

WARHAMMER<sup>®</sup>

# LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE



UN JOUR TROP TARD,  
UNE PISTOLE TROP COURT

UN SCENARIO DE DÉMONSTRATION POUR  
WARHAMMER LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE



## Une vie pleine d'aventures et de défis dans l'univers de Warhammer

Un nouvel âge commence. Les vents de magie soufflent avec force, et les deux lunes du Vieux Monde brillent avec éclat dans le ciel nocturne. Des orages surgissent du néant, et les terres sont abondent de conflits. Du nord fondent des groupes de maraudeurs du chaos, des hommes voués aux quatre Puissances de la Ruine. Ils ont été vus aux côtés d'hommes bêtes dégénérés et de démons blasphématoires. Leurs raids frappent toujours plus au sud, et ils ne sont pourtant que des éclaireurs.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

GAMES  
WORKSHOP

éage

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)

# WARHAMMER® INVASION™

LE JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



## L'INVASION COMMENCE...

Le Vieux Monde est la proie d'anciennes rivalités et dans le chaudron de la guerre bouillonnent les rancœurs. Les ennemis s'affrontent pour régler de vieux litiges et pour s'arroger la gloire des victoires.

*Warhammer : Invasion Le Jeu de Cartes Évolutif* est un jeu pour deux joueurs de combats intenses, de gestion de royaume et de quêtes épiques. Les joueurs doivent utiliser intelligemment leurs ressources pour bâtir leur royaume, accomplir des quêtes, et attaquer la capitale adverse.

Jouerez-vous les indestructibles et rancuniers Nains, Les armées de l'Empire courageuses et organisées, les sauvages et destructeurs Orques, ou les force entropiques et changeantes du Chaos ? Ou forgerez-vous une alliance, pour jouer les forces combinées de l'Ordre ou de la Destruction ?

VISITEZ NOTRE SITE  
[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



Warhammer : Invasion Le Jeu de Cartes © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer : Invasion Le Jeu de Cartes, les logos respectifs des marques et toutes les marques associées, logos, lieux, noms, créatures, races et insignes/logos/symboles/objets de race, véhicules, lieux, armes, unités et insigne d'unité, personnages et illustrations du monde de Warhammer et du jeu Warhammer : Invasion Le Jeu de Cartes sont ®, ™ et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2012, enregistré au Royaume-Uni et dans d'autres pays. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photo non contractuelle.

# WARHAMMER® CHAOS DANS LE VIEUX MONDE™

Quel Espoir peut-il y avoir pour  
le monde des Mortels ?

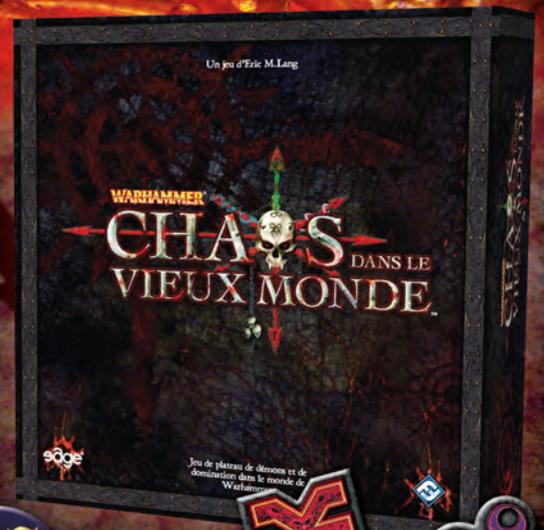
Un jeu d'Eric M.Lang

Dans le monde de Warhammer, quatre Dieux du Chaos luttent pour la suprématie. Khorne, le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes qui a soif de morts et de batailles. Nurgle, le Seigneur de la Pestilence, le Dieu de la Putréfaction, qui se complait dans les immondices et la maladie. Tzeentch, le Maître du Changement, le Grand Conspirateur qui foment le destin de l'univers. Slaanesh, le Prince du Plaisir et de la Douleur, le Seigneur de la Tentation qui attire même les plus incorruptibles vers ses six tentations mortelles.

Dans le jeu de plateau Chaos dans le Vieux Monde, chaque joueur endosse le rôle d'un des maléfiques Seigneurs du Chaos. Les pouvoirs et légions de suivants de chaque dieu donnent au joueur des forces uniques et des capacités hérétiques avec lesquelles corrompre et réduire en esclavage le Vieux Monde. Cependant, alors que les puissances du chaos cherchent à dominer par la corruption et la conquête, ils ne doivent pas seulement s'affronter les uns les autres, mais aussi combattre les habitants désespérés du Vieux Monde qui feront tout pour les renvoyer dans le maelstrom des Royaumes du Chaos.

**L'ÂGE DU MALHEUR  
EST SUR NOUS.**

— Liber Daemonicus



Visitez notre site  
[www.EDGEENT.COM](http://www.EDGEENT.COM)



# TALISMAN

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

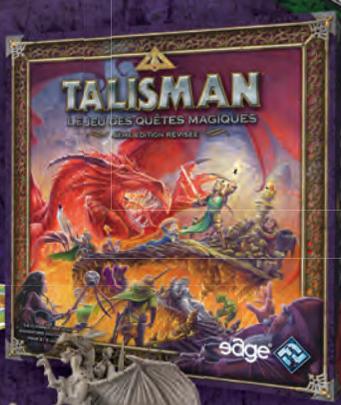
4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

**Entrez dans un monde légendaire  
de dragons et de sorcellerie !**

*Avec Talisman, vous allez vous embarquer dans une quête périlleuse à la recherche du trésor ultime, la légendaire Couronne de Commandement. Vous allez être un guerrier, un prêtre, un sorcier ou un des onze autres héros dotés de compétences magiques et physiques.*

*Le chemin vers la couronne n'est pas sans danger. La légende dit que seul un fabuleux Talisman peut vous protéger dans les terres au-delà de la Porte du Pouvoir. Mais trouver cette relique ne va pas être facile car des monstres et des pièges démoniaques vous attendent à chaque instant.*

**Rassemblez votre courage ! Vous en aurez besoin pour vaincre vos adversaires,  
pour récupérer la couronne et connaître un destin hors du commun !**



**GAMES  
WORKSHOP**



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Cette édition © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Talisman, les logos des marques citées et toutes les marques associées, logos, personnages, produits et illustrations du jeu Talisman sont ©, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2012, enregistré au R.U. et dans les autres pays. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. 2008. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques commerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés pour leurs propriétaires respectifs. Edge, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas pour des enfants de moins de 3 ans, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle.

Visitez notre site  
**WWW.EDGEENT.COM**

**edge**



# WARHAMMER<sup>TM</sup>

# LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

## UN MONDE SINISTRE ET PÉRILLEUX VOUS ATTEND

La grande Comète à deux queues, un présage lié à la fois à Sigmar et à l'Empire, a été aperçue dans le ciel. Pour certains, c'est un signe d'espoir. Pour d'autres, c'est l'annonce d'une catastrophe. Tandis que les effets d'un hiver impitoyable et d'une maigre récolte se font ressentir à travers l'Empire, les tensions montent – villages et fermes ont de plus en plus de mal à s'en sortir, et les réserves pour l'effort de guerre permanent de l'Empire s'amenuisent de jour en jour.

Pour nombre de citoyens, cela ne peut signifier qu'une seule chose. La Fin des Temps est proche. La Peur règne. Une nouvelle Grande Guerre approche. Les Hommes-bêtes s'impatientent et attaquent des villages de plus en plus fréquemment, et avec une férocité de plus en plus grande. Les cultes du Chaos se soulèvent, invoquent des démons, fomentent des rébellions et sont à l'origine d'insurrections dans les cités à travers tout l'Empire. Des bandes de maraudeurs du Chaos s'aventurent de plus en plus au sud – certains pénétrant même jusque dans le Reikland pour éprouver les défenses de l'Empire avant le conflit à venir.

Au milieu de cette sombre tourmente, les aventuriers représentent une lueur d'espoir. Le destin les a appelés, les liants des fils d'argent de la destinée et de la chance. Ensemble, vaillants humains du Reikland, elfes sylvains d'Athel Loren, hauts elfes de la lointaine Ulthuan et nains de Karak Azgaraz vont affronter les terribles menaces du Vieux Monde.

Ces quelques braves champions du Destin pourront-ils accomplir leur mission, au moment où l'Empire en a le plus besoin ?

## APERÇU RAPIDE

Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique, est un jeu de rôle passionnant. Dans un jeu de rôle, les joueurs dirigent ensemble les actions de personnages qu'ils ont créés pour raconter des histoires intéressantes et passer un bon moment entre amis. Dans Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique, ces personnages embarquent pour des aventures dans le périlleux Vieux Monde, un univers plein de conflits, d'intrigues, ravagé par la guerre et les forces du Chaos.

Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique est tout à fait adapté pour un groupe de quatre joueurs. L'un d'entre eux tient le rôle du maître de jeu (abrégé par l'acronyme MJ) tandis que les autres endossent ceux de héros bien distincts qui seront les personnages principaux des histoires racontées par le groupe. Leurs personnages sont souvent désignés sous le nom d'aventuriers ou personnages joueurs (PJ). Il est bien sûr possible de faire participer plus de joueurs. Dans ce cas, certains devront partager du matériel et chaque joueur aura un peu moins de temps « sur le devant de la scène » pour son personnage et ses histoires personnelles.

## POUR COMMENCER

Si vous êtes tout nouveau dans l'univers de Warhammer, du Vieux Monde et de l'Empire, mieux vaut lire la description de ce monde dans le *Guide du Joueur* de Warhammer, le *Jeu de Rôle Fantastique* (WJDR), **Chapitre Treize: l'Empire**. Si vous envisagez d'être joueur, lisez ce Guide en entier pour connaître les principaux concepts et les règles du jeu. Si vous prévoyez plutôt d'être MJ, il vous faudra tôt ou tard vous familiariser avec tous les livres, mais vous devriez commencer par les règles du *Guide du Joueur*, ainsi que les informations destinées au Meur de Jeu dans le *Guide du Maître de Jeu*.

En plus de cartes, de dés et d'accessoires spéciaux que vous pourrez trouver dans le *Compagnon du Maître de Jeu* et le *Compagnon du Joueur*, la mécanique de base de Warhammer, le *Jeu de Rôle Fantastique* est décrite dans deux livres de jeu. Avant de commencer les aventures de ce livret, il est recommandé au MJ de s'être familiarisé avec les concepts et principales règles des deux livres suivants :

### LE GUIDE DU JOUEUR

Le *Guide du Joueur* contient d'importantes informations sur les bases du jeu. En particulier, les joueurs y apprendront les mécanismes essentiels et comment résoudre une tâche, comment fonctionnent les cartes d'Action, et comment sont résolus les combats. Ce livre fournit également beaucoup d'information sur le monde et en particulier sur l'Empire, la région du Vieux Monde où les événements du jeu sont centrés.

Les chapitres suivants sont particulièrement utiles :

- + **Chapitre 1** : Caractéristiques et Compétences (*Guide du Joueur* page 17)
- + **Chapitre 5** : Règles du Jeu (*Guide du Joueur* page 48)
- + **Chapitre 6** : Actions et Manœuvres (*Guide du Joueur* page 61)
- + **Chapitre 8** : Combats, Dégâts et Guérison (*Guide du Joueur* page 80)

### LE GUIDE DU MAÎTRE DE JEU

Le *Guide du Maître de Jeu* contient des règles et des informations pour le joueur qui dirigera les séances de Warhammer, le *Jeu de Rôle Fantastique* en tant que MJ. Ceci comprend des suggestions et des conseils pour mener une campagne à long terme, gérer le développement des personnages et créer des aventures.

Le livre contient également des informations sur l'univers et les caractéristiques d'ennemis qui vont se dresser contre les héros. En tant que MJ, le joueur qui dirigera ces aventures devra s'être familiarisé avec les règles qui permettent de gérer les PNJ et les ennemis durant les rencontres.

Les chapitres suivants sont particulièrement utiles :

- + **Chapitre 1 :** La Maîtrise du Jeu (*Guide du Maître de Jeu* page 5), particulièrement utile pour les joueurs qui débutent en tant que MJ
- + **Chapitre 3 :** Les Ressources du Maître du Jeu (*Guide du Maître de Jeu* page 23)
- + **Chapitre 6 :** Ennemis et Adversaires (*Guide du Maître de Jeu* page 44)

## LES AVENTURIERS

Avant de jouer cette aventure, la personne menant cette démonstration voudra rassembler les personnages joueurs (PJs). Quatre personnages joueurs ont été créés pour cette aventure. Nous recommandons aux joueurs d'utiliser trois de ces quatre PJs.

L'Apprenti Sorcier Gris est un type de personnage spécial qui a accès aux pouvoirs magiques et aux sorts. Si le MJ souhaite inclure l'Apprenti Sorcier Gris, il doit lire les règles de la magie incluses dans le Chapitre 11: Sorts et Magie du *Guide du Joueur*. Il est recommandé à la personne qui mène la démonstration d'être à l'aise avec toutes les règles de base du jeu avant d'inclure le personnage mage dans le scénario.

Les personnages joueurs sont présentés en détails à partir de la page 13 de ce livret. La personne qui mène la démonstration devrait rassembler les feuilles de carrière et les cartes listées dans les descriptions des PJ pour préparer les profils de départ de ces personnages, ainsi que retranscrire leurs informations sur les fiches de personnage se trouvant dans le *Compagnon du Joueur*, ou sur des photocopies de la fiche de personnage incluse dans le *Guide du Joueur* page 299. Vous pouvez aussi trouver cette fiche en téléchargement libre dans la section appropriée de notre site [www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com).

## IDENTITÉ DU GROUPE

Une fois que les joueurs ont pu découvrir leurs personnages, leurs cartes et toutes autres informations, vous devriez les encourager à discuter entre eux des forces et faiblesses de leurs PJs pour qu'ils se familiarisent avec chacun dans leur groupe d'aventuriers.

Pendant cette discussion, le MJ devrait fournir aux joueurs des Fiches de Groupe ou leur montrer celles du *Guide du Joueur* en page 174 à 176 et les laisser en choisir une pour les aider à définir l'identité de leur groupe pour l'aventure. Si les joueurs ont du mal à se décider, vous pouvez leur recommander la fiche des Serviteurs de la Justice. Cf. page 25 du *Guide du Joueur* pour plus d'informations sur les Fiches de Groupe.

## SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Cette courte aventure est faite sur mesure pour trois des quatre personnages fournis – Birgitta Tageslicht, l'humaine Patrouilleur Rural, Kurgi Balginsson, le nain Tueur de Troll, et Vaerun Courécume, l'Émissaire Haut Elfe.

Si vous avez moins de trois joueurs, ou des joueurs qui souhaitent utiliser leurs propres personnages, Kurgi est le plus facile à remplacer. L'aventure part du principe que Birgitta, ou Vaerun, (ou les deux, de préférence), sont présents dans le groupe pour diriger l'intrigue. Diedrich Scheffler, l'Apprenti Sorcier Gris, peut également être utilisé pour compléter le groupe.

Au début de l'aventure, Vaerun attend un paquet qui devait arriver par la dernière diligence. Le partenaire de Birgitta, un Patrouilleur Rural nommé Rutger, était en charge du paquet. La diligence, le paquet et Rutger sont tous en retard. Inquiets de ce qui a pu se passer, Birgitta et Vaerun partent enquêter. Birgitta se fait du souci pour son partenaire, tandis que Vaerun est impatient de récupérer le paquet.

## ZONE DE JEU

Assurez-vous de préparer la partie dans un endroit confortable avec suffisamment de place pour chaque joueur. Chaque joueur aura besoin d'espace pour sa fiche de personnage et ses cartes, pour accéder aux dés spéciaux afin de résoudre les tests. La Fiche de Groupe doit être placée de façon centrale pour être accessible aux joueurs et au MJ.

Vous trouverez une présentation des zones de jeu individuelles et de groupe à partir de la page 13 du *Guide du Joueur*.

## PRÉPARATIFS SUPPLÉMENTAIRES

Le jeu se passera mieux si vous préparez le matériel suivant à l'avance.

### PRÉPARATION DES PERSONNAGES JOUEURS

Assemblez les paquets de cartes d'action pour chaque personnage joueur comme indiqué dans la description des personnages. Trouvez les cartes de talent correspondant à la description du PJ et donnez-les au joueur approprié. Donnez à chaque personnage trois jetons compteur pour représenter leurs points de fortune.

Vous aurez besoin des anneaux d'attitude et de jetons d'activation pour chaque personnage joueur, d'un assortiment de jetons fatigue et stress et de jetons compteur pour les différentes tâches. Enfin, assemblez les jauges d'attitude des personnages en fonction des illustrations fournies dans leurs descriptions.

### PRÉPARATION DES SCÈNES ET DES RENCONTRES

Détachez et assemblez les pions pour tous les personnages : les PJ, Rutger Abend, Klaus von Rothstein, l'homme-bête et le chef homme-bête. Vous pouvez utiliser un seul pion pour représenter l'ensemble du groupe Ungor, ou des pions ennemi séparés pour représenter chaque Ungor distinct.

Rassemblez une sélection de cartes de lieux, parmi lesquels le Vieux Sentier Crasseux, la Clairière, et n'importe quelle autre troisième carte ou jeton pour représenter la diligence. Comme la diligence n'a pas de règle spéciale, n'importe quel jeton ou carte peut faire l'affaire.

### PRÉPARATION DE LA GESTION DE LA PARTIE

Vous allez devoir préparer une jauge de progression à utiliser pendant la partie. Elle doit être longue de huit segments et avoir des jetons événement sur les segments 4 et 8. Gardez un jeton compteur à portée de main pour l'utiliser sur la jauge de progression.

Mélangez le paquet de cartes de blessure et placez-le à proximité. Si Diedrich Scheffler, l'Apprenti Sorcier Gris, est en jeu, mélangez le paquet de cartes de revers magique et placez-le à proximité. Gardez les autres paquets de petites cartes à portée de main, au cas où vous en auriez besoin.



## INTRODUCTION

# L'HISTOIRE, JUSQU'ICI

Avant le début de la partie, distribuez les personnages pré-tirés et laissez les joueurs se familiariser avec leur personnage et les notes présentant les derniers événements. Les joueurs auront sans aucun doute de nombreuses questions sur leurs personnages et leurs capacités.

Libre à vous de répondre à ces questions, si vous le souhaitez. Sinon, vous pouvez préférer donner dès le départ des informations de base, telles que les mécanismes des jets de dés ou la description des cartes d'action, et attendre que d'autres questions émergent pendant la partie pour y répondre.

### DISTRIBUTION DES PERSONNAGES

Une fois que les joueurs ont pris quelques minutes pour découvrir l'histoire et les capacités de leurs personnages, faites un tour de table pour que chaque joueur « présente » son personnage au groupe. Cette introduction doit être une brève présentation permettant aux joueurs du scénario de démonstration de savoir qui est ce personnage, les choses pour lesquelles il est doué et la raison pour laquelle il est impliqué dans l'aventure.

