

. ENTRE LES AVENTURES .

Ce chapitre des Règles Avancées revient sur ce que font les aventuriers entre deux explorations des donjons souterrains du monde de Warhammer. Comment survivent-ils ? Comment retrouvent-ils la civilisation lorsqu'ils s'échappent des grottes et repaires des monstres ? Sont-ils bien reçus ou évités comme des parias dans les villes qu'ils visitent ? Voyagent-ils tranquillement ou sous la constante menace de nombreux dangers ?

Bien qu'il soit au-delà de Warhammer Quest de faire jouer un voyage qui peut prendre plusieurs semaines aux aventuriers, les règles et les tableaux de ce chapitre donnent une bonne représentation des obstacles et des dangers que les guerriers doivent surmonter lorsqu'ils retournent vers la civilisation.

Ce chapitre considère également les événements qui peuvent survenir lorsque les guerriers ont atteint leur destination. Bien qu'ils ne soient pas essentiels à vos parties de Warhammer Quest, les tableaux suivants étoffent l'histoire des guerriers et créent des récits excitants qui serviront de toile de fond à leurs aventures.

Une fois que vous avez trouvé la pièce objective et terminé votre partie de Warhammer Quest, vous pouvez utiliser les règles de ce chapitre pour déterminer ce qui arrive aux guerriers avant qu'ils n'explorent un nouveau réseau de grottes et de cavernes.

. VOYAGER .

Entre les aventures, les guerriers voudront certainement dépenser une partie de l'or qu'ils ont trouvé. Il existe de nombreuses choses disponibles s'ils ont assez d'argent : de meilleures armes ou armures, des équipements ou des objets spéciaux qu'ils pourront utiliser dans leur prochaine aventure.

Cependant, le Vieux Monde est vaste et il ne sera pas toujours possible pour les guerriers de trouver ce qu'ils veulent. Beaucoup des donjons que les aventuriers explorent se trouvent au bord du Vieux Monde, où les grandes villes sont rares. Dans ces régions, les guerriers auront déjà de la chance s'ils trouvent où passer la nuit et il n'y a absolument aucune possibilité de trouver une bonne armure à vendre.

Si ce que les guerriers veulent acheter n'est pas disponible là où ils sont, ils doivent faire un choix. Soit ils vont vers la ville la plus proche, soit ils se débrouillent avec ce qui est disponible sur place. Ce choix sera souvent influencé par le délai accordé pour leur mission. S'ils ont cinq jours pour trouver l'Épée de Justice à temps pour pouvoir livrer bataille contre les ennemis de l'Empire, il n'est guère raisonnable de passer deux semaines à traverser forêts et montagnes pour se rendre dans une ville et pouvoir y acheter de nouvelles flèches.

De plus, voyager dans le Vieux Monde présente des dangers. Plus le voyage est long, plus il y a de chances que quelque chose de désagréable arrive aux guerriers. Toute cette séquence "entre les parties" est résolue en utilisant les tableaux des pages suivantes. Il n'y a pas de plateau de jeu pour cette partie de la campagne et les figurines ne sont pas utilisées. Les tableaux sont conçus pour apporter un contexte et une continuité aux aventures et soulignent que les donjons ne sont qu'une petite partie des terribles périls du Vieux Monde. Une fois que vous connaissez la distance jusqu'à la destination des guerriers, vous pouvez déterminer le temps nécessaire pour



l'atteindre et ce à quoi ils s'exposent en chemin. Vous constaterez rapidement que si les guerriers parcourent tout le chemin jusqu'à une ville lointaine pour dépenser leur or de meilleure façon, le voyage sera très périlleux et ils pourront rencontrer toutes sortes de dangers sur leur route.

JUSQU'OU LES GUERRIERS VOYAGENT-ILS ?

Avant que les guerriers ne puissent dépenser leur or, les joueurs doivent décider du lieu où ils vont et déterminer la distance qui les sépare de leur destination. Les donjons où les aventuriers vivent leurs aventures sont presque toujours situés dans des zones désolées, à des lieues des endroits habités que les guerriers peuvent vouloir visiter.

Le Tableau de Voyage ci-dessous montre la distance qui sépare le site de l'aventure des plus proches villages, villes ou cités. Cette distance est représentée par un nombre de semaines de voyage, chaque semaine présentant un nombre donné de hasards.

TABLEAU DE VOYAGE

Destination	Durée du Voyage	Jets de Hasards
Village	2 semaines	2
Ville	4 semaines	4
Cité	6 semaines	6

Lorsque les guerriers ont fini une aventure, les joueurs doivent décider si leur groupe va se rendre dans un village, une ville ou une cité. Le Tableau de Voyage donne le temps nécessaire aux guerriers pour accomplir le voyage et le nombre de hasards qu'ils rencontrent. Par exemple, si les guerriers se rendent dans une ville, il leur faut quatre semaines pour couvrir la distance et vous devez effectuer quatre jets de hasards pour le groupe.

