



# REGLES DES PIECES SPECIALES

## **Sommaire**

- Le chaudron brûlant
- La forge du nain noir
- La sphère de pouvoir
- Le temple de Khorne
- Couloir avec signe démoniaque
- Escaliers en spirale
- Temple du rat cornu
- Le cachot
- Pion de lave

## **Le chaudron brûlant**

*Vous découvrez une pièce au milieu de laquelle trône un chaudron bouillonnant sur un brasier de lave.*

Les héros doivent sauver un prisonnier (peut-être même un des membres de leur propre équipe !) qui doit être transformé en une statue d'or par un bandit qui fabrique des "trophées" avec ses ennemis. Placer une figurine au-dessus du chaudron à côté de la chaîne. Placer un dé hexagonal à côté de la figurine. Dès que les héros entrent dans la salle, placer le dé à 3. C'est le nombre de tours que les héros ne doivent pas dépasser pour atteindre le treuil et empêcher le prisonnier de trouver un sort funeste. Naturellement, le MJ aura plusieurs gardes que les héros devront défaire pour accéder au treuil.

Le MJ peut permettre aux héros d'essayer d'autres méthodes pour sauver le prisonnier s'ils ne peuvent pas se frayer un chemin à travers les gardes et atteindre le treuil à temps, tel que sauter à travers le chaudron et balancer le prisonnier au loin, trouver un crochet ou une corde pour l'écarter du chaudron, etc... Concevoir un lancement simple de dé, avec les bonifications et les pénalités habituelles pour les différentes classes de héros ; c'est à dire qu'un elfe aura une meilleure chance de sauter qu'un vaillant guerrier nain !

Le MJ peut considérer que les héros obtiennent la valeur de plusieurs centaines de pièces d'or en récupérant des fragments d'or en fusion au fond du chaudron.

# La forge du nain Noir

**La salle de La forge du Nain Noir est parue dans le White Dwarf numéro 30 d'octobre 1996 elle était destinée à un scénario de Warhammer Battle opposant les nains commandés par le Nain Blanc en personne aux terribles nains du Chaos mené par l'ignoble Nain Noir, mais elle peut très bien servir pour Warhammer Quest.**

*"La connaissance et la maîtrise des arcanes de la magie du Nain Noir lui ont permis de transférer son âme dans une enclume d'adamantium. Tant que cette enclume ne sera pas détruite, il ne pourra pas être tué et sera aussi invulnérable qu'un homme d'acier !"*

Le Nain Noir n'ayant aucune figurine propre, il vous suffit de le représenter par une figurine d'un seigneur sorcier des nains du Chaos.

## HISTOIRE

Des sombres territoires du Chaos ont surgi de nouveaux ennemis mortels de l'humanité. L'un d'eux se fait connaître sous le nom du Nain Noir, et de tous les seigneurs sorciers nains du Chaos, il est l'un de ceux dont les pouvoirs sont les plus puissants. Comparé aux autres seigneurs sorciers qui règnent sur les Terres Sombres, il est encore jeune, mais il n'en est pas moins redoutable. Sa connaissance et sa maîtrise des arcanes de la magie lui ont permis de transférer son âme dans une enclume d'adamantium. Tant que cette enclume ne sera pas détruite, le Nain Noir ne pourra pas être tué et sera aussi invulnérable qu'un homme d'acier !

Pour l'heure, le Nain Noir projette d'augmenter le nombre d'esclaves qui travaillent dans les mines et les ateliers des nains du Chaos. S'il réussit, sa réputation sera établie auprès du Conclave des Seigneurs Sorciers qui régit l'empire des nains du Chaos et ses pouvoirs s'en trouveront accrus. Laisant l'enclume sous la protection d'une garnison, il a donc pris la tête d'une expédition. Ses premières victimes ont été les tribus d'orques et de gobelins qui infestent les Landes Désolées de Draken Moor, sur la frontière occidentale de l'empire des nains du Chaos. Terrifiés par son invulnérabilité, les peaux vertes se sont soumis au Nain Noir, et l'armée du seigneur sorcier se dirige à présent vers le nord, pour traverser le Col du Pic et marcher sur l'Empire, avec le renfort de plusieurs milliers de guerriers orques et gobelins...

A l'insu du Nain Noir, la progression de ses troupes a été observée par des éclaireurs nains envoyés en patrouille sur les frontières des Terres Sombres. Retournant à Karak Kadrin, ceux-ci ont informé le Roi Tueur et ses conseillers de l'arrivée d'une armée de nains du Chaos dans le Col du Pic et de la menace qui pèse sur l'Empire. Mais les nains étant indépendants, le roi et le Conseil décidèrent de ne pas intervenir, considérant que l'attaque du Nain Noir ne concernait que les humains et n'était en rien l'affaire des nains.

Un jeune noble nain du nom de Borri Heume de Fer s'éleva contre cette décision car un rêve troublait son sommeil depuis plusieurs nuits. Un rêve dans lequel le Nain Blanc en personne venait l'avertir que la fatalité finirait par s'abattre sur Karak Kadrin et ses habitants si les desseins du Nain Noir n'étaient pas contrecarrés. Le message du rêve était sans appel, expliqua Borri Heume de Fer. Il signifiait clairement que si le Nain Noir ne s'en prenait pour l'instant qu'à l'Empire, il ne manquerait pas par la suite de se retourner contre les forteresses naines dès que ses armées seraient devenues encore plus puissantes.

Cependant, les arguments de Borri ne furent pas écoutés et le Conseil maintint sa décision de ne pas intervenir. Alors Borri devint furieux, et quitta la salle du Conseil en traitant ses membres de fous et en déclarant que lui, au moins, se dresserait sur le chemin du Nain Noir. Les échos de la discussion se répandirent dans Karak Kadrin à la vitesse d'un feu de broussailles, et bien que la majorité des nains soient de l'avis du Conseil, quelques-uns, surtout parmi les plus jeunes, se rangèrent du côté de Borri. Si bien que le jeune noble ne se rendit pas au Col du Pic seul, mais à la tête d'un contingent de deux cents guerriers nains déterminés.

Les nains atteignirent le Col du Pic au crépuscule et établirent leur campement à un endroit où il se rétrécissait et était bordé de hautes parois. Aucun autre emplacement ne leur serait plus facile à défendre, mais la tâche allait tout de même être rude car ils allaient devoir combattre à un contre vingt. Quand la nuit fut totalement tombée. Borri fit une estimation de ses chances. Il savait qu'il ne parviendrait pas à vaincre l'armée du Nain Noir, que ni lui ni ses compagnons ne survivraient à la bataille, et il commença à regretter d'avoir mené les siens à une mort certaine.

Rassemblant les nains de sa troupe autour de lui. Borri tenta de les convaincre de retourner à Karak Kadrin et de le laisser livrer son combat seul, leur expliquant que le sacrifice de leurs vies serait inutile. Mais les guerriers refusèrent de lui obéir, lui rétorquant qu'ils ne pouvaient l'abandonner sans y perdre leur honneur et qu'ils combattraient donc avec lui. Une silhouette drapée dans une large cape sortit alors de l'ombre. Comme les nains se demandaient de qui il pouvait s'agir, l'étranger rejeta en arrière sa cape, révélant une épaisse barbe blanche. Au début, Borri et ses compagnons ne purent que rester muets, mais d'une seule et même voix, ils laissèrent ensuite éclater leur joie. Le Nain Blanc était venu se joindre à eux et tous savaient désormais qu'il leur serait possible de vaincre...

Dans ce scénario, les joueurs doivent détruire aussi vite que possible l'enclume d'adamantium du Nain Noir.

Le Nain Blanc connaît l'emplacement secret de la forge où le Nain Noir garde l'enclume qui assure sa survie. Il sait également que la destruction de l'objet magique entraînera la mort immédiate du seigneur sorcier ! S'il parvient à détruire l'enclume avant que Borri et ses guerriers ne soient submergés, la mort de son chef mettra fin à l'invasion de l'armée des nains du Chaos. Il est donc d'une importance vitale que les nains défendant le Col du Pic parviennent à contenir l'ennemi. S'ils échouent, les nains du Chaos se répandront sur l'Empire, et même la mort du Nain Noir ne pourra plus les arrêter. A l'inverse, si les nains du Chaos se retrouvent sans chef avant d'avoir pu franchir le Col du Pic, ils n'auront pas d'autre choix que de faire demi-tour pour retourner sur leurs territoires, de l'autre côté des montagnes.

