Warhammer Quest™

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

PUITS & PIEGES

Pont du désespoir et Jonction du Mauvais sort

Traduction: Fanrax le Nécromancien - Adaptation des illustrations: Phillip von Mischment
Répurgateur de l'empire, chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.

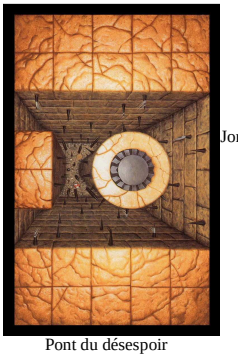
Marcus L'aubépine a étudié les deux leviers éclairés par la lumière de la lanterne il les a saisis fermement à pleines mains. « *Quelque chose devrait se produire si je tire ces leviers* » a t'il commenté, « *mais la question est quoi?* »
« *Je pense que cette cannelure du plancher sert à quelque chose* », dit Günter Front de fer, « *il semblerait que la traction des leviers fera tourner l'extrémité du cul-de-sac en rond, pour découvrir un nouveau passage. Il pourrait y avoir un trésor caché là...* »
« *Toujours faire confiance à un nain pour penser au trésor,* » a ricané Voltharion l'elfe, « *et ne pas voir ces vieilles taches de sang sur le plancher. Ce sera un acier froid qui scintillera derrière ce cul-de-sac, plutôt que l'éclat de l'or, j'en suis sur...* » «Assez de querelles vous deux » a tranché Marcus, « *je crois que vous avez tous deux raisons, et que nous pouvons trouver des ennemis et des richesses au-delà de cette porte. Et une bonne bagarre n'est pas pour me déplaire, alors qu'est-ce que je fais, je tire ce levier?*»
Le nain et l'elfe se sont regardé l'un l'autre et ont acquiescé de la tête à contrecœur. Marcus a sorti son épée, et a tiré le levier du côté droit. Avec un grincement redoutable le cul-de-sac a commencé à pivoter...

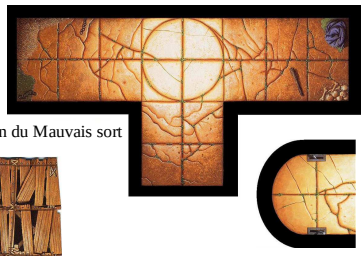
Puits & Piéges est un supplément de Warhammer Quest qui permet à n'importe quelle équipe d'aventuriers assez audacieux d'ajouter deux nouveaux secteurs à n'importe quel donjon qu'ils explorent. Ces nouveaux secteurs sont très dangereux, mais ils offrent des récompenses riches à ceux qui sont assez courageux, ou assez imprudents, pour se lancer dans l'entreprise.

Quand vous employez les nouvelles sections on suppose que le constructeur du donjon a décidé de protéger sa tanière (la salle objectif) avec une anti-chambre supplémentaire protégé par ses guerriers les plus féroces ! Il a également construit un raccourci vers la salle objectif, cachée par des portes secrètes, qui mène à une autre partie du donjon plus près de la sortie. C'est évidemment seulement un grand, puissant et, surtout très riche individu qui peut se permettre de telles sauvegardes, aussi les récompenses que vous comptez trouver à l'issu du donjon sont quelque peu plus importantes qu'elles ne le seraient normalement.

Votre supplément de Warhammer Quest Puits & Piéges se compose des articles suivants :

- La feuille de règles (vous êtes en train de la lire!)
- L'ensemble des nouveaux plans d'étage de Warhammer Quest, contenant les sections suivantes :


Pont du désespoir


Jonction du Mauvais sort

Section de pont pour le pont du désespoir

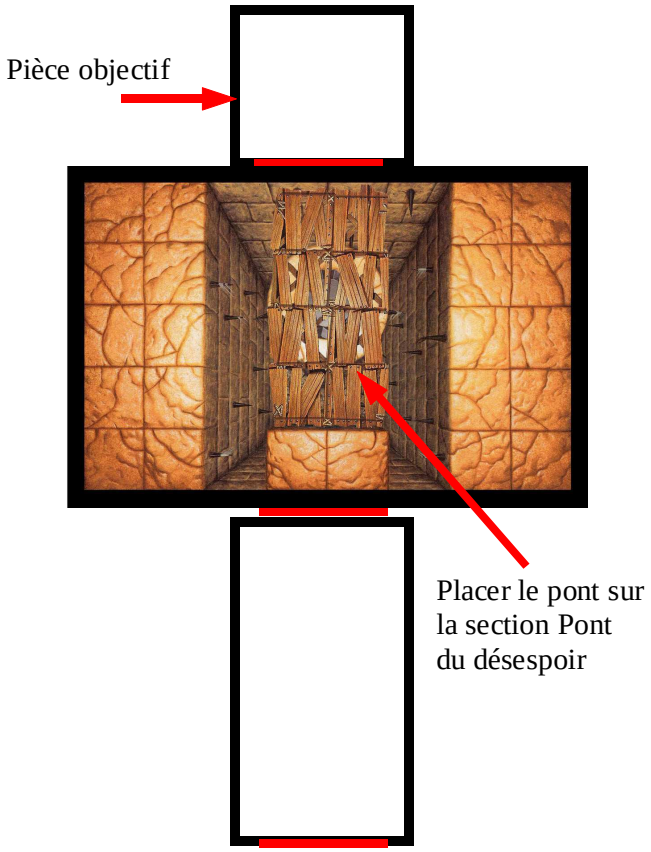
Section rotative pour la jonction du Mauvais sort

EMPLOYER LES SECTIONS DE PUITS & PIEGES

Warhammer Quest Puits & Piéges inclut deux nouveaux secteurs à explorer : La Jonction du Mauvais Sort, et le Pont du Désespoir. Les règles pour chacune sont différentes et sont décrites plus tard. Tout d'abord, cependant, les aventuriers devront découvrir les nouveaux secteurs.

Utilisation du Pont du Désespoir
Dans cette version du jeu, quand vous découvrez la salle objectif vous devez d'abord lutter pour vous frayer un chemin à travers le pont du désespoir. Placer la section du pont du désespoir de sorte que l'entrée soit reliée à la porte que vous

venez juste d'ouvrir, comme indiqué ci-dessous. La salle objectif est accessible par la porte du côté opposé. Se référer à la section de règles du pont du désespoir pour les détails, la façon de placer les monstres et de traverser le pont.

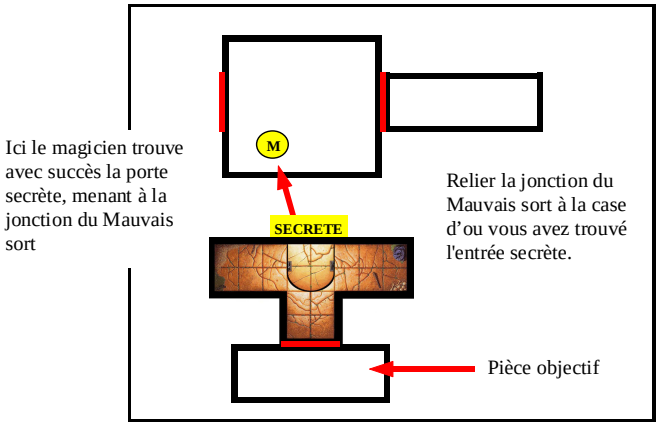


Utilisation de la Jonction du Mauvