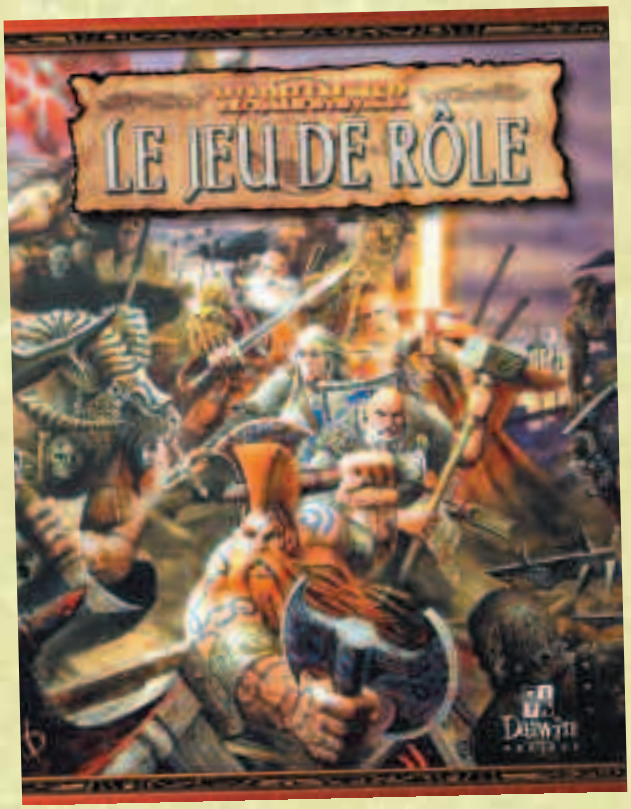
Découvrez le jeu de rôle Warhammer !



Kit d'Initiation

Kurt terminait sa deuxième pinte de bière de la soirée alors que la bagarre continuait autour de lui. Arrivés depuis quelques heures à Bögenhafen à l'auberge du Graff Gunther, ses camarades, Grundi le nain, Jakob le halfling et Aethuana l'elfe n'avaient pas perdu de temps et étaient déjà aux prises avec une soit-disante bande de mercenaires qui venait de leur chercher des problèmes. Mais avec un camarade nain, surtout un Tueur de Trolls, les ennuis arrivent vite, très vite. Le chef de la bande adverse atterrit alors sur la table devant Kurt en renversant le fond de sa pinte Bugman format XXX sur ses genoux. Le mercenaire leva les yeux sur l'assemblée qui continuait à se battre résolument. Le dernier à avoir renversé quelque chose sur le mercenaire était encore au temple de Shallya, priant pour récupérer l'usage de ses jambes, et c'était il y a plus d'un an. Maintenant, Kurt était vraiment énervé.

Un monde d'aventures épiques

Warhammer évoque le jeu de figurines du même nom : des parties endiablées mettant en scène des régiments de soldats de l'Empire affrontant des hordes de gobelins maléfiques. Mais en dehors des combats entre figurines, les joueurs ont bien senti que l'univers de *Warhammer* était intéressant, profond et plein d'aventures mystérieuses et inédites, que le jeu de figurines ne pouvait pas représenter. Le jeu de rôle est l'aboutissement du désir de liberté pour un joueur, c'est la possibilité pour lui d'incarner le personnage qu'il désire, d'agir comme bon lui semble, de se rallier à Sigmar comme aux pouvoirs des Dieux Sombres. Jouer au jeu de rôle *Warhammer*, c'est la possibilité pour vous d'écrire l'histoire du Vieux Monde, de participer à des batailles légendaires, de combattre aux côtés de héros tels que l'Empereur Karl Franz ou d'Archaon, de lutter pour faire triompher les forces du Bien ou pour plonger l'Empire dans la nuit éternelle du Mal. Votre seule limite est votre imagination et le talent du maître de jeu. Les scénarios que nous vous proposerons et ceux que vous trouverez dans les suppléments officiels que nous publierons vous permettront de résoudre des énigmes et de percer des mystères du Vieux Monde, de combattre des Skavens et des Hommes-bêtes, ou de fréquenter la cour de Louen Cœur de Lion, le roi de Bretonnie. Peut-être irez-vous franchir les cols escarpés des Montagnes du Bord du Monde pour retrouver une forteresse naine perdue, ou bien embarquerez-vous à bord d'un galion impérial pour la lointaine Cathay à l'autre bout du monde ? Devenez mercenaire, chevalier, chasseur de vampire ou bien voleur, prêtre, magicien ou marin et pénétrez vraiment dans l'univers de *Warhammer* !