## La sphère de Pouvoir

*Ces pierres mystérieuses ont été dispersées dans le monde entier de Warhammer Quest, par une race ancienne dans un but inconnu. Lorsqu'un des guerriers entrera dans une salle qui contient un de ces orbes magiques, le MJ lancera 2D6 pour déterminer les effets suivants. Ce jet est fait une seule fois dès qu'un ou plusieurs héros entrent dans la salle. Les effets durent le reste du jeu.*

2 - Drain Magique : Les adorateurs du chaos et les héros utilisateur de magie perdent une carte de sorts à chaque tour qu'ils sont dans la chambre. Le MJ et les joueurs peuvent choisir quelles cartes sont perdues pour le reste du jeu.

3 - Drain Magique : Seulement les héros utilisateur de magie perdent une carte de sort à chaque tour qu'ils sont dans la chambre. Les joueurs peuvent choisir quelles cartes sont perdues pour le reste du jeu.

4 Drain Magique : Seulement les adorateurs du chaos perdent une carte de sort à chaque tour qu'ils sont dans la chambre. Le MJ peut choisir quelles cartes sont perdues pour le reste du jeu.

5 - Saturation magique : Les adorateurs du chaos et les héros utilisateur de magie peuvent réutiliser leurs cartes de sort plusieurs fois sans les défausser aussi longtemps qu'ils sont dans la pièce. Les effets du sort peuvent avoir lieu en dehors de la salle aussi longtemps que la cible du sort et dans la ligne de vue.

6 Saturation magique : Seulement les héros utilisateur de magie peuvent réutiliser leurs cartes de sort plusieurs fois sans les défausser aussi longtemps qu'ils sont dans la pièce. Les effets du sort peuvent avoir lieu en dehors de la salle aussi longtemps que la cible du sort et dans la ligne de vue.

7 Saturation magique : Seulement les adorateurs du chaos peuvent réutiliser leurs cartes de sort plusieurs fois sans les défausser aussi longtemps qu'ils sont dans la pièce. Les effets du sort peuvent avoir lieu en dehors de la salle aussi longtemps que la cible du sort et dans la ligne de vue.

8 - Saturation magique : Les adorateurs du chaos et les héros utilisateur de magie peuvent réutiliser leurs cartes de sort plusieurs fois sans les défausser aussi longtemps qu'ils sont dans la pièce. Les effets du sort peuvent avoir lieu en dehors de la salle aussi longtemps que la cible du sort et dans la ligne de vue.

9 - Perfectionnement Magique : Les adorateurs du chaos et les héros utilisateur de magie ont les effets de leur sort doublé. Les effets du sort peuvent avoir lieu en dehors de la salle aussi longtemps que la cible du sort et dans la ligne de vue.

10 - Perfectionnement Magique : Seulement les héros utilisateur de magie ont les effets de leur sort doublé. Les effets du sort peuvent avoir lieu en dehors de la salle aussi longtemps que la cible du sort et dans la ligne de vue.

11 - Perfectionnement Magique : Seulement les adorateurs du chaos ont les effets de leur sort doublé. Les effets du sort peuvent avoir lieu en dehors de la salle aussi longtemps que la cible du sort et dans la ligne de vue.

12 - Surcharge Magique : (le MJ, n'indiquent pas ceci aux joueurs jusqu'à ce qu'un de héros ait lancé un sort !) Quand un sort est lancé, la sphère atteint la masse cosmique critique et éclate. Tous les occupants de la pièce subissent 6D6 dommages. N'importe qui, qui se tient prêt de la porte, ouverte ou fermée, ne subit que 3D6 de dommages. Le MJ doit obtenir un 1 sur 1D6 pour lancer un sort afin de lui donner un handicap car il a l'information que les héros n'ont pas. Ceci l'empêche d'avoir trop de facilité à faire lancer un sort de magie du chaos par un kamikaze et éliminer tous les guerriers d'un seul coup.

NOTE AU MJ : Vous pouvez utiliser cette pièce pour équilibrer le jeu quand une partie devient une promenade de santé pour une bande de guerriers, en sélectionnant les aspects négatifs de la sphère pour les humilier. Si les héros sont dans une passe particulièrement critique, choisir un aspect positif pour leur permettre de se refaire une santé. De toute façon, ils ne peuvent pas enlever ou posséder la sphère de pouvoir, car elle dérangerait l'équilibre du jeu. La sphère de pouvoir pourrait devenir le but d'une quête, les héros aillant reçu un dispositif magique pour la détruire, ou canaliser sa puissance pour détruire l'emprise du chaos sur le monde.

