

# Warhammer Quest

## Les principautés frontalières Chapitre I: Khanduras



### Le voyage

Suite à vos dernières aventures, vous vous retrouvez dans l'inhospitalière région des Voûtes, infestée de pillards orques et Skavens. Le voyage jusqu'aux principautés frontalières dure 3 semaines. Lancez 2D6 par semaine.

**2-3.** Vous traversez un difficile passage. Pendant plusieurs jours, le blizzard souffle, ralentissant considérablement votre marche. Vous perdez 50 PO chacun en vivres supplémentaires.

**4.** Votre chemin passe par l'escalade d'une paroi rocheuse. Bien que peu périlleuse, elle vous force à abandonner mules et autres moyens de transport.

**5-7.** Semaine tranquille.

**8-9.** Des skavens vous attaquent en nombre. Lancez 1D6 par guerrier: sur 1 ou 2, il est blessé et doit utiliser un bandage. Dans le cas contraire, il aura -1 en Endurance pour la prochaine partie.

**10-12.** Une avalanche se forme au dessus de vous. A moins d'éviter son chemin (test d'I à -1), vous êtes submergé(s). Si tous les guerriers du groupe sont engloutis, le froid vous affaiblit pendant le laps de temps passé sous la neige. Vous aurez -1 en force pour la prochaine aventure.

# KarlsBurg

Vous venez d'entrer dans Kalrsburg, la capitale du Khanduras. Il s'agit en fait d'une petite bourgade pas très accueillante et plutôt morne. Vous aurez du mal à trouver de quoi renflouer vos finances...

## **1. La taverne**

La " Tanière du loup " n'est pas un endroit très accueillant. Quelques clients, sans doute des habitués, vous jettent un regard noir alors que vous passez la porte. Vous remarquez tout de suite le regard vide de l'aubergiste, une asperge nommé Vlad. Il semble plongé entièrement dans sa rêverie. Pourtant, si vous lui parlez, il vous répond avec des manières qui iraient plutôt à un aristocrate Elfe. Il vous parle de tout ce que vous voulez: sa ville, un endroit calme et tranquille, le comté,... Mais ce qui vous intéresse est surtout ce qui suit: On n'a pas revu le baron depuis une décennie, il ne sort jamais de son château, au nord de la ville. Ce dernier ressemble à une ruine et pourrait bien receler un véritable trésor.

## **2. Le Temple**

Le temple est complètement abandonné, servant de refuge à des miséreux. Vous y trouvez une bibliothèque bien fournie. En cherchant, vous trouvez un historique de la famille régnante, les Nuikin. Ils se seraient imposés par la force en 2132. La famille n'aurait jamais été aimée des gens du coin, d'ailleurs prompts à la révolte. L'une d'elles aurait tourné en guerre civile. Le conflit aurait fini en bain de sang à cause des pouvoirs magiques du baron. Mais vous remarquez que ce conflit date de 2291, époque à laquelle la magie était interdite! Etrange... Le lendemain, vous apprenez qu'un massacre a eu lieu au temple. Quelqu'un à tué tous ses occupants avant d'y mettre le feu.

## **3. Le tripot**

Le jeu est interdit dans le Khanduras: il n'y a donc pas de tripot.

## **4. Le quartier nain**

Le quartier nain est sans cesse la cible d'attaques racistes, Les escarmouches sont légions. Ils ne se sépareront de leurs pains de pierre qu'au double de leur prix normal, à moins que vous ne les aidiez dans leur combat quotidien. Chaque jour passé à leur service vous permet d'obtenir 1D6 pains de pierre au tarif normal.

## **5. Le quartier Elfe**

Ce quartier a été détruit dans un mystérieux incendie voilà 200 ans: tous les Elfes ont fui la cité.

