

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

VARIATIONS SUR LES REGLES POUR L'AMÉLIORATION DES PIÈCES

*Par Steve Anastasoff. Un article de White Dwarf No.204 (édition GB)
Traduction Fanrax le Nécromancien.*

Rendre vos aventures plus personnelles a été un thème commun dans tous nos articles de Warhammer Quest. Dans les numéros précédents nous avons examiné des monstres et des événements, maintenant nous nous attaquons au donjon lui-même.

UN PETIT PEU PLUS DE SALLE

Jusqu'ici dans vos aventures, l'originalité peut être amenée de trois manières. Premièrement par quelque chose de spécial dans la pièce objectif, comme les pierres gemmes contenant les âmes des guerriers dans « La fontaine des âmes perdues ». Deuxièmement, par quelque chose affectant les guerriers tels que commencer sans les armes ou l'armure comme cela se produit dans « La Bête ». Pour finir, par des circonstances ou une situation, tel un parent capturé qui doit être sauvé comme dans « Le sacrifice ».

Dans chaque aventure vous atteignez votre objectif final en traçant votre voie dans le labyrinthe des couloirs, passages et salles, surmontant si tout va bien quelques ennemis qui croisent votre chemin (et si vous ne pouvez pas le faire, alors

c'est que vous êtes sûrement mort). Vous arrivez finalement dans une grande pièce où se déroule la bataille finale.

Des horreurs indescriptibles attaquent les guerriers pendant qu'ils explorent les sombres halls d'un temple perdu.



Bien que, de nombreuses façons, les salles de cachot que vous traversez ont des caractéristiques comme les salles objectives elles-mêmes, si ce n'est qu'elles sont un peu plus petites. Ces pièces sont encombrées d'armes jetées, de barils de bière, de cercles magiques et autres, tout peut être utilisé à Warhammer Quest. Il y a tant de détails sur les sections de donjon de Richard Wright qu'il est franchement impossible d'écrire des règles spécifiques pour tous. Quoi qu'il en soit, vous pourrez utiliser, le cercle magique ou n'importe quelle pièce, avec des règles différentes dans chaque aventure.

PAS SIMPLEMENT UN AUTRE DONJON

Cet article donne quelques trucs et indications pour utiliser de la meilleure façon vos sections de donjon à Warhammer Quest, ainsi vous pouvez créer des aventures adaptées à vos propres souhaits.

Voici une astuce que vous pouvez employer pour ajouter de l'intérêt à n'importe quelle pièce. Quand vous composez votre plate-forme initiale de donjon, sélectionner une salle spécifique et s'assurer qu'elle est mélangée avec le reste des cartes. Vous devez atteindre cette pièce avant d'entrer dans la pièce objectif finale et accomplir votre mission. Vous devez penser à la tirer avant la fin de l'aventure.

Par exemple, vous pourriez devoir atteindre la chambre de torture avant que vous puissiez accomplir votre quête. Les habitants du donjon ont fait prisonnier un émissaire de Bretonnie, et le tiennent enfermé dans la chambre de torture tandis que leurs « techniciens de recherche documentaire » vont travailler sur lui. Il doit être sauvé pour dire aux guerriers le défaut majeur de l'idole du chaos (leur objectif final) ce qui leur permettra de la détruire.

DANS LES EGOUTS

La section d'égout ainsi que la carte de ce mois peuvent facilement être incorporé à une quête. Mélanger la carte avec le reste de vos cartes de donjon quand vous préparez votre plate-forme de donjon.

En entrant dans la section d'égout vous devrez tirer une carte événement, juste comme si c'était une salle de donjon. Les guerriers émergent dans l'égout lui-même, du côté gauche de la section. Ils doivent monter sur le trottoir et chercher promptement la sortie. Pour se déplacer dans l'eau qui a rempli l'égout, vous devrez compter qu'il est divisé en six cases. Il est assez évident de trouver où les lignes devraient être, mais si vous avez n'importe quel problème, se rappeler que la salle fait six cases de long sur trois de larges. Chaque fois qu'un guerrier franchit une nouvelle case dans l'eau, vous devrez lancer 1D6. Sur un résultat de 2 à 6 le guerrier peut continuer de se déplacer normalement. Cependant, sur un résultat de 1 le guerrier a rencontré quelque chose d'inattendu (probablement horrible et gluant) sous la vase. Lancer les dés sur le tableau suivant pour découvrir ce qu'il lui arrive:

1-2 : Le guerrier sent un frottement contre sa cheville. Quelque chose se déplace doucement sous l'eau. Avant qu'il ait le temps de réagir, un tentacule s'enroule autour de sa jambe, et tire la victime sous la surface de l'eau croupie. Le guerrier subit 1D6 blessures sans les modificateurs pour l'endurance ou l'armure, avant de parvenir à combattre la créature sous-marine.

