

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

. LA CITE DES TELEPORTEURS .

*Par Philip von Mischmen, Répurgateur de l'empire,
Chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.*

Introduction :

Les guerriers arpentent depuis plus de 24h la vaste plaine de NASRUC. Le soleil est au zénith et la chaleur suffocante rendent le voyage très pénible.

A bout de forces, les guerriers s'approchent de la rivière et voient surgir de nulle part, perché sur un pont, un farfadet.

De sa voix nasillarde, il déclare :

« Je m'appelle UZUAL. Je vois à vos impressionnantes armures, que vous devez être de redoutables guerriers ! Mais la qualité la plus importante dans ce bas monde n'est pas la force mais la rapidité. Ainsi, je vous propose un défi :



vous devrez traverser la cité des téléporteurs du nécromancien FANRAX et votre récompense sera fonction de votre position d'arrivée.

Le 1^{er} aura le choix entre n-1 trésors d'objectif (n étant le nombre de joueurs) et percevra une bourse de 3000 Pièces d'or.

Le 2^{ème} aura le choix entre les trésors d'objectif restants et percevra une bourse de 2500 Pièces d'or (soit -500 Po par rapport au 1^{er}).

Ainsi de suite jusqu'au dernier, qui lui ne recevra rien ! Il en sera de même pour tous ceux qui succomberont dans les dédales de la cité.

Si je peux vous apporter un conseil, ne confondez pas vitesse et précipitation car vous ne serez pas trop d'une équipe soudée pour affronter les terribles adversaires et chefs de clans qui protègent le repère du nécromancien.

Voilà les règles, alors je vous salue et vous souhaite une brève route ! »

Les guerriers n'ont plus de temps à perdre et pénètrent dans le repère de FANRAX par un escalier. Un message est gravé dans la roche :

« Moi FANRAX, Champion des nécromanciens, ami des orques & gobelins, allié du chaos, Maître des skavens et des morts-vivants, défie tous ceux qui pénètrent dans mon antre ».

TELEPORTEURS

Les téléporteurs sont numérotés de 1 à 8 et entourés d'un cercle

<i>Téléporteur de départ</i>	<i>1D6</i>	<i>Téléporteur d'arrivée</i>
1	Pair	2
	Impair	3
4	4 ou 6	6
	3 ou 5	7
	2	2
	1	3
5	4 ou 6	6
	3 ou 5	7
	2	2
	1	3
8	1	2
	2	3
	3	6
	4	7
	5 ou 6	Rien ne se passe, le guerrier peut aller salle 18

A l'attention du Maître de Donjon :

Les salles 2, 4, 6, 8, 10, 12, 13, 15 et 17 laissent apparaître une fontaine de soins guérissant 1D6 PV à l'issue des combats et ce pour chaque guerrier ayant participé au carnage.

Salle 1 : grand escalier

Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Des lichens et de la mousse commencent à envahir la roche et une brise glaciale émane de ce trou noir percé dans la montagne.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 2 : le chaudron brûlant

Les héros peuvent sauver un prisonnier qui doit être transformé en une statue d'or par un bandit qui fait des "trophées" de ses ennemis. Placer une figure au-dessus du chaudron à côté de la chaîne. Naturellement, plusieurs gardes protègent le treuil. Le Maître Sorcier Skaven QUIRRIK donne un ultimatum aux guerriers :

- Soit les guerriers passent leur chemin et ignorent le prisonnier (Le MdD notera le nom des guerriers ayant refusé de délivrer le prisonnier).
- Soit les guerriers défient les monstres pour délivrer le prisonnier et prennent le risque de perdre du temps pour parvenir les premiers à réussir la quête. Dans ce cas, le ou les héros ont 1D3 tours pour atteindre le treuil et délivrer le prisonnier d'une mort atroce par immersion dans le chaudron. Le 1^{er} guerrier lance 1D3. Le prisonnier ne peut pas être libéré tant qu'il reste un monstre dans la pièce.

Ø Si les guerriers ne parviennent pas à délivrer le prisonnier dans le temps imparti, ils doivent finir de tuer tous les monstres et pourront continuer leur voyage sans encombre. Chaque guerrier ayant participé à l'attaque découvre tout de même dans la poche de la veste du Maître Sorcier Skaven QUIRRIK une formule magique permettant de désactiver un piège.