### PRÊT À DÉMARRER ?

Une fois que vous avez terminé la préparation et que les joueurs se sont mis à l'aise, lisez le texte suivant à voix haute :

*Depuis quelques jours, vous êtes installés à l'Auberge de la Lune Rouge d'Ubersreik, près de la rivière Teufel, et vous commencez à vous impatienter.*

*Birgitta, la Patrouilleuse Rurale, attend le retour de son partenaire, Rutger Abend, qui accompagne une diligence en provenance de Marienburg. Quand Rutger sera là, ils pourront reprendre leurs patrouilles sur les routes de l'Empire, en commençant près d'Altdorf puis en avançant vers l'est.*

*Vaerun, l'Emissaire Haut Elfe attend avec impatience un paquet qui doit arriver par la même diligence de Marienburg. La diligence a maintenant une journée de retard, et Vaerun est inquiet.*

*Birgitta a décidé de répondre à la demande d'aide de Vaerun et de partir à la recherche de la diligence pour qu'il puisse récupérer son paquet, et elle son partenaire. Il s'agit là de son devoir de Patrouilleuse Rurale.*

*Vaerun et Kurgi le Nain Tueur de Trolls l'accompagnent, le premier pour s'acquitter de son devoir envers Ulthuan, le second pour s'acquitter de sa dette envers le père de Birgitta.*

Si votre groupe comprend également Diedrich Scheffler, l'Apprenti Sorcier Gris, ajoutez ceci :

*L'apprenti sorcier Scheffler met ceux qui l'entourent mal à l'aise, son corps maigre semblant en permanence entouré d'ombres et de ténèbres, accentués par la robe gris sombre qu'il porte. Il accompagne Birgitta pour rendre une faveur à son maître, qui voyageait régulièrement avec son père.*

C'est comme cela que l'aventure commence. Les personnages ont quitté l'auberge et progressent sur la route sinueuse à la recherche de la diligence en retard et du paquet de Vaerun – c'est la seule chose réellement importante à récupérer.

C'est maintenant le bon moment pour parcourir les exemples, explications de mécanismes et descriptions d'accessoire dont vous souhaitez discuter avec les joueurs. Sinon, vous êtes prêt à passer à l'Épisode Un : La Diligence Disparue.



**S**oyez prudent lorsque vous quittez la relative sécurité de votre maison douillette, au-delà des palissades et des barrières qui protègent votre village.

*Ce qui se cache derrière ces murs est cruel et impitoyable. Les espaces entre les villes et les cités ne sont guère plus que des masses grouillantes d'anarchie et de violence, de brigands et d'hommes-bêtes.*

*Si vous avez de la chance, vous n'en rencontrerez qu'un seul à la fois... Sinon, le prochain Patrouilleur qui enfilera vos bottes recevra la même mise en garde.*

– Oscar Heilmann,  
Capitaine des Patrouilleurs Ruraux  
Extrait d'un discours aux nouvelles recrues





## ÉPISODE UN

# LA DILIGENCE DISPARUE

Cette rencontre se déroule en trois actes. Dans le premier acte, les PJ's rencontrent une bande d'hommes-bêtes qui attaquent la diligence disparue. Pendant l'acte 2, les hommes-bêtes reçoivent des renforts, parmi lesquels leur chef, un terrifiant Gran-gor. Enfin, pendant l'acte 3, le lâche Ungor craque et s'enfuit, abandonnant les PJ's à leur enquête – pour le moment.

### ACTE UN : RENCONTRE FORTUITE

Une fois que tout le monde est prêt, lisez le texte suivant à voix haute :

*Cela fait presque trois heures que vous n'avez pas croisé âme qui vive sur la route. Au-dessus des arbres menaçants de la forêt de Reikwald, le ciel gronde et s'assombrit. Vous craignez qu'un orage survienne et vous n'avez encore vu aucun signe de la diligence ou de Rutger Abend.*

*Alors que vous passez un tournant sur la route, vous êtes témoins d'un terrible spectacle. Une diligence hérissée de lances est arrêtée sur le côté de la route, son essieu avant brisé, ses chevaux morts dans leurs harnachements. Le conducteur semble mort, étendu sur le sol près de là, son tromblon à ses côtés.*

*Autour de la diligence, d'horribles créatures cabriolent en hurlant. Elles ont vaguement la forme d'hommes, mais avec un visage cruel et grimaçant et de petites cornes au-dessus de leurs sourcils. Leurs jambes sont couvertes de poils comme celles d'animaux et se terminent par des sabots fendus. L'un d'eux se tient à l'arrière de la diligence et tire sur les caisses et les bagages qui étaient attachés sur le toit. Il pousse un braillement cruel et les jette au sol. Deux autres essaient d'entrer dans la diligence en tapant sur les portes.*

*Une quatrième créature, plus grande et plus forte, avec la tête et les cornes recourbées d'un bouc, se tient à l'avant de la diligence. Il attaque le cocher survivant que vous reconnaissez tout de suite : c'est Rutger Abend ! Il est déjà sévèrement blessé et ses attaques sont de plus en plus faibles.*

*Toute la zone est couverte de sang et de débris, comme si le combat faisait rage depuis un certain temps. Pour le moment, ni Rutger, ni les hommes-bêtes ne semblent vous avoir remarqués. Que faites-vous ?*



## METTRE EN PLACE LA SCÈNE

Placez la carte de lieu La Vieille Route Crasseuse en jeu, face avec les règles visible. Mettez en place la scène avec les pions des personnages en jeu et un accessoire approprié pour représenter la diligence.

Trois hommes-bêtes Ungor, un homme-bête Gor et Rutger Abend, le collègue de Birgitta, sont engagés avec la diligence au début de cette rencontre.

Gardez la carte de lieu Clairière à portée de main. Elle sera utile si quelqu'un s'esquive de la route pour se mettre à couvert dans les arbres.

## LE TROMBLON

Les PJs peuvent décider de ramasser le tromblon pour s'en servir contre les hommes-bêtes. C'est à vous de décider si le tromblon est toujours en état de marche – il a pu être endommagé dans la chute et il est probable qu'il ait déjà été utilisé et qu'il faille le recharger.

Si les PJs ont du mal à se sortir de la bataille, laissez l'un d'eux dépenser un point de fortune pour se souvenir de la présence du tromblon et le trouver en état de marche. Vous pouvez leur demander : « voulez-vous que la fortune vous sourie ? »

Si la situation devient vraiment grave, Rutger Abend peut trouver le tromblon et tirer avec sur l'homme-bête le plus dangereux. Même blessé, Rutger est un professionnel et il hurlera pour que les PJs s'écartent de sa ligne de mire lorsqu'il appuiera sur la gachette.

Les caractéristiques du tromblon se trouvent à la page 100 du *Guide du Joueur*.

## MENER L'ACTE

Les PJs font face à un Gor et trois hommes de main Ungor. Vous trouverez leurs caractéristiques pages 153 du *Guide du Maître de Jeu*.

Les PJs ont l'avantage sur les hommes-bêtes. S'ils veulent faire des tests de **Furtivité** contre l'**Observation** des hommes-bêtes, ils peuvent s'approcher jusqu'à portée moyenne avant d'être repérés. Puisque les hommes-bêtes sont distraits, les PJs ajoutent un dé de fortune à ce test. S'ils pensent à quitter la route pour avancer cachés sous le couvert des arbres, récompensez-les d'un ou deux dés de fortune supplémentaires pour le test.

Une fois que les PJs sont à portée de tir et que l'un d'eux souhaite lancer une attaque, ou que les hommes-bêtes les remarquent, lancez un test d'initiative et le combat commence. Si les PJs ont réussi à surprendre les hommes-bêtes, ajoutez un point de fortune à la réserve du groupe et donnez-leur chacun un dé de fortune sur leurs tests d'initiative.

Le Gor porte une corne de guerre accrochée à la taille. À un moment au cours de l'acte, il l'utilisera pour appeler des renforts. Laissez les PJs faire un **test d'Observation Moyen (2d)** pour remarquer la corne. Le **test d'Observation** devient **Facile (1d)** pour un PJ engagé avec le Gor.

## LE DESTIN DE RUTGER ABEND

Le Gor se bat contre Rutger Abend. Utilisez une jauge de progression de quatre cases (ou la première moitié de la jauge de progression de huit cases) pour représenter le combat entre le Gor et Rutger. Placez un jeton de Bataille sur la première case de la jauge. Avancez le jeton d'une case lors de l'action du Gor tant qu'il reste engagé avec Rutger sans être attaqué par les PJs.

Lorsque le jeton atteint la quatrième case, le Gor tue Rutger. Avant cela, il ignore les PJs à moins que ceux-ci ne l'attaquent. Dans ce cas, le Gor concentre son attention sur eux. À ce moment, Rutger s'écroule avec un soupir de soulagement.

Lorsqu'au moins deux hommes-bêtes ont été tués ou lorsqu'il a achevé Rutger, le Gor souffle dans sa corne pour appeler des renforts. Si le Gor est mort, un des Ungor tente d'atteindre son cadavre pour souffler dans la corne, l'homme-bête qui la détient doit alors exécuter une manœuvre.

## UN MARCHAND ENVAHISSANT

Klaus von Rothstein, un marchand rondouillard qui voyageait avec Rutger (cf. page 12 du présent livret), se trouve à l'intérieur de la diligence. Pour le moment, il y est caché, maintenant la porte fermée contre les assauts rageurs des hommes-bêtes à l'extérieur. Ses jérémiades et geignements peuvent être entendus avec un **test d'Observation Difficile (3d)** par n'importe qui engagé avec la diligence.

