

# Warhammer Quest

## LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

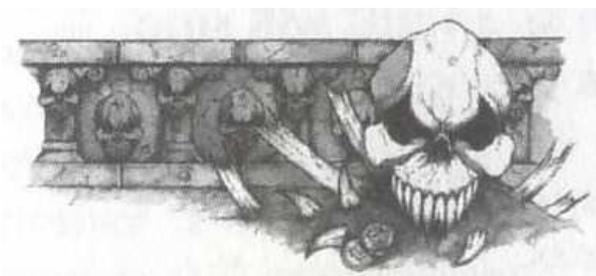
# MISSION IMPOSSIBLE !

Par Gavin Thorpe

Parfois, entre ses aventures périlleuses et ses exploits héroïques, un groupe de guerriers se trouvera pris dans une série d'événements réellement inhabituels. Ils peuvent se perdre ou être emprisonnés, tout est possible. Pour représenter ces éventualités, Gavin a écrit les règles suivantes qui permettront à vos braves guerriers de se lancer dans une Quête Spéciale.

## QUÊTES SPÉCIALES

IL arrive parfois qu'une aventure se complique un peu. Les guerriers peuvent se perdre, ou être surpris et capturés avant d'atteindre le donjon. Ils peuvent même décider de se lancer dans une quête dont ils savent quelle sera plus périlleuse que d'habitude. Les récompenses pour une telle bravoure sont grandes, ce qui explique que certains guerriers cherchent essentiellement ce type de mission (ces groupes comprennent souvent un grand nombre de tueurs de trolls !).



Les cartes et la section de donjon données à la fin de cet article, ainsi que les trois Quêtes Spéciales, peuvent être utilisées pour introduire un élément inattendu dans vos parties. Dans de futurs numéros, nous présenterons d'autres Quêtes Spéciales pour vos aventures de Warhammer Quest.

## CARTES DE DONJON

Vous pouvez utiliser la nouvelle carte de donjon comme une carte d'objectif, mélangez-la alors avec les cartes des pièces objectives. Si vous tirez cette carte, lancez le dé et référez-vous aux Quêtes Spéciales de cet article, tirez ensuite une nouvelle pièce objective 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, lancez simplement un dé et consultez les pages suivantes pour déterminer ce à quoi les guerriers se retrouvent mêlés.

*Appuyé sur son bâton de chêne nouveau, Fizantan le Merveilleux attendait patiemment que les jeunes guerriers se remettent du choc de leur rencontre avec un enchanteur aussi légendaire. Une fois leur stupéfaction passée, il fouilla dans les replis de son ample robe et en retira la fameuse Amulette de Vanhel.*

*"Ce talisman", dit-il, "contient le pouvoir d'un des plus grands sorciers qui ait foulé cette terre. S'il devait tomber entre des mains démoniaques, nul ne peut dire ce qui se passerait! Vous devez faire en sorte de le rapporter dans son écrin avant que d'autres n'apprennent qu'il en est sorti à nouveau."*

*Fizantan le Merveilleux tendit le pendentif rouge sang au leader des guerriers et fit quelques pas en arrière.*

*"Vous ne sentirez rien" reprit Fizantan alors que de la fumée commençait à s'élever du sol autour des guerriers. "Enfin, à ce qu'il me semble..."*

*Ses dernières paroles furent interrompues par une explosion bruyante et un éclair aveuglant de lumière blanche.*

*Frottant leurs yeux, les guerriers clignèrent des paupières devant leur nouvel environnement. Tout avait changé. Ils n'étaient plus dans les bois et Fizantan n'était visible nulle part. Alors que leur vision redevenait normale, ils remarquèrent les étranges runes et sculptures sur les murs.*

*Ils avaient de toute évidence été transportés par magie jusqu'au Temple de Dagnatz, loin sous les Montagnes du Bord du Monde ! Tout ce qu'ils avaient à faire pour remplir leur quête était placer l'Amulette de Vanhel dans le sanctuaire de Sigmar et retourner chercher leur récompense bien méritée.*

*Bien sûr, tout aurait été plus simple Si Fizantan avait pu les transporter directement dans le sanctuaire, au lieu de cette cellule puante, sombre et humide...*

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 5-6 *Les Marchands d'Esclaves*.



