



MENACE SUR LA CONTREE

Par HARENDAL

Emplacement : Baronnie de TANENSHEIM

Niveau : 1 – 2 sans MD

Depuis déjà plusieurs semaines, de nombreuses incursions de peaux vertes ont été signalées. Mais si d'habitude cela concernait que quelques fermes isolées, il est rapporté des ravages plus conséquents et meurtriers. En plus de la violence des faits, c'est aussi le nombre des exactions commises qui inquiète les autorités locales. Ces raids sont également constatés dans la baronnie voisine au point que plusieurs actions combinées ont été entreprises, mais sont restées sans succès. Probablement avertis par des monteurs de loup gobelins, les pillards ont toujours réussi à échapper aux représailles. Deux groupes d'aventureux guerriers, mandatés par le chef de la police, sont partis pour localiser la force des pillards... ils sont portés disparus depuis. Pensant qu'un petit groupe isolé a le plus de chance d'échapper à la surveillance des monteurs de loup, d'autant s'il doit franchir la frontière, le chef de la police a fait appel à de nouveaux volontaires.

DEBUT DE L'AVENTURE

Les guerriers se sont portés volontaires pour cette aventure et ont obtenu les ordres suivants: Ils doivent se rendre jusqu'au village de d'ERGHEIN, lieu où c'est déroulée la dernière attaque pour tenter de retrouver la piste des pillards. Le voyage de TANENSHEIM jusqu'au village sera sans incident. Il sera permis aux guerriers une fois au village de se ravitailler normalement. Toutefois en plus de tirage du à la taille de la zone de ravitaillement, les chances de trouver ce qu'ils cherchent, ont une pénalité de 1 compte tenu des événements Récents. Cette pénalité aura une durée de 30 jours.

DEBUT DE LA CHASSE

La gestion des déplacements se fait à partir des règles de déplacement compagnon. Les guerriers sont libres d'explorer les hexagones y compris franchir la frontière.

- Pour chaque jour de déplacement les chances de trouver le repère des pillards est à 10 sur 2D6 la première semaine, 11 la deuxième, et 12 pour toutes autres semaines supplémentaires. Si un ranger ou un forestier elfe est présent un bonus de 1 est appliqué au dé.
- Pour chaque jour de déplacement lancez sur la table de rencontre correspondant au terrain final de déplacement (voir WARHAMMER QUEST MUSEUM: <http://wquest.free.fr/> pour les différents type d'événement suivant le type de terrain dans le chapitre "rules") ou utiliser la table de rencontre standard. Pour chaque double obtenu les guerriers rencontrent 1D6 monteurs de loups gobelins à la place et gagnent un bonus de 1 pour leur chance de trouver le repère des pillards pour le jour suivant uniquement. Sur un jet de 66 ce bonus est de 2.

Les guerriers peuvent à tout moment retourner au village. Dans ce cas, le temps passé pour s'y rendre ainsi que le temps de leur séjour, ne reporte pas les chances de trouver le repère.

LE REPERE DES PILLARDS

Après plusieurs jours de recherche et d'exploration, les guerriers ont finalement trouvé le repère des pillards. Il s'agit d'une ancienne mine abandonnée d'après les ruines de bâtiments trouvées alentours. Constituez le paquet de cartes de donjon comme suit:

6 Salles, 8 couloirs, 2 passages en T, 2 coudes.

Salle objectif: le trône

Lorsque les guerriers entreront dans cette salle ils seront confrontés à un grand chef orque, un chamane goblin , un ogre et 6 orques noirs.

Vous pouvez utiliser le paquet de cartes événements d'origine. Toutefois, dès qu'une carte monstre est tirée, lancez 2D6 sur la table suivante:

Résultat	Monstres
11 à 15	1D6 +2 guerriers orques
16 à 21	1D6 +2 lanciers gobelins
22 à 23	6 guerriers orques
24 à 26	4 guerriers orques 4 archers orques et 1 champion orque
31 à 32	2D6 chauves souris géantes
33 à 36	4 guerriers gobelins sur araignée de guerre
41 à 43	1D6 orques noirs
44 à 46	1D6 guerriers orques et 1 ogre
51 à 55	1D6 guerriers orques et 1D6 archers gobelins
56 à 61	1D6 guerriers orques et un chamane orque
62 à 65	2D6 gobelins
66	1 troll

Vous pouvez trouver toutes les références sur ces monstres dans le livre des règles avancées.

NOTES

Il est possible de renouveler le scénario en changeant l'origine des monstres: Remplacez les orques par des guerriers Skavens ou des ghors, les gobelins par des esclaves ou des ungors, les orques noirs par des vermines de choc ou des bestigors, les ogres par des rats ogres... Les menaces sur la contrée sont si nombreuses qu'il ne serait pas étonnant que d'autres monstres puissent venir menacer la paix ou investir les frontières.

La particularité de ce scénario est de combiner l'aventure extérieure et donjon. Il est possible que des guerriers malchanceux aux dés puissent trainer en longueur dans sa première phase et être affaiblis par de multiples rencontres défavorables... l'inverse est aussi vrai. Ce sont là les aléas de l'aventure...