3-4 : Soudainement le sol se dérobe sous votre guerrier, car il fait un pas dans un trou d'évacuation. Avant qu'il ne regagne le bord, il se rend compte qu'il a laissé tomber quelque chose en bas du trou. Jeter aléatoirement une carte de trésor.

5-6 : Sous la surface de l'eau croupie, des années de boue se sont accumulées, rendant le fond extrêmement glissant. Le guerrier ne peut pas garder sa position, et glisse sous la surface, avalant une grande lampée de l'effluent extrêmement désagréable. Il ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de la phase suivante de guerriers, car il est trop occupé à vomir.

Pour sortir de l'eau (ou allez dedans), un guerrier doit passer un tour entier de la phase des guerriers. Déplacer le guerrier de la case où il se tient dans l'égout, à n'importe quelle case adjacente sur le trottoir (ou vice versa, si les guerriers veulent revenir en arrière dans l'eau).

Cependant, si les guerriers essayent d'escalader le mur d'où sortent les deux bouches d'égout, ils peuvent monter plus facilement, mais il y a une chance qu'ils seront frappés par un jet soudain d'effluent se précipitant hors des bouches. Lancer 1D6 pour n'importe quel guerrier essayant d'escalader les bouches. Sur un résultat de 1 à 3 il parvient à monter avant que les bouches ne le lavent et ne le rejettent en arrière dans l'eau. Cependant, sur un résultat de 4 à 6 il est frappé par un jet soudain et inattendu d'effluent, qui le jette en arrière au fond de l'égout. Lancer immédiatement sur le tableau ci-dessus pour voir ce qui se produit pendant qu'il patauge dans la gadoue.



Cellule et salle de torture

La cellule et la salle de torture sont peut-être les endroits les plus désagréables à trouver par hasard dans n'importe quel donjon. Ils sont des rappels sinistres du destin qui attend les guerriers s'ils échouent dans leur quête. Même l'aventurier le plus endurci ne peut pas frissonner à la vue des instruments de torture qui traînent sur le plancher, et des restes agonisants des précédentes victimes.



N'importe quel trop long séjour d'un guerrier dans ces pièces peut commencer à lui faire perdre espoir, d'un autre côté il peut se mettre en rage et vouloir venger ceux qui ont souffert et sont morts dans ces terribles

endroits. Pour refléter ceci, vous pourriez décider de lancer 1D6 pour chaque guerrier se tenant sur l'une ou l'autre de ces sections à la fin de la phase d'exploration. Sur un résultat de 1, il commence à désespérer et subit la perte d'un point de vie pendant que l'angoisse ronge sa volonté pour continuer. Sur un 6, le désir de vengeance remplit votre guerrier de force, et il récupère un point de vie.

Tanière du monstre

La progression dans la tanière du monstre va être dangereuse. Errer juste autour et à proximité de la tanière d'un monstre est probablement très dangereux, et maintenant il va falloir entrer... Il y a un bon nombre de manières pour traduire ceci quand vous conservez la carte du donjon de la tanière du monstre. Vous pourriez juste additionner 1 au nombre de monstres apparaissant ou vous pourriez peut-être dire que tous les monstres qui apparaissent le seront toujours en nombres maximums. Ainsi, par exemple, si vous tirez une carte événement qui vous fait rencontrer 2D6 rats géants, le résultat sera toujours 12.

Cercle de puissance

Le cercle de la puissance est le foyer pour toutes les

puissances magiques qui traversent le donjon. C'est une concentration d'énergie magique pure, elle peut être captée au profit de la bande d'aventuriers, ou peut les consommer dans un éclat soudain de puissance mystique ardente. Si un lanceur de sort se tient dans cette pièce, vous pourriez lui permettre d'ajouter 1 au lancement des dés pour déterminer ses points de pouvoir. Vous pourriez dire, cependant, que s'il obtient des 6, les énergies magiques sont au-delà de ceux que des mortels normaux peuvent contrôler, et qu'il y a une chance pour que tous les lanceurs de sort soient dépassés par la force de l'énergie magique. Un guerrier qui essaye de lancer n'importe quel sort pendant le tour ou un 6 est lancé doit immédiatement subir 1D6 blessures pendant que les énergies magiques commencent à déchirer son corps.