## 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.

## PASSAGES SECRETS

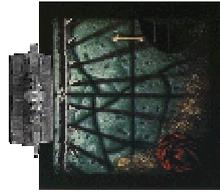
**P**arfois le donjon peut contenir une porte secrète ou un couloir caché. Si les guerriers terminent leur aventure (en la menant à bien ou en étant pris dans un cul-de-sac), ils peuvent chercher un passage secret. Si la description de l'aventure précise que les guerriers s'échappent immédiatement, ils ne peuvent pas chercher de passage secret.

Pour chercher un passage secret, déterminez d'abord quelle(s) section(s) de donjon vous désirez fouiller. Fouiller est la seule action des guerriers pour ce tour, et chaque guerrier ne peut fouiller une même pièce de donjon qu'une seule fois par aventure. A la fin de la phase des guerriers, lancez un dé pour chaque guerrier qui fouille et consultez le tableau ci-dessous.

### TABLEAU DES PASSAGES SECRETS

D6	Résultat
1	<b>Eboulement !</b> Le guerrier qui fouille provoque l'effondrement d'une partie du plafond. Le donjon n'est pas bloqué mais chaque guerrier se trouvant dans la même section subit 1D6 blessures (sans déductions).
2, 3, 4	<b>Rien !</b> Le guerrier ne trouve aucune porte secrète dans cette section de donjon.
5, 6	<b>Trouvé !</b> Fixez une porte sur la section de donjon et placez le reste des cartes de donjon à côté. Elles peuvent être explorées normalement. Chaque donjon ne peut avoir qu'un seul passage secret, il est donc inutile de continuer à chercher.

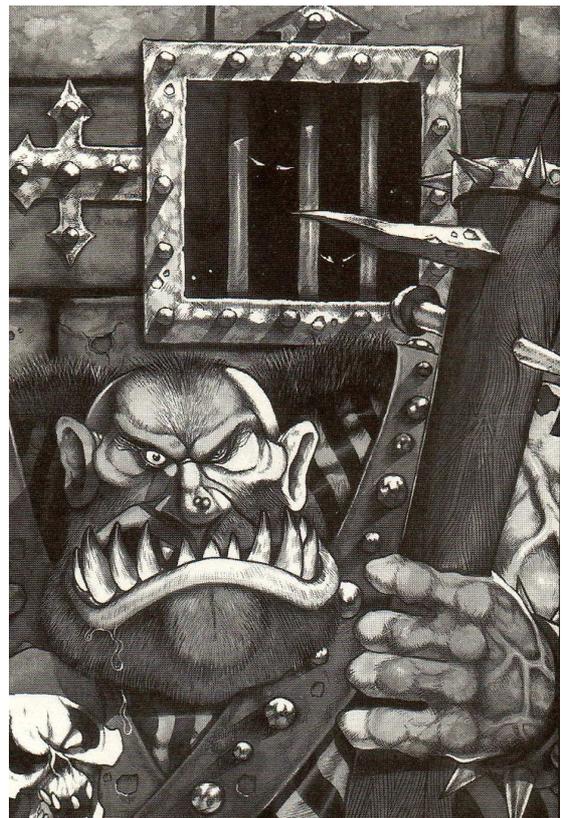
## LE CACHOT



*Le cachot est une cellule petite et sombre. Des odeurs nauséabondes s'élèvent de la grille d'écoulement et la paille grouille de bestioles désagréables. C'est là que les monstres emprisonnent les gens qu'ils veulent oublier...*

**A** un moment ou à un autre des Quêtes Spéciales du cachot, les guerriers voudront sans doute entrer ou sortir de cette cellule. Malheureusement, la grille de fer du cachot est fermée et ne peut être franchie avant d'avoir été ouverte. Les corps à corps sont impossibles à travers les barreaux mais les attaques avec projectiles passent sans problème. Les guerriers peuvent soit essayer de briser les barreaux par la force brute soit essayer de crocheter la serrure en se servant de leur intelligence. Quelle que soit la méthode choisie, un guerrier doit être adjacent aux barreaux pour essayer de les ouvrir. Un seul guerrier peut essayer d'ouvrir la grille à chaque tour, et il ne peut ni bouger ni attaquer pendant ce temps.

