètement désordonnées et ne touchent rien ce tour.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2-4</td> <td>Votre Guerrier est très en colère, mais cela n'a aucun effet.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5-6</td> <td>Votre Guerrier est complètement enragé et obtient +1d6 Attaques pour ce tour, mais avec -1 pour Toucher à chaque Attaque.</td> </tr> </table>   | 1 | Votre Guerrier est si enragé que ses attaques sont complètement désordonnées et ne touchent rien ce tour. | 2-4 | Votre Guerrier est très en colère, mais cela n'a aucun effet.                         | 5-6 | Votre Guerrier est complètement enragé et obtient +1d6 Attaques pour ce tour, mais avec -1 pour Toucher à chaque Attaque. |
| 1   | Votre Guerrier est si enragé que ses attaques sont complètement désordonnées et ne touchent rien ce tour.                 |  |   |   |     |   |     |   |
| 2-4 | Votre Guerrier est très en colère, mais cela n'a aucun effet.   |  |   |   |     |   |     |   |
| 5-6 | Votre Guerrier est complètement enragé et obtient +1d6 Attaques pour ce tour, mais avec -1 pour Toucher à chaque Attaque. |  |   |   |     |   |     |   |
| 5   | Vigueur   | Cette compétence permet au Nain du Chaos d'ignorer les blessures d'un coup qui pourrait le tuer. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Aventure.  |   |   |     |   |     |   |
| 6   | Chant de Mort   | Cette compétence permet au Nain du Chaos de survivre avec moins de 0 Points de Vie, en puisant dans ses réserves de force et de volonté. Dès que votre Guerrier est à 0 Points de Vie ou moins, il entame un sinistre chant : son chant de mort. Plutôt que de tomber inconscient, il reste debout et continue le combat. Redonnez-lui 1 Point de Vie. Chaque fois que votre Guerrier est touché pendant qu'il chante, jetez 1d6. De 1 à 4, le coup a un effet normal et le plonge dans l'inconscience. De 5 à 6, il ignore l'effet du coup et reste à 1 Point de Vie. Le Nain du Chaos continue son chant de mort et reste à 1 Point de Vie jusqu'à ce qu'il soit soigné normalement.   |   |   |     |   |     |   |
| 7   | Sens de l'Or  | Cette compétence permet au Nain du Chaos d'exercer une espèce de 6 <sup>ème</sup> sens ne qu'appliquant qu'à l'or. Une fois tous les monstres d'une salle tués, lorsque le groupe se répartit les trésors, lancez 2d6 x 10. Si un des dés obtient un 1, le Nain du Chaos ne trouve rien, sinon il trouve cette quantité d'or cachée dans la salle.   |   |   |     |   |     |   |
| 8   | Fièvre de Sang  | Ceci permet au nain du Chaos d'échanger toutes ses attaques du tour contre une fièvre de sang. Faites une attaque normale. Si vous touchez la cible et que vous la tuez en un seul coup, le Nain avance d'une case et, s'il est en contact avec un autre monstre, il peut faire une autre attaque. Ce procédé continue jusqu'à ce qu'il ne parvienne pas à tuer son adversaire. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.   |   |   |     |   |     |   |
| 9   | Esclave Hobgobelin  | Le Nain du Chaos possède un Esclave Hobgobelin. Les caractéristiques de l'Esclave sont celles d'un Hobgobelin ordinaire (page 108 des Règles Avancées, ajouter Blocage 5+). Il se déplace et combat juste après lui. Si l'Esclave tue une créature, faites comme si c'était le Nain du Chaos qui l'avait tuée. Les Hobgobelins étant couards et fourbes, au début de chaque combat, jetez 1d6. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">1</td> <td>Attaque son maître (il cesse dès que son maître lui inflige une Blessure. Il combat ensuite normalement).</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Lâchement, il fuit le combat. Si son maître le frappe et le blesse, il ira se battre.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3-6</td> <td>La créature peste, mais combat du mieux qu'elle peut.</td> </tr> </table> <p>Si l'Esclave est blessé par son Maître, ajouter +1 par blessure infligée pour le reste de l'Aventure. Si l'Hobgobelin meurt, il pourra être remplacé lors du prochain séjour du Nain du Chaos chez les siens.</p> | 1 | Attaque son maître (il cesse dès que son maître lui inflige une Blessure. Il combat ensuite normalement). | 2   | Lâchement, il fuit le combat. Si son maître le frappe et le blesse, il ira se battre. | 3-6 | La créature peste, mais combat du mieux qu'elle peut.   |
| 1   | Attaque son maître (il cesse dès que son maître lui inflige une Blessure. Il combat ensuite normalement).                 |  |   |   |     |   |     |   |
| 2   | Lâchement, il fuit le combat. Si son maître le frappe et le blesse, il ira se battre.                                     |  |   |   |     |   |     |   |
| 3-6 | La créature peste, mais combat du mieux qu'elle peut.   |  |   |   |     |   |     |   |
| 10  | Tireur d'Elite  | Le nain du Chaos est un expert dans le maniement du Tromblon ! Il inflige +3 Dommages avec cette arme.   |   |   |     |   |     |   |
| 11  | Sens des Affaires   | Le nain du Chaos a un œil exercé pour repérer les bonnes affaires. Quand il est chez les siens, il peut jeter 1d6 supplémentaire pour déterminer si un objet est en stock. De plus, quand votre Guerrier achète un objet, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, il l'obtient à moitié prix.  |   |   |     |   |     |   |
| 12  | Faveur d'Ashut  | Sélectionnez une compétence de votre choix.  |   |   |     |   |     |   |