Si un personnage est en train de se battre tout en étant engagé avec la diligence, la première fois qu'il obtient un résultat d'Étoile du Chaos ✨ sur une attaque, Klaus sort sa tête d'entre les rideaux de la fenêtre de la diligence pour crier à l'aide. Si le PJ qui obtient l'Étoile du Chaos n'était pas encore conscient de la présence de Klaus dans la diligence, son apparition soudaine peut le surprendre. Le PJ doit réussir un **test de Discipline Moyen (2d)**, ou subir 1 stress.

## L'ACTE UN SE TERMINE QUAND:

- ✦ Un homme-bête souffle dans la corne
- ✦ Tous les hommes-bêtes sont morts, auquel cas un son de corne retentit dans la forêt.

## PHASE DE RALLIEMENT

Les hommes-bêtes restants se désengagent des PJs, se mettant à l'écart et se rassemblant pour se protéger. Cela donne aux PJs une chance de reprendre leur souffle et d'utiliser la compétence Premiers Soins sur les blessés (cf. page 88 du *Guide du Joueur*).

Si Rutger est vivant, il appelle Birgitta avec soulagement. Entendant cela depuis l'intérieur de la diligence, Klaus von Rothstein crie deux fois plus fort pour qu'on lui vienne en aide.

Si les joueurs ont réussi à maintenir Rutger en vie, récompensez-les d'un point de fortune sur leur fiche de groupe.

## ACTE DEUX : DE L'AIDE À L'HORIZON

Une fois que tout le monde a terminé ses actions de phase de ralliement et est prêt à passer à l'acte suivant, lisez le texte suivant à voix haute :

*Le tonnerre gronde au-dessus de vos têtes tandis que les échos de la corne de guerre retentissent à travers les arbres. Le son perçant résonne dans la clairière – ou est-ce une réponse à cet appel ?*

*Vous craignez que d'autres hommes-bêtes soient en route !*

Selon la manière dont les PJs ont mené l'acte précédent, ils peuvent avoir gagné un peu de temps, mais, d'une façon ou d'une autre, les hommes-bêtes arrivent.

Si Rutger est toujours en vie, il est trop grièvement blessé pour leur être d'aucun secours. Pendant ce temps, le marchand Klaus von Rothstein s'avère être une source d'agacement et de distraction – il alterne entre suppliques à l'aide, réprimandes aux personnages pour avoir endommagé son chariot et ses biens, et hurlements de terreur, selon les circonstances.

## MENER L'ACTE

Placez la jauge de progression à un endroit accessible. Si les hommes-bêtes ont réussi à sonner la corne, placez un jeton de Renfort sur la troisième case de la jauge. Si les PJs ont réussi à les en empêcher, placez le jeton sur la dernière case.

À la fin de chaque round, avancez le jeton de Renfort d'une case. Lorsqu'il atteint la première case d'événement de la jauge, un Gran-gor (chef homme-bête) et deux hommes de main Ungor apparaissent à portée longue de la diligence et commencent à s'avancer vers le groupe. (N'oubliez pas de lancer l'initiative pour le Gran-gor et d'ajouter un jeton de monstre sur la piste d'initiative.)

### VISITE SURPRISE

Si un PJ se trouve à l'écart de la diligence et de la bataille, les hommes-bêtes émergent des sous-bois à portée courte de l'endroit où il se trouve.

L'apparition soudaine de ces hommes-bêtes menés par un Gran-gor peut être déconcertante. Si cela se produit, le PJ doit réussir un **test de Discipline Moyen (2d)** ou subir 1 stress. S'il rate son test et qu'il obtient une Étoile du Chaos ✨, les hommes-bêtes repèrent le PJ à côté duquel ils apparaissent, sinon, ils ne remarquent que le combat près de la diligence.



UN JOUR TROP TARD,  
UNE PISTOLE TROP COURT

## UN ENNEMI EFFRAYANT

Le Gran-gor est un ennemi d'une puissance considérable. L'énorme homme-bête est au moins aussi fort que n'importe quel personnage. Il faudra travailler en équipe et être malin pour vaincre le Gran-gor – sans compter survivre à sa puissante attaque.

Cette rencontre est le moment idéal pour indiquer la façon dont le groupe peut travailler en équipe, comme en utilisant la manœuvre d'Entraide pour donner des dés de fortune aux tests des autres membres du groupe.

Si le cours du combat tourne vraiment en défaveur des joueurs et que le Gran-gor semble imbattable, vous pouvez rappeler aux joueurs que prudence est mère de sureté...

### L'ORAGE APPROCHE

Le tonnerre et les éclairs au loin ponctuent cet acte. À chaque fois que quelqu'un obtient une Étoile du Chaos ✨ à un test, ou à chaque moment qui s'y prête dramatiquement, renforcez la présence de ce climat menaçant qui s'approche rapidement.

## L'ACTE DEUX SE TERMINE QUAND :

- + Le Gran-gor est vaincu
- + Tous les hommes-bêtes sauf le Gran-gor sont morts
- + Le jeton de Renfort atteint la deuxième case d'événement

## PHASE DE RALLIEMENT

L'air crépite littéralement d'énergie. Les hommes-bêtes survivants bèlent d'inconfort, de désarroi et d'agressivité enragée. Leurs nerfs sont clairement sur le point de lâcher. Les PJs ont un instant pour reprendre leur souffle.

## ACTE TROIS : L'ORAGE ÉCLATE

Une fois que les PJ's ont terminé leurs actions de phase de ralliement et qu'ils sont prêts à passer à l'acte suivant, lisez le texte suivant à voix haute :

*Soudain, un horrible craquement de tonnerre éclate au-dessus de vos têtes, étourdissant les combattants par sa violence. Après un éclair aveuglant, une pluie torrentielle commence à s'abattre sur vous.*

*L'orage est arrivé.*

### MENER L'ACTE

Avec l'arrivée du terrible orage, les hommes-bêtes survivants commencent à craquer et amorcent une retraite. Ils subissent un dé d'infortune à chacune de leurs actions pour représenter leur moral en berne.

Tout homme-bête qui n'est pas engagé avec un ennemi à ce moment se sauve et court vers les arbres. Les hommes-bêtes encore engagés font encore une attaque puis se désengagent. Il est clair qu'ils battent en retraite. Un **test Moyen (2d) de Folklore ou de Perspicacité**, suggère qu'une fois qu'ils auront retrouvé leur courage, ils reviendront – avec encore plus d'hommes-bêtes.

### PLUIE BATTANTE

Pendant cet acte, la rude averse joue en défaveur des combattants. Tous les tests d'Observation subissent un dé d'infortune. Les attaques à distance de même que les sorts et les bénédictions qui affectent des cibles à distance souffrent d'un dé d'infortune pour chaque rang de portée (courte, moyenne, longue et extrême) de la cible.

Enfin, la lourde pluie rend les armes à poudre noire encore moins fiables. Une Étoile du Chaos ✨ obtenue sur n'importe quel test effectué par un personnage portant une arme à poudre noire sous la pluie mouille la poudre et rend l'arme inutilisable tant qu'elle n'a pas été nettoyée et séchée.

### L'ACTE TROIS SE TERMINE QUAND :

✦ Tous les hommes-bêtes sont morts ou en fuite

### CLÔTURER LA SCÈNE

Même une fois la menace des hommes-bêtes terminée, la tempête continue de faire rage au-dessus des têtes. Les PJ's ont l'opportunité de panser leurs blessures et de prendre soin de Rutger. S'ils pensent à fouiller le corps du cocher, ils trouvent sa dague, un sac de poudre et des munitions pour le tromblon (abimés par la pluie, à moins qu'un PJ dépense un point de fortune pour avoir de la chance), et une bourse contenant 20 pistoles d'argent.

Klaus von Rothstein ouvre la porte de la diligence une fois que le danger semble passé, et commence à fouiller la clairière à la recherche de ses bagages éparpillés tout en piaillant d'indignation. Il demande de l'aide aux personnages les plus proches. Klaus râle également contre Rutger pour n'avoir pas réussi à les protéger des hommes-bêtes, lui et sa marchandise.

## PIONS DE PERSONNAGES & MISE EN SCÈNE



En utilisant les pions de personnages et les cartes de lieux, le MJ peut rapidement créer l'environnement de cette rencontre. L'échelle relative des distances et des portées permet aux joueurs d'évaluer la situation et de voir où se situent les gens, les lieux et les objets par rapport à leurs personnages.

Comme indiqué ci-dessus, Kurgi le Tueur de Trolls et l'homme-bête Gor sont engagés ensemble et avec le lieu Ruines Effondrées. Ils sont assez proches pour combattre au corps à corps et sont considérés comme étant dans les Ruines Effondrées. Tout effet ou modificateur produit par le lieu (comme décrit au dos de la carte) peut s'appliquer à eux si le MJ souhaite utiliser ces règles additionnelles. Pendant ce temps, Birgitta la Patrouilleuse Rurale est positionnée légèrement à l'écart – ce que le MJ peut considérer comme à portée courte de l'autre engagement.



## ÉPISODE DEUX

# SALES AFFAIRES

Une fois la diligence en sécurité (pour le moment), les PJs doivent décider de ce qu'ils vont faire ensuite. Vaerun voudra probablement récupérer son paquet et retourner prudemment à Ubersreik le plus vite possible. Birgitta est sûrement inquiète pour Rutger et doit vouloir faire son rapport sur l'activité des hommes-bêtes à son supérieur. Kurgi, toujours en quête de glorieuses batailles, peut avoir envie de poursuivre les hommes-bêtes, surtout si le Gran-gor s'est enfui.

Si les joueurs discutent des motivations de leurs personnages et intègrent les éléments de leur histoire dans le jeu, récompensez-les avec un point de fortune pour leur fiche de groupe.