Formule magique

*Ô toi FANRAX le nécromancien ,
Maître de l'autel des cranes,
Par ce sacrifice humain
Dévoile moi tes arcanes*

Ø Si les guerriers parviennent à délivrer le prisonnier dans le temps imparti, chaque guerrier ayant participé à l'attaque découvre dans la poche de la veste du Maître Sorcier Skaven QUIRRIK une formule magique permettant de désactiver un piège. (Voir formule magique ci-dessus)

De plus, le prisonnier qui n'est autre que le chef de la Guilde des commerçants les remercie et leur donne une carte qui leur fera bénéficier de réduction dans la prochaine ville ou cité. Lancez 1D6.

1D6	Réduction	Nombre d'articles
1	25%	1
2	50%	1
3	50%	2
4	50%	3
5	gratuit	2
6	50%	1 par boutique

1 Maître Sorcier Skaven QUIRRIK, 2 Assassins SkavenS et 6 guerriers des clans gardent cette salle.

Trésors : Si recherche.

Salle 3 : Le repaire des rats skavens

Une odeur fétide de rats morts et d'ossements tombés en poussière assaille les guerriers alors que leur faible lumière n'illumine qu'à peine cette pièce humide.

1 rat ogre, 1 rat golem et 4 rats géants attaquent les guerriers.

Trésors : Si recherche.



Salle 4 : l'arène de combat

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante. De puissants et rauques rugissements semblent sortir du fond d'une fosse.

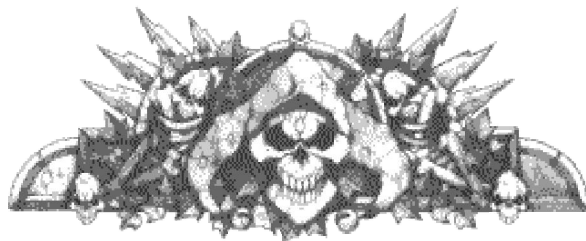
A l'autre bout de la pièce, une lourde et massive herse obstrue la sortie, aucun test n'en vient à bout. En y regardant de plus près, les guerriers aperçoivent un coffre et un levier au fond de la fosse, au milieu de 6 guerriers des clans skaven et le Maître assassin SKREEK FRAPPAMORT. La fosse est protégée par un grand halo bleuté empêchant toute attaque à distance (y compris sort). Pas de doute, les héros vont devoir entrer dans l'arène pour exterminer tous les monstres et actionner le levier.

Pour sortir de la fosse après avoir détruit les monstres, les guerriers doivent effectuer un test de force pour se hisser à la force des bras et un test de chance pour savoir s'ils ne sont pas blessés par les pics.

Test de force		Test de chance	
1D6	Résultat	1D6	Résultat
1	Le héros chute lourdement et passera 3 tours pour récupérer	1	Le héros est grièvement blessé par les pics et subit une perte de 3 PV sans modificateur
2	Le héros chute lourdement et passera 2 tours pour récupérer	2	Le héros est blessé par les pics et subit une perte de 2 PV sans modificateur
3	Le héros chute lourdement et passera son tour pour récupérer	3	Le héros est légèrement blessé par les pics et subit une perte de 1 PV sans modificateur
4-5-6	Le héros escalade la fosse	4-5-6	Le héros ne subit aucun dommage

6 guerriers des clans skaven et 1 maître assassin SKREEK FRAPPAMORT.

Trésors : une carte événement de donjon, une carte trésors d'objectifs et 1D3 bandages sont dans le coffre.



Salle 5 : coude

Le couloir tourne soudain, les murs recouverts de mousse ruissellent d'une eau saumâtre.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 6 : la sphère de puissance

Dès l'entrée dans la salle, les guerriers entendent un crépitement mystérieux. Soudainement, la sphère se met à scintiller de mille feux et une lumière vive bleue envahit la salle. Un sifflement strident monte jusqu'aux oreilles des héros. Lancez 1D6.

Salle de la sphère de puissance	
1D6 + volonté	Résultat
1-6	<i>Aveuglement total</i> : le héros est rendu aveugle par la lumière vive. Lors de prochains combats, pendant 1D3 tours, il lui faudra ajouter +2 pour toucher
7-8	<i>Surdité totale</i> : le héros est rendu sourd par le sifflement strident. Lors de prochains combats, pendant 1D3 tours, il perd 2 en endurance car il n'entend pas venir les attaques des ennemis
9 et +	<i>Chance et courage</i> : Le héros n'est pas affecté, il obtient +1 point de chance et +1 point de volonté pour l'aventure.