Puits maudit

Qui sait quelles horreurs peuvent être une menace au fond du puits maudit ? Et qui oserait tirer sur la chaîne sinistre qui plonge dans les profondeurs du puits ? Vos guerriers, sans aucun doute ! Peut-être une bête terrifiante est attachée à l'autre bout ? Une bonne traction subite la réveillerait probablement, et risque de l'exaspérer. Bientôt, des tentacules fétides commenceront à passer entre les barreaux de la grille, s'enroulant autour des chevilles des guerriers, les tirant



pour les écraser contre la grille. D'un autre côté, peut-être la chaîne doit simplement permettre l'accès à une chambre forte secrète.

Les guerriers pourraient ouvrir la grille et descendre à la chambre forte, trouvant le trésor de la horde sans surveillance!

Vous pourriez décider de lancer des dés si un des guerriers veut essayer de tirer sur la chaîne. Sur un résultat de 1 à 3, vous pourriez les faire réveiller un monstre. Ils subissent 1D6 blessures sans aucun modificateur pour l'endurance ou l'armure avant qu'ils ne parviennent à la combattre en descendant dans le puits. Sur un résultat de 4 à 6 vous pourriez les faire trouver l'accès à une chambre forte secrète, donnant au guerrier une carte de trésor.

Évidemment, la chaîne peut seulement être essayée par les guerriers une fois par aventure.

Escalier

L'escalier mène au plus profond dans le cœur du donjon. Plus les guerriers vont profondément, plus le donjon deviendra plus dangereux ; seul les monstres les plus durs peuvent survivre et prospérer dans les profondeurs. Pour traduire ceci, chaque fois que vous lancez les dés pour voir combien de monstres apparaissent en raison d'une carte d'événement, vous pourriez ajouter 1 au résultat. Ceci s'appliquerait à toutes les sections après l'escalier. Si les guerriers décident de retourner en arrière, alors la situation redevient normale.

MELANGEONS TOUT

Maintenant que je vous ai donné quelques unes de mes idées, je pense qu'il serait intéressant de démontrer le bien fondé de ces règles pour créer une aventure intéressante et peut être mortelle. Pour cette quête, les guerriers doivent infiltrer le palais d'un sorcier de Slaanesh. Ils doivent d'abord réussir à pénétrer sous le palais par les égouts, avant d'émerger dans le palais et tuer le sorcier. La quête emploie la section d'égout, de la carte de ce mois, et incorpore les règles spéciales pour plusieurs des salles du donjon. En plus, j'ai composé une carte supplémentaire d'événement, pour donner le sentiment que les guerriers affrontent les puissances de Slaanesh. Il est étonnant comme il suffit d'ajouter un ou deux cartes d'événement peut changer la tonalité d'une aventure !

MARIUS LE SUFFISANT

Marius est un sorcier de Slaanesh, avec le profil standard d'un sorcier du chaos suivant.

Noter qu'il est de niveau 3 et tuera sans problème des guerriers débutants.

Points de vie:	15	Endurance:	5 (6)
Mouvement:	4	Attaques:	2
Capacité de combat:	6	Or:	840
Force:	4		

Au début de chaque phase des monstres, Marius peut lancer un sort. Lancer sur le tableau de magie de Slaanesh pour déterminer quel sort il lance à chaque tour. En outre, Marius peut particulièrement résister aux effets de la magie. Il peut écarter les effets de n'importe quel sort lancé sur lui sur un résultat de 4+ sur 1D6. En outre, Marius peut parer les attaques des guerriers. N'importe quelle attaque sera parée, annulant tous ses dommages, sur un résultat de 5+ sur 1D6. Marius a été béni par sa déité du chaos avec l'Attrait de Slaanesh. N'importe quel guerrier essayant d'attaquer Marius en corps à corps doit soustraire 1 de son jet pour toucher.

Marius porte un parchemin magique de destruction. La première fois qu'un sort est lancé sur Manus, lancer 1D6 pour lui, et 1D6 pour le lanceur de sort. Si le résultat de Marius est plus haut que celui du guerrier, il a utilisé le parchemin avec succès. Le sort n'aura aucun effet, et ne peut plus être lancé pour la durée de l'aventure.

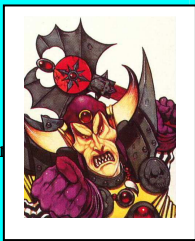
Marius porte l'armure du chaos, augmentant son endurance de 1.