## **6. La guilde des sorciers**

Elle est depuis longtemps abandonnée, mais est remplie de livres de valeur. Si vous cherchez vous trouvez un grimoire où vous apprenez un sort de niveau 4+1D6. Vous trouvez aussi, si vous cherchez à nouveau, un autre livre à la couverture arrachée. Si vous tentez de le lire, vous comprenez qu'il s'agit d'un livre démoniaque et vous devez faire un test de volonté: En cas d'échec, vous perdez la journée suivante à vous reposer du choc magique subi.

## **7. Alchimiste**

L'alchimiste, un vieil homme nommé Jonas, paraît intéressé par votre passé, vos aventures,... Si vous parvenez à le supporter, ce qui vous prend une journée, il effectuera le travail demandé.

## 8. Evènements

Lancez 2D6 par jour pour le groupe.

**2/3.** Alors que vous sortez, de nuit, une horde de chiens sauvages vous attaquent. Vous pouvez fuir (test de M) ou les combattre, mais vous n'êtes pas armés (test de CC à -2).

**4.** Un accident se produit dans le lieu que vous venez de visiter. Les locaux, superstitieux, pensent que vous portez le mauvais oeil: ils vous faut les convaincre (test d'I) avant qu'ils ne vous rendent un service.

**5/7.** Journée tranquille

**8.** Vous vous promenez aux abords du quartier elfe en ruine, lorsque vous entendez un râle. Si vous fouillez, vous découvrez deux corps atrocement mutilés. Une des deux victime est encore en vie. Elle murmure quelque chose à propos de démons avant de mourir.

**9/10.** Alors que vous vous rendez à l'auberge où vous séjournerez, vous tombez sur une scène étrange: Des paysans locaux, armes à la main, se battent contre un homme en tenue d'apparat. Si vous tentez d'éclaircir le problème, les villageois vous expliquent qu'ils étaient sur le point de punir ce criminel, qui, dit-on, est un démon. Cette idée vous paraît ridicule alors que vous fixez l'étranger, qui tente de s'expliquer en Tiléen. Vous pouvez l'aider, auquel cas vous mettez en fuite facilement les paysans. Le voyageur vous explique être un guerrier Tiléen en mission commerciale. Il vous remercie avant de s'éclipser.

**11/12.** La nuit, vous vous réveillez, dans un état second. Vous marchez, hagard, vers le château. Puis, après quelques minutes de marche, vous reprenez vos esprits. Que c'est-il passé? Vous l'ignorez.

## Le château

### 1. Couloir

*Le long des murs sont disposés des tableaux des membres de la famille Nuikins morts. Vous leur trouvez un air étrange...*

**Monstres:** 6 Hommes-Bêtes.

**Evénement:** Le tableau vous attire irrésistiblement. A moins de réussir un test de Volonté, vous avancez avant d'être aspiré par le tableau. Si un guerrier tente de vous retenir, vous le repoussez d'une force surhumaine, lui infligeant 2D6 blessures. Vous sortez de la peinture 1 tour plus tard, comme vidé de votre énergie: Votre force et vos PV sont divisés par 2, mais votre force reviendra à la normale deux salles plus tard.

-Trésor: si vous découpez la toile, vous trouvez dans une sorte de double fond (comme dans le film Seven) un parchemin de soins (2D6 PV).

### 2. Couloir

*Un impressionnant guerrier du chaos vous fait face, demandant lequel d'entre vous est le meilleur guerrier d'une voix profonde et grave. L'atmosphère est bizarre...*

**Monstre:** Un champion du chaos. Vous ne pouvez l'affronter qu'en un contre un.

**Evénement:** Aucune magie ne marche, pas même celle des objets.

**Trésor:** Lorsque vous terrassez le guerrier, un coffre apparaît: il contient un trésor de salles normales.



### 3. Salle de réception (hall gris)

*C'est dans cette vaste pièce que les invités sont censés se reposer. La salle est remplie de décorations, de statues...Malgré le délabrement ambiant, vous sentez que ces lieux ont dû être magnifiques.*

**Monstres:** 6 orques noirs.

**Événement:** Un guerrier tiré au hasard écrase une moisissure sur le sol, les spores se répandent dans la pièce. Lancez 1D6 par guerrier présent dans la section.

