



. HORS DES TENEBRES . . Aventures en plein air .

Parution originale White Dwarf GB numéro 202 et Deathblow numéro 3)
Par Mark Brendan traduction de Fanrax le Nécromancien.

Cet article prépare à l'idée de se risquer au dehors des vieux labyrinthes confinés sombres et pleins de courants d'air, et permet à vos aventuriers de changer de scène. Si la notion d'amener votre bande en promenade autour par exemple d'un château, ou de la tour d'un magicien, ou de répondre peut-être à l'appel des bois, alors lisez la suite et découvrez comment quitter vos donjons...

AU COMMENCEMENT...

Au début de leurs carrières, la plupart des aventuriers sont enthousiastes, les jeunes guerriers sont très motivés pour gagner un peu de butin avec rien de plus que la force de leurs armes ou la puissance de leurs sorts. Leur ambition est de faire fortune en accumulant les trésors fantastiques tirés des griffes des hordes vile et maléfiques qui hantent les souterrains.

Quoi de plus simple ? Gagnez un tas d'argent, et débarrasser le monde du mal par la même occasion.

Tous les nouveaux joueurs optent inévitablement pour la méthode éprouvée d'explorer et de piller les donjons antiques et les ruines qui depuis longtemps ont été envahies par les nombreux habitants maléfiques des ténèbres.

Comme débutant, c'est brillant. Il y a tout : excitation, danger, la cervelle en ébullition et des gains insolents. En devenant un

champion de votre race, la richesse coulait à flot, merci beaucoup.

Vos capacités, combinées avec les surprenantes puissances des armes antiques et des artefacts récupérés des coffres des ennemis vaincus, ont assuré votre survie jusqu'à présent face à des ennemis de plus en plus forts et terrifiants. Malgré cela vous cherchez pourtant de plus grands défis et de plus grandes richesses pour remplir toujours plus vos coffres.

Maintenant ils vous appellent un héros, et vous commencez à vous demander, "Qu'est-ce que tout cela, hein?". Tu as toutes ces richesses et tu peux obtenir plus quand tu le veux en prenant part à une expédition souterraine pour baffer quelques orques aux environs. Mais les bijoux perdent de leur éclat et les actes de violence gratuite sur les monstres malchanceux ne vous font plus grimper l'adrénaline.

L'intérieur des galeries à bord de l'Arche Noire était puant et humide. Plus de deux mille âmes humaines, naines et elfiques ont travaillé dessus à des tâches pénibles et subalternes, dénudées jusqu'à la taille, transpirant et étouffant, confinés dans les cales exigus et insalubres.

Ils ont été dispersés sur trois niveaux, faisant la cuisine, nettoyant les cales et d'autres travaux essentiels au fonctionnement du sinistre navire de pierre gardé à flot par la volonté d'un puissant mage des ténèbres.

Il n'y avait pas un seul esclave à bord, qui peinait dans ces lieux, qui ne réalisait l'importance de ce qu'ils faisaient. Ils étaient partie prenante d'une flotte de guerre elfes noirs, mené par le Prince infiniment cruel Mordrin Kain, voguant vers Erengard avec l'intention de piller le port de la grande ville.

De là, les elfes noirs auraient une tête de pont permanente au nord du vieux monde, et pourraient lancer des raids jusqu'au sud de l'empire lui-même. Bien qu'ils aient pleuré sur le destin de leurs compatriotes et abhorrent les tâches qu'ils ont accomplies, ils ont toujours courbé l'échine.

Drachnas, le garde chiourme veillait à cela. Maniant le fouet avec brutalité, frappant au hasard les dos courbés sur les avirons dessinant sur les malheureux un patchwork sanglants.

Attendant son heure en préparant une évasion, plutôt que mourir dans l'ignominie comme un esclave servile, Uff un colosse du nord observait Drachnas avec une fureur froide car de nouveau il labourait les épaules d'Ernst, un magicien et un compagnon d'aventure d'autrefois. Ernst semblait gris et maladif et Uff a su que le mage ne pourrait pas tenir beaucoup plus longtemps dans ces horribles conditions. Le pire était qu'Ernst avait en lui la puissance de se guérir, mais il en était empêché par la gemme noire qui brûlait dans sa poitrine, enfoncé là par leurs ravisseurs elfes noirs.