Glossaire

PJ : Un PJ est un Personnage Joueur. C'est le personnage joué par un joueur.
PNJ : Par opposition aux PJ, les PNJ sont des Personnages Non-Joueurs. Ce sont tous les personnages que ne jouent pas les joueurs. Ces personnages sont joués par le Meneur de jeu.
JDR : Un JDR est un jeu de rôle.
MJ : Un MJ est un Meneur de jeu. C'est le scénariste / réalisateur du scénario que les PJ vont jouer.

Toutes les images tiré0es ou inspirées de Warhammer, le jeu de rôle sont des copyright © Games Workshop Ltd 2005. Tous droits réservés.

KURT HORFF, MERCENAIRE HUMAIN

Kurt est un homme de 31 ans à la stature imposante. Ses cheveux sont d'un marron sombre et ses yeux verts comme les sapins des forêts qui bordent Middenheim, la cité où il est né. Kurt est devenu mercenaire après que son village a été rasé par une bande de gobelins en maraude. Il a depuis formé sa bande de mercenaire au fur et à mesure de ses rencontres et de ses aventures. Kurt Horff est un très bon tireur avec son arbalète, mais il préfère utiliser son épée car, avec sa carrure et sa force, ses adversaires sont rapidement mis hors de combat. Il porte une chemise de mailles usée sous une veste de cuir marron et un pantalon noir avec de hautes bottes toujours boueuses.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+36%	+31%	+40%	+35%	+35%	+34%	+31%	+37%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+12	—	—	+4	—	—	—

• Compétence utile
- Perception (Effectuez un test d'Int pour repérer des individus ou des objets cachés)

• Talent utile
-Tireur d'Élite (si vous utilisez l'option *Viser*, votre bonus pour toucher est de +20% au lieu de +10%)

• Équipement utile
Épée
Arbalète avec 10 carreaux
Bouclier
Armure moyenne
Potion de soin

• Combat au corps à corps
Initiative :35+D10
Dommage (Épée) :D10+4
Protection :-6 aux dommages

• Combat à Distance
Initiative :35+D10
Dommage (Arbalète) :D10+4
Protection :-6 aux dommages
Note :Si Kurt utilise son arbalète, il devra passer son prochain tour complet à recharger sans pouvoir faire autre chose.

AETHUANA AL-EDURUÏN, GUERRIÈRE ELFE SYLVAINE

Aethuana est une elfe sylvaine de 80 ans, ce qui est assez jeune pour cette race. Sa chevelure argentée est tressée jusqu'au milieu de son dos. La couleur d'acier de ses yeux contraste avec la douceur des traits de son visage. Aethuana est née au cœur des grandes forêts du Reikwald où elle a toujours vécu avant de rencontrer Kurt et de se joindre à sa bande pour découvrir le Vieux Monde.
Aethuana est un tireur à l'arc hors pair et préfère rester en retrait derrière Kurt et Grundi pour choisir ses cibles et les mettre d'état de nuire. Aethuana porte des vêtements près du corps, de teintes vert sombre et marron. Elle porte aussi une cape verte qui l'aide à se camoufler dans la forêt.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+31%	+54%	+30%	+28%	+47%	+40%	+32%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+10	—	—	+5	—	—	—

• Compétences utiles
- Suivre une trace (Effectuez un test d'Int pour repérer et suivre une trace)
- Perception (Effectuez un test d'Int pour repérer des individus ou des objets cachés)

• Talents utiles
- Excellente vision (+10% aux tests de *Perception* et *Suivre une trace*)
- Tireur d'Élite (si vous utilisez l'action *Viser*, votre bonus pour toucher est de +20% au lieu de +10%)

• Équipement utile
Épée
Arc Elfique avec 10 flèches
Armure légère

• Combat au corps à corps
Initiative :47+D10
Dommage (Épée) :D10+3
Protection :-3 aux dommages

• Combat à Distance
Initiative :47+D10
Dommage (Arc Elfique) :D10+3
Protection :-3 aux dommages
Note : Si Iruïn utilise son arc elfique, elle recharge automatiquement son arme et peut donc faire deux actions en plus, comme se déplacer et attaquer par exemple.

GRUNDI KARADIN, TUEUR DE TROLLS NAIN

Grundi est un nain avec un fort caractère. Âgé d'un peu plus de 100 ans, il a rejoint la bande de Kurt dans le but de trouver une mort héroïque pour effacer un terrible secret de son passé. Seul Kurt connaît la vraie raison de cette vie que mène maintenant Grundi et il ne trahira pas son ami. Grundi, comme tous les Tueurs de Trolls, porte une crête orange sur la tête et des tatouages runiques sur le haut du corps. Son apparence peu avenante lui vaut souvent des ennuis.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+45%	+22%	+42%	+54%	+15%	+28%	+35%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+14	—	—	+3	—	—	—

• Talents utiles
- Résistance à la Magie (+10% aux tests de Vol pour résister aux sorts ennemis)

• Équipement utile
Hache à deux mains
Armure légère

• Combat au corps à corps
Initiative : 15+D10
Dommage (Hache) : 2D10 (choisissez le meilleur) +4
Protection : -6 aux dommages

JACOB VERT-DE-PRÉ, VOLEUR HALFLING

Jakob est le fils d'un ancien camarade de Kurt. À la mort de son père, il a décidé, malgré son jeune âge, de se joindre à la bande de mercenaires. Désormais, la bande de Kurt peut faire appel aux talents de voleur de Jakob qui, grâce à sa petite taille, parvient à se faufiler partout. Comme tout bon halfling, Jakob a les cheveux marrons, les yeux noisettes et ne pense qu'à se détendre ou à rester à l'abri quand les ennuis commencent. Il préfère utiliser sa fronde et rester caché sous une table pour mettre à terre ses adversaires d'une pierre tirée de son arme de jet.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+22%	+46%	+21%	+22%	+48%	+31%	+35%	+47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+10	—	—	+4	—	—	—

• Compétence utile
- Perception (Effectuez un test d'Int pour repérer des individus ou des objets cachés)

• Talent utile
- Tireur d'Élite (si vous utilisez l'action *Viser*, votre bonus pour toucher est de +20% au lieu de +10%)

• Équipement utile
Épée courte
Fronde avec pierres
Armure légère

• Combat au corps à corps
Initiative : 48+D10
Dommage (Épée courte) : D10+2
Protection : -3 aux dommages

• Combat à Distance
Initiative : 48+D10
Dommage (Fronde) : D10+3
Protection : -3 aux dommages
Note : Si Jakob utilise sa fronde, il ne peut la réutiliser que s'il recharge avant d'attaquer.

LE RÔLE DE VOTRE VIE

“Un jeu de rôle est comme une pièce de théâtre. Chacun joue son rôle, répond à des personnages et agit avec l’environnement. Toutes les actions se font verbalement, entre les joueurs et le meneur de jeu. Les joueurs se parlent comme ils le feraient dans la réalité sauf qu’ils le font à la place de leur personnage.”