1D6	Résultat
1	<b>Poison Mortel.</b> Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir.
2 - 3	<b>Poison</b> Le guerrier perd 1 point de vie de façon permanente à moins qu'il ne dépense 1 point de chance.
4 - 5	<b>Irritant</b> Pendant le prochain combat le guerrier est à -2 pour toucher.
6	<b>Aucun effet.</b>

**Trésor:** Une statuette à l'effigie d'un démon. Elle peut se vendre en ville jusqu'à 500 PO si vous marchandez.

### 4. Chambre à coucher

*Cette pièce, tout comme la précédente, semble abandonnée depuis des années. Une épaisse couche de poussière recouvre le somptueux mobilier, aujourd'hui pourri par les vers.*

**Monstres:** La sentinelle de la pièce, un puissant porte- peste, se réveille, attaquant le premier guerrier qui entre dans la chambre.

**Événement :** Si le porte peste arrive au contact d'un ou plusieurs guerriers, lancez 1D6 pour chaque guerrier en ajoutant l'Endurance (pas l'armure) au résultat. S'il est supérieur ou égal à 7, le guerrier n'a pas attrapé l'infection. Dans le cas contraire, le guerrier a contracté la Pourriture de Nurgle. Son Endurance est immédiatement réduite de 1 point. De plus si un événement imprévu a lieu durant la phase de pouvoir, une des autres caractéristiques (sauf les points de vie) du guerrier est réduite de 1 point.

Le guerrier souffre de la Pourriture de Nurgle jusqu'à ce qu'il meure, qu'il reçoive 3 potions de soins ou s'il parvient à une ville qu'il donne 2000 pièces d'or pour être soigné. Au moment où il est soigné, le profil du guerrier redevient normal.

**Trésor:** dans la commode, vous trouvez une lettre, aussi ancienne que le reste de la pièce. "*Mon cher Nuikin, notre contrat est rompu. En attaquant mes Brigands, vous avez mis fin à notre association. Et ne tentez pas de représailles: les impériaux n'attendent qu'une raison pour vous tomber dessus. Et s'ils savaient ce que je sais...*"

*Mannfred Vladislav*

Le nom de Vladislav vous est bien connu: c'est un grand bandit qui sévissait après la guerre du Chaos, mort dans de mystérieuses conditions.



## 5. Couloir

*Juste devant l'issue de cette pièce se tient le plus grand Minotaure que vous ayez jamais vu. Ses petits yeux vous fixent, emplis d'une lueur malveillante.*

**Evènement:** Le minotaure ne vous combat pas. A la place, il vous pose des devinettes, 1 par guerrier.

- Une boîte sans charnière, sans clef, sans couvercle, Pourtant à l'intérieur est caché un trésor doré. (Réponse: c'est un oeuf).

- Vivant sans souffle, froid comme la mort, jamais assoiffé, toujours buvant, En cottes de mailles, jamais cliquetant. (Réponse: c'est un poisson).

- Sans voix, il crie; sans ailes, il voltige; sans dents, il mord; sans bouche, il murmure. (Réponse, c'est le vent).

- On ne peut la voir, on ne peut la sentir, on ne peut l'entendre, on ne peut la respirer. Elle s'étend derrière les étoiles et sous les collines, elle remplit les trous vides. Elle vient d'abord et suit après. Elle termine la vie, tue le rire. (Réponse: c'est l'obscurité).

Chaque mauvaise réponse fait perdre 2D6 PV.

