

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Dans les bois, rencontre avec les elfes sylvains

Elfes sylvains dans Warhammer Quest par Jonathan Green

Parution originale « Citadel Journal » n° 18

Traduction Fanrax le Nécromancien

« Qu'est ce que c'était? » a sifflé Fintan entre ses dents, stoppant brusquement.

Les oreilles sensibles de la troupe d'Elfes sylvains étaient tendues pour enregistrer le moindre bruit grâce à leur sens développé de l'ouïe. L'eau s'égouttait du plafond du tunnel rugueux dans les flaques peu profondes du sol inégal. Il n'y avait rien autrement.

« Rien, il est parti, » dit Fintan.

« Qu'as-tu entendu ? » a demandé Baruch mac Lir.

« C'était un animal. Quelque chose de grand. » Fintan a scruté les ténèbres, au delà du cercle de lumière tracé par la lanterne. Pendant un moment il a imaginé qu'il pouvait voir quelque chose de plus noir que l'obscurité, mais alors elle était partie. Il n'y avait rien là.

Nous devons simplement maintenir nos oreilles grandes ouvertes, avait plaisanté Eber, essayant de détendre l'atmosphère mais personne ne ri. Le flétrissement de la forêt n'était d'aucune matière plaisant.

Le flétrissement des régions boisées avait été d'abord découvert dans une clairière reculée du côté oriental du royaume magique par une patrouille de cavaliers de faucon de guerre. Après une inspection plus minutieuse par voie de terre, l'ampleur réelle des dommages et le danger couru avaient été constatés.

Toutes les plantes de cette clairière étaient mortes et le cercle s'élargissait autour du pied des ormes alentour, comme si on essayait d'étrangler les arbres.

Les mages avait deviné grâce à leurs bassins de voyance que l'origine du problème, était un gros morceau de Malepierre qui avait été traîné de dessous les montagnes pour se retrouver dans la forêt et maintenant son pouvoir maléfique était à l'œuvre.

Près du dégagement, la petite troupe de Fintan a trouvé l'entrée d'un tunnel sous un surplomb moussu, caché par des fougères. Il lui avait été donné la lourde tâche d'entrer dans le puits des Skaven et de détruire la Malepierre, tandis que les elfes sylvains se mobilisaient au cas où une invasion de la forêt serait lancée par les Hommes rats du Chaos.

Tout cet endroit puait le rat. C'était une odeur fétide, pleine de promesse de maladie et de peste.

Fintan pouvait également sentir la présence de la Malepierre, bien qu'un long chemin les en séparait, il sentait toujours la crispation de la nausée au creux de son estomac. Plus vite ils seront débarrassés de la substance corruptrice mieux ce serait.

« Nous devons approcher, » dit Anluan, « je peux sentir la puissance ténébreuse de la roche. »

La petite troupe se trouvait maintenant à une fourche dans le tunnel mais il ne restait aucun signe du Skaven responsable de sa construction. Fintan a de nouveau scruté l'obscurité et cette fois une faible lueur verdâtre a rencontré son regard fixe dans le passage de droite.

« Pars là. » dit-il, menant la bande encore plus profond sous la forêt.

Accompagné d'un hurlement sauvage, le bras musculeux comme une massue s'est élancé de l'ombre et s'est écrasé sur le corps d'Anluan. Dans un bruit de côtes cassées, le mage s'est écrasé contre le mur du tunnel et est tombé immobile sur la terre nue. Le reste de la bande s'est retourné sur place et Fintan a sursauté pendant que la lumière de sa lanterne était réfléchié dans les yeux rouges de l'énorme bête mutante qui se trouvait devant eux. Le rat ogre renâclait en observant les intrus, déterminé à goûter la chair d'elfe des bois.

Avez-vous jamais pensé à inclure les elfes sylvains dans vos donjons de Warhammer Quest ? Vous ne pensez pas normalement aux elfes sylvains dans des donjons ? Naturellement, les elfes sylvains vivent dans la forêt profonde du royaume magique d'Athel Loren. Ils ne construisent pas de châteaux en pierre, de tunnels sans fin ou de mine sous la terre comme certaines autres races. Plus naturellement on trouvera des aventresses naines enterrées et des tanières de Skavens par douzaines. Les terriers d'orques et de gobelins sont légions et les aventuriers trébuchent même à travers les sanctuaires oubliés des dieux du chaos à chaque pas, mais les elfes sylvains... ?

Mais pourquoi pas ? Je pense que les lieux souterrains de la forêt de Loren entreraient dans deux catégories.

Premièrement, il y a les plus conventionnels : ceux qui sont déjà mentionnés. Les tribus des hommes ont par le passé erré dans ce qui est maintenant le royaume de Bretonnie et d'autres races, telles que les peaux vertes, ont tous enterrés leurs morts sous de grands cairns et des tumulus dans les limites d'Athel Loren dans le passé. Avant la grande guerre de la barbe, les nains ont découpé des halls massifs dans la roche des montagnes grises, dont les collines sont aux limites de la forêt de pin du royaume elfique

Naturellement la plupart de ces intrusions ont eu lieu avant que les elfes sylvains fondent leur royaume. Les enfants du rat cornu, cependant, ont creusés réellement des tunnels sous les racines de la forêt afin d'essayer de détruire cette grande source de pureté. Et qui connaît quels temples ténébreux consacrés aux dieux indicibles du mensonge et du chaos sont enterrés profondément sous les clairières de la forêt ?

Deuxièmement il y a les créations moins communes des elfes sylvains eux-mêmes. Dans l'histoire des elfes sylvains, Orion et Ariel prennent l'apparence des dieux Kurnous et Isha à l'intérieur du massif chêne des âges, qui a des tunnels et des pièces dans le bois vivant. Certains des arbres de la forêt de Loren sont vraiment impressionnants par la taille, c'est une véritable promenade d'en faire le tour. Ils sont certainement assez du grand pour loger les temples mystérieux du bois vivant, habités par les Dryades et d'autres créatures de forêt. Là où la forêt est particulièrement dense, les petites clairières et les passages entre elles sont entourés par des murs pratiquement impénétrables de végétation, avec des branches formant des dômes au-dessus des clairières et transformant les passages en tunnels sous la végétation.

Les mages des elfes sylvains pratiquent également l'art particulier de « l'arbre chantant », par lequel ils peuvent guider la croissance des arbres pour former des galeries, des voûtes et même des villes elfiques. Sûrement ce seul fait offre la possibilité de créer des donjons typiquement elfe sylvain.

En plus d'utiliser l'intérieur des arbres comme sanctuaires et habitations, les elfes sylvains se sont également servis du reste du terrain d'Athel Loren. Les chutes d'eau et les cavernes normales agissent également en tant que centres d'énergie magique et d'endroits saints tandis que les grandes fissures dans les escarpements rocheux qui dominent la forêt de pin et les falaises entourant la grande Clairière de l'Abîme dans la Forêt des Dragons sont des lieux tout indiqués pour rechercher les trésors antiques et les sépulture des anciens héros.

Ces deux modèles de « donjons » dans la forêt de Loren impliquent également deux modèles différents de bande de personnages pour les explorer. Dans le premier, la quête dans les tumulus mortuaires et les complexes souterrains créés par d'autres races, exigeraient que toute la bande soit composée d'elfes (idéalement tous des elfes sylvains) qui devrait nettoyer le royaume magique de la présence du mal ou explorer des tunnels abandonnés à la recherche de trésors ou de connaissances oubliées.

Le deuxième modèle de bande d'aventuriers serait plus conventionnel, bien qu'il doive probablement exclure tous les personnages d'elfes (les elfes sylvains de toute façon). Des bandes de personnages disparates ou d'une seule race, comme suggéré par Andy Jones dans son article « Well Met / Bonnes rencontres! » dans le White Dwarf anglais n°194. Les aventuriers pourraient alors franchir les bornes de pierre de la frontière d'Athel Loren afin d'essayer d'atteindre les endroits secrets des elfes sylvains sans être découvert par les Gardiens de la forêt ou les monteurs de faucons de guerre.

Cependant, une autre possibilité se présente. Celle d'une troupe d'elfe sylvain explorant un donjon elfe sylvain. Comment cela se peut-il ? Avant de pleurer, suivez bien mon raisonnement. Les elfes sylvains sont une race très spirituelle consacrée à l'amélioration des qualifications de combat afin d'être toujours prêt à défendre leur royaume de la forêt des incursions des autres races. Être à la pointe de la santé physique et des prouesses de combat exige la formation et un entraînement constant. Pour que ceci il faut un lieu d'entraînement dans les clairières et les labyrinthes de Loren. Par exemple, pour devenir un Danseur de guerre diplômé, où les tests de sélection devraient être passés ? Ceci a pu constituer la base d'une aventure pour une toute une bande de Danseurs de guerre.

Dans ce cas-ci vous pourrez inclure des règles modifiées de sorte qu'aucun personnage réduit à zéro point de vie ne soit tué réellement mais a simplement échoué dans ses tests et est évacué du donjon pour recevoir les soins des mages.

Alternativement, peut-être un tel défi serait une manière d'éliminer les faibles, où aucune pitié ne serait montrée et aucun quartier accordé : les elfes sylvains morts dans une telle mission seraient considérés comme avoir été sacrifiés à la forêt pour l'aider à continuer à se développer épaisse et forte.

Naturellement le danseur de guerre du supplément de guerrier est déjà un champion de Loren et n'a pas besoin de subir un tel test. Si vous décidez de jouer cette aventure vous avez plusieurs options. Vous pourrez jouer avec le danseur de guerre du supplément de guerrier sans modification ou adapter les règles de sorte qu'il ne soit pas armé avec les épées jumelles d'Orion, ou encore ne pas employer la compétence spéciale « Danse de la mort ». Alternativement vous pourrez jouer cette aventure avec une esquive d'elfes normaux, le point important étant qu'ils entreprennent cette épreuve pour devenir des danseurs de guerre.

Il serait facile de proposer d'autres combinaisons pour les divers types de troupe présentés dans le livre d'armée des elfes sylvains de Warhammer. Avec un peu de travail vous pourrez convertir des éclaireurs, des gardes et des archers ou même un mage, en personnages comme ceux présentés dans les nombreux suppléments de guerrier qui complètent le jeu de Warhammer Quest.

Naturellement, utiliser les elfes sylvains comme la source de vos donjons de Warhammer Quest exige un grand effort d'imagination. Les pièces de donjon fantastique peintes par Richard Wright sont très bien pour les tombeaux en ruines, les halls nains, les tunnels Skavens et autres mais ils ne ressemblent absolument en rien à des passages de matière végétale vivante. Si vous devez envoyer vos guerriers dans les profondeurs d'Athel Loren à la recherche de richesses ou de gloire, vous allez devoir faire vos propres sections de plateau plus appropriées ou accepter ce que vous avez et mettre de côté votre incrédulité ce qui ne devrait pas être un problème, c'est ce que nous faisons chaque fois que nous jouons une partie située n'importe où dans le monde de Warhammer ou dans son univers. Et une fois que vous êtes allé aussi loin il n'est pas difficile d'imaginer que la statue démoniaque dans la chambre de l'idole est réellement une représentation d'un dieu elfique dans une clairière fleurie. Je pense, que c'est le thème de la partie qui est important et non pas à ce que ressemble la section elle-même.



LES GUERRIERS DE LOREN

En feuilletant le livre des règles avancées de Warhammer Quest, vous avez pu constater que les elfes sylvains ne sont pas inclus dans les listes des monstres. C'est tout à fait normal, car c'est seulement les créatures de l'obscurité et les races du mal qui sont énumérées là. Cependant, ceci ne signifie pas que je ne pourrais pas opposer mes aventuriers aux forces du roi et de la reine de la forêt. Cependant j'étais le premier à convertir les caractéristiques des elfes sylvains du jeu de Warhammer Battle présenté dans le livre d'armée, à celles appropriés à Warhammer Quest.

Pour ce faire, je me suis référé à une combinaison de créatures du livre de règles avancées, du livre d'armée des elfes sylvains et d'un article de Ian Pickstock « Créature des ténèbres » paru dans le White Dwarf anglais n° 188. Cet article m'a aidé, en particulier comment Ian a converti ses hordes d'elfes noirs en adversaires à employer dans ses parties de Warhammer Quest avec quelques trucs utiles et indications judicieuses.

La majorité des profils des elfes sylvains n'a pas eu besoin d'adaptation : Les compétences de mouvement, de combat, la force, l'endurance, l'initiative et les attaques restent la même chose. Cependant j'ai dû changer la compétence de tir et les points de vie. Pour trouver la bonne compétence de tir pour chaque type de troupe j'ai recherché les caractéristiques de tir qu'elles ont pour toucher sur le tableau de référence de Warhammer Battle et j'ai noté le jet de dés qui doit être fait. Ainsi on peut observer qu'une compétence de tir de 5 dans Warhammer Battle devient une compétence de tir de 2+ dans Warhammer Quest, et que la compétence de tir d'un Homme arbre à Warhammer Battle de 3 devient 4 + pour Warhammer Quest.

Les points de vie ont demandé un peu plus de travail, car finalement, le nombre de points de vie que les créatures ont affecte l'équilibre du jeu. Aussi, j'ai comparé les elfes sylvains avec des créatures de taille et de nature semblable dans les listes de monstres du bestiaire du livre de règles avancées. En jonglant un peu, j'ai pu trouver un équilibre nécessaire et proposer des profils pour les elfes sylvains et leurs alliés monstrueux qui pourraient être employés à Warhammer Quest. Je devais me soumettre à une contrainte ici, celle de convertir tous les personnages et les créatures dans un bestiaire elfes sylvains et il n'est nullement obligatoire de le faire forcément de cette façon. Si vous êtes en désaccord avec quelque chose que j'ai fait, vous le changez comme vous voulez quand vous l'employez dans vos parties.

Il était facile d'établir la valeur en or en utilisant la méthode expliquée par Ian Pickstock dans son article: les valeurs en points des créatures de Warhammer Battle ont été multipliées par dix. J'étais maintenant prêt à envoyer mes guerriers dans le bois à la recherche de secrets fabuleux et à les confronter à des adversaires redoutables.

Bien que la plupart des donjons situés dans la forêt de Loren emploient le « Tableau des monstre de pièces objectif » du livre d'aventure de Warhammer Quest, ceux des elfes sylvains exigeraient quelque chose de différent, on ne peut pas trouver une demi-douzaine d'orques courir autour d'un sanctuaire consacré à Isha, du moins pas pour longtemps. Il était nécessaire de créer un Tableau de monstres de pièce objectif d'elfes sylvains spécifique. J'ai donc sélectionné dans le bestiaire des elfes sylvains le type de troupe le plus généralement rencontrée et les ai regroupés afin de fournir une variété de rencontre pour la bataille finale avec les guerriers de la quête. Tant que j'y étais, j'ai décidé de concevoir un tableau plus spécifiquement, concernant mon idée de candidats danseur de guerre subissant une épreuve pour prouver leurs capacités.

Pour voir quels elfes sylvains, ou autres créatures, défendent l'objectif, lancer 1D6 sur un des tableaux ci-dessous pendant la phase de monstres, au lieu de prendre une carte événement.

TABLEAU DES MONSTRES DE PIÈCE OBJECTIF D'ELFES SYLVAINS

D6	RENCONTRE
1	6 gardes sylvains et 6 archers
2	1D6 danseurs de guerre et 4 éclaireurs
3	1 mage, 1 licorne et 4 gardes sylvains
4	2 dryades et 4 danseurs de guerre
5	1 dryade, 1D6 +2 gardes sylvains + 1D6 archers
6	6 danseurs de guerre et 4 archers

TABLEAU DES MONSTRES DE PIÈCE OBJECTIF D'ÉPREUVE DE DANSEUR DE GUERRE

D6	RENCONTRE
1	3 dryades, 4 archers et 1D6 gardes sylvains
2	2 dryades, 4 forestiers et 2 scouts
3	5 dryades
4	1 mage, 6 archers et 1D6+2 gardes sylvains
5	1 champion elfe sylvains et 8 éclaireurs
6	2 forestiers, 6 éclaireurs et 1D6 archers

TABLEAU DE RÉFÉRENCE RAPIDE DES ELFES SYLVAINS

TYPE	Mouv	Combat	Tir	Force	Endur	PdVie	Initiat	Attaq	Arm	Dom	Or
Garde sylvain	5	4	3+	3	3	6	6	1	1	1D6	90
Archer	5	4	3+	3	3	6	6	1	-	1D6	110
Eclaireur	5	5	2+	3	3	6	6	1	-	1D6	160
Forestier	5	5	2+	3	3	8	6	1	-	1D6	180
Danseur de guerre	5	5	2+	3	3	12	6	1	-	1D6	200
Champion danseur de guerre	5	6	1+	4	3	20	7	2	-	2D6	600
Dryade	5	4	4+	4	4	15	4	2	-	1D6	350
Champion elfe sylvain	5	5	2+	4	3	14	7	2	2	2D6	480
Héros elfe sylvain	5	6	1+	4	4	25	8	3	3	2D6	1040
Mage	5	4	3+	3	4	12	7	1	-	1D6	590
Champion mage	5	4	3+	4	4	20	7	1	-	2D6	1210
Licorne	9	4	-	4	4	30	1	2	-	2D6	900
Homme arbre	6	8	4+	6	7	60	2	4	6	3D6	2800
Dragon des Forêts	6	6	-	6	6	74	8	7	6	6D6	4500

Le Tableau de référence rapide des elfes sylvains peut être employé conjointement avec le Tableaux des pièces objectifs pour vous donner une idée des créatures que vous pourriez vouloir inclure dans votre donjon de la forêt. Naturellement je n'ai pas inclus tous les personnages que vous pourriez vouloir employer du livre d'armée des elfes sylvains et certains des monstres énumérés ci-dessus ne peuvent être confrontés qu'à des guerriers de niveaux de combat plus élevés. Mais au moins le tableau vous donne une idée de ce que vous pouvez faire, et s'il y a quelque chose que vous n'aimez pas, vous pouvez toujours le modifier !

Si vous utilisez vos créations d'elfes sylvains dans le jeu de règles avancées de Warhammer Quest, vous devrez également prendre en compte toutes les règles spéciales qui les accompagnent. Les règles spéciales des monstres dans le bestiaire du livre de règles avancées contiennent presque tout ce que vous pourrez avoir besoin.

Le profil de base des qualifications énumérées pour un dragon pourra être repris exactement comme indiqué pour le dragon des forêts. La résistance magique s'appliquerait évidemment aux mages elfes sylvains et aux licornes, tandis que les dryades auraient la compétence embuscade magique de 5+. Cependant, il peut y avoir quelques règles très spécifiques, qui ne sont pas couvertes par le livre de règles avancées, que vous devrez adapter du livre d'armée des elfes sylvains. Par exemple, les forestiers elfes sylvains sont des maîtres dans l'art du travail du bois et sont particulièrement à même de placer des pièges dans la forêt où s'aventure les imprudents. De même, les danseurs de guerre sont protégés par leurs peintures de guerre, des spirales magiques peintes sur leurs corps.



SECRETS DE LA FORÊT

Pour créer vraiment une bonne atmosphère dans vos expéditions en forêt, vous pourrez créer pour vos elfes sylvains votre propre paquet de cartes événement, comme Ian Pickstock l'a fait pour son armée d'elfes noir (voir le White Dwarf n° 188). Par contre, si vous jouez avec les règles avancées, vous pourrez faire votre propre Tableau d'événements. C'est ce que j'ai fait et vous pouvez voir le résultat ci-dessous. Pour employer le tableau, chaque fois que vous retournez une carte d'événement qui a un 'E' dans les coins supérieurs, ignorez là et à la place lancer un D66 sur le Tableau d'événements et appliquez les résultats. Les guerriers ne reçoivent pas une carte de trésor pour accomplir un de ces événements à moins que les instructions l'indiquent spécifiquement. Mon tableau n'est pas une règle approfondie, il vous donne simplement une idée de ce que vous pourriez faire. Si vous l'employez, vous pouvez ajouter quelques événements ou en enlever d'autres comme vous le sentez.

TABLEAU D'ÉVÉNEMENTS DE FORÊT

11-12 RACINES TRAITRESSES

Des racines épaisses ont soudainement crevé le plancher du tunnel attrapant les guerriers ignorants et les projetant vers le plafond. Lancer 1D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant:

1 - 2	Le guerrier évite d'être projeté par les racines.
3 - 5	Les racines s'emmêlent autour du guerrier le projetant à terre. Il subit 1D3 blessures
6	Le guerrier est projeté en l'air, subissant 1D3 blessures et se foule la cheville en retombant, réduisant son mouvement de -1 pour le reste de l'aventure.

Lancer 1D6 Sur un résultat de 1 à 3, relancer immédiatement une autre carte événement.

13-14 CONNAISSANCE DES HERBES

Il pousse ici une herbe curative extrêmement rare mais efficace. Il y a assez d'herbe pour chaque guerrier sur la section, pour guérir 2D6 blessures.

Tirer une autre carte événement immédiatement

15-16 RENCONTRE : TUNNEL DE SKAVEN

Comme les guerriers continuent leur chemin, une partie du mur s'effondre soudainement, découvrant l'entrée d'un sombre tunnel. Immédiatement 1D6+4 Skavens sautent hors du trou et attaquent les guerriers. Les enfants du rat cornu sont parvenus à infiltrer la forêt de Loren sans être détectés et maintenant les guerriers doivent faire face à la menace Skaven.

21-22 CHUCHOTEMENT DE FEUILLES

Les guerriers perçoivent soudainement un chuchotement inquiétant, comme le bruit de la brise soufflant dans les branches. C'est comme si les arbres alertaient les elfes sylvains de la présence des guerriers. Lancer 1D6 sur le tableau suivant:

- 1 – 2 Les guerriers continuent leur chemin calmement
- 3 – 4 Tirer une autre carte événement immédiatement
- 5 - 6 Tirez deux cartes événement immédiatement !

23-24 PIÈGE A POINTES

Les elfes sylvains ont dispersé de longues épines sur le plancher, cachés sous une couche de fougères. Celles-ci causent ½ D6 blessures à chaque guerrier dans la section de plateau.

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 à 3, tirez une autre carte événement immédiatement.

25-26 CHAMPIGNON BIZARRE

Soudainement un paquet de champignons bizarres décharge brusquement leurs spores sur les guerriers. Lancer 1D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :

- 1 – 2 Le guerrier retient son souffle et ne subit aucun mauvais effet des spores.
- 3 – 4 La force du guerrier est réduite de -1 pour les prochains 1D6 tours.
- 5 Les jets pour toucher du guerrier sont réduits de -1 pour le reste de l'aventure et sa force est réduite de -1 pour les prochains 1D6 tours.
- 6 Le guerrier subit 1D6 blessures, sans modifications pour l'endurance ou l'armure

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 à 3, tirez une autre carte événement immédiatement.

31-32 L'INTRUS

Les guerriers rencontrent un autre aventurier qui est entré dans le royaume des elfes afin de voler ses secrets. Il est heureux de voir des gens qui ne sont pas elfiques et dit aux guerriers ce qu'il connaît du donjon. Lancer 1D6 sur le tableau suivant.

- 1 - 3 Ce qu'il dit aux guerriers n'a en aucune importance et tandis qu'il parle il dérobe un trésor aléatoire à un des guerriers (employer les pions pour déterminer lequel).
- 4 - 6 L'intrus dit aux guerriers ce qui les attend dans la prochaine salle. Ils ne seront pas surpris et peuvent décider que faire avant d'entrer dans la salle.

33-34 PIÈGE : FILETS

Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Les deux guerriers avec le plus bas score sont empêtrés dans des filets qui tombent du toit de la pièce. Ils doivent obtenir moins que leur force sur 1D6 pour se libérer et pour combattre ce tour autrement ils ne peuvent rien faire jusqu'à ce que leurs compagnons puissent les libérer. Si les autres sont impliqués dans un combat ils ne pourront pas libérer leurs amis jusqu'à ce qu'ils aient défait tous leurs adversaires.

Tirer une autre carte événement immédiatement

35-36 INSECTES RAMPANT

Une masse de coléoptères, de scolopendres et de vers rampent hors des feuilles mortes et se glissent à l'intérieur des vêtements d'un des guerriers (déterminer aléatoirement lequel). Les créatures sont si petites que le guerrier ne peut pas les combattre. Au lieu de cela il perd -1 à ses jets pour toucher pour les prochains 2D6 tours car il est distrait par les insectes rampants s'agitant à l'intérieur de ses vêtements !

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 à 3, tirez une autre carte événement immédiatement.

41-42 LE CHARME D'ARIEL

Les guerriers entendent un beau chant de femme, dérivant vers eux à travers les arbres. Lancer 1D6 pour chaque guerrier, celui qui obtient le score le plus bas, est hypnotisé par la voix enchanteresse et la suit, se séparant du reste de la bande. Ce guerrier est maintenant hors jeu pour les prochains 1D6 tours, ses amis le retrouveront dans la prochaine section de plateau qu'ils exploreront. Il n'a aucune mémoire d'où il a été ou de ce qui lui est arrivé pendant son absence mais il est mystérieusement revitalisé et a refait le plein de ses points de vie d'origine.

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 à 3, tirez une autre carte événement immédiatement.

43-44 RUNES ELFIQUES

Délicatement inscrit sur un mur en colorants naturels il y a un message en runes elfiques. Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Un résultat de 5 ou 6 signifie qu'ils peuvent traduire l'inscription (les personnages Elfes n'ont pas besoin de lancer le dé, ils peuvent lire le message de toute façon). C'est un charme pour ouvrir une porte secrète dans une partie plus profonde du donjon. Si les guerriers décident d'emprunter ce passage, ils tombent directement à la salle objectif.

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 à 3, tirez une autre carte événement immédiatement.



45-46 PIÈGE : Puits CAMOUFLÉ

Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Le guerrier avec le plus mauvais score tombe dans un puits caché, subissant 3D6 blessures en tombant sur des pieux affilés. Une fois au fond, il peut seulement s'échapper au moyen d'une corde ou d'un sort de lévitation.

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 à 3, tirez une autre carte événement immédiatement.

51-52 TRÉSOR CACHÉ

Le sol autour des guerriers est couvert de feuilles mortes. Quelque chose de lumineux miroite dessous. Lancer 1D6 :

- 1 – 2 Chaque guerrier sur cette section trouve 1D6 x 10 pièces d'or. Tirer une autre carte d'événement immédiatement
- 3 – 4 Chaque guerrier sur cette section trouve 2D6 x 10 pièces d'or. Tirer une autre carte d'événement immédiatement
- 5 – 6 Chaque guerrier sur cette section trouve 2D6 x 10 pièces d'or. En outre, chacun tire une carte trésor.

53-54 ESPRITS FOLLETS

Les guerriers sont soudainement attaqués par un essaim d'esprit follets, les créatures à ailes minuscules de la forêt ont fait leur demeure ici dans le donjon. Les esprits follets causent 1D6 blessures à chacun des guerriers qui a déjà débarrassé le donjon de plusieurs de ses gardiens.

55-56 CHEVALIER ERRANT

Les guerriers rencontrent un chevalier Bretonnien qui accomplit une quête personnelle pour trouver le Graal. Il dit aux guerriers qu'il a déjà débarrassé le donjon de plusieurs de ses gardiens. Quand les guerriers entrent dans la prochaine section de plateau, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 tous les monstres auxquels ils devraient faire face sont déjà morts.

61-62 PIÈGE : EMPALEMENT

Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Le guerrier avec le score le plus bas a déclenché un piège, faisant jaillir une énorme pointe cachée. Lancer 1D6, sur le tableau suivant:

1 - 3 La pointe l'empale, infligeant 5D6 blessures.

4 - 6 La pointe heurte le guerrier de côté, causant 2D6 blessures.

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 à 3, tirez une autre carte événement immédiatement.

63-64 L'ESPRIT DES ARBRES

Une fois que tous les guerriers sont entrés dans cette section, un écran de branches se ferme soudainement bloquant l'issue par laquelle ils sont entrés. Il n'y a aucune possibilité de passer à travers. Cependant, une autre ouverture est apparue autre part comme sortie alternative dans de nouveaux secteurs encore inconnus du donjon.

Tirez une autre carte événement immédiatement.

65-66 LA COLÈRE D'ORION

Les guerriers entendent un hurlement affreux faire écho par les tunnels bientôt suivi par des aboiements furieux. Soudainement une meute de chiens de chasse grognant sauvagement apparaît devant les guerriers. Il y a 1D6 + 6 chiens, qui ont le profil suivant :

	Mouv	Combat	Tir	Force	Endur	Pts de Vie	Initiat	Attaque	Armure	Dom	Or
Chien de chasse	5	4	-	4	3	6	3	1	-	1	50

Tirer une autre carte événement immédiatement si les guerriers se trouvent alors confrontés aux elfes sylvains, alors deux apparaîtront en plus de la quantité indiquée sur la carte



AVENTURES EN FORET

En utilisant les salles objectives du jeu de base de Warhammer Quest, j'ai conçu mes propres aventures basées autour du royaume magique d'Athel Loren. Celles-ci sont de deux sortes : celles qui sont des donjons traditionnels à explorer par des bandes d'elfes ou bien les endroits secrets des elfes sylvains eux-mêmes, pillés par des non elfes (à une exception). Je doit dire que ce sont mes propres idées pour les aventures et vous pouvez les employer telles qu'elles ou les changer pour inclure des monstres de votre propre collection, ou fournir juste l'inspiration pour que vous composiez vos propres aventures. Par exemple, la « Vengeance du Roi Licbe » a pu facilement être jouée ainsi que la « Revanche du sorcier » avec un sorcier du chaos comme l'adversaire principal qui appelle des démons pour l'aider.

PROTÉGER LE ROYAUME

Ces aventures sont conçues pour être jouées par une bande de guerriers elfes. Même si vous limitez votre partie à l'utilisation de cette race, il est possible demain tenir un équilibre entre les combattants, les magiciens et les guérisseurs (voir l'article d'Andy Jones "Bonnes rencontres!" dans White Dwarf n° 194).

ARRÊTER LA PUTRÉFACTION

Le mal Skaven est sécrété par un morceau de Malepierre placé dans un tunnel sous la forêt de Loren. En raison de l'influence de la corruption de la roche, la forêt au dessus commence à mourir, affaiblissant la magie du royaume des elfes sylvains. Le bloc de Malepierre doit être trouvé et détruit.

RÈGLES SPÉCIALES

La bande de guerriers prend avec elle un rouleau sur lequel est écrit un charme puissant de purification. Noter quel guerrier le porte, si ce guerrier est tué, le rouleau est perdu et les elfes sylvains ne pourront pas accomplir leur mission.

L'ARÈNE

La Malepierre est dans l'arène. Cependant avant que les guerriers puissent essayer de la détruire ils doivent d'abord défaire ses gardes. Il y a là 1D6+6 Skavens et un rat ogre qui a été mis là pour arrêter quiconque voudrait détruire la roche. Placer tous les Skavens selon les règles normales pour placer les monstres, mais placer le rat ogre devant la porte de l'arène (la Malepierre est caché derrière lui), il ne participera pas au combat, à moins qu'il n'y soit forcé, jusqu'à ce que la moitié des Skavens soient tués.

Si vous possédez le White Dwarf anglais n°195 ou le n° 28 de l'édition française, (ou le trouver sur le net) vous pouvez employer le laboratoire de Quirrik au lieu de l'arène. Dans ce cas le générateur de Maleflamme serait la source du mal et le rat ogre se tiendrait devant lui.

Une fois que les gardiens de la Malepierre sont morts les elfes sylvains peuvent essayer de la détruire. Un guerrier doit lire le rouleau de parchemin pour lancer le charme. Ce guerrier lance alors 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, il n'a pas la puissance magique nécessaire pour surmonter la puissance mauvaise de la Malepierre et il subit 1D6 blessures. Le temps passé à lire le parchemin 1D6 skavens accourent par leurs tunnels, attirés par les bruits de la bataille et doivent être tués avant que le prochain guerrier puisse essayer de lancer le charme de purification. Un guerrier peut essayer de relire le parchemin mais seulement une fois que tous les autres guerriers ont essayé et ont échoué.

Sur un résultat de 4 à 6, le guerrier réussit à lancer le charme et la Malepierre éclate, chaque guerrier perdant 1D6 points de vie dans le processus. La forêt est sûre une fois de plus. Les elfes sylvains survivant sont récompensés avec un trésor par le roi et la reine des bois. Prendre une carte de trésor pour chaque guerrier.

LA VENGEANCE DU ROI LICHE

Il n'y a pas bien longtemps le Nécromancien au cœur noir Lard Laskar de Quenelles a essayé de lever une armée de mort-vivants des tumulus se trouvant près de la frontières de la forêt de Loren. Ses plans ont été contrecarrés par le Maître mage, Medb Tormalin et ses Gardiens des Cairns mais les dommages avaient été déjà faits.

Seulement quelques jours après que l'armée de Lard Laskar ait été levée, les squelettes ont commencé à apparaître dans la forêt bien que le Nécromancien soit certainement parti. Les perturbations se sont principalement situées autour de la clairière où Laskar avait effectué son rite blasphématoire.

Une petite troupe d'elfes sylvains a été envoyée à la clairière pour voir ce qui se passe. C'est la fin de la nuit et il n'y a aucun signe des morts-vivants. Sauf une entrée béante dans le flanc d'un antique tumulus. Le secret de la clairière de cairn doit se trouver en dessous de....

RÈGLES SPÉCIALES

Le tumulus est gardé par des morts-vivants sur le tableau des monstres de la crypte suivant. Les profils pour ces monstres peuvent être trouvés dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest.

TABLEAU DES MONSTRES DE LA CRYPTTE

1	1D6+6 squelettes et 6 chauves-souris géantes
2	6 zombis, 6 squelettes et 6 araignées géantes
3	1D6+6 zombis, 1D6+2 araignées géantes et 1D6+2 chauves-souris géantes
4	6 goules, 6 rats géants et 3 revenants
5	4 revenants, 6 zombis et 1D6+6 squelettes
6	6 revenants

Si vous avez le supplément des catacombes de la terreur, vous pouvez employer les cartes d'événement des morts-vivants, les monstres et le tableau de génération des monstres morts-vivants.

LA CRYPTTE

Lancer sur le Tableau des monstres de la cryptte pour déterminer quels monstres gardent la cryptte.

Si vous avez les catacombes de la terreur vous pourrez substituer la salle du trône du Roi de Crainte à la cryptte.

Une fois les morts-vivants de la cryptte défais, la puissante invocation nécromantique de Laskar a réveillé le Roi Liche - De Glanville - de son sommeil de plusieurs siècles et grâce au sort ténébreux, il est prêt à se venger de ceux qui l'ont détruit et enterré ici. Placer le Liche à côté de la cryptte. Les guerriers doivent le combattre.

Après le premier tour de combat avec De Glanville, si le Liche est encore vivant il appelle d'autres cadavres de la tombe pour l'aider. Lancer sur le tableau des monstres de la cryptte encore. Ces monstres doivent être tués avant que la bande puisse attaquer De Glanville à nouveau. Une fois que le Liche est détruit le charme ténébreux est cassé et les morts restent dans leurs tombes tandis que les guerriers peuvent quitter le tombeau. Dans la cryptte, les guerriers trouvent 1D6x100 pièces d'or chacun.

ARACHNOPHOBIA

Des chemins de la forêt de Loren empruntés par les elfes sont obstrués par les toiles des araignées géantes venimeuses. La bande a découvert leur repaire, une grande crevasse au fond d'un abîme près des collines des montagnes grises. Se glissant dans l'obscurité les guerriers se disposent à résoudre le mystère des araignées de Loren.

L'ABÎME DE FEU

Les araignées géantes ont été introduites dans la forêt par une championne sorcière elfe noire qui les emploie pour assiéger efficacement les elfes sylvains dans leurs demeures de la forêt. La voie sera alors prête pour qu'une armée puissante d'elfes noirs puisse envahir la forêt discrètement. En ce moment ils percent un tunnel depuis le grand océan.