### UN GROS HOMME EN COLÈRE

Tandis que les personnages discutent et réfléchissent à leurs possibilités, Klaus von Rothstein devient de plus en plus hystérique. Le marchand refuse bruyamment, insupportablement – voire même violemment – que quiconque emporte quoi ce soit de sa diligence où que ce soit.

Ce dilemme offre aux personnages un conflit social intéressant avec tout un éventail de possibilités. Vont-ils essayer de calmer le marchand et le convaincre de les laisser prendre ce qui leur appartient de droit ? Vont-ils négocier une sorte d'arrangement ? Vont-ils aider le marchand à récupérer ses affaires détrempées, réparer la diligence et retourner à

Marienburg ? Ou vont-ils se lasser de ses incessantes jérémiades et lui planter une hache dans le crâne ?

Une fois que tout le monde est prêt, lisez le texte suivant à voix haute :

*« Qu'est-ce que vous attendez ? » crie le gros homme richement habillé qui se tient à la porte de la diligence. Sa masse considérable bouche complètement le petit encadrement.*

*« Mes affaires prennent l'eau ! Ramassez-les et mettez-les dans la diligence avant qu'elles soient abimées ! Dépêchez-vous et vous gagnerez peut-être une belle pistole. Et lequel d'entre vous va réparer le chariot pour que je puisse rentrer à Marienburg ? »*

Si l'un des Pjs commence à ramasser les affaires de Klaus, ces derniers lui feront bonne impression. Ils obtiennent un dé de fortune de bonus à toutes leurs actions Sociales et tests de Sociabilité pour le reste de l'épisode.

Ils recevront aussi chacun une belle pistole, s'ils rappellent à Klaus qu'il a promis de les payer.

Aucune des caisses et malles à l'extérieur de la diligence n'est le paquet de Vaerun. Ce paquet est pour le moment bien au chaud sous le fauteuil de Klaus. Mais avec le marchand dans l'embrasure de la porte, il est vir-

## UNE PLUIE OPPRESSANTE

La forte pluie est oppressante et d'un froid glacial. L'orage semble ne pas vouloir se calmer de sitôt.

Quiconque se trouve sous la pluie au début de l'épisode subit 1 fatigue et 1 stress. Tant qu'ils restent sous la pluie, les personnages doivent ajouter 1 dé d'infortune à toutes les actions qu'ils tentent.

Si un personnage qui reste sous la pluie obtient une Étoile du Chaos ✨ sur n'importe lequel de ses tests, il subit 1 fatigue si c'était une action physique, ou 1 stress si c'était une action mentale.

tuellement impossible pour un PJ de l'apercevoir. Si un PJ réussit un **test Intimidant (4d) d'Observation**, il remarque un fin paquet marqué d'un symbole ondulé. Si c'est Vaerun qui réussit le test, il reconnaît dans ce symbole une rune Haut Elfe ce qui confirme que c'est bien le paquet qu'il cherche.

## RELATIONS SOCIALES

Cet épisode est une rencontre sociale à la structure assez libre. Les PJs devraient utiliser une combinaison d'interprétation et de Charisme, de Ruse, d'Intimidation et d'autres tests de compétences pour convaincre Klaus von Rothstein de les laisser récupérer le paquet, ou au moins d'influencer le marchand pour qu'il ne campe pas sur sa position.

Si des menaces de violences apparaissent, rappelez aux PJs que Birgitta (et Rutger, s'il est toujours en vie) sont des Patrouilleurs Ruraux qui aident à faire respecter la loi de l'Empire sur les territoires autrement sans loi entre les villes et les cités. Assassiner un marchand – même s'il est très agaçant – sur la route est un crime sérieux. Si après avoir pesé le pour et le contre les joueurs décident tout de même de tuer Klaus... eh bien, bienvenue dans *Warhammer* !

## RÉCUPÉRER LE PAQUET

Au bout d'un moment, les PJs vont probablement demander à récupérer le paquet, ce qui va mettre Klaus en rage.

*« Le paquet ? » s'étrangle-t-il. Ses petits yeux porcins se plantent sur vos visages l'un après l'autre. « Quel paquet ? Je n'ai pas de paquet. Juste mes affaires. Et elles sont à moi. » Le gros homme point un doigt boudiné sur vous. « Vous ! Eh bien vous n'êtes rien de plus que des brigands ! Écartez-vous de mon chemin ! »*

Pour convaincre Klaus qu'ils ne sont pas des brigands et que le paquet leur appartient réellement, les PJs peuvent user d'interprétation, émettre de bonnes idées et réussir des tests de compétences pour le faire changer d'avis. Pendant cette rencontre sociale, la capacité du groupe à influencer Klaus est représentée par une jauge de progression.

### LA PISTE D'INFLUENCE

Utilisez la jauge de progression pour montrer à quel point le groupe est proche de convaincre Klaus de leur donner le paquet. Placez un jeton compteur pour l'influence sur la première case de la jauge et un jeton compteur pour Klaus sur la deuxième case.

Le jeton influence représente les tentatives du groupe pour persuader Klaus. Lorsqu'il atteint la deuxième case d'événement, Klaus cède et donne le paquet aux PJs, ce qui met fin à la rencontre.

Le jeton Klaus représente la force de la flatterie et de la fourberie du marchand, de même que les limites de son égo et de sa patience. Lorsque le jeton Klaus atteint la deuxième case d'événement, Klaus fait une offre finale, à prendre ou à laisser avant de claquer la porte de la diligence au nez du groupe pour attendre que la pluie cesse.

Cette offre finale correspond justement à tout l'argent que possède le groupe (pour un total d'un peu plus d'une couronne d'or), ainsi que les élégants arc et carquois artisanaux elfes que possèdent Vaerun, pour faire bonne mesure.

Libre à vous d'adapter cette offre pour refléter les succès des PJs dans la négociation jusqu'à ce point. S'ils s'exécutent, il leur rend le paquet et l'épisode se termine. S'ils refusent, ils peuvent abandonner ou tenter de prendre le paquet de force. D'une façon comme de l'autre, l'épisode se termine.

## CONDUIRE LES NÉGOCIATIONS

L'ordre dans lequel agissent les personnages pendant cette interaction sociale peut avoir son importance. C'est pourquoi la négociation devrait être résolue en mode rencontre. Pendant une rencontre sociale, les joueurs déterminent l'initiative en utilisant leurs scores de Sociabilité plutôt que d'Agilité. Klaus fait de même. Rutger n'a pas de rôle dans cette rencontre et n'y participe donc pas directement.

À son tour, chaque personnage a la possibilité d'avancer un argument convaincant pour changer la position de Klaus. Des tests de Charisme, de Ruse et d'Intimidation sont opposés à la Force Mentale de 3 de Klaus. Le MJ devrait attribuer des dés de fortune aux tests qui s'appuient sur des arguments intelligents et une bonne interprétation.

Un test réussi déplace le jeton d'influence d'une case vers la droite. Si au moins un bienfait ✨ est obtenu lors d'un test, il offre au prochain PJ à agir un bonus d'un dé de fortune car le groupe monte en puissance et travaille de concert pour faire lâcher l'obstination de Klaus.

Par contre, un test qui obtient une Étoile du Chaos ✨ ou au moins deux Fléau ☠ avance le jeton Klaus d'une case, que le test soit réussi ou non.

### RAISONNER LE MARCHAND

Nombre d'arguments peuvent avoir un effet positif sur l'attitude de Klaus. La première fois qu'un PJ utilise un de ces arguments, le jeton d'influence se déplace d'une case supplémentaire. Voici une liste d'arguments auxquels Klaus peut être particulièrement sensible, mais si les joueurs en trouvent d'autre grâce à un bon roleplaying, libre à vous de leur accorder le même bonus :

- + Birgitta et Rutger sont des Patrouilleurs Ruraux. Ils sont dignes de confiance. (Charisme)
- + Les hommes-bêtes pourraient revenir d'une minute à l'autre – il faut faire vite. (Charisme, Ruse ou Intimidation)
- + Avec la diligence endommagée et les chevaux tués, Klaus va avoir besoin d'aide pour retourner en ville (Charisme ou Ruse)
- + Klaus est tout seul, et les PJs sont au moins trois. (Intimidation)
- + Si Klaus ne respecte pas son contrat, sa réputation va en souffrir. (Ruse ou Intimidation)
- + Toutes les affaires de Klaus sont marquées de son symbole, mais le paquet de Vaerun est marqué d'une rune Haut Elfe. (**Test Moyen (2d) d'Observation**)

À son tour, Klaus utilisera ses actions spéciales (décrites page suivante) pour amadouer, manipuler ou intimider les personnages. À chaque fois que Klaus utilise avec succès une de ses deux actions, avancez le jeton Klaus d'une case sur la piste d'influence.

## DÉCLENCHEURS D'ACTION

Si le jeton d'Influence du groupe atteint la première case d'événement, Klaus cède suffisamment de terrain pour laisser les PJs entrer dans la diligence. Ils peuvent continuer la discussion à l'abri de la pluie et ont une chance de repérer le paquet. Une fois à l'intérieur de la diligence, repérer le paquet de Vaerun ne nécessite plus qu'un **test Moyen (2d) d'Observation**.

Si le jeton Klaus atteint la première case d'événement avant le jeton d'Influence, Klaus devient convaincu qu'il a affaire à une bande d'incompétents dans l'art délicat de la négociation. Avec un vilain rictus de fouine sur le visage, sa réserve de dés d'Astuce est rafraîchie.

Lorsque l'un des deux jetons atteint la deuxième case d'événement, l'épisode se termine comme décrit plus tôt.

## CLÔTURER LA SCÈNE

Les négociations terminées, les PJs voudront probablement retourner à Ubersreik. Bien que cela signifie la fin de l'aventure de démonstration, l'aventure des personnages peut continuer.