Craignant sa magie, qui avait fait échouer plusieurs de leur embuscade avant qu'ils aient été capturés, les corsaires lui ont enfoncé l'éclat brûlant d'obsidienne dans les chairs pour enchaîner ses pouvoirs comme ils lui avaient enchaîné les membres.

Uff savait que jamais ils ne sortiraient de ce trou d'enfer vivant, alors il devrait passer à l'action bientôt. Derrière lui, quelque part, partageant leur sort malheureux, étaient Corwen un elfe sylvain, et Dwimril Silverlode le nain indomptable, "Est-il vraiment indomptable?" Depuis leur capture, il avait échafaudé plusieurs plans et avec obstination, à la seule force de ses doigts il avait ébranlé les crochets qui maintenaient ses chaînes au plancher. Il pensait qu'ils étaient suffisamment assez lâches maintenant pour que par une brusque traction il puisse les arracher facilement.

Simulant l'épuisement, il s'est effondré sur le plancher "Travaille esclave!", a beuglé Drachnas, d'un ton malveillant avec l'accent sifflant de la langue des elfes noirs.

Drachnas se précipitant en bas de la cale a lancé un méchant coup de fouet en travers du dos d'Uff. C'était juste l'encouragement que l'homme du Nord avait besoin.

Avec un hurlement de fureur, il a arraché les chaînes de la plate-forme, les a enroulées autour de la gorge de son tourmenteur et tiré d'un coup sec.

Les muscles massifs du barbare étaient suffisants pour casser le cou du garde chiourme comme une brindille sèche et Drachnas s'est effondré au sol comme un paquet de linge sale.

Ensuite, dans la confusion la plus totale, Uff a libéré les esclaves, y compris ses compagnons.

Profitant de la bataille entre les esclaves et leurs ravisseurs, l'équipe des quatre s'est frayée un chemin vers les niveaux supérieurs. Là, malgré le risque, ils ont pu récupérer leur équipement et prendre le commandement du bateau en profitant de la confusion...

Bien, tout ce que vous avez besoin est un thème, et très probablement une approche

différente pour faire ce que vous faites le mieux, c'est à dire massacrer des monstres. Permettez moi de m'expliquer...



Sur une passerelle abrupte au dessus de la voûte de la forêt d'Athel Loren, les elfes sylvains tentent de chasser les explorateurs.

LE GRAND AIR

Vous pouvez représenter des zones de désert simplement par la fabrication d'une carte du secteur qui doit être couvert dans l'aventure, donnant aux joueurs un espace pratiquement sans limites pour voyager dans n'importe quelle direction. Cependant, vous devez vous assurer que leur itinéraire les amène dans les secteurs où ils doivent passer afin d'accomplir leur mission. Ces endroits auront des cartes montrant leur disposition en détail, et indiquerons les rencontres spécifiques qui peuvent avoir lieu.



Les plans peuvent facilement être réalisés en employant du papier quadrillé avec le terrain dessiné dessus. Vous pouvez même rendre ceci tridimensionnel en utilisant le terrain de Warhammer ou, si vous êtes artistiquement doué, en faisant vos propres terrains spéciaux de Warhammer Quest. Une bonne chose à investir pour cette sorte de jeu est une feuille A1 de papier quadrillé à la bonne taille et stratifiée. C'est une dépense, mais un bon investissement à la fin car vous pouvez marquer les positions des objets en employant un marqueur sec, puis l'effacer, c'est prêt pour la prochaine aventure.



Une mêlée sanglante éclate à bord d'une arche noire des elfes noirs pendant qu'une partie des aventuriers captifs essayent de se révolter.

ALTERNATIVE À L'INTÉRIEUR

Naturellement vous pouvez, décider de ne pas utiliser exclusivement tous les plans de salle plutôt classés contenus dans la boîte de base de Warhammer Quest et vous n'êtes pas obligé de renoncer à générer aléatoirement les pièces de donjon. Ce que vous avez besoin est un bon thème d'aventure, qui n'a pas besoin nécessairement d'avoir lieu dans un donjon.



Ceux qui possèdent des armées de Warhammer sont avantagés quand il s'agit de bâtir des scénarios liés. Avoir une armée de Warhammer signifie que vous avez une grande diversité de figurines à votre disposition et que vous pouvez baser vos aventures autour de la race particulière que vous collectionnez. D'un point de vue formel, c'est plus facile de jouer des aventures avec des donjons aléatoires, qui contiennent la gamme complète des affreux concentrés dans le même petit espace, et permet également au bon développement des pièces du donjon.

