



LE CÔTÉ OBSCUR

Par Benoît Roekens

Cet article est le premier d'une grande série décrivant l'utilisation, les mœurs et les cultures des races sombres du monde de Warhammer pour Warhammer Quest, Warhammer Quest Dark Side est né de l'idée que WHQ resté trop manichéen avec les bons héros faces au viles monstres. Mais certains monstres ont une culture et d'impétueux aventuriers au sein de leurs races.

Pourquoi Dark Side ? Alors que de nombreux fans (pour la plupart anglophone) ont réalisé de nombreux profils de personnages maléfiques comme des vampires, des assassins elfes noirs, etc. La réponse : le travail de tous les fans de WHQ est très louable mais manque d'une dimension. Tous ces profils viennent se greffer sur les règles de Warhammer Quest comme si il s'agissait pour la plupart de guerriers normaux, alors que les cas de cohabitations entre un nain et un orque sont rares je vous l'accorde, mais pas inexistant. Cependant il serait judicieux d'encadrer le rôle des personnages maléfiques dans Warhammer Quest et Dark Side est là pour ça.

Ce travail qui promet d'être titanesque, verra avec plaisir les suggestions et les aides de toutes les bonnes (euh ! Mauvaises) volontés. Cette extension est principalement tournée vers le roleplay mais elle peut servir pour le jeu de base.



LE MAUVAIS, LA BRUTE ET LE TRUAND

L'idée de base est simple, changer les héros par leurs alter ego maléfiques. Ainsi, nous obtenons :

Le Barbare / L'Orque
Le Nain / Le Nain du Chaos
L'Elfe / L'Elfe Noir
Le Sorcier / L'Emissaire Noir

Voilà pour l'équipe de base dont je compte développer les profils très bientôt. Ces catégories de personnages dark side permette de concevoir une équipe d'aventurier de base équilibré par rapport aux règles de WHQ.

Mais créer des profils n'est pas tout, il faut les faire entrer en interaction avec les règles du roleplay en fonction de leur nature. A ce titre, dark side va proposer non seulement des aventuriers mais aussi un nouveau style de jeu et de nouveaux milieux où ils pourront évoluer.

LES SOMBRES CITÉES

Alors que les races bénéfiques du monde de Warhammer prospèrent dans leurs citées, les races maléfiques ne demeurent pas en restes. Bien que cela puisse paraître surprenant les sombres races font aussi du commerce pour assurer la pérennité de leur société et ce qu'elles ne peuvent acheter, elles le pillent. Les races sombres coopèrent sur le plan militaire mais elles sont promptes à manipuler ou à trahir leurs alliés



Les aventuriers issus de ces races peuvent visiter ces cités pour y acheter les trésors qu'elles recèlent mais c'est à leurs risques et périls. Les elfes noirs et les nains du chaos ont de grandes citées en Naggaroth et dans les Terres Sombres, les orques et les gobelins ont des villages disséminés sur toute la planète, les hordes du chaos vivent dans des villes et des villages dans les désolations du chaos et les skavens ont accès à toutes les grandes citées humaines.

Mais traité avec de telles personnes lorsque l'ont ne fait pas partis de cette race comporte des risques et oblige aussi souvent de dissimuler son apparence afin d'éviter d'être expulsé manu militari hors des villes après avoir été délesté de ses trésors ou alors surtaxé lors de ses achats. Il en va de même lorsqu'un être sombre tente de visiter une ville humaine. Il y a aussi des villes que j'appellerai les *havres noirs* : des citées humaines où tout le monde se déplace la face voilée mais là tout cache un danger comme Moussillon, Mordheim ou les ruines de l'antique Morgheim berceau des stryganis. Enfin, il y a la Tilée où l'entretien constant de mercenaires y fait cohabiter de nombreuses races au service des princes marchands : là aussi pas besoins de déguisement (à part les elfes noirs très mal vu à Remas).

L'ANTI-QUÊTE

Enfin pour terminer cette longue introduction à Dark Side, il faut un but pour ces nouveaux aventuriers. Pourquoi des membres de races aussi autarciques que les nains du chaos se lanceraient dans des quêtes absurdes. C'est simple en fait, c'est pour la même causes que les aventuriers normaux : l'appât du gain.

Ces "aventuriers" servent d'éclaireur à leur peuple, d'ambassadeur et de mercenaire spécialisé. A travers le Vieux Monde, beaucoup de commanditaire traite avec ces moutons noirs pour saboter les projets de leurs rivaux. Ainsi apparaît le principe de l'anti-quête qui consiste à saboter les quêtes dites normales pour les joueurs. Prenons un exemple : la substantifique source (livre d'aventure page 6). L'objectif des joueurs Dark Side n'est pas de servir sur un plateau l'eau de la source à Bugman mais plutôt de s'arranger pour que la source soit tarie à jamais pour recevoir la récompense promise par une personne qui à intérêt à voir périr la brasserie Bugman et le fut de bière peut être remplacé par un poison ou une charge explosive qui servira à faire tarir la source.



Les possibilités sont nombreuses dans l'univers de Warhammer. Il se peut même que les guerriers dark side puissent affronter des guerriers classiques ou coopérer avec eux dans des cas de force majeure. Ils peuvent ainsi faire la course vers l'objectif en partant de point différent et en divisant le paquet de carte en deux.