| Niveau | Or    | Titre    | Combat | Tir | Force | Dés de Dommag | Enduran | Pts de Vie | Initiative | Attaques | Chance | Volonté | Compéte | Evasion |
|--------|-------|----------|--------|-----|-------|---------------|---------|------------|------------|----------|--------|---------|---------|---------|
| 1      | 0     | Novice   | 4      | 4+  | 3     | 1             | 4       | 1d6+5      | 2          | 1        | 0      | 4       | 0       | 5+      |
| 2      | 2000  | Champion | 5      | 4+  | 3     | 1             | 4       | 2d6+9      | 2          | 2        | 0      | 4       | 1       | 5+      |
| 3      | 4000  | Champion | 5      | 4+  | 3     | 1             | 5       | 3d6+9      | 3          | 2        | 1      | 5       | 2       | 5+      |
| 4      | 8000  | Champion | 5      | 4+  | 4     | 1             | 5       | 4d6+9      | 3          | 2        | 1      | 5       | 2       | 5+      |
| 5      | 12000 | Héros    | 6      | 3+  | 4     | 2             | 5       | 4d6+9      | 3          | 3        | 1      | 5       | 3       | 4+      |
| 6      | 18000 | Héros    | 7      | 3+  | 4     | 2             | 5       | 4d6+9      | 3          | 3        | 2      | 5       | 3       | 4+      |
| 7      | 24000 | Héros    | 7      | 3+  | 4     | 2             | 5       | 506+9      | 3          | 3        | 2      | 5       | 4       | 4+      |
| 8      | 32000 | Héros    | 7      | 2+  | 4     | 2             | 5       | 5d6+9      | 4          | 4        | 2      | 5       | 4       | 4+      |
| 9      | 45000 | Seigneur | 7      | 2+  | 4     | 3             | 5       | 6d6+9      | 4          | 4        | 3      | 6       | 5       | 4+      |
| 10     | 50000 | Seigneur | 7      | 2+  | 4     | 3             | 5       | 7d6+9      | 5          | 4        | 3      | 6       | 6       | 4+      |

## Le Nain du Chaos

Le Skaven regardait le Tromblon du Nain du Chaos, fasciné. Un seul tir avait tué 4 Gobelins de la Nuit ! Le Guerrier du Chaos de Nurgle sifflotait entre ses lèvres pourries tous en fouillant les cadavres. Les pièces d'or glissaient de sa main couverte de bubons suintants dans une sacoche de cuir miteuse. L'Esclave Hobgobelin du Nain, accroupi par terre, fixait son Maître d'un oeil noir, en bandant une large coupure sur sa jambe gauche.

-Hé, Tregor, je peux l'essayer, dis ? couina l'homme-rat.

Le nain se contenta de lui répondre par un regard méprisant, puis rechargea silencieusement son arme. Il fit signe au Hobgobelin de se relever et de le suivre, et se mit en route d'un pas lourd vers la porte encore inexplorée de la salle.

Le Skaven arrêta le Hobgobelin qui lui passait devant en boitant en lui posant une main griffue sur le bras.

-Tu veux le tuer, dis ? susurra-t-il. Je garde le Tromblon...

Le Hobgobelin lui lança un sourire narquois avant de suivre le Nain. Le Skaven trotta derrière eux, tandis que le Guerrier du Chaos se mettait en mouvement à son tour.

Quelques minutes plus tard, le petit groupe tombait sur un groupe de Morts-Vivants menés par un Nécromancien. Le Nain du Chaos se rua à l'assaut, après un tir de barrage au tromblon qui pulvérisa 3 Squelettes. Le Hobgobelin regarda le Skaven avec insistance, et ce dernier sortit sa lame avec un grand sourire. Le Guerrier de Nurgle ne remarqua pas leur manège, et se dirigea vers le combat en chantonnant, suivi d'une nuée de grosses mouches vertes.

Le Skaven manoeuvra avec habileté pendant le combat, et finit par se retrouver derrière le Nain. Celui-ci avait jeté un rapide coup d'œil dans son dos, et avait paru rassuré de voir un allié occuper cette position. Le combat avait tourné au massacre de Morts-Vivants, la salle étant encombrée de tombes d'où le Nécromancien faisait jaillir régulièrement de nouvelles créatures. La hache du Guerrier de Nurgle faisait merveille, à chaque balancement, de nouveaux Non-Morts retournaient dans leur léthargie originelle. Le Hobgobelin manoeuvrait aussi vers son maître... Satisfait, le Skaven se retourna brusquement vers le Nain du Chaos, et se prépara. Il était versé dans le sombre art de l'assassinat, et étudia soigneusement l'arrière de l'armure du Nain. Il le va son poignard, et sentit son dos s'enflammer. Tordant son cou, il parvint à voir le Hobgobelin, souriant de tous ses crocs ; ce dernier hurlait à son maître que le Skaven l'avait trahi.

Le Guerrier du Chaos envoya un dernier coup de hache au Sorcier à terre, juste pour être sûr. Il se tourna vers ses compagnons... Et ne découvrit que le Nain. Le Skaven et le Hobgobelin gisaient à terre. Il lui sembla que leurs blessures n'étaient pas dues aux dents gâtées et aux mains décharnées des Squelettes et des Zombies, mais à la Hache du Nain...

-Pourquoi, Tregor ? interrogea-t-il, en crachant un glaire multicolore sur le Sorcier.

-Un ou deux traîtres. Pas fait de différence, lâcha le Nain en se dirigeant vers la porte suivante.