Dans la pièce de l'abîme de feu, il y a 12 araignées géantes, la sorcière elfe noire et sa garde personnelle de 4 guerriers elfes noirs. Placer toutes les araignées dans la première partie de la pièce et les guerriers elfes noirs de l'autre côté du pont de corde. La sorcière se tient à côté de la statue du dragon.

Les guerriers doivent tuer toutes les araignées avant qu'ils puissent essayer de passer le pont. Les règles du livre d'aventure de Warhammer Quest s'appliquent ici.

Une fois que les elfes sylvains ont traversés sans casse, ou autrement, ils attaquent les elfes noirs. La sorcière commence également à jeter des sorts (les règles pour la magie des elfes se trouvent à la page 96 du livre de règles avancées). Dès que la sorcière sera morte la pièce commence à s'écrouler. Les guerriers, doivent s'échapper en moins de 2 tours après l'avoir tué. Après ce tour le toit tombe, tuant tous les guerriers à l'intérieur. Cependant, les tunnels de l'armée des elfes noirs s'inondent également avec de la lave fondue, réglant ainsi d'une manière définitive le problème. Chaque guerrier survivant est parvenu à prendre 1D6x50 pièces d'or au pied de la statue du dragon.

DANS LA FORET

Toutes les aventures suivantes se déroulent dans la forêt d'Athel Loren elle-même, avec certains des donjons constitués de clairières reliées entre-elles, dans les antiques chênes massifs de la forêt ou situés aux endroits de grande magie naturelle.

DERRIÈRE L'EAU

Les guerriers ont entendu des rumeurs d'un trésor fabuleux caché dans un réseau des cavernes se trouvant derrière une chute d'eau dans la forêt. Jusqu'ici les guerriers sont parvenus à éviter l'attention des observateurs et des éclaireurs elfes sylvains, mais le conflit sera bientôt inévitable car les habitants d'Athel Loren ne permettent pas que l'on transgresse leur royaume.

LA FONTAINE DE LUMIÈRE

Quand les guerriers entrent dans la salle objectif, consulter le tableau des monstres de pièce objectif des elfes sylvains pour voir quelles créatures sont présentes. Quand elles sont défaites les guerriers peuvent s'emparer des trésors fabuleux que la salle de la fontaine contient. Tirer une carte de trésor pour chaque membre de la bande. Cependant le vrai trésor est l'eau de la fontaine elle-même. N'importe quel guerrier qui boit de la fontaine doit lancer 1D6.

1 – 2 L'eau guérit 1D6+1 blessures.

3 – 4 Le guerrier retrouve son total original de points de vie. S'il est un magicien, il reconstruit aussi son total de points de pouvoir.

5 Le guerrier retrouve son total original de points de vie et son endurance est augmentée de +1.

6 Le guerrier retrouve son total original de points de vie et sa force est augmentée de +1

Avant que les guerriers puissent quitter les cavernes sans risque ils doivent combattre les autres gardiens du sanctuaire. Lancer 1D6 sur le tableau de la salle objectif des elfes sylvains. Ces créatures doivent être défaites avant que l'aventure puisse être terminée.

TOMBEAU DU PROTECTEUR

Une armée massive d'Orques est sur le point de prendre la ville forte de Parravon en Bretonnie. La légende raconte qu'une épée de tueur d'orques autrefois utilisée par le héros elfe sylvain, Diuran le Protecteur est ensevelie avec sa dépouille. Si le duc de Parravon pouvait mener ses forces dans la bataille contre la horde des peaux vertes avec cette arme magique la ville pourrait encore être sauvée. Mais le protecteur est mort il y a plus de trois cents ans et a été enterré dans un tombeau à l'intérieur d'un chêne massif dans la forêt de Loren. Les guerriers doivent pénétrer dans la forêt, trouver le chêne antique, le tombeau et réclamer l'épée du tueur d'orque.

LA CRYPTTE

Lancer sur le Tableau des monstres de pièce objectif d'elfes sylvains pour découvrir ce qui protège le tombeau de Diuran. Une fois que tous les gardiens de la forêt sont morts, les guerriers peuvent ouvrir le tombeau et prendre l'épée.

Cependant, le fantôme du protecteur ne laissera pas un guerrier indigne utiliser cette lame magnifique, chaque guerrier qui essaie de prendre l'épée rouillée doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, Diuran juge le guerrier indigne et le maudit. Il perd immédiatement 1D6+6 points de vie. Chaque guerrier peut essayer de prendre l'arme mais si le fantôme le maudit il ne peut pas essayer à nouveau, même s'il est encore vivant.

Sur un résultat de 4 à 6 le guerrier prend l'épée et se sent immédiatement revitalisé, récupérant 1D6+6 points de vie. Ce guerrier possède maintenant l'épée magique tueuse d'orque.

EPEE TUEUSE D'ORQUES

Forgé en bronze par les forgerons de Loren cette épée antique est imprégnée avec, un sort qui se maintient en la trempant dans du sang d'orque.

Quand il utilise cette épée un guerrier obtient +1 en force. De plus, s'il combat contre des orques ou des gobelins il obtient également +1 attaque et +1 pour frapper.

Le reste des guerriers peuvent prendre 1D6 x 50 de l'or du tombeau de Diuran, avant de regagner le monde extérieur par la fissure dans l'arbre qui s'ouvre derrière le cercueil du protecteur.

LE CONSEIL DES ARBRES

Le vieux duc d'Aquitaine est mort ne laissant aucun héritier, le titre revient à un cousin éloigné d'une branche de la famille longtemps séparé du reste de la famille. Des messagers sont envoyés dans tout le royaume pour trouver le parent éloigné. Par la suite ils reviennent mais avec deux prétendants au titre de duc. Tous deux semblent pouvoir prouver qu'il est l'héritier légitime mais qui est l'héritier véritable et qui est l'imposteur ?

Le magicien conseiller du défunt duc d'Aquitaine sait qu'il y a une seule façon de résoudre le conflit : une bande d'aventuriers courageux doit entrer dans la forêt de Loren et chercher l'Homme Arbre Barark qui, à ce qu'on dit, est l'être le mieux informé de toute la Bretonnie.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

La clairière de Barark dans la forêt magique est gardée par six dryades connues sous le nom de soeurs du chêne. Elles doivent être défaites avant que les guerriers puissent poser leur question au sujet de l'héritier légitime du Duché d'Aquitaine à l'antique Homme Arbre. (Si vous avez une figurine d'Homme Arbre vous pouvez la placer sur l'idole sur la section de plateau).