Arrrgh !, « C'était ma proie » hurla Zartek en brandissant sa hache au manche d'obsidienne en direction de Lamnesh.

L'elfe noir baissa son arbalète à répétition sans prêter attention aux élucubrations du nain du chaos visiblement frustré de ne pas avoir pu éliminer le guerrier skaven. Puis il se retourna en disant : « Dois je te rappeler que l'important est la mission qui nous été confié et non l'extermination de la vermine ! ».

Zartek serra les dents donnant à ses crocs aussi grands que des défenses de sanglier un air mauvais, il rabaissa sa hache. Les deux guerriers reprirent leur avancé dans les profondeurs du donjon.

Rulf le barbare n'en croyait pas ses yeux, il venait de voir un elfe noir et un nain du chaos coopérer pour abattre un skaven. Alors qu'il faisait volte face pour partir à l'opposé de la route des deux comparses, il se retrouva face à face avec un guerrier orque. Et ce fut le trou noir.

Le sorcier scrutait la silhouette inanimée du barbare, étendu sur le sol. A ces côtés, se trouvait un orque, un nain du chaos et un elfe noir. « Je vous félicite Rug'ort, vous avez fait du bon travail, oh! et vous n'êtes pas en reste, Zartek et Sir Lamnesh » leur lança t-il.

Rulf repris connaissance à ce moment, le sorcier se tenait face à lui. « Vous voyez mon cher Rulf qu'il ne faut pas rouler Vestigkalas. Malheureusement pour vous, j'ai pus motivé des personnes bien plus efficace que vous et qui n'ont eut aucun remord à accomplir leur mission eux ! ». Le sorcier fit signe aux trois guerriers et puis s'adressa au barbare : « je vous laisse en leur compagnie, ils ont un travail à "achever" pour moi ».

Les règles détaillées du coté obscur et les nouveaux personnages, corsaires elfe noir, furies, fimirs etc sont disponibles sur le site de Usagi3

<http://usagi3.free.fr/spip.php?article29>

Warhammer Quest

DARK SIDE



L'ORQUE

L'obstination des orques est leur plus grande force, particulièrement quand on sait que se battre est ce qu'ils aiment le plus. Quand ils ne sont pas en guerre, les orques se battent entre eux pour établir leur domination personnelle. Même les chefs orques s'affrontent pour décider lequel est le plu'chef, ce qui crée d'innombrables rangs hiérarchiques, de chef à grand chef, de chef de guerre à seigneur de guerre. Un seigneur de guerre est un orque qui a établi une suprématie totale (en ayant tué, chassé ou mangé ses ennemis) et qui conduit maintenant toute les tribus vers des conquêtes glorieuses contre les races minables comme les humains. Un orque passe donc toute sa vie à se battre, contre les siens ou n'importe quel autre adversaire.

LE NAIN DU CHAOS

Bien des années avant l'ère des hommes, les ancêtres des nains parcoururent les montagnes du bord du monde, poussés vers le nord par leur quête des secrets de la roche et du métal. Nombreux furent ceux qui s'installèrent dans les mines et les cavernes des montagnes, mais d'autres, les plus ambitieux, poussèrent plus au nord jusqu'à cette région de hauts plateaux qu'ils nommèrent le pays du grand crâne ou Zorn Uzkul dans la langue des nains. C'est là que les clans se séparèrent. Certains nains désespéraient de trouver quelque chose dans cette région hostile et firent demi-tour vers les communautés florissantes des montagnes du bord du monde. Suite à l'ère du chaos, les nains partis à l'est furent corrompus et remplis d'énergie maléfique. Ainsi naquirent les Nains du Chaos ou Dawi Zharr comme ils s'appellent eux-mêmes, ce qui signifie les nains de la cité de feu.



Warhammer Quest

DARK SIDE



LE GUERRIER DU CHAOS

Les guerriers du chaos ont choisi une vie de sang et de batailles en échange du pouvoir que seul le chaos peut offrir. Des bandes de guerriers du chaos attaquent les communautés de l'empire et parcourent les terres du nord à la recherche d'occasions de combattre. Combattants aguerris, aux formidables compétences, d'une force extraordinaire et d'un courage inégalé, ils sont commandés par les plus forts d'entre eux, les champions du Chaos.

L'ELFE NOIR

Les elfes noirs furent rejetés d'Ulthuan il y a plusieurs siècles, ils vivent maintenant plus au nord, dans une région appelée Naggaroth, la terre du grand froid. Les elfes noirs ou druchii en langage elfique, sont de proches parents des hauts elfes, au teint un peu plus pâle, mais en tout autres points semblables. Les ennemis jurés des elfes noirs sont les hauts elfes d'Ulthuan. Les armées elfes noires quittent le port de Har Ganeth dans leurs immenses navires infestés de démons, font voile vers l'est à travers la mer du chaos vers le vieux monde. Lorsqu'ils atteignent leurs objectifs, les elfes noirs pillent et massacrent, ravageant souvent des cités entières avant de se replier avec leur butin vers Naggaroth.