Les guerriers ne peuvent pas utiliser n'importe lequel de ces objets car ils sont si mauvais et corrompu qu'ils détruiraient n'importe quel guerrier qui essaierait de s'en servir. Honte sur vous pour avoir songer à ça!



MAGIE DE SLAANESH DU SORCIER DE CHAOS

Au début de chaque phase des monstres la phase le sorcier du chaos de Slaanesh peut lancer un des sorts suivants. Lancer 1D6 sur le tableau suivant à chaque tour pour déterminer quel sort est lancé. Si un sort affecte un seul guerrier, tirer un pion de guerrier au hasard pour déterminer qui est affecté.



1 Consentement : Le sorcier de chaos touche sa victime de sa main, lançant la puissance terrible du consentement sur lui! Choisir aléatoirement un guerrier se tenant à côté du sorcier, la victime, doit lancer 1D6 dont le résultat soit inférieur à son initiative ou être submergé par une vague d'euphorie. Un guerrier affecté aura toutes ses caractéristiques divisées par deux, en arrondissant au dessus. Le sort durera jusqu'à ce que le sorcier soit tué.

2 Pavane de Slaanesh : Le sorcier lâche la Pavane de Slaanesh contre un guerrier choisi aléatoirement sur la même section que lui. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 le guerrier surmonte la Pavane, et elle n'a aucun effet. Sur un résultat de 4 à 6, le guerrier commence à danser et cabrioler avec une joie incontrôlable. Un guerrier affecté ne peut utiliser aucune arme de jet, ou employer n'importe quelle magie, et son mouvement est réduit à une seule case. Cependant, il peut attaquer s'il reste immobile et se défendre normalement dans un combat au corps à corps. Le sort dure jusqu'à ce que le sorcier soit massacré.

3 Choeur de Cacophonie : Un bruit atroce est créé par le sorcier, d'une telle intensité et tellement discordant qu'il surcharge les sens, grillant les esprits et brisant les os. Tous les guerriers sur la même section que le sorcier subissent immédiatement 1D6+5 blessures, modifiées normalement par l'armure et l'endurance.

4 Caresse Maudite : Le sorcier du chaos lance la caresse maudite contre un guerrier choisi aléatoirement se tenant à côté de lui. La victime est envahie par des vagues d'extase, et atteint rapidement un tel état de passion que son coeur éclate ! Le joueur affecté lance 1D6 : Si le résultat est égal ou plus grand que le nombre de points de vie qui reste au guerrier, alors la victime est morte. Si le résultat est moindre que le nombre de points de vie restant alors aucun dommage n'est causé. Noter qu'un guerrier tué par la caresse maudite ne peut pas être guéri, il est mort pour de bon !

5 Fouet de Slaanesh : Une mèche tremblante se déroule de la main tendue du sorcier et heurte ses ennemis avec puissance. Un guerrier choisi aléatoirement sur la même section que le sorcier est touché et subit 2D6 blessures, mais ceci peut être modifié normalement par l'armure et l'endurance.

6 Aide du chaos : Quand il est lancé, l'aide du chaos fortifiera tous les monstres actuellement dans le jeu. Pour la durée des prochains tours de la phase des monstres, tous les monstres gagnent une bonification de +1 pour toucher les guerriers.

Un étrange début

Une nuit d'orage, les guerriers confortablement assis devant le feu de la cheminée d'une taverne, racontent leurs exploits récents. Ils savent qu'une quête nouvelle va bientôt se présenter. Une quête commence toujours quand ils racontent leurs exploits dans une taverne par une nuit d'orage. Et ils ne vont pas être déçus. Un homme mystérieux et encapuchonné les approche, offrant une grande récompense s'ils veulent bien l'aider. Il semble que sa fille a été enlevée par un culte consacré au dieu du plaisir du chaos, Slaanesh.

Elle doit être sacrifiée à son nom, à moins que les guerriers ne puissent la sauver.

Une attaque frontale sur le palais de Slaanesh serait stérile, il est trop fortement gardé. Au lieu de cela, les guerriers devront trouver une entrée dans les tunnels fétides sous le palais, tracer leur voie par les égouts, et émerger au milieu du domaine des cultistes de Slaanesh. Une fois là, ils pourront massacrer le sorcier qui dirige le culte, et plonger ses membres dans le désarroi à la mort de leur chef, ils pourront alors sauver la fille de l'homme encapuchonné. Le seul problème est que les cavernes menant aux égouts, aussi bien que les égouts eux-mêmes, sont habités par toutes sortes de créatures puantes et agressives, qui feront tout pour dévorer les guerriers (ou pire encore!).