Exemple de jeu

NICOLAS (le meneur de jeu) : “Les truands se lèvent en hâte et dégainent leurs épées. Deux d’entre eux empêchent Grundi d’approcher Kruger. Kruger vous lance un regard mauvais. Vous sentez qu’il suffirait de presque rien pour que la bagarre éclate.”

ERWAN (qui joue Grundi) : “Je lance ma chope vide sur Kruger et je dégaine la hache à deux mains que je porte sur mon dos.”

NICOLAS : “D’accord, c’est toi qui initie les hostilités. Lance un dé à cent faces. Tu dois obtenir un nombre égal ou inférieur à la capacité de tir (CT) de Grundi.”

ERWAN : “13 ! C’est réussi.”

NICOLAS : “Cette lourde chope n’est pas une arme idéale, mais j’estime qu’elle peut faire 1d10-1 points de dégâts.”

ERWAN : “8, moins 1 cela fait 7 points de dégâts.”

Nicolas : “Moins la protection de Kruger... Cela ne fait plus qu’1 point de dégâts. La chope s’écrase avec un bruit creux contre le nez de Kruger, qui pousse un rugissement de dépit et crie : “massacrez ce type !”. Le combat peut vraiment commencer. Tirez tous votre initiative.”

Les règles

Vous pouvez, si votre personnage a la voix grave, abaisser la vôtre pour que les autres joueurs fassent la différence entre ce que le joueur dit et ce que le personnage dit. La plupart des actions simples, comme se déplacer ou parler avec quelqu’un, sont réussies automatiquement. Il vous suffit de dire que votre personnage se déplace et s’approche de la porte d’une auberge par exemple. Le meneur de jeu vous dit alors si quelque chose se produit, ou peut-être qu’il vous répond que vous arrivez devant la porte sans encombre. Mais parfois, dans des situations périlleuses, le meneur de jeu est obligé de faire appel à des règles très précises pour savoir si un personnage peut ou non accomplir une action. Dans ce cas, ce sont les dés qui résolvent la situation. Par exemple, si vous désirez grimper sur une échelle fixée à un mur, le meneur de jeu considère que vous pouvez le faire sans jet de dé. En revanche, grimper à un mur d’enceinte d’une forteresse sous la pluie et de nuit est beaucoup plus hasardeux et est sujet à un jet sous la compétence Escalade. Pour effectuer un jet de compétence ou de caractéristique, vous lancez 2 dés à 10 faces (ou D10), l’un pour les dizaines, l’autre pour les unités, ce qui vous donne un résultat final sur 100. D’une manière générale, plus le résultat est bas, mieux c’est. Dans le cas de l’Escalade, il vous faut réussir un jet sous l’Agilité de votre personnage.

Les profils

Commençons par vous expliquer comment lire les profils des personnages. Voici un petit guide pour décrypter la fiche de personnage :

La **CC** est la Capacité de Combat d’un personnage, son talent avec des armes de corps à corps, comme une épée par exemple.

La **CT** est la Capacité de Tir et représente la maîtrise des armes de tir d’un personnage, comme un arc.

La **F** est la Force. Ce chiffre représente sa masse musculaire, il sert aussi à définir les dommages qu’inflige un personnage avec une arme de corps à corps.

L’**E** est l’Endurance, ce qui représente la résistance d’un personnage, tant aux maladies qu’aux coups.

L’**Ag** est l’Agilité et indique la vitesse et la dextérité d’un personnage. Elle sert aussi pour déterminer l’Initiative, ou qui frappe en premier, lors d’un combat.

L’**Int** est l’Intelligence d’un personnage, et mesure sa connaissance et son savoir.

La Vol est la Volonté et représente le sang-froid, le calme d’un personnage.

La **Soc** est la Sociabilité et mesure le charisme.