Pour déterminer Si le guerrier réussit, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le malheureux guerrier a déclenché un piège qui projette une aiguille empoisonnée dans son bras ou provoque la chute d'une lame de guillotine du plafond. En conséquence de cette blessure, le guerrier aura -1 en Force pour le reste de l'aventure. Sinon, ajoutez soit la Force du guerrier (pour la force brute) soit son Initiative (pour crocheter) au résultat du dé. Sur un total de 7 ou plus, le guerrier a réussi et la grille s'ouvre. Tout autre résultat signifie que la grille reste fermée.





## CHOISIR UNE QUÊTE

**L**ancez un dé pour déterminer dans quelle Quête Spéciale du cachot les guerriers se retrouvent entraînés. Comme il y a trois aventures au lieu des six normales, un résultat de 1 ou 2 vous entraîne dans la quête *La Bête*, un résultat de 3 ou 4 dans *Les Gardes* et un 5 ou un 6 dans *Les Marchands d'Esclaves*.

### 1-2 LA BÊTE

**L**es gobelins de ce donjon ont piégé un Minotaure fou furieux. Les dieux du Chaos ont corrompu l'esprit de la créature qui est maintenant complètement démente. Quand les guerriers entrent dans le donjon, le Minotaure est enfermé dans le cachot mais il essaie de toutes ses forces de s'en échapper...

### Règles Spéciales

**C**réez le donjon normalement, mais en plus de la carte de la pièce objectif, ajoutez la carte Cachot dans la seconde partie du paquet des cartes de Donjon. La créature démente est représentée par la carte Événement avec le Minotaure seul (pas celle avec 1D3 minotaures). Ignorez les instructions de la carte demandant de tirer une autre carte Événement, le Minotaure dément est toujours seul quand les guerriers le rencontrent.

Les guerriers pourront rencontrer le Minotaure de deux façons différentes. Si la carte du Minotaure est retournée avant que le cachot n'ait été découvert, c'est que la créature s'est déjà échappée. Les guerriers entendent un rugissement terrifiant et un bruit de métal malmené résonne dans les couloirs.

Soudain, une forme massive se dessine dans les ténèbres. Le Minotaure est placé normalement dans la section et combat comme n'importe quel autre monstre. La seconde manière dont les guerriers peuvent rencontrer le Minotaure est en découvrant le cachot avant que la carte Événement n'apparaisse. Dans ce cas, placez le Minotaure à l'intérieur du cachot. Les guerriers pourront l'attaquer avec des projectiles et des sorts (ou en corps à corps s'ils sont assez téméraires pour ouvrir la grille et le laisser sortir !). Si le Minotaure est en jeu dans le cachot quand la carte Événement Minotaure est retournée, alors le monstre pousse un hurlement terrible et démolit la grille. À partir de ce moment, il se déplacera vers les guerriers et les attaquera comme n'importe quel monstre. De plus, comme tout autre monstre, le Minotaure sera retiré du jeu s'il est coupé des guerriers par un éboulement, une herse ou autre obstruction.

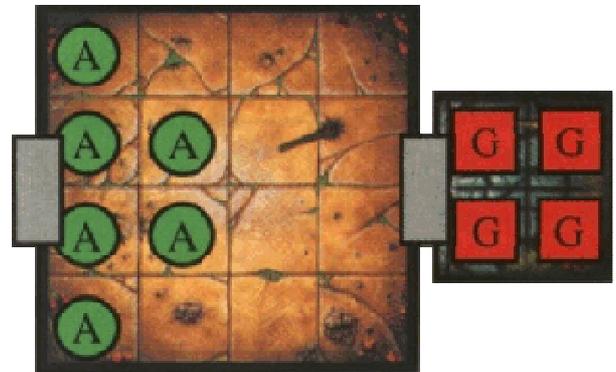
Quel que soit l'endroit où les guerriers le rencontrent, le Minotaure est si furieux qu'il peut ignorer des blessures qui tueraient toute autre créature. Pour représenter ceci, lancez un dé à chaque fois que le Minotaure est touché. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, appliquez normalement les dommages mais sur un résultat de 4, 5 ou 6, le Minotaure se moque simplement du coup et ne subit aucun dommage. Si les guerriers parviennent à tuer cette créature démente, ils gagnent 750 pièces d'or au lieu de 440.