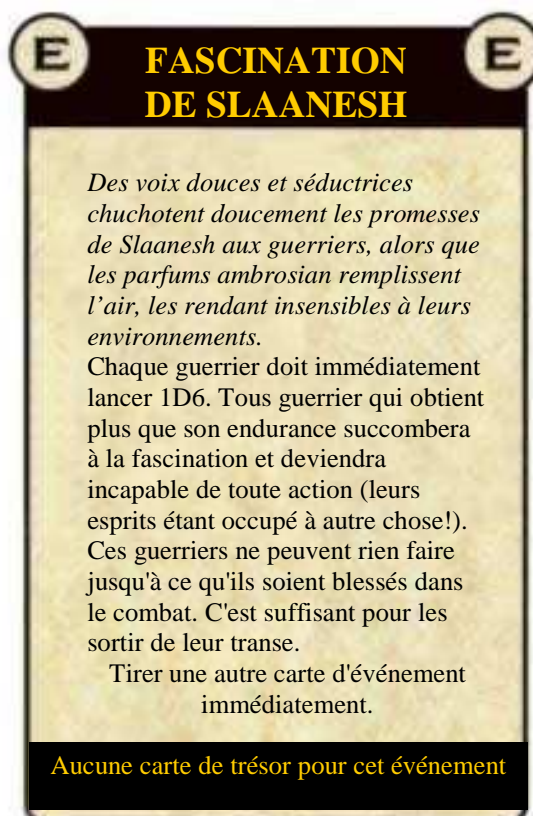
Le scénario

La première étape dans la préparation à ce scénario est l'assemblage du plateau de donjon. Ceci est fait normalement, en utilisant la section d'égout comme salle objectif. Une fois que les guerriers atteignent l'égout, ils peuvent sortir pour atteindre leur objectif final, la chambre de l'idole. C'est là que la fille de l'homme à capuchon doit être sacrifiée. Lancer normalement sur le tableau des monstres de pièce objectif, mais sans oublier d'inclure également Marius le Suffisant, le chef du culte de Slaanesh. Si les guerriers trouvent le puits maudit avant d'atteindre l'égout, ils peuvent regarder dans le puits et voir ce qui se produira dans l'égout. Prévenu du danger, les guerriers n'ont pas besoin de tirer une carte événement quand ils attendront la section de l'égout. Si les guerriers trouvent la chambre de torture avant qu'ils n'atteignent l'égout, alors ils peuvent sauver le prisonnier loqueteux qui a été capturé et torturé par Marius le Suffisant. Après avoir résolu tous les événements dans la chambre de torture, les guerriers peuvent libérer le prisonnier de ses entraves. Reconnaisant envers ses sauveteurs, il aidera les guerriers en leur montrant comment entrer dans le palais de Marius. Pour représenter ces informations, vous pouvez regarder la carte supérieure du paquet de carte de donjon et la défausser si vous le souhaitez.

La salle de garde en particulier est fortement occupée actuellement, à cause des soucis de Marius concernant une possible tentative de délivrance sa victime sacrificatoire. Tirer deux cartes d'événement, au lieu d'une habituellement, quand vous entrez dans la salle de garde.

Vous pouvez introduire la nouvelle carte d'événement, fascination de Slaanesh, dans votre paquet d'événement si vous voulez donner à un peu plus de couleur Slaaneshi à l'aventure. Pour améliorer encore plus, vous pouvez composer un lot entier de cartes d'événements appropriés vous-même. De cette manière, vous pouvez rencontrer des daemonettes, des monstres de Slaanesh, et d'autres telles monstruosité pendant votre quête.

Une fois que les guerriers auront tué Marius, tous les autres monstres seront découragés et s'enfuiront. Les guerriers peuvent alors enlever la fille et partir par une entrée secrète au fond de la pièce. Retrouvant l'homme à capuchon, chaque guerrier survivant est récompensé par une simple carte de trésor de donjon pour avoir sauvé sa fille.



"Copyright Games Workshop Ltd. 1995. Tout droits réservés."

Pour jouer une véritable partie dans les égouts, téléchargez les pièces sur le thème des égouts d' Hirwen HARENDALH dans la section pièces de Donjon, vieux monde et les règles spéciales des égouts dans la section Règles additionnelles.