Ces caractéristiques forment le profil de base d’un personnage. Elles permettent dans la plupart des situations, de résoudre n’importe quel problème. Elles peuvent s’utiliser seules, ou en conjonction avec une compétence ou un talent.

Les compétences représentent ce que votre personnage sait faire, ou ce qu’il connaît sur un sujet donné. Dans les fiches que nous vous proposons, vous ne trouverez que les compétences utiles pour les deux scénarios proposés, mais il en existe bien d’autre comme Escalade, Survie, Connaissance de l’Empire, Navigation, Esquive, etc.

Les Talents, quand à eux, couvrent les pouvoirs ou les connaissances plus originaux et dont la plupart ne peuvent être enseignés, comme Vision Nocturne, Coup Puissant, Sixième Sens, Guerrier Né, etc.

La seconde ligne regroupe certaines caractéristiques secondaires (il y en a d’autres dans le jeu de rôle Warhammer que vous découvrirez plus tard).

Ces dernières sont :

B pour Blessure, ce qui indique le nombre de blessures qu’un personnage peut endurer avant d’être mis hors combat.

M représente le déplacement d’un personnage en mètres. C’est aussi le nombre de cases de déplacement lorsqu’une carte est quadrillée.

Artisan de l’Empire

Pour pouvoir simuler au mieux les situations qui se présenteront à vos personnages, le jeu de rôle Warhammer possède des règles très simples qui vous permettront de vous plonger rapidement dans l’univers du Vieux Monde.

Combat !

Pour commencer, il faut déterminer l'Initiative, c'est-à-dire qui frappe en premier. Pour cela, lancez 1D10 et ajoutez l'Ag de votre personnage. Pour vous faciliter les choses, l'Initiative de chaque personnage est indiquée sur sa fiche. Le personnage du joueur ayant obtenu le plus grand résultat joue le premier. N'oubliez pas de lancer aussi l'Initiative des personnages non-joueurs. Notez sur une feuille l'ordre d'initiative ; il reste le même durant tout le combat.
Pour simuler un combat où tous les combattants agissent en même temps, l'action est divisée en tour de combat. Un tour correspond à une durée de 10 secondes durant laquelle un personnage peut effectuer une seule attaque. Une fois que vous avez déterminé l'Initiative, le personnage joueur (ou PJ) ou le personnage non-joueur (ou PNJ) qui joue en premier doit choisir ses actions dans le tableau ci-contre.

L'action de combat d'un personnage peut se diviser comme il le souhaite, il peut donc par exemple viser et attaquer avec un arc ou se déplacer et attaquer. Mais un personnage ne peut pas attaquer deux fois. L'action d'attaquer ne peut être faite qu'une seule fois par tour.
N'oubliez pas que dans un jeu de rôle, vous pouvez faire ce que vous voulez. Comme cette scénette n'est qu'un grand combat, si jamais votre personnage décide de jeter une chaise par exemple, effectuez un jet sous la Force du personnage (Force –20% pour une table). En cas d'échec, vous n'avez pas le temps de vous saisir de la chaise avant qu'un adversaire vous atttaque. En cas de réussite, vous pouvez lancer la chaise à 5 cases, et elle inflige D10+2 points de dommages moins la protection de la cible (D10+5 pour une table).
Pour effectuer une attaque, un personnage doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à sa CC avec un D100 (2 dés 10, l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités). Si vous ratez votre jet, le coup manque ou votre adversaire parvient à le dévier. Si le jet est réussi, votre coup porte. Vous devez maintenant déterminer si vous avez blessé votre adversaire. Pour cela, lancez 1D10 et ajoutez les dommages de l'arme. Soustrayez ensuite la protection de votre adversaire et déduisez le résultat de son total de Blessure. Une fois qu'un joueur à fait toutes ses actions de son tour, c'est au joueur suivant dans l'ordre d'Initiative, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les personnages aient agi. Recommencez ensuite avec le premier personnage. Dès qu'un des PJ ou des PNJ tombe à 0 Blessure, il est inconscient et ne peut plus jouer.