### 3-4 LES GARDES

**L**es guerriers sont tombés dans un piège la nuit précédente et ont été capturés, ils sont maintenant prisonniers des gobelins de la nuit. Ils ont été enfermés dans le cachot en attendant que le seigneur goblin revienne d'un raid. Six archers gobelins montent la garde à l'extérieur du cachot.

### DEPLOIEMENT DES ARCHERS



### Règles Spéciales

**P**our commencer l'aventure, placez les sections de Donjon comme ci-dessus. Les guerriers commencent dans le cachot. Placez six archers gobelins comme indiqué sur le diagramme. Les gobelins commenceront

à tirer dans la première phase des monstres après qu'un guerrier ait essayé d'ouvrir la porte, de lancer un sort ou d'effectuer une attaque quelconque. Tant que les guerriers n'ont pas ouvert la grille, un résultat de 1 dans la phase de pouvoir *ne déclenche pas* d'Événement Imprévu.

Au lieu de gagner une seule carte de Trésor pour l'élimination des archers, les guerriers trouvent la cache du butin des gardes et chacun d'eux a droit à une carte de Trésor.

## 5-6 LES MARCHANDS D'ESCLAVES

Les monstres de ce donjon écument la région à la recherche d'esclaves qu'ils espèrent ramener à leurs puissants maîtres. Un guerrier malchanceux peut se retrouver emporté dans l'obscurité et emprisonné.

### Règles Spéciales

Ajoutez la carte Cachot au paquet de donjon (tout en vous assurant que la pièce objectif fasse toujours partie des sept dernières cartes).

Tout guerrier réduit à 0 points de vie alors qu'il y a des monstres dans la section doit immédiatement lancer un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier est emporté par les monstres (s'il transportait la lanterne, il la lâche en disparaissant dans les ténèbres !).

Tous les monstres de la section sont retirés du jeu en même temps que le guerrier inconscient. Les joueurs n'obtiennent pas d'or pour les monstres qui disparaissent de cette façon. Tout guerrier capturé devra être placé dans le cachot quand celui-ci sera découvert, il aura alors 1D6 points de vie. Chaque guerrier capturé perd un trésor déterminé aléatoirement parmi ceux qu'il possédait (s'il en possédait).

Dans cette aventure, les guerriers doivent trouver la clé pour ouvrir le cachot. Ils ne peuvent pas essayer de crocheter la serrure ou d'enfoncer la grille. La clé est en possession d'un des monstres du donjon, mais les guerriers ne savent pas lequel. Pour trouver la clé, lancez un dé à chaque fois que les guerriers terminent un combat. Sur un résultat de 6, un des monstres portait la clé. Donnez la carte d'équipement Clé du Cachot (ci dessous) à un guerrier. Le groupe peut commencer à chercher la clé même si aucun des guerriers n'a été capturé.

Les guerriers doivent retourner au cachot s'ils veulent libérer des prisonniers. Il faut un tour à un guerrier pour ouvrir la porte, durant lequel il ne peut rien faire d'autre. Bien qu'il ne puisse pas attaquer, le guerrier peut continuer à se défendre normalement. Les guerriers doivent quitter le donjon comme expliqué dans le livre d'aventures (généralement ils pourront partir par la pièce objectif).

Par chance pour les guerriers, les raids des monstres ont été couronnés de succès et leur butin augmente rapidement. Chaque fois que les guerriers obtiennent une carte de Trésor grâce à un Événement, lancez un dé. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, les guerriers obtiennent en fait deux cartes de Trésor.