SE RENDRE AU SITE DE L'AVENTURE

A moins que le contraire ne soit spécifié par les règles de l'aventure, le temps de trajet et les hasards ne s'appliquent que lorsqu'on se rend du site d'une aventure vers la civilisation. Quand les guerriers quittent une ville pour leur prochaine aventure, ils n'utilisent pas les règles de ce chapitre pour le voyage car le trajet des guerriers jusqu'au site de l'aventure

est programmé à l'avance, alors qu'ils n'ont pas la moindre idée de l'endroit où ils émergeront une fois l'aventure terminée. Par exemple, les guerriers peuvent commencer une aventure dans une caverne se trouvant à quelques lieues seulement des portes de la ville. Leur premier voyage est donc tranquille et rapide. Puis ils descendent dans les sombres profondeurs, traversent des souterrains, rencontrent des monstres et trouvent des trésors. Une fois l'aventure terminée et tous les monstres tués, les guerriers peuvent errer plusieurs jours à rechercher une sortie. Quand enfin ils sortent, ils peuvent se retrouver de l'autre côté d'une chaîne de montagnes, dans des terres complètement inconnues. Les guerriers ont alors la tâche délicate de retourner à la civilisation en traversant des zones désolées et hostiles. Le Tableau des Hasards représente ce dangereux voyage vers la sécurité.



- TABLEAU DES HASARDS -

Une fois que vous savez combien de hasards les guerriers vont rencontrer en route vers leur destination, vous devez effectuer autant de jet de dés sur le Tableau des Hasards.

Il est important de noter que les hasards sont déterminés pour le groupe entier, non pas pour chacun des aventuriers. Les joueurs lancent chacun leur tour pour chaque semaine.

Alors que les guerriers accomplissent leur périple, un des joueurs doit noter le nombre de semaines passées. De cette façon, vous pourrez toujours déterminer le chemin qu'il reste aux aventuriers à parcourir, et combien de hasards il leur faut encore rencontrer ! Si vous perdez le compte, les guerriers se sont perdus, et vous devez recommencer tout le voyage !

Pour déterminer quels hasards les guerriers affrontent :

- 1 Décidez du type d'agglomération où se rendent les guerriers: un village, une ville ou une cité.
- 2 Consultez le Tableau de Voyage de la page précédente pour voir le nombre de semaines que va prendre le voyage et combien de jets de hasards vous devez effectuer.
- 3 Pour chaque hasard, lancez 2D6 sur le Tableau des Hasards, mais au lieu d'ajouter les résultats, considérez le

premier dé comme celui des dizaines et le second comme celui des unités.

Par exemple, si le premier dé est un 2 et le second un 1, le résultat est 21. En vous référant au n°21 du Tableau des Hasards, vous pouvez voir que les aventuriers sont pris dans une tornade. Pour plus de simplicité, nous appelons ce procédé "lancer de D66", même si évidemment, il n'existe pas de dé à 66 faces!

4 Une fois que vous avez lancé le nombre approprié de fois sur le Tableau des Hasards, le voyage des guerriers est terminé et ils ont atteint leur destination.

TEMPS DE VOYAGE SUPPLEMENTAIRE

Pour chaque semaine de voyage, les guerriers rencontrent un hasard. Cependant, certains hasards rallongent la durée du voyage, augmentant ainsi le nombre de hasards devant être lancés. Si cela est le cas, pour chaque semaine ajoutée au temps de voyage, faites un autre jet sur le Tableau des Hasards.

ANIMAUX, ATTELAGES ET VOYAGE

Si chaque guerrier a un mode différent de transport, il peuvent atteindre leur destination à des moments différents. Par exemple, si un des guerriers est à cheval et le reste à pied, le guerrier à cheval mettra quatre semaines pour atteindre sa destination alors que les autres mettront six semaines. Par conséquent, pour les deux dernières semaines du voyage, tous les jets sur le Tableau des Hasards ne s'appliqueront qu'aux guerriers à pied. Le guerrier à cheval attend à l'extérieur de la ville et n'est donc pas affecté par les hasards. Notez cependant que comme il est maintenant aux portes de la ville, il doit payer certains frais (voir le chapitre Villes) jusqu'à ce que ses compagnons arrivent.

Il peut parfois arriver qu'un guerrier ou plus atteignent leur destination en avance alors que les autres guerriers se sont arrêtés prématurément dans une autre ville par le fait d'un hasard. Dans ce cas, les visites des deux groupes sont résolues séparément. Au début de la prochaine aventure, ils se retrouvent selon un plan prévu précisément pour de tels cas.

. LA FIN DU VOYAGE .

Quel que soit le nombre de hasards que vous devez lancer, dès que la description d'un hasard annonce que les guerriers sont arrivés quelque part, leur voyage est terminé. Si les guerriers se rendent vers une cité par exemple, le voyage prend six semaines et vous lancez donc six fois sur le Tableau des Hasards. Cependant, si le troisième hasard indique que les guerriers doivent stopper dans un village qu'ils ont rencontré, leur voyage est terminé et les trois hasards restants sont ignorés.

Ayant bravé les périls des voyages dans le Vieux Monde, les guerriers sont finalement arrivés à destination. Ils vont maintenant pouvoir chercher les objets dont ils pensent avoir besoin pour la prochaine aventure. Bien sûr, il n'y a aucune garantie pour que les objets désirés soient disponibles mais, généralement, plus la ville est grande, plus ils ont de chance de les trouver. Les règles d'achat et de vie dans une ville sont données au chapitre Villes.