Exemple : Aethuana essaye de donner un coup à Kruger. Elle a une CC de 31 et obtient un 24 sur son dé, elle touche donc ! Comme Aethuana à une épée, elle lance 1D10 et ajoute les dommages de l'arme (3). Elle obtient sur son dé un 7. Ce qui donne un total de 7+3=10. Kruger à une protection de 6. Il subit donc 10-6=4 blessures. Son total passe donc de 10 à 6. C'est maintenant à Kruger d'attaquer l'elfe.

Déplacement dans l'auberge

Le plan de l'auberge fourni est quadrillé. Cela vous servira pour déplacer vos personnages sur la carte. Ainsi, une caractéristique de mouvement (M) de 4 indique que votre personnage peut se déplacer de 4 cases sur la carte. Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions, et même en diagonale.

Chef de bande

Tableau des actions de combat

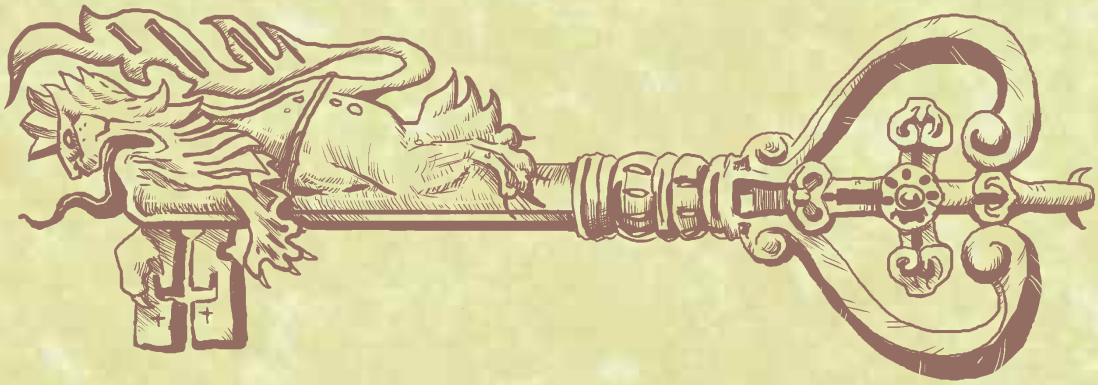
Mouvement / Permet au personnage de se déplacer de son M sur la carte. Chaque point de M correspond à une case.

Recharger / Permet au personnage de recharger une arme de tir (référez-vous à la fiche du personnage pour le temps que cela prend).

Viser / +10% à la CC ou à la CT.

Attaquer / Permet au personnage d'effectuer une attaque au corps à corps ou à distance. Vous ne pouvez effectuer qu'une attaque par tour.

Lancer un sort / Permet au personnage de lancer un sort. Vous ne pouvez lancer qu'un sort par tour.



Dans le cas où vous n'auriez pas pu choisir un meneur de jeu parmi vos amis, considérez que les PNJ se déplacent automatiquement vers l'adversaire le plus proche (en cas d'égalité, il se déplace vers le plus fort). Le joueur à votre droite s'occupe de lancer les dés pour votre ou vos adversaires. Si vous jouez seul, c'est vous qui effectuerez tous les jets de dés.

L'action de cette première aventure se passe dans la salle enfumée de l'auberge de Graff Oberwald. C'est un lieu connu de tous les mercenaires car l'aubergiste fut dans son temps, à la tête de l'une des plus célèbres compagnies de mercenaires. Kurt Horff et ses trois fidèles compagnons, Aethuana, Jakob et Grundi, se reposent enfin après avoir achevé leur dernier contrat. Arrivés à l'auberge, nos quatre mercenaires ont trouvé les lieux presque vides, ce qui est rare vu l'ambiance qui y règne habituellement. Seules quatre formes étaient encore attablées en ricanant niaisement.