## ET APRÈS ?

Les joueurs ont terminé l'aventure *Un Jour Trop Tard, Une Pistolet Trop Court*, mais c'est juste le début de leurs aventures avec *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*. Pendant que les joueurs concluent la démo et rangent la zone de jeu, c'est le moment idéal pour répondre à leurs questions ou les laisser consulter les différents *Guides et Compagnons*.

Le *Guide du Maître de Jeu* comprend une aventure d'introduction appelée *Œil pour Œil* pour que les joueurs qui sont prêts pour une partie complète puissent se lancer dans l'aventure.

## ALORS... QUI Y A-T-IL DANS LE PAQUET ?

Le contenu du paquet de Vaerun est hors de portée de cette aventure de démonstration. En termes cinématographiques, c'est un « MacGuffin » - un artifice d'intrigue pour faire avancer l'histoire et captiver l'intérêt du public. Mais si vous souhaitez continuer l'histoire au-delà de ce point, le paquet et son mystérieux contenu constituent un excellent point de départ.

Peut-être le paquet contient-il des instructions pour Vaerun - et des instructions attachant Birgitta à son escorte et la plaçant sous ses ordres ! Peut-être n'est-ce rien de plus qu'une liste de noms de marchands, de nobles, d'officiers et autres émissaires importants dont la moitié ont été assassinés au cours des trois dernières semaines. Peut-être est-ce un puissant artefact magique dont l'odeur a attiré les hommes-bêtes vers l'attelage. Peut-être une main d'elfe coupée parée d'un chevalière de la famille Courécume.

Si vous souhaitez lier les événements de cette démonstration avec *Œil pour Œil*, le paquet peut contenir des informations concernant Herr Rickard Aschaffenberg et Andreas von Bruner. Peut-être Andreas a-t-il subi le chantage d'un puissant marchand ou diplomate Marienbourgeois et que le groupe va avoir pour mission d'enquêter sur cette histoire. Ou peut-être est-ce une demande pour qu'un étrange artefact trouvé dans une colonie humaine soit récupéré et ramené à Ulthuan pour être détruit.

## KLAUS ET LE PAQUET DE VAERUN

Klaus a été engagé pour livrer le paquet à une certaine adresse d'Ubersreik - l'Auberge de la Lune Rouge, qui s'avère être l'endroit où résidait Vaerun. Il ne sait pas que le paquet est destiné à un elfe.

Klaus a été grassement payé pour faire cette livraison, et Rutger avait pour tâche de les escorter, lui et le paquet, jusqu'à Ubersreik. Ceci est inhabituel, car les Patrouilleurs Ruraux sont rarement assignés à l'escorte de diligences, à moins qu'il y ait une bonne raison.

Étant donné la présence d'une escorte et l'apparition soudaine d'un exotique (et terrifiant) Haut Elfe, Klaus se dit qu'il peut récupérer encore plus d'argent pour ce paquet. Il espère un pot de vin de cinq couronnes pour donner le paquet. Mais les PJs n'ont tout simplement pas une telle somme.

Klaus est également terrifié par les hommes-bêtes et n'a pas les idées très claires. Il ne fait pas confiance aux elfes, n'apprécie pas les nains, a peur des sorciers et ne respecte pas les femmes. En fait, c'est au mieux un individu mesquin et détestable, et les PJs ne le rencontrent pas sous son meilleur jour. Autorisez les PJs à faire un test de Perspicacité opposé à la Discipline de Klaus pour obtenir quelques informations sur ses motivations et ses préjugés.

Klaus est également malhonnête. Si les PJs sous-entendent que le paquet a de la valeur, il sera enclin à le garder pour lui afin de le vendre au plus offrant.

Bien sûr, le groupe sera peut-être plus intéressé par les hommes-bêtes que par ce qui concerne le paquet, et sortir vivant de la forêt de Reikwald pour rentrer à Ubersreik est loin d'être évident...



## APPENDICE

# CARACTÉRISTIQUES DES PJs ET PNJs

**Klaus von Rothstein** est un marchand suffisant d'une famille relativement influente. Son principal titre de gloire est que son oncle Konrad a fondé une guilde marchande très prospère à Marienburg lorsque Klaus était enfant. Très jeune, Klaus a suivi les traces de son oncle, bien déterminé à transformer ses pièces de cuivres en argent, puis très vite ses pistoles d'argent en couronnes d'or.

Klaus mène une vie tranquille et solitaire et a pris l'habitude de faire à son idée. Sa voix grinçante, son irritabilité et ses manières condescendantes ne lui ont pas valu beaucoup d'amis pendant sa jeunesse. Maintenant que Klaus a gagné un peu de succès et de richesses, il pense avoir réussi par lui-même – et prend souvent la cupidité et l'empressement à gagner quelques pièces des entreprises von Rothstein pour de la loyauté et du respect.

Klaus n'est pas un petit homme. Sa large silhouette flasque est habillée de soies fines et de satin. Tendus sur son corps ventripotent, des habits qui passeraient pour être à la mode sur un homme plus mince donnent une impression de ridicule. Derrière son dos, plus d'un ancien partenaire de commerce a commenté l'apparence de Klaus en disant qu'il ressemble plus à un étal de marchand qu'à un marchand à proprement parler.



| PNJ                 | F     | E     | AG    | INT | FM | SOC | AG/AS/AD | BLESSURES | ATTITUDE |
|---------------------|-------|-------|-------|-----|----|-----|----------|-----------|----------|
| KLAUS VON ROTHSTEIN | 3 (3) | 3 (1) | 3 (6) | 3 ■ | 3  | 4 ■ | 1/4/1    | II        | P2       |

**JE VAIS VOUS PROPOSER  
UNE TELLE AFFAIRE...**

*Base, PNJ*

CHARISME (SOC) CONTRE DISCIPLINE (FM) DE LA CIBLE

Utilisé par : Klaus le Marchand  
Cible jusqu'à portée courte

**COMMENT OSEZ-VOUS  
ME PARLER SUR CE TON !**

*Social, PNJ, Continu*

INTIMIDATION (SOC) CONTRE DISCIPLINE (FM) DE LA CIBLE

Utilisé par : Klaus le Marchand  
Cible jusqu'à portée courte

**Effet :** Klaus flatte et cajole sa cible, lui fait des promesses et des affirmations tel un charlatan, la distrayant et l'apaisant pour la rendre plus malléable.

♣ La cible se déplace d'un cran vers l'attitude neutre, et le MJ peut ajouter ou retirer un jeton de recharge à une action de la cible.

♣♣ La cible se met immédiatement en attitude neutre, et le MJ peut ajouter ou retirer un jeton de recharge jusqu'à deux actions de la cible.

♣ Klaus gagne □ à son prochain test de Sociabilité.

☠ Klaus subit 1 stress.

✧ La cible remarque la duplicité de Klaus et gagne □ à son prochain test d'action Sociale qui vise Klaus.

**Spécial :** Cette action utilise la Sociabilité plutôt que la Force pour le test d'Intimidation.

**Effet :** Klaus réprimande un PJ en étalant son statut social, sa richesse, ses nombreux et puissants alliés et toutes ces sortes de choses.

♣ Lorsque cette carte se recharge, Klaus ajoute □ à tous ses tests de compétence de Sociabilité et la cible ajoute ■ à tous ses tests qui ciblent Klaus.

♣♣ Comme ci-dessus, mais la cible ajoute ■ à ses tests qui ciblent Klaus, et subit 1 stress à cause de cette tirade.

♣ Ajoutez 1 jeton de recharge à cette action.

♣♣ La cible de la tirade de Klaus subit 1 stress.

☠ Retirez 1 jeton de recharge de cette action.

✧ Tant que cette action se recharge, Klaus ne peut convertir aucun de ses dés de caractéristique en dés d'attitude.

## BIRGITTA TAGESLICHT

### REIKLANDER PATROUILLEUSE RURALE

| CARACTÉRISTIQUES |                    | COMPÉTENCES DE BASE       |      |           |
|------------------|--------------------|---------------------------|------|-----------|
|                  |                    | COMPÉTENCES DE BASE       | CAR. | FORMATION |
| FATIGUE          | FORCE              | ATHLÉTISME                | F    | ■■■       |
|                  |                    | CAPACITÉ DE TIR           | AG   | ■■■       |
|                  |                    | COORDINATION              | AG   | ■■■       |
|                  | ENDURANCE          | INTIMIDATION              | F    | ■■■       |
|                  |                    | RÉSISTANCE                | E    | ■■■       |
|                  |                    | ÉQUITATION                | AG   | ■■■       |
| AGILITÉ          | FORFAITS           | AG                        | ■■■  |           |
|                  | FURTIVITÉ          | AG                        | ■■■  |           |
|                  | CAPACITÉ DE COMBAT | F                         | ■X■■ |           |
| STRESS           | INTELLIGENCE       | CHARISME                  | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | DISCIPLINE                | FM   | ■■■       |
|                  |                    | PREMIERS SOINS            | INT  | ■■■       |
|                  | FORCE MENTALE      | FOLKLORE                  | INT  | ■■■       |
|                  |                    | RUSE                      | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | INTUITION                 | INT  | ■■■       |
|                  | SOCIABILITÉ        | COMMANDEMENT              | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | CONNAISSANCE DE LA NATURE | INT  | ■■■       |
|                  |                    | OBSERVATION               | INT  | ■X■■      |
|                  |                    |                           |      |           |
| FORTUNE          |                    | 3                         |      |           |

Carrière actuelle  
Plafond de blessure

Patrouilleur Rural  
12

Attitudes



Carte de talent

Inflexible (Réputation)

Cartes d'action de base

Évaluation de la situation, Esquive, Position défensive, Coup au corps à corps, Parade, Cascade, Tir

Cartes d'Action spéciale

Tir d'Exécution

Aptitudes spéciales de race

Reiklander (cf. page 29 du Guide du Joueur)

Armes

Épée longue : ND 5 / NC 3, corps à corps  
Pistolet de son père : ND 6 / NC 2, à distance  
Perforante 1, Rechargement, Peu fiable 2, Portée courte

Armure

Armure de cuir : Défense 0, Encaissement 2

Autre équipement

Des vêtements de voyage élimés mais solides, une grosse paire de bottes et une musette en toile contenant une poudrière, une lanterne et un moule à balles. Une corne de poudre et une bourse contenant dix balles pour son pistolet.