Imaginer, les machinations d'un prince elfe noir qui veut dominer le monde. S'il s'avère justement que c'est votre armée, alors vous avez les moyens de réaliser les aventures qui s'enchaînent pendant la quête des guerriers pour contrecarrer son effroyable dessein. Elle pourrait être jouée dehors en différentes parties dans des endroits également différents, Par exemple, au commencement, les aventuriers sont capturés et asservis sur une des arche noire infâme de la flotte des elfes noirs et se mutinent pour prendre les commandes du vaisseau.

Pour le prochain scénario nous pourrions déplacer l'action dans une ville sur la côte envahie par les elfes noirs, où les aventuriers doivent aider le peuple à se libérer. Après nous infiltrons un château que le cruel prince a pris, et qui se prépare à être assiégé à son tour à la suite des actions courageuses de la bande de guerriers sabotant ses efforts de guerre dans les scénarios précédents. Nous pourrions jouer le scénario final traitant l'inévitable confrontation à son apogée entre la bande de guerriers et leur ennemi qui essaye de s'échapper par le labyrinthe de tunnels sous le château (retour aux règles de base, je sais, mais pensez comme cela sera plus passionnant après ces changements).

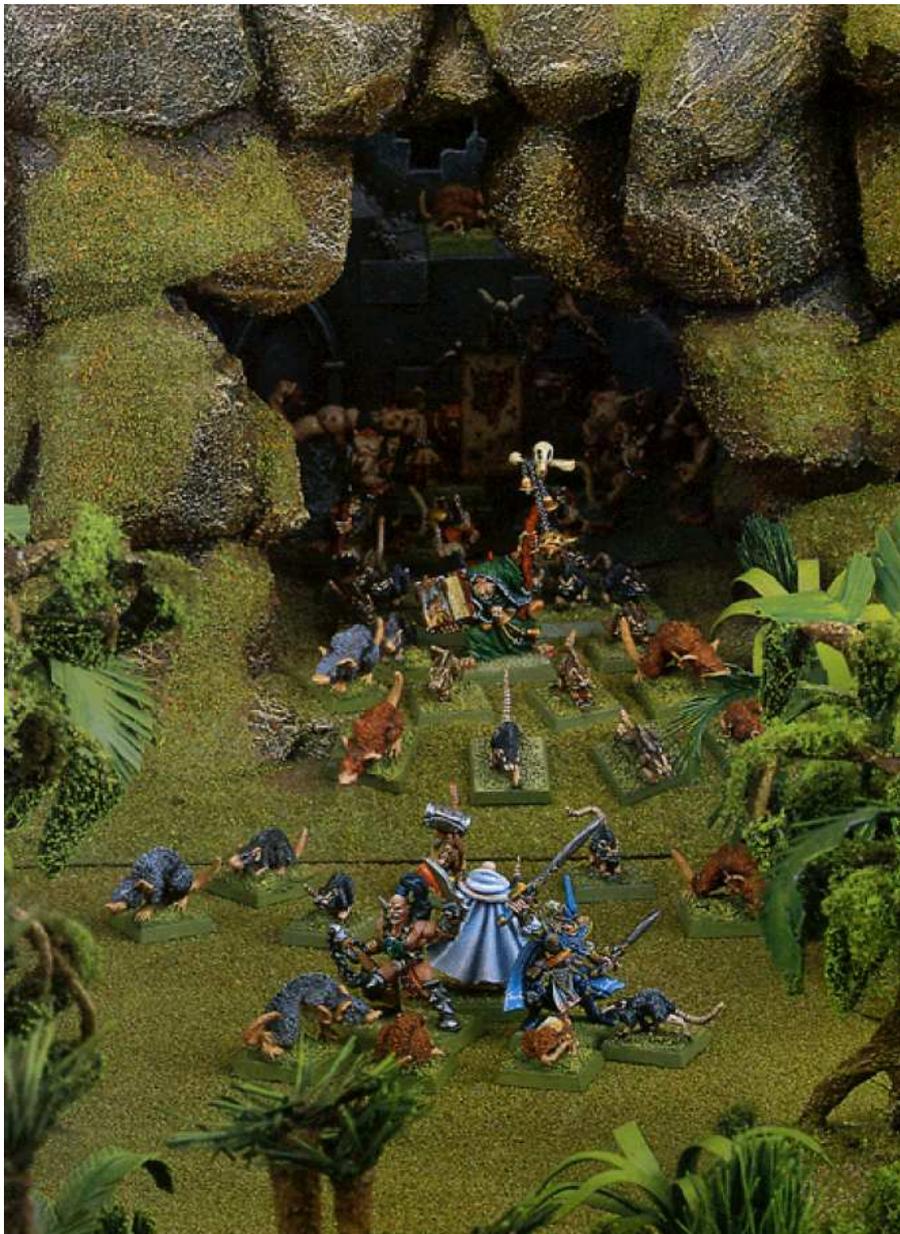
REVENIR DES ROYAUMES PERDUS

Voici un autre cas. En utilisant les règles précédemment éditées pour les aventures dans les royaumes perdus, vous pourriez décider que votre bande d'aventuriers décide de se joindre à une expédition en partance pour la lointaine Lustrie. Vous avez entendu des rumeurs de temples antiques contenant des richesses fabuleuses à l'intérieur des terres torrides de ce continent mystérieux. Cependant, au lieu de trouver votre Eldorado, vous vous retrouvez à la place en plein milieu du territoire du clan Pestiliens. Sur votre première aventure contre les disciples fétides de la peste, vous découvrez une parcelle de terrain atteinte d'une maladie si efficace que si elle atteignait jamais les rivages du vieux monde, l'épidémie balaierait toute l'humanité de la surface de la planète. Heureusement, vous découvrez des textes qui indiquent l'endroit où ce vil projet est élaboré. Ceci nécessite un autre voyage, au plus profond de la jungle afin de détruire la source où cette menace affreuse est concoctée. Pour la confrontation finale avec les Skavens, faire découvrir aux aventuriers le siège de la puissance des Skavens dans le secteur et éradiquer cette branche dangereuse du clan Pestiliens une fois pour toutes. Il y a une richesse d'informations, d'histoires et d'idées à trouver dans les livres d'armée de Warhammer, il suffit de les