Le vent mordant de l'hiver impérial a laissé son empreinte sur les mercenaires, qui se sont installés près de la cheminée pour se réchauffer. La discussion commence lentement entre les camarades fatigués. Parti chercher à boire, Kurt apprend de son vieil ami Graff que les quatre formes sont des mercenaires aussi, la bande de Kruger, dont la réputation est tellement infâme qu'elle ferait rougir un homme-bête. Les clients, ne souhaitant pas rester à leurs côtés, ont tous déserté l'établissement. Kurt connait de réputation la bande de Kruger et sait qu'ils sont autant mercenaires que lui est prêtre… Kruger est surtout un coupe-jarrets qui se fait payer pour accomplir toutes sortes de basses besognes, ce qui n'en fait certainement pas un mercenaire.

C'est alors que Kruger, reconnaissable à sa longue cicatrice sur la joue, interpelle Grundi :

"Hé, le nain ! Qu'est-ce tu fais avec une elfe ? C'est ta petite copine ?"

Kruger devait vraiment être stupide pour chercher des problèmes avec un Tueur de Trolls. Ce dernier se leva et s'approcha du coupe-jarrets.

"*T'approche pas si tu cherches pas d'ennui, le nain !*" dit Kruger en regardant le Tueur s'approcher alors que ses amis ricanaient.

L'ambiance changea brusquement alors que Grundi s'approchait d'eux, les compagnons de Kruger se levèrent alors pour s'interposer entre le nain et leur chef.

Les épées jaillirent de leurs fourreaux.

Comportement des truands

Kruger et ses hommes se battent avec l'intention de blesser les personnages des joueurs. Ils ont bu, sont susceptibles et utilisent immédiatement leurs armes pour estropier leurs victimes afin de les détrousser par la suite. Kruger provoque délibérément Grundi parce qu'il veut pouvoir bénéficier de la légitime défense si les autorités s'intéressent au carnage. Lors du combat, Kruger se bat de la manière la plus vicieuse possible. Il peut par exemple, au début de la scène, crier "ça va trop loin, calmons-nous tous", montrer ses intentions pacifiques puis frapper en traître le personnage le plus proche. Il peut aussi faire semblant d'être mort après avoir reçu un coup, puis frapper aux jarrets le personnage passant à proximité de son "cadavre". Il peut cracher aux yeux d'un personnage afin de l'aveugler... La seule limite, c'est l'imagination du meneur de jeu.

Action !

C'est dans cette ambiance survoltée que vos joueurs entrent en scène. Chaque joueur doit choisir l'un des personnages fournis dans ce kit alors qu'un joueur devient le meneur de jeu et dirige la partie en interprétant la bande de Kruger. Les personnages des joueurs commencent autour de la table en bas de la carte de l'auberge, tandis que Kruger et sa bande commencent autour de la table en haut. Grundi est l'exception puisqu'il commence au milieu de la carte, entre les deux tables. La partie s'achève lorsque tous les personnages de l'une des deux bandes sont à terre, avec 0 blessures. Le but de cette scénette est de se familiariser avec les règles de combat de base avant de se plonger plus en avant dans les règles de simulation.

Dès que la bagarre éclate, Graff sort par la porte de l'arrière-cuisine et part alerter les gardes de la ville.

Le jeu de rôle étant bien sûr un jeu où vous devez incarner un rôle, n'oubliez pas d'essayer de vous mettre dans la peau du personnage que vous avez choisi.

Le symbole du dieu Morr, seigneur de l'au-delà

KRUGER ET SA BANDE DE COUPE-JARRETS

Kruger, coupe-jarrets humains

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+42%	+27%	+36%	+32%	+30%	+35%	+29%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+12	—	—	+12	—	—	—

Kruger est une brute, un mercenaire capable pour quelques pièces de tuer femme et enfant, même les siens… C'est un homme d'une trentaine d'année au visage buriné et marqué par une cicatrice allant de la commissure de ses lèvres jusqu'à son œil gauche. Kruger est fondamentalement mauvais et il ne doit sa survie qu'à son esprit pervers qui lui permet de toujours se sortir des situations dangereuses où il est souvent plongé.