6 hommes bêtes et 1 champion du chaos attaquent les guerriers.
Trésors : Si recherche.

Salle 7 : la salle d'étude

Cette salle est la salle de repos d'êtres maléfiques. *DONNEMORT*, démon mineur du chaos est en méditation, protégé par une gargouille et 6 guerriers du chaos.

Chaque guerrier peut soit tenter de passer à côté d'eux sans les réveiller (lancez 1D6 ; sur 1,2 ou 3 les sorciers se réveillent et attaquent de suite ; sur 4,5 ou 6 le guerrier passe incognito) soit il fait le choix de les attaquer au risque de perdre du temps dans l'accomplissement de sa quête.

Le MdD devra demander à chaque guerrier quel est son choix avant que le moindre mouvement soit accompli. Les guerriers ayant fait le choix préalable de passer incognito ne pourront pas disposer d'une formule magique.

Si les sorciers ont tous été éliminés, chaque guerrier ayant participé à l'attaque découvre un tatouage gravé sur la cuisse du démon gisant au sol la formule magique permettant de désactiver un piège.



La pièce est gardée par le Démon mineur du chaos *DONNEMORT*, 1 gargouille et 6 guerriers du chaos.

Trésors Si recherche.

Salle 8 : l'arène de combat

Les guerriers entrent dans une fosse où les attendent 4 hommes bêtes, FIMIR et le Champion homme bêtes FANGCHAU. A l'autre bout de la fosse, les guerriers aperçoivent une trappe Pas de doute, les héros vont devoir exterminer tous les monstres pour actionner le levier.

Sous la trappe est dissimulé un coffre (ni la trappe, ni le coffre ne sont piégés).

Pour sortir de la fosse après avoir détruit les monstres, les guerriers doivent lancer une corde lasso (effectuer un test de chance) puis se hisser à la force des bras (test de force).



Test de chance		Test de force	
1D6	Résultat	1D6	Résultat
1	Le héros rate son lancer de lasso. Le lasso accroche une pierre qui tombe lourdement sur la tête du héros. Il passera 3 tours pour récupérer	1	Le héros est grièvement blessé par les pics et subit une perte de 3 PV sans modificateur
2	Le héros rate son lancer de lasso qui s'emmêle autour de lui. Il passera 2 tours pour se démêler	2	Le héros est blessé par les pics et subit une perte de 2 PV sans modificateur
3	Le héros rate son lancer de lasso. Il passe son tour	3	Le héros est légèrement blessé par les pics et subit une perte de 1 PV sans modificateur
4-5-6	Le lasso s'accroche à un crochet métallique planté dans un mur, le héros est prêt pour l'escalade.	4-5-6	Le héros ne subit aucun dommage

4 hommes bêtes, FIMIR et le Champion homme bêtes FANGCHAU.

Trésors : une carte événement de donjon, une carte trésors d'objectifs et 1D6 x 100 pièces d'or sont dans le coffre.

Salle 9 : coude

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 10 : salle de marbre

Le sol de cette salle est couvert de dalles de marbre, d'une grande délicatesse pour un donjon et un coffre couvert de dorure flamboie.

Le Champion Chamane Orque NEZ CROCHU et 8 orques vous attaquent.

Trésors : le coffre est rempli de 1D6 ration et une carte de trésors de donjon.

Salle 11 : coude

Encore un couloir qui tourne brusquement et dont les murs de pierre froide suintent abondamment.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 12 : repaire

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements..

AVANGOROK LA CASTAGNE, Chef de guerre Orque sauvage accompagné de 7 orques sauvages vous veut pour festin.

Trésors : Si recherche.

Salle 13 : salle d'argile

Les dalles de cette salle semblent être en argile. Au fond, de la pièce, on aperçoit un vieux coffre en bois.

FILTHUNG FARTSNOT le Chamane Gobelin et 6 gobelins fanatiques attaquent

Trésors : le coffre est rempli de 1D3 bandages et une carte de trésors de donjon.

Salle 14 : coude

Encore un couloir qui tourne brusquement et dont les murs de pierre froide suintent abondamment.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 15 : salle de torture

Devant nos héros apparaît une salle remplie d'instruments de torture. A n'en pas douter, de nombreuses vies ont été prises dans cette pièce. 11 monstres barrent le passage.

SHAKA MACH-CRANE Grand chef de guerre gobelin, 4 squigs et 6 gobelins se jettent sur les guerriers.

Trésors : Si recherche.

Salle 16 : jonction

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 17 : autel des crânes

Cette pièce semble être un genre d'autel. Des crânes sont empilés sur les marches comme des offrandes morbides offertes à une idole assoiffée de sang. Soudain, une lourde porte (que rien ne peut ouvrir) se referme derrière le guerrier (il ne peut entrer qu'un seul guerrier à la fois) et l'idole ouvre ses 2 yeux d'émeraude. Une voix rocailleuse se fait alors entendre : « Qui es-tu petit vermisseau pour déranger le prince des nécromanciens FANRAX ? ».

3 possibilités :

- Le guerrier a récupéré une formule magique. Il doit alors la lire à haute voix avant de s'enfoncer dans la pièce. L'idole referme alors les yeux et laisse la place à 6 squelettes et FANRAX le Champion Nécromancien.

Fanrax sera de niveau 1 ou 2 selon le niveau du guerrier qui entre dans la pièce, (voir les fiches "personnages monstrueux" de ce site); il tire aussi sa force de la vitalité du guerrier cela permet d'équilibrer les forces en présence.

Dès que les monstres sont tués, le guerrier peut alors se diriger vers le téléporteur n°8. La porte de la pièce peut alors s'ouvrir dans l'attente du prochain guerrier et les monstres sont ressuscités.

- Le guerrier n'a pas récupéré de formule magique. Un faisceau lumineux jaillit des yeux de l'idole et un tourbillon infernal transporte le guerrier jusqu'au téléporteur n°1. Le guerrier a subi 1D6 PV sans modificateur.
- Le guerrier n'a pas récupéré de formule magique mais tente de berner l'idole en récitant la formule qu'il a entendu de la bouche d'un autre guerrier. La vengeance de l'idole est terrible : un faisceau lumineux ultra concentré jaillit des yeux de l'idole et un tourbillon infernal transporte le guerrier jusqu'au téléporteur N°1. Le guerrier a subi 2D6 PV sans modificateur.



Trésors : aucun.

Téléporteur n° 8

Si le guerrier obtient un 5 ou un 6 pas de problème il passe salle 18 et sort. Par contre s'il obtient 1, 3 ou 4 il se retrouve sur un téléporteur et refais une partie du circuit. Le maître du jeu a alors le choix entre plusieurs options:

- soit refaire le parcours à l'identique
- soit refaire le parcours avec d'autres monstres
- soit refaire le parcours à vide en ne tenant compte que des événements imprévus.

Au bout de quelques tours si le MJ ne veut pas que l'aventure dure 3 ans, il peut permettre que plusieurs guerriers entre à la fois ou réussissent à bloquer la porte magique (faire un test avec moult jets de dés et ajout de caractéristiques).

Salle 18 : salle de la délivrance

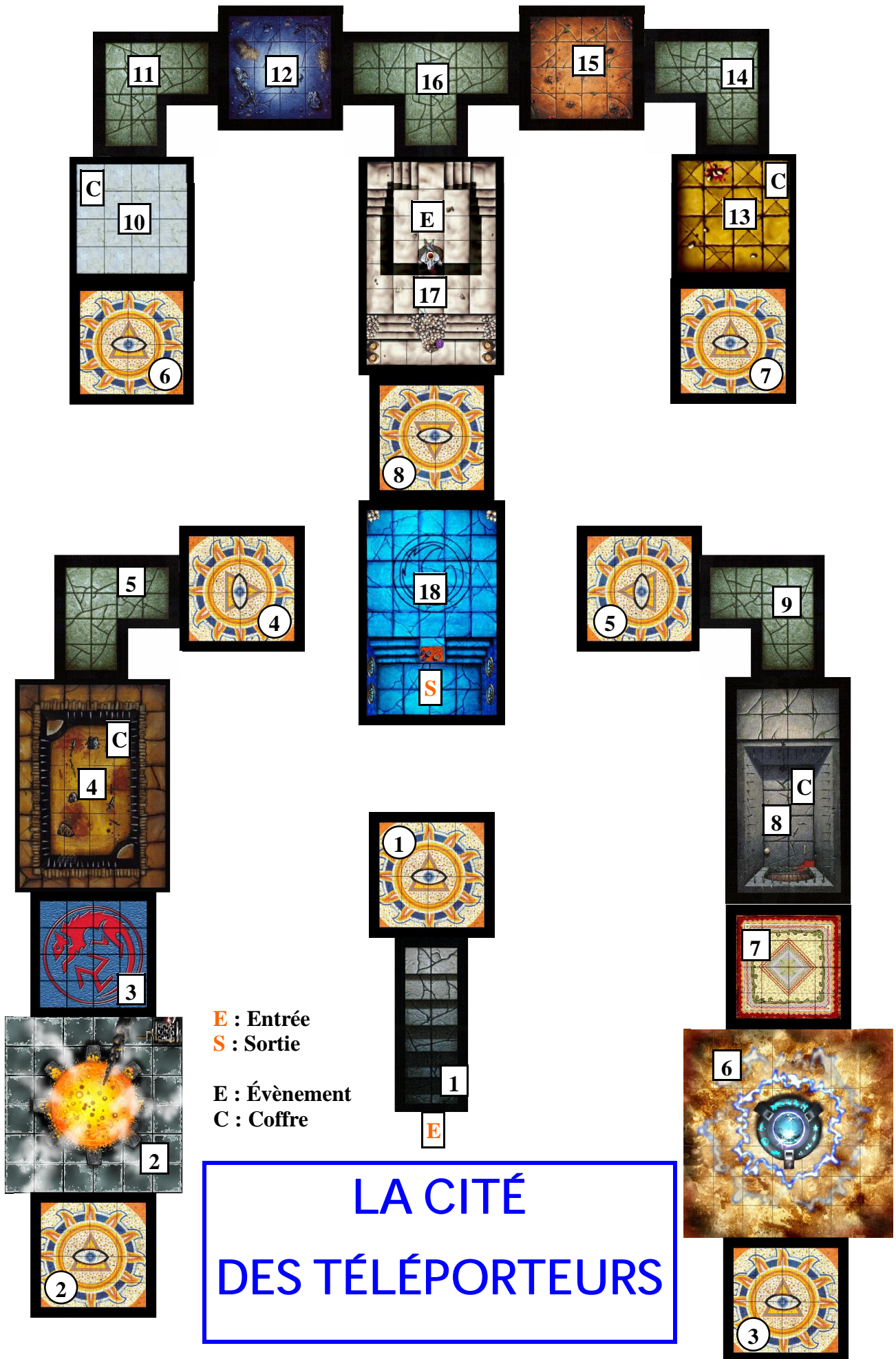
Cette pièce massive a un symbole dessiné sur le plus haut niveau. La salle est totalement vide hormis les composants d'un sort disposés sur un tapis prêts à être utilisés. Une lettre manuscrite déposée au pied des ingrédients explique les mélanges à réaliser.

Ceux-ci effectués, le guerrier voit apparaître dans un épais nuage UZUAL le farfadet. Comme convenu, il fait choisir au guerrier un trésor des trésors d'objectif parmi ceux restants et lui remet une bourse du montant fonction de sa position d'arrivée.

Inventaire monstres

- QUIRRIK, Maître Sorcier Skaven
- 2 Assassins Skaven
- 12 (6+6) guerriers des clans Skaven
- 1 rat ogre
- 1 rat golem
- 4 rats géants
- SKREEK FRAPPAMORT, Maître Assassin
- 10 (6+4) hommes bêtes
- 1 champion du chaos
- DONNEMORT, Démon mineur du chaos
- 1 gargouille
- 6 guerriers du chaos
- FIMIR
- FANGCHAU, Champion homme-bêtes
- NEZ CROCHU, Champion Chamane Orque
- 8 orques
- AVANGOROK LA CASTAGNE, Chef de guerre Orque sauvage
- 7 orques sauvages
- FILTHUNG FARTSNOT, Chamane Gobelin
- 6 gobelins fanatiques
- SHAKA MACH-CRANE, Grand chef de guerre goblin
- 4 squigs
- 6 gobelins
- 6 squelettes
- FANRAX, Champion Nécromancien

Evénements imprévus : Pair monstres errants ; impair tableau des événements de donjon



E : Entrée
S : Sortie

E : Évènement
C : Coffre

LA CITÉ DES TÉLÉPORTEURS