

# Warhammer Quest

## LES FLAMMES DE KHAZLA

Paru dans White Dwarf GB N°189

Par Gavin Thorpe

Les catacombes sous le Vieux Monde sont remplies de créatures monstrueuse et de fabuleux trésors.

Elles regorgent d'autres mystères : d'étrange temples dédiés à des dieux interdits et des autels magiques qui peuvent aider ou retarder les Guerriers dans leur quête de richesse et de renommée.

### QUETES SPECIALES

**L**e mois dernier nous avons publié un article contenant de nouvelles règles, une section de donjon et une carte pour les pièces de quêtes spéciales. Ceci a été bien reçu par vos tous vos fier Guerriers qui demandent plus de défis, plus de danger et toujours plus de trésors ! En réponse, ce mois-ci nous avons pour ajouter à vos aventure de Warhammer Quest, la quête spéciale des Flammes de Khazla. Ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas le White Dwarf 185 (Mission Impossible ! White Dwarf n°17 en France), toutes les règles pour les cartes de quêtes spéciales sont redonnées ci-dessous.

La carte de quête spéciale et la section de donjon données à la fin de cet article peuvent être utilisés pour introduire un élément inattendu dans vos parties de Warhammer Quest. La nouvelle carte de donjon et la salle sont accompagné de 6 nouvelles aventures pour que vous puissiez jouer avec. Si vous avez aussi l'autre carte objectif du dernier numéro vous pouvez l'inclure de la même manière.

### CARTES DE DONJON

**V**ous pouvez utiliser la nouvelle carte de donjon comme une carte d'objectif, mélangez-la alors avec les cartes des pièces objectifs. Si vous tirez cette

carte, lancez le dé et référez-vous aux Quêtes Spéciales de cet article, tirez ensuite une nouvelle pièce objectif pour le reste de votre aventure.

Vous pouvez aussi choisir de vous lancer dans une Quête Spéciale, désireux d'en obtenir les récompenses importantes. Si vous vous décidez à le faire, prenez toutes vos cartes de pièces de quêtes spéciales et piochez en une au hasard. Puis lancez simplement un dé et consultez les pages suivantes pour déterminer ce à quoi les guerriers se retrouvent mêlés.



Si vous accomplissez une Quête Spéciale, vous devez en plus déterminer l'aventure où vous vous trouviez lorsque les choses ont changé. Cela se fait normalement, en tirant une carte de pièce objectif, en lançant un dé et en observant le résultat dans le livre d'aventures de Warhammer Quest. Par exemple, vous pouvez être en train de jouer l'aventure n°4 *Le pont* quand vous vous retrouvez pris dans la Quête Spéciale des Flammes de Khazla 6 - *Alerte de Khazla*.

*Une lumière vacillante rayonne depuis le tunnel en face, se mêlant avec l'éclat jaune de la lanterne pour créer d'étrange ombres le long des murs rugueux.*

*Barek Lametonnerre fait signe aux autres de s'arrêter, et se porte volontaire pour mener l'investigation. Sortant sa lame de Givre de son fourreau, le Nordique plisse les yeux face à la lumière. En face de lui une petite estrade est imbriquée dans le coin où le tunnel tourne brusquement à gauche. Un brasier doré, moitié plein aussi haut que le Barbare, émet une lueur dans l'obscurité. Soudain des flammes rouges et vertes bondissent du brasier et leche les pierres du plafond dans une déflagration d'énergie magique.*

*Barek entend une voix murmurer dans sa tête, lui conseillant d'avancer.*

*Sans le vouloir ; le Barbare dégaine son arme et passe sa main dans les Flammes. La douleur le saisie tous au long de son bras, et soudainement son corps tous entier semble avoir été brûlé. Criant, il résiste au réflexe d'ôter sa main. Après un moment l'atroce douleur fini par passer, et quelque chose de dur et chaud au touché a été déposé dans sa main.*

*Il retire son arme lentement, effrayé par les horrible blessures ressenties sur son bras d'armes. Il s'est presque évanoui de soulagement quand il s'est rendu compte qu'il était indemne.*

*Enserré dans sa main, une énorme hache runique brillant le long du manche et la lame embrassée d'un feu intérieur. Brandissant l'arme au dessus de sa tête, Barek émet un cri de victoire et appel ses compagnons.*

## REUSSIR UNE QUETE

### SPECIALE

**A** moins que l'inverse ne soit noté dans la description de la Quête Spéciale, les guerriers jouent l'aventure exactement comme elle est décrite dans le livre d'aventures. La différence principale est la récompense supplémentaire que vous obtenez en accomplissant la Quête Spéciale. Ce peut être de l'or ou des cartes de Trésor, ceci est précisé dans la description de chaque Quête Spéciale.

### LES FLAMMES DE KHAZLA

**J**uste en avant des Guerriers, le couloir, tourne brusquement. Et dans le coin se niche un petit lieu saint. Un brasier décoré brûle continûment avec des flammes multicolores qui parfois lèchent le plafond.