*Birgitta a du sens pratique, est sûre d'elle et extrêmement déterminée. Elle est le cœur du groupe et son meneur (bien qu'elle soit la plus jeune) simplement par sa position – en tant que Patrouilleuse Rurale, elle représente la loi de l'Empire sur ce territoire. Son père, Bertrand, était également Patrouilleur Rural et, n'ayant pas de fils, il éleva Birgitta pour qu'elle perpétue la tradition familiale. Il est récemment mort en service, tué par un homme-bête dans la forêt de Reikwald. Elle présente une attitude stoïque, mais est secrètement amère et déterminée à prouver à son père (et à elle-même), qu'elle est sa dignité héritière.*



PERSONNAGES  
PRÉ-TIRÉS

## KURGI BALGINSON

### NAIN DE KARAK AZGARAZ TUEUR DE TROLLS

| CARACTÉRISTIQUES |                    | COMPÉTENCES DE BASE       |      |           |
|------------------|--------------------|---------------------------|------|-----------|
|                  |                    | COMPÉTENCES DE BASE       | CAR. | FORMATION |
| FATIGUE          | FORCE              | ATHLÉTISME                | F    | ■■■       |
|                  |                    | CAPACITÉ DE TIR           | AG   | ■■■       |
|                  |                    | COORDINATION              | AG   | ■■■       |
|                  | ENDURANCE          | INTIMIDATION              | F    | ■X■■      |
|                  |                    | RÉSISTANCE                | E    | ■■■       |
|                  |                    | ÉQUITATION                | AG   | ■■■       |
| AGILITÉ          | FORFAITS           | AG                        | ■■■  |           |
|                  | FURTIVITÉ          | AG                        | ■■■  |           |
|                  | CAPACITÉ DE COMBAT | F                         | ■X■■ |           |
| STRESS           | INTELLIGENCE       | CHARISME                  | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | DISCIPLINE                | FM   | ■■■       |
|                  |                    | PREMIERS SOINS            | INT  | ■■■       |
|                  | FORCE MENTALE      | FOLKLORE                  | INT  | ■■■       |
|                  |                    | RUSE                      | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | INTUITION                 | INT  | ■■■       |
|                  | SOCIABILITÉ        | COMMANDEMENT              | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | CONNAISSANCE DE LA NATURE | INT  | ■■■       |
|                  |                    | OBSERVATION               | INT  | ■■■       |
|                  |                    |                           |      |           |
| FORTUNE          |                    | 3                         |      |           |

Carrière actuelle  
Plafond de blessure

Tueur de Trolls  
15

Attitudes



Carte de talent

Charge (Tactique)

Cartes d'action de base

Évaluation de la situation, Esquive, Position défensive, Coup au corps à corps, Parade, Cascade, Tir à distance

Cartes d'Action spéciale

Coup double  
 Même pas mal !  
 Coup du casseur de trolls

Aptitudes spéciales de race

Nain Azgaraz (cf. 30 du Guide du joueur)

Armes

Hache de mon père : ND 5 / NC 3, corps à corps  
Autre Hache de mon père : ND 5 / NC 3, corps à corps

Armure

Aucune ! Un tueur n'a pas besoin de ça !

Autre équipement

Un pantalon solide, mais en piteux état, une sélection de bijoux familiaux mineurs, un sac de toile contenant 25 pistoles d'argent et une choppe en étain ternie.

*Un jour qu'il était ivre-mort, Kurgi n'a pas pu protéger sa femme et ses enfants sur la route qui les menait à Ubersreik, où ils venaient vivre ensemble. Bertrand Tageslicht les sauva, mais Kurgi, mortifié de honte par son inexcusable manquement à son devoir, prêta le serment des Tueurs. Son but est de connaître une mort glorieuse au combat pour que ses fils et ses ancêtres soient fiers de lui. Le hasard lui a fait rencontrer la fille de Bertrand, Birgitta, et Kurgi a juré de s'acquitter de la dette qu'il a envers son père en lui sauvant la vie, un jour.*



## VAERUN COURÉCUME

### HAUT-ELFE ÉMISSAIRE D'ULTHUAN

| CARACTÉRISTIQUES |                    | COMPÉTENCES DE BASE       |      |           |
|------------------|--------------------|---------------------------|------|-----------|
|                  |                    | COMPÉTENCES DE BASE       | CAR. | FORMATION |
| FATIGUE          | FORCE              | ATHLÉTISME                | F    | ■■■       |
|                  |                    | CAPACITÉ DE TIR           | AG   | ■■■       |
|                  |                    | COORDINATION              | AG   | ■■■       |
|                  | ENDURANCE          | INTIMIDATION              | F    | ■■■       |
|                  |                    | RÉSISTANCE                | E    | ■■■       |
|                  |                    | ÉQUITATION                | AG   | ■■■       |
| AGILITÉ          | FORFAITS           | AG                        | ■■■  |           |
|                  | FURTIVITÉ          | AG                        | ■■■  |           |
|                  | CAPACITÉ DE COMBAT | F                         | ■■■  |           |
| STRESS           | INTELLIGENCE       | CHARISME                  | SOC  | ■ X ■■    |
|                  |                    | DISCIPLINE                | FM   | ■ X ■■    |
|                  |                    | PREMIERS SOINS            | INT  | ■■■       |
|                  | FORCE MENTALE      | FOLKLORE                  | INT  | ■■■       |
|                  |                    | RUSE                      | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | INTUITION                 | INT  | ■ X ■■    |
|                  | SOCIABILITÉ        | COMMANDEMENT              | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | CONNAISSANCE DE LA NATURE | INT  | ■■■       |
|                  |                    | OBSERVATION               | INT  | ■■■       |
| FORTUNE          |                    | 3                         |      |           |

Carrière actuelle  
Plafond de blessure

Émissaire  
11

Attitudes



Compétence avancée  
Cartes de talent

Éducation (acquis)  
Beau Parleur (Réputation)  
Agilité mentale (Concentration)

Cartes d'action de base

Évaluation de la situation,  
Esquive, Position défensive, Coup au corps à corps, Parade, Cascade, Tir à distance

Cartes d'Action spéciale

Coup Habile  
 Sourire vainqueur

Aptitudes spéciales de race

Haut Elfe (cf. page 32 du Guide du joueur)

Armes

Épée longue : ND 5 / NC 3, corps à corps  
Arc long : ND 6 / NC 2, à distance  
Perforante 1, Arme à deux mains, Portée longue

Armure

Robe d'émissaire : Défense 1, Encasement 0

Autre équipement

Robe d'apparat, belles bottes. Une élégante valise en cuir avec une deuxième robe, des bougies, une poudrière et une collection de parchemins, encres et plumes. Vaerun possède une bourse avec 10 pistoles d'argent et 1 couronne d'or. Un carquois d'Ulthuan décoré avec 20 flèches.

Vaerun est assigné à un poste dans le Reikland pour dix ans, avec pour tâches de maintenir de bonnes relations avec la noblesse et d'envoyer régulièrement des rapports à ses supérieurs d'Ulthuan. Cela fait de Vaerun un ambassadeur et un messenger tout autant qu'un espion. Vaerun attend un important paquet de Marienburg. Le paquet est en retard...



## DIEDRICH SCHEFFLER

### REIKLANDER APPRENTI SORCIER GRIS

| CARACTÉRISTIQUES |                    | COMPÉTENCES DE BASE       |      |           |
|------------------|--------------------|---------------------------|------|-----------|
|                  |                    | COMPÉTENCES DE BASE       | CAR. | FORMATION |
| FATIGUE          | FORCE              | ATHLÉTISME                | F    | ■■■       |
|                  |                    | CAPACITÉ DE TIR           | AG   | ■■■       |
|                  |                    | COORDINATION              | AG   | ■■■       |
|                  | ENDURANCE          | INTIMIDATION              | F    | ■■■       |
|                  |                    | RÉSISTANCE                | E    | ■■■       |
|                  |                    | ÉQUITATION                | AG   | ■■■       |
| AGILITÉ          | FORFAITS           | AG                        | ■■■  |           |
|                  | FURTIVITÉ          | AG                        | ■■■  |           |
|                  | CAPACITÉ DE COMBAT | F                         | ■■■  |           |
| STRESS           | INTELLIGENCE       | CHARISME                  | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | DISCIPLINE                | FM   | ■ X ■■    |
|                  |                    | PREMIERS SOINS            | INT  | ■■■       |
|                  | FORCE MENTALE      | FOLKLORE                  | INT  | ■■■       |
|                  |                    | RUSE                      | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | INTUITION                 | INT  | ■■■       |
|                  | SOCIABILITÉ        | COMMANDEMENT              | SOC  | ■■■       |
|                  |                    | CONNAISSANCE DE LA NATURE | INT  | ■■■       |
|                  |                    | OBSERVATION               | INT  | ■■■       |
| FORTUNE          |                    | 3                         |      |           |

Carrière actuelle  
Plafond de blessure

Apprenti sorcier  
12

Attitudes



Compétence avancée

Focalisation (acquis)  
Éducation (acquis)  
Art de la magie (acquis)

Cartes de talent

Sorcier Gris (Ordre)

Cartes d'action de base

Évaluation de la situation,  
Esquive, Position défensive, Coup au corps à corps, Parade, Cascade, Tir à distance, Sorts (Tour de magie, Fléchette magique)

Cartes d'Action spéciale

Focalisation de l'Énergie  
 Zone d'Ombre

Aptitudes spéciales de race

Reiklander (cf. page 29 du Guide du joueur)

Armes

Épée de l'Ordre Gris : ND 5 / NC 3, corps à corps  
Bâton : ND 4 / NC 4, corps à corps  
Défensive, Harmonisé 1 (Ulgu, Vent Gris)

Armure

Robe Grise : Défense 1, Encasement 0

Autre équipement

Lourde robe gris sombre avec une grande capuche. Bottes de cuir noir. Ceinture à poches avec des bougies, de l'amadou, 12 pistoles d'argent et un petit miroir en argent terni.