adapter pour vos parties de Warhammer Quest. Et pour ajouter la touche finale, vous devrez naturellement choisir soigneusement vos cartes événement pour qu'elles conviennent au scénario que vous jouez. Évidemment la rencontre "d'un prospecteur nain mort criblé de flèches orques..." n'est pas très crédible quand vous pillez le temple du clan Pestiliens en Lustrie. Au lieu de cela, vous deviez avoir quelque chose comme, "blotti dans un recoin, vous voyez la forme effondrée d'un esclave humain..." Il est infecté par les viles maladies que les moines de peste lui ont inoculées. Sa dernière action avant d'être terrassé par la fièvre est de déposer une clef enveloppée de tissu sale dans la main de l'elfe, en haletant, "La herse..." comme cela vous devriez pouvoir obtenir des événements qui retiennent l'attention avec le soin du détail qui fait du jeu ce qu'il devrait être. Tant au niveau de l'atmosphère que de la crédibilité. En outre c'est très important, vous devrez considérer en fonction des plates-formes l'ajustement des trésors dans votre jeu. Le plus souvent, le jeu de Warhammer Quest ressemble à une course pour rassembler autant de trésors spectaculaires que possible. C'est toujours une bonne motivation pour les guerriers, mais cela ne devrait pas être une fin en soit. Trop souvent nous voyons un nain de niveau 2 parcourir les donjons, frappant des gobelins et des chauves-souris avec le marteau de Sigmar. C'est inapproprié au thème du jeu, le maître de jeu si vous en avez un, devrait sélectionner les trésors disponibles qui conviennent au niveau et à l'intrigue du scénario. Ceux qui possèdent les "bonnes" armes pour Warhammer n'ont pas à se sentir gauche dehors du tout. Avec un peu de travail supplémentaire, les aventuriers peuvent se trouver comme émissaires de l'empereur à la cour d'une puissance alliée. Une position qui pourrait être aussi dangereuse que s'ils étaient coincés dans le tunnel d'entrée d'un nid de Troll. Par exemple, combien de délégués humains qui ont vus le coeur d'Athel Loren sont encore en vie pour le raconter. Ou même combien de personnes exactement ont survécus à une

querelle fratricide au sein des forces de la lumière. Par exemple, un groupe de mercenaires très qualifié pourrait se louer au plus haut offrant pour voler des secrets d'état, effectuer des assassinats, saboter l'effort de guerre, vous les appelez, c'est possible. Dans les complexes intrigues de cours du monde de Warhammer, la politique peut être jusqu'au moindre détail aussi sanglante que la guerre. La seule limite à ce que vous pouvez faire est votre propre imagination. Les plans de pièce de donjon

peuvent devenir des postes de passages de frontière, la tour d'un Nécromant, un égout infesté de Skavens sous un village, un réseau souterrain creusé entre les racines sous le domaine des elfes sylvains, ou toute autre chose qui peut se concevoir dans l'obscurité et la splendeur du monde de Warhammer. Maintenant vous avez les moyens à votre disposition pour sortir et faire tâter à votre ennemi préféré le goût du bon vieil acier froid.