## Temple de Khorne

Cette pièce est consacrée au dieu des batailles.

Il est rempli des dépouilles de ceux qui ont combattu ici et l'air est alourdi par l'odeur du sang.

Khorne abhorre la magie et donc son temple est vide de magie. Il est extrêmement difficile d'utiliser la magie dans le temple. Chaque fois qu'un guerrier souhaite utiliser un sort, lancer 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 - 2 Le sort ne peut pas être lancé ce tour
- 3 Le sort coûte 3 points de pouvoir supplémentaire pour être lancé ce tour
- 4 Le sort coûte 2 points de pouvoir supplémentaire pour être lancé ce tour
- 5 Le sort coûte 1 point de pouvoir supplémentaire pour être lancé ce tour
- 6 Le sort est lancé normalement.

Noter que seul les sorts et les objets magiques permettant de jeter des sorts sont concernés par cette règle. Les armes magiques, l'armure et tout autre trésor magique fonctionnent normalement.

# Couloir avec signe Démoniaque

*Par Teppe Dorkstran*

Pour ceux qui ne jouent pas avec un maître de jeu: C'est un événement qui pourrait être ajouté à la pièce. Si on entre dans ce couloir, lors de la phase de pouvoir le résultat sera automatiquement un 1. Toute utilisation des puissances magiques, sorts de soins ou d'attaques, des amulettes magiques, runes magiques et tous les objets magiques sont annulés dans cette pièce. Un magicien ou n'importe quel autre héros qui possède des capacités magiques recevra 1D3 blessures non modifiées par pas sur la pierre gravée. C'est seulement en volant ou en sautant qu'ils pourront sauver leurs PV.

## Escaliers en spirale

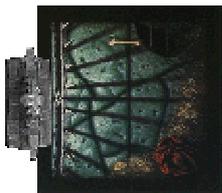
Pour des raisons artistiques les lignes de grille habituelles de 1 pouce n'ont pas été figurées sur les escaliers. Cependant, chaque marche compte toujours pour un point de mouvement pour les personnages.

En combat le personnage qui se tient sur une marche au-dessous de son adversaire subit une modification de jet de dés de -1 pour toucher.

## Temple du rat cornu

Temple du rat cornu : c'est une salle objectif. Le MJ déterminera ceux qui doit arriver, mais ce sera à coup sur effrayant. Posez les quatre sections ensemble pour obtenir la pièce. Les cases noires sont des piliers.

## Le cachot



Le cachot est une cellule petite et sombre. Des odeurs nauséabondes s'élèvent de la grille d'écoulement et la paille grouille de bestioles désagréables. C'est là que les monstres emprisonnent les gens qu'ils veulent oublier...

A un moment ou à un autre des Quêtes Spéciales du cachot, les guerriers voudront sans doute entrer ou sortir de cette cellule. Malheureusement, la grille de fer du cachot est fermée et ne peut être franchie avant d'avoir été ouverte. Les corps à corps sont impossibles à travers les barreaux mais les attaques avec projectiles passent sans problème. Les guerriers peuvent soit essayer de briser les barreaux par la force brute soit essayer de crocheter la serrure en se servant de leur intelligence. Quelle que soit la méthode choisie, un guerrier doit être adjacent aux barreaux pour essayer de les ouvrir. Un seul guerrier peut essayer d'ouvrir la grille à chaque tour, et il ne peut ni bouger ni attaquer pendant ce temps.

Pour déterminer Si le guerrier réussit, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le malheureux guerrier a déclenché un piège qui projette une aiguille empoisonnée dans son bras ou provoque la chute d'une lame de guillotine du plafond. En conséquence de cette blessure, le guerrier aura -1 en Force pour le reste de l'aventure. Sinon, ajoutez soit la Force du guerrier (pour la force brute) soit son Initiative (pour crocheter) au résultat du dé. Sur un total de 7 ou plus, le guerrier a réussi et la grille s'ouvre. Tout autre résultat signifie que la grille reste fermée.

## **Pion de lave**

Pion de lave: Si vous remplacez le puits maudit par un puits de lave à l'aide du pion de lave, si un guerrier tombe il subit 4D6 blessures, seulement modifié par l'endurance. Et tout ce qui peut brûler, brûle (flèches, bottes spéciales, manteaux, etc.)