### CHOISIR UNE QUETE

**D**e nombreuses rumeurs abondent en ce qui concerne les fameuses Flammes de Khazla. Les origines de ces petits lieux saints sont perdues dans les brumes d'anciennes histoires. Pourtant de nombreux aventuriers courageux ont clamé qu'ils avaient vraiment existés et vos guerriers ont entendu la rumeur que l'un de ces sanctuaires mystiques est à l'intérieur du donjon vers lequel ils se dirigeaient. Mélangez Les Flammes de Khazla avec les autres cartes de Donjon. Jetez un dé pour déterminer quelle quête spéciale des Flammes de Khazla les rumeurs prétendent que vous allez trouver dans le donjon.



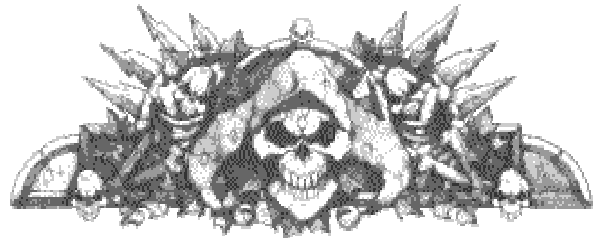
### 1 Devoir de Khazla

**I**l s'agit d'une épreuve magique par le combat, créée pour n'autoriser que les plus dignes de s'aventurer plus en avant dans le Donjon. Si les Guerriers veulent

passer à travers les Flammes de Khazla, ils doivent chacun accomplir la quête.

### Règles Spéciales

**L**a section de Donjon des Flammes de Khazla ne peut contenir qu'un seul Guerrier à la fois. Dès qu'un guerrier entre dans la section de donjon, un mur magique scintillant empêche les autres aventuriers d'entrer. Lors de la prochaine phase de monstre, retournez la prochaine carte événement jusqu'à ce que vous retourniez un monstre (remettez alors les autres cartes retournées dans le paquet.) Le guerrier doit alors affronter 1 des monstres indiqués. Les autres guerriers ne peuvent pas l'aider de quelque façon que ce soit (sorts d'attaque, de défense ou de soin...). Si le guerrier parvient à tuer le monstre, il gagne le double d'or que la somme mentionnée sur la carte. Mélangez alors la carte de monstre piochée avec les autres cartes d'événement.



Ceci arrive à chaque fois qu'un autre Guerrier entre dans la section de donjon. Et donc chaque Guerrier doit affronter un monstre avant de pouvoir continuer. Aucun autre événement ne peut affecter le Guerrier (même lors d'un 1 pendant la phase de pouvoir.) par contre, il affecte les autres Guerriers comme à l'habitude. Puisque pour continuer, vous devez explorer au-delà de la porte de la Flamme de Khazla, il est recommandé que le premier à devoir passer l'épreuve soit le Guerrier qui porte la lanterne.

### 2 Présents de Khazla

**L**es présents de Khazla sont un test de force et de courage pour les Guerriers. S'il possède une vraie bravoure, alors il sera récompensé. S'il en manque, il sera affreusement brûlé et pourra même mourir.

### Règles Spéciales

**U**n seul Guerrier peut essayer d'obtenir un présent de Khazla chaque tour. Le Guerrier doit se placer près de la Flamme de Khazla et ne doit rien faire d'autre ce tour-ci. Un Guerrier ne peut pas tenter de gagner un présent de Khazla si des monstres sont présents n'importe où sur le plateau.

Le Guerrier plonge ses mains dans les flammes. S'il réussit à passer le test il peut tenter de produire un objet magique de grande valeur dans les flammes. S'il ne réussit pas, les flammes le brûleront. Pour voir si le Guerrier réussit ou non, lancez un dé et ajoutez son Endurance. Sur un résultat de 6 ou moins, il est jugé indigne et souffre de 2D6 Points de Vie (sans déduction d'armure). Pour un résultat de 7 ou plus, il réussit le test et ressort ses mains non brûlées par les flammes et contenant un trésor. Ce trésor est pioché au hasard parmi les cartes de Trésor. Cette carte n'est pas prise en compte parmi votre total de carte de donjon gardée à vos côtés. Cela signifie que vous pouvez toujours obtenir des trésors même si vous avez plus de trésors que les autres

Guerriers. Les Guerriers ne peuvent subir ce test qu'une seule fois, et ce, qu'ils réussissent ou non.



### 3 Offrandes de Khazla

Les Guerriers sont approchés par un vieil ermite sur le chemin du donjon. Il donne à l'un d'entre eux l'encens sacré. Il prétend que cet encens apportera grande force et santé si les Guerriers peuvent le brûler dans les Flammes de Khazla comme offrande aux Dieux. Avant même que les guerriers ne puissent lui demander quoi que ce soit de plus à propos de l'encens, l'ermite disparaît dans les bois sombres.



### Règles Spéciales

Décidez quel Guerrier a l'encens. Ce Guerrier pourra jeter l'encens dans les Flammes de Khazla s'il se trouve près du brasier au début de la phase des Guerriers. Lancez un dé pour savoir ce qui arrive. Sur un résultat de 1 les Guerriers ont été dupés ! et une énorme goutte de flammes se précipite vers eux. Chaque Guerrier subit 1D6 Blessures sans déduction d'armure ni d'endurance. Sur un résultat de 2 ou plus l'air se remplit d'une fumée âcre mais plaisante et les guerriers se sentent beaucoup mieux. Chaque Guerrier gagne immédiatement 2D6 Points de Vie.

### 4 Renouvellement de Khazla

Les Flammes de Khazla ont la propriété magique de pouvoir transformer les trésors des aventuriers en autre chose. Cependant si le Guerrier est malchanceux, il peut n'obtenir qu'une vieille pile de

métal fondu inutile !

### Règles Spéciales

À chaque tour, un seul Guerrier peut placer un trésor dans les Flammes de Khazla. Le Guerrier doit se tenir à côté du brasier et ne rien faire d'autre ce tour. De plus, aucun monstre ne doit se situer sur le plateau.

Vous devez abandonner un Trésor et le défausser immédiatement. Puis lancez un dé pour savoir ce que votre guerrier obtient en échange. Chaque Guerrier ne peut faire qu'une seule offrande de trésor aux Flammes de Khazla.

### 5 Gardien de Khazla

Les Flammes de Khazla sont gardées par une puissante bête qui doit être vaincue si les Guerriers veulent passer. Si c'est le cas, les récompenses pour tant de vaillance seront importantes car les Flammes de Khazla contiennent de nombreux trésors et secrets...

### Règles Spéciales

Pendant la phase des Monstres après que les Flammes de Khazla aient été découvertes, les Guerriers seront attaqués par un Minotaure. Cette bête horrible sera placée sur le donjon comme d'habitude. Cependant, il sera bien plus puissant qu'un simple Minotaure puisque les Flammes de Khazla le protégeront. Les Guerriers qui tentent de frapper ce Gardien sans armes magiques subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher. Les sorts et les armes magiques affectent normalement le Minotaure. S'ils vainquent le Minotaure, les Guerriers gagnent 440 Or et un trésor comme d'habitude. En plus, chacun d'entre eux gagne une carte de trésor des Flammes de Khazla elles-mêmes.

### TABLE DES RENOUVELLEMENT DE KHAZLA

D6	Résultat
1	Le Guerrier est jugé couard et prétentieux. Tout ce qu'il obtient est le reste fondu de son trésor, qui n'a plus aucune valeur du tout.
2-4	Votre Guerrier obtient un Objet en retour. Piochez une carte de Trésor. Si vous jouez avec les règles avancées, un Guerrier obtient un objet de la même valeur que celui qu'il a donné. Par exemple si vous offrez un Trésor de salle de Donjon vous gagnez un Trésor de salle de Donjon.
5-6	Votre Guerrier obtient deux trésors en retour, piochez deux cartes de Trésor. Si vous jouez avec les règles avancées, un Guerrier obtient deux objets de la même valeur que celui qu'il a donné. Par exemple, si vous offrez un Trésor de salle d'Objectif vous gagnez deux Trésors de salle d'Objectif.

## 6 Avertissement de Khazla

Il est dit que les Flammes de Khazla peuvent accorder des visions de l'avenir pour ceux qui osent regarder dans leurs profondeurs. Si les Guerriers risquent cette épreuve, ils peuvent obtenir des informations vitales à propos de la suite du donjon.



### Règles Spéciales

Chaque tour, un seul Guerrier peut regarder dans les Flammes de Khazla. Le Guerrier doit se situer à côté du brasier et ne rien faire d'autre ce tour-ci. De plus, si des monstres sont sur le plateau, il est impossible de regarder dans les Flammes de Khazla. Lancez un dé et regardez le résultat sur la table suivante :

### TABLE DES AVERTISSEMENTS DE KHAZLA

#### **D6 Résultat**

- 1** Votre Guerrier est temporairement ébloui ! Pendant les 1D6 prochain(s) tour(s), il ne peut rien faire d'autre que de se défendre des attaques de monstres. Et compte comme ayant une Compétence de Combat égale à 1.
- 2-4** Votre Guerrier obtient une vision de l'avenir. Une fois pendant cette aventure, votre Guerrier peut ignorer les dommages infligés par une attaque réussie car il a été averti.
- 5-6** Votre Guerrier voit des images alarmantes de l'avenir. Il gagne l'habileté ci-dessus. De plus, pendant un tour complet pendant l'aventure, le Guerrier obtient +1 à tous ces jets de dés. Sauf un 1 naturel qui n'obtient aucun bonus et reste un échec malgré le bonus.