Barark a été vivant pendant des siècles et est aussi sage qu'il est vieux. Au cours des longues années il a vu beaucoup de changements dans le royaume d'Athel Loren et du royaume de Bretonnie. Une fois que les dryades sont mortes il se réveillera et répondra à la question des guerriers. Il tombera ensuite dans un sommeil profond et on ne peut pas lui demander autre chose. Quand les guerriers retournent à la cour d'Aquitaine avec la vérité, le duc légitime les récompense. Chaque guerrier lance 1D6 sur un résultat de 1 à 3 il obtient 1D6 x 100 pièces d'or. Sur un résultat de 4 à 6, il reçoit un trésor des coffres d'Aquitaine : prendre une carte de trésor au hasard.



ÉPREUVE DES DANSEURS DE GUERRE

Cette aventure n'entre ni dans l'une, ni dans l'autre des deux sections ci-dessus et demande de réels ajustements; dans cette aventure, une bande d'elfes sylvains prend un donjon elfe sylvain. Dans le meilleur des cas seulement des Danseurs de guerre devraient être employés pour la bande mais vous pourrez facilement les échanger pour des forestiers, des scouts ou des archers et ajuster le titre de l'aventure en conséquence. La chose importante cependant, est que la bande de guerrier soit homogène, d'un seul type de troupe, ne mélangez pas des Danseurs de guerre et des archers, par exemple.

Avant qu'ils puissent être admis au sein de la troupe des Bosquet Saints, le Danseur de guerre doit survivre au défi du chêne antique. Une fois prêt, ils entrent dans le vaste arbre par une fissure dans son côté.

RÈGLES SPÉCIALES

La première salle de donjon que les guerriers rencontrent est un sanctuaire à Isha, la mère de la terre. Sur un autel couvert de lierre sont exposés les amulettes sacrées de la déesse. Chaque guerrier peut prendre une de ces amulettes s'il le souhaite.

Si vous le voulez, pour seulement cette aventure, vous pouvez dire qu'aucun guerrier tué dans le chêne n'est réellement mort mais simplement sans connaissance et n'a pas passé l'épreuve. De même les adversaires réduits à zéro points de vie ne sont pas morts mais juste éliminés pour cette aventure.

LA FONTAINE DE LUMIÈRE

Lancer sur la table des pièces objectif d'épreuve de Danseur de guerre pour voir à quels habitants de la forêt, les novices doivent faire face dans la salle de la fontaine.

Quand tous leurs adversaires ont été défaits, les danseurs de guerre ne peuvent pas réussir l'épreuve tant que chacun d'eux n'a plongé l'amulette du sanctuaire d'Isha dans la fontaine. Le fait de ne pas le faire entraînera le refus de l'admission dans la troupe du Bosquet Saint. Ceux qui ont réussi, peuvent prendre un trésor du sanctuaire. Chaque danseur de guerre qui passe l'épreuve peut prendre une carte de trésor.



CONCLUSION

Voilà comment j'ai abordé la tâche d'inclure les elfes sylvains dans Warhammer Quest. J'espère que les tableaux de monstres de pièce objectif, les Tableaux aléatoires d'événements et les aventures vous ont donné satisfaction. Vous pourrez jouer quelques unes des aventures imprimées ici ou avoir au moins maintenant des idées pour créer vos propres quêtes. Eventuellement, vous pourriez avoir plaisir à faire la même chose pour votre propre race favorite. Et souvenez vous, le reste du monde est mauvais!

Le gladiateur a fait un pas hardiment dans la chambre, sa lanterne tenue haute devant lui. Ulrich

Ironfist a retenu son souffle, en découvrant la pièce. C'était un monde très loin des puits de combat de Nulm, et la merveille de l'endroit surpassait tout ce qu'il n'avait jamais vu, même dans la forêt elle-même. Les murs de la vaste chambre rougeoyés et une faible lumière verte, tombait du plafond et s'estompait dans le fond de la pièce. La lumière de sa lanterne se reflétait dans l'eau cascasant de la fontaine, elle-même admirablement sculpté de branches vivantes, comme si les diamants les plus fins avaient jailli du coeur du chêne. Il avait peine à croire que la salle de la fontaine existait dans les profondeurs d'un arbre.

« Par tous les dieux » a haleté Johannes Boas, serrant étroitement son livre saint sur sa poitrine, « Si je ne l'avais pas vu avec mes propres yeux... »

« Je n'aime pas, a marmonné le tueur de Troll, d'un ton bourru. « Je ne fais pas confiance à des elfes. »

« Ne soit pas idiot mon ami à la chevelure en pointe », a réprimandé Gustav Liebermann

« Quels dangers pourraient se cacher parmi une telle beauté ? »

« Et ça ? » a grogné Ironfist, désignant les murs de la salle de la fontaine avec son arme souillée de sang. Des formes femelles troublantes, semblables à du bois, émergeaient de l'eau, mais ce n'étaient pas des elfes sylvains, leur peau était de couleur brune, rugueuse comme de l'écorce.

Elles étaient nues mais leurs longs cheveux verts protégeaient leur pudeur. Ces étranges femmes arbre attiraient mais effrayaient en même temps. Alors les esprits sylvains ont vu les guerriers. Avec un cri perçant aigu, une des dryade a dirigé un doigt accusateur vers les guerriers et les autres ont repris son cri et immédiatement leurs corps ont changé. Leurs mains sensibles et fines se sont allongées en de grandes griffes et leurs visages se sont transformés de belles femmes elfes en affreuses sorcières.

Et Ironfist se rendit soudainement compte qu'un autre bruit accompagnant les cris perçants des dryades : le hurlement grave du tueur de Troll chargeant au combat, sa puissante hache runique brandie au-dessus de sa tête hurlant son puissant cri de guerre.

Ironfist et le fier noble suivirent tandis qu'avec une prière marmonnée à Sigmar, le prêtre guerrier levait également son Marteau de guerre et fonçait dans la mêlée.