Apprenti de l'excentrique Sorcier Gris Gavius Klugge, Diedrich est déterminé à se faire accepter par son maître. Toutefois, Klugge a eu de nombreux apprentis et ils sont peu dont on entend encore parler après quelques missions. Diedrich est confiant pour réussir à dénouer les mystères et lever le voile d'illusion qui entourent cette futile mission, avant de retourner au Collège, à Altdorf.



# WARHAMMER LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

## ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

Jay Little avec Daniel Lovat Clark, Michael Hurley, et Tim Uren

### CHEF DU DÉVELOPPEMENT

Jay Little

## UN JOUR TROP TARD, UNE PISTOLE TROP COURT

### ÉCRIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Daniel Lovat Clark et Jay Little

### RÉDACTION

Mark O'Connor

### GRAPHISMES

Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, et WiL Springer

### MISE EN PAGE

Jay Little et Daniel Lovat Clark

### ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Daarken

### ILLUSTRATIONS DU LIVRET ET DES ACCESSOIRES

Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, John Blanche, Paul Dainton, Dave Gallagher Igor Kieryluk, Karl Kopinski, Mark Smith, et les archives Games Workshop

### DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

## RESPONSABLE DE PRODUCTION

Gabe Laulunen

## ASSOCIÉ DE PRODUCTION

Michael Hurley

## ÉDITEUR

Christian T. Petersen

## GAMES WORKSHOP

### RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

### DIRECTEUR DES LICENCES ET DES DROITS

Erik Mogensen

### CHEF DU DÉPARTEMENT LÉGAL ET LICENCES

Andy Jones

### RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Alan Merrett

## EDGE ENTERTAINMENT

### ÉQUIPE FRANÇAISE DE TRADUCTION ET RELECTURE

Abel Nessali et Nicolas Doguet

### MAQUETTE

EDGE STUDIO

### DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

edge

Toute reproduction partielle ou totale de ce livre, ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

Warhammer Fantasy Roleplay © Games Workshop Limited 1986, 2005, 2012. Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer, Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique, les Guides, les Compagnons, les logos respectifs des marques précitées et tous les logos, marques, lieux, noms, créatures, races et emblèmes/insignes/symboles, véhicules, lieux, armes, unités et emblèmes d'unités, produits et illustrations afférents issus du monde Warhammer et de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique, sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 1986-2012, enregistrés au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde entier. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque déposée d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

Pour plus d'informations sur la gamme Warhammer le Jeu de Rôle fantastique ainsi que pour toutes vos questions, vous pouvez consulter les sites web concernés.

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

[www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com)

# DARK HERESY™



**AVENTURES  
DANS LE FUTUR  
CAUCHEMARDESQUE  
DU 41<sup>ÈME</sup> MILLÉNAIRE**

# ROGUE TRADER™



**AMBITIONS  
ET RICHESSES  
AU 41<sup>ÈME</sup> MILLÉNAIRE**



# DEATHWATCH™



VOUS NE  
CONNAITREZ PAS  
LA PEUR

# BLACK CRUSADE™



LA  
PUISSANCE  
ET LA GLOIRE  
À JAMAIS

Visitez notre site [www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com)

# BLOOD BOWL

# TEAM MANAGER

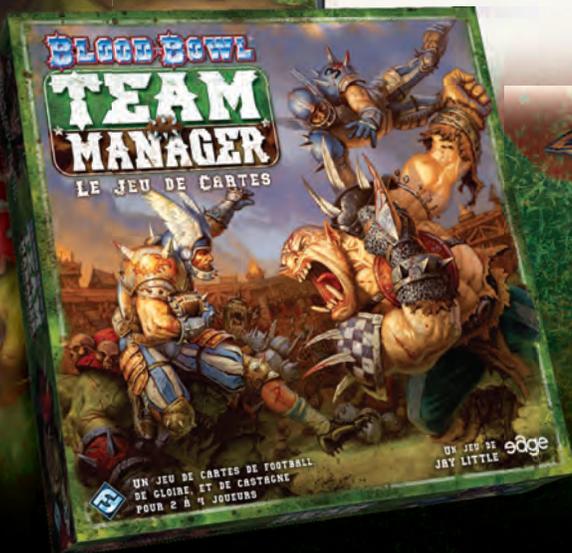
## LE JEU DE CARTES

### BIENVENUE DANS LES GRANDES LIGUES!

*Bloodbowl est un hymne sportif dédié aux os brisés, aux démonstrations athlétiques à couper le souffle, à la violence et franchement aux tricheries éhontées.*

Les équipes du Chaos, des Nains, des Elfes Sylvains, des Humains, des Orques et des Skavens s'affrontent au cours d'une saison brutale. Le manager qui bâtit la meilleure équipe et attire le plus grand nombre de fans gagnera le tant convoité trophée du Manager de l'Année attribué par *Spike ! Magazine*. Le manager qui échoue... et bien les Chaos All-Stars, par exemple cuisinent et mangent leur manager après une saison perdue. (S'ils gagnent, ils peuvent le manger cru !)

**Blood Bowl Team Manager – Le Jeu de Cartes** est un jeu complet pour 2 à 4 managers, qui les tiendra en haleine pendant une saison entière de BloodBowl.



**GAMES  
WORKSHOP**



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

**edge**

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)

# SPACE HULK® DEATH ANGEL™

LE JEU DE CARTES

UN JEU DE COREY KONIECZKA

## L'HUMANITÉ CONTRE LES XENOS DANS UN FUTUR SOMBRE ET TERRIBLE POUR 1 À 6 JOUEURS

++ Transmission Entrante Niveau Rouge++

Briefing de Mission Blood Angels 7362-1

Frère-Sergent Lorenzo :

Rassemblez votre escouade de Terminators et attaquez le space hulk  
++Péché de Damnation++ via la salle des torpilles. Infestation extrême  
de Genestealers à bord. Votre objectif est de détruire la salle de contrôle  
avant. Attendez-vous à une résistance élevée.

Estimation : 44% de chances de réussite de la mission  
avec 86% de pertes pour l'escouade

++Fin de Transmission++

**Space Hulk : Death Angel – Le Jeu de Cartes**  
est un jeu de coopération dans lequel de 1 à 6  
joueurs contrôlent une escouade de Space  
Marines Terminators s'avançant dans les  
profondeurs d'un énorme Space Hulk.  
En collaborant et en luttant farouchement,  
les joueurs doivent survivre pour accomplir  
leur mission et éliminer la menace  
des Genestealers.

**L'échec n'est pas envisageable.**



VISITEZ NOTRE SITE  
[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



edge

Space Hulk : Death Angel – Le Jeu de Cartes © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Space Hulk : Death Angel – Le Jeu de Cartes, Space Hulk, Warhammer 40,000, les logos des marques respectives et toutes les marques associées, logos, personnages, produits et illustrations du jeu Space Hulk : Death Angel sont ©, TM et/ou © Games Workshop Limited 2012, enregistré au Royaume Uni et autres pays du monde. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques commerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 0 5 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle.

# UN JOUR TROP TARD, UNE PISTOLE TROP COURT

UN SCENARIO DE DÉMONSTRATION POUR  
WARHAMMER LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

*Quelque chose ne va vraiment pas. Vaerun, l'Emissaire Haut-Elfe, attend un important paquet qui était censé arriver avec la dernière diligence. C'est Rutger, le partenaire de la Patrouilleuse Rurale Birgitta, qui escortait le paquet. La diligence, le paquet et Rutger ont une journée de retard. Inquiets de ce qui a pu se passer, Birgitta et Vaerun partent mener l'enquête. Kurgi Balginson, le Nain Tueur de Trolls, se joint à eux, bien déterminé à s'acquitter de la dette d'honneur qu'il a envers Birgitta – même si cela doit lui coûter la vie.*

Utilisé avec les Guides de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique, ce livret propose des instructions pas à pas pour aider le Maître de Jeu à présenter cette nouvelle expérience ludique à un groupe de joueurs.

Ce livret met en évidence les sections clés du *Guide du Joueur* et *Guide du Maître de Jeu* avec lesquelles le MJ devrait être familier avant de jouer, donne des conseils de préparation pour la séance de jeu et offre des suggestions sur la façon de préparer les joueurs à l'aventure. Ce scénario comprend également quatre personnages pré-tirés pour permettre à tout le monde de se plonger directement dans l'action.

Qu'est-il arrivé à Rutger et au paquet de Vaerun ? Vos joueurs peuvent le découvrir si leur enquête ne se termine pas *Un Jour Trop Tard, Une Pistole Trop Court*.



GAMES  
WORKSHOP®

edgē