● Équipement utile :
épée, poing américain, armure moyenne.

● Combat au corps à corps
Initiative : 30+D10
Dommage (épée) : D10+3
Dommage (poing américain) : D10
Protection : -6 aux dommages

Wilhem, trafiquant humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+29%	+31%	+28%	+30%	+30%	+34%	+32%	+35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+12	—	—	+4	—	—	—

Wilhem est, si c'est possible, au moins aussi méchant que Kruger. Mais comme il n'a pas les même capacités physiques, c'est sur son intelligence qu'il compte pour arriver à ses fins. Wilhem est grand mais très fin. Son visage vicieux est très maigre et sa peau jaunâtre lui donne en permanence l'air malade.

● Équipement utile :
épée, armure moyenne.

● Combat au corps à corps
Initiative : 30+D10
Dommage (Épée) : D10+2
Protection : -4 aux dommages

Gunther, pilleur de tombes humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+28%	+34%	+35%	+33%	+28%	+30%	+21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+10	—	—	+4	—	—	—

Gunther à une spécialité assez unique : il est pilleur de tombes. Il vit de la revente de cadavres à des magiciens, des médecins ou pire, à des nécromanciens qui ont besoin de matières fraîches pour leurs expériences.

● Équipement utile :
épée, lance.

● Combat au corps à corps
Initiative : 33+D10
Dommage (Épée) : D10+3
Dommage (Lance) : D10+4
Protection : -3 aux dommages

Wilfried, spadassin humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+31%	+24%	+34%	+35%	+35%	+28%	+30%	+21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+10	—	—	+5	—	—	—

Voilà une profession qui va comme un gant à Wilfried, spadassin, assassin professionnel. Wilfried prend plaisir à tuer avec son poignard, mais il est tout aussi dangereux avec son épée. Il cache toujours ses mouvements sous une lourde cape, ce qui lui permet de faire des attaques surprises que son malheureux adversaire parvient rarement à parer.

● Équipement utile :
épée, poignard, armure moyenne.

● Combat au corps à corps
Initiative : 32+D10
Dommage (épée) : D10+3
Dommage (poignard) : D10
Protection : -6 aux dommages

Découvrez la nouvelle édition du légendaire jeu de rôle Warhammer et vivez de fascinantes aventures dans le Vieux Monde. Que vous soyez Répurgateur, Sorcier, Prêtre ou bien issue des bas-fonds en tant que Ratier, Coupe-jarrets ou Hors-la-loi, marchez sur les pas des grands héros du jeu Warhammer et peut-être qu'un jour vous sauverez le monde !

Attention, offre exclusive en pré-commande : les frais de port sont offert pour les commande passée avant le 21 mars 2005

Je joins mon réglement de 39,50 x …… = ……
par carte bleue, ou chèque (bancaire ou postal) à l'ordre de DARWIN PROJECT.

Backstab - Warhammer
BP 45
78315 Maurepas Cedex

Je règle par ☐ **Chèque** (à l'ordre de Darwin project) ☐ **Carte bancaire**

Date de validité :

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

BS51

☐ **OUI, je souhaite commander Warhammer, le jeu de rôle fantastique à 39,50 euros.**

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**
Pays :
Âge :
Tél. :
Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Offre valable jusqu'au 21 mars 2005
*dans la limite des stocks disponibles.
Offre limitée à la France métropolitaine uniquement.

Permission de photocopier pour un usage strictement privé.
Toutes les images tirées ou inspirées de Warhammer, le jeu de rôle sont des copyright © Games Workshop Ltd 2005.
Tous droits réservés.