**Trésor:** Si tous les guerriers répondent juste, chacun gagne 100 PO et une potion.

## 6. Coude

*Ce passage, très étroit, vous laisse tout juste la place de vous battre.*

**Monstres:** 4 guerriers du Chaos.

**Evènement:** Tous les combattants subissent un malus de -1 pour toucher à cause du manque de place.

## 7. Couloir

*Cette pièce est bien gardée, comme si le propriétaire des lieux cherchait à protéger quelque chose...*

**Monstres:** 2 ogres.

**Piège dalle basculante:** Le guerrier qui a déclenché le piège se foule une cheville en posant le pied sur une dalle basculante, pour le reste du donjon, il a -1 en Mouvement.

**Trésor:** un des ogres est équipé d'une armure légère, trop petite pour lui mais à votre taille.

## 8. Salle de la bibliothèque

*Cette salle, seulement éclairée par un chandelier, est gardée par un spectre en pleine lecture.*

**Evènement:** Le spectre pousse un terrifiant hurlement, vous forçant à fuir jusqu'à la pièce suivante. Il fera de même si vous tentez de l'attaquer.

**Trésor:** Des vieux livres. Lancez 1D6:

1-3: Livres historiques. Valeur 50PO.

4+ Livre de magie. 1 sort de niveau 1D6+2. Vous pouvez aussi le vendre 150PO.

Pour sortir de la bibliothèque, les guerriers doivent trouver la porte secrète.

## 9. Couloir

*Le décor est de plus en plus délabré au fur et à mesure que vous vous approchez de la crypte des Nuikins. Les murs sont couverts de fissures.*

**Monstres:** 1 guerrier du chaos par joueur.

**Evènement:** 1 des murs s'effondre, infligeant 2D6 blessures non modifiées à toute figurine adjacente. Cela révèle aussi le trésor.

Si vous abattez un mur, vous trouvez une cache derrière où se trouve un trésor de salle de donjon.

## 10. Chapelle (salle carrelage craquelé)

*Cette petite chapelle, totalement en ruines, est marquée de symboles impies. Les signes sacrés de Sigmar ont été jetés à terre.*

**Monstres:** 8 orques noirs dont un champion.

**Événement:** Les humains, à la vision de ces ruines, sont tous *berserks* au long du combat.

**Trésor:** le champion porte une potion de soins (1D6PV).

## 11. Salle finale: la crypte

*Vous arrivez au bout de votre quête. Sur l'autel de la crypte est posé un cristal luisant de pouvoir.*

**Monstres:** 6 guerriers du chaos, 2 minotaures

**Événement:** Le cristal contient l'âme de Nuikin, retenue dans l'artefact depuis 2 siècles. C'est lui qui vous a poussé à venir, qui a pris le contrôle de l'aubergiste et de l'alchimiste. Il veut utiliser le corps de l'un d'entre vous pour servir de réceptacle à son âme. Il faut détruire le cristal à tout prix. A chaque tour où un guerrier essaie de le détruire (ce qui demande un test de force à -1), il doit au préalable réussir un test de volonté. Sur 1, il meurt sous le choc. Si le test est un échec (autre qu'un 1, bien sur), Nuikin prend son contrôle. C'est un maître sorcier du chaos avec le pouvoir immatériabilité -2. Les guerriers devraient donc fuir.

Lorsque le cristal est détruit, vous empochez 1D6x100 sur le chemin du retour.

NB: Cette aventure est faite pour un groupe de niveau 2-3 mais n'est vraiment pas facile. Dans mon groupe de joueurs, un seul guerrier a terminé la partie avec plus de 5PV et Nuikin a pu prendre possession d'un tueur de trolls, forçant les autres guerriers à la fuite. Si vous êtes sympa, vous pouvez conseiller à un de vos joueurs (celui qui a le plus de volonté) de garder un point de chance jusqu'à la fin, sans bien sûr lui en dire plus

Les énigmes de la salle du Minotaure, sont tirées du livre *Bilbo le Hobbit* de Tolkien. Elles sont un peu difficiles alors vous n'êtes pas obligés de les utiliser.



# Les Principautés frontalières