Les chasseurs de trésor en Lustrie trouvent une surprise désagréable devant le temple du clan Pestiliens à Yersema

Le voyage a été, l'un dans l'autre, étrange et périlleux.

Ils se trouvaient dans un petit port de mer du Wasteland, festoyant après une incursion dans un système antique de catacombes dans les collines près de Marienburg. Il était là quand ils avaient été capturés, et depuis lors ils avaient supporté beaucoup de souffrances aux mains de leurs cruels ennemis, et une belle revanche aussi.

Ernst avait récupéré sa magie et sa santé, mais c'était une expérience qu'il n'oublierait jamais.

Ils avaient payé un médecin à Erengard pour enlever la pierre, qui le minait à petit feu, l'opération avait presque tué Ernst. Ils étaient considérés comme des héros, et leur titre dans la présente partie du monde était bien "Les libérateurs d'Erengard".

Uff était franchement embarrassé par une telle adulation, Ernst ne semblait pas s'en préoccuper de trop, Dwimril était trop stoïque pour s'en émouvoir cependant, l'elfe sylvain Corwen appréciait franchement les festivités. Depuis leur révolte à bord de l'arche noire, un conte maintenant étant chanté par les bardes parmi les gens du pays, ils avaient réussi en tout sauf ruiner complètement les plans de Mordrin Kain. Gagnant rapidement la barre du bateau et récupérant leur équipement les aventuriers avaient vaillamment combattu les corsaires elfes noirs. Partout sur le bateau ce n'était que confusion, les esclaves se déchaînaient, empêchant les elfes noirs d'utiliser toutes leurs forces contre les aventuriers. Pendant la bataille Dwimril a vaincu le capitaine elfe noir d'une seule main. Une créature malfaisante avec un bandeau sur l'oeil appelé capitaine Shendec, il avait frappé furieusement Dwimril avec sa puissante épée, mais dans sa fureur il avait raté son attaque et son petit adversaire avait facilement fait un pas sous sa garde pour enfoncer sa grande hache jusqu'au manche dans la poitrine de l'infortuné elfe noir.

Tandis qu'Uff protégeait Ernst affaibli, Corwen avait retrouvé sa haine naturelle des elfes noirs pour l'utiliser à bon escient. Avec un mélange de sarcasmes et de geste de défis, il avait attiré un grand nombre de corsaires sur le pont. Grimant rapidement en haut du mat, il avait fait tomber la grande voile sur ses poursuivants. Les corsaires étaient en pleine confusion, bloqués et suffoquant sous le poids du tissu. Corwen a pu tout à loisirs lâcher ses flèches brûlantes, l'une après l'autre sur ses ennemis emprisonnés.

Les mouettes se sont régalées royalement.

Par la suite, la bataille a été gagnée, et les aventuriers ont prit le commandement du bateau.

Rattrapant le reste de la flotte, ils sont arrivés à Erengard à temps pour être témoin d'une féroce bataille navale déjà en cours contre un petit détachement de la flotte de Kislev.

Mais cela a bientôt changé se déplaçant à l'aide des Kislevites, les nouveaux arrivés ont éperonnés, l'endommageant gravement, la plus proche des trois arches noires, la paralysant pour l'abordage. Pendant qu'elle ballottait en titubant sur l'eau, la flotte de Kislev l'a éperonné aussi, achevant le navire en détresse.

Le vent avait tourné, le navire amiral elfe noir a prudemment battu en retraite.

Peu après les rumeurs ont commencé à raconter que les survivants elfes noirs avaient investis un petit village quelques milles plus bas sur la côte, et terrorisaient les gens du pays.

Bientôt la bande se dirigeait vers le sud pour livrer les bandits à la justice, mais après une bataille sanglante dans les rues et les maisons, le prince s'était enfui une fois de plus. Mais aux dernières nouvelles. Il était acculé, dans un vieux manoir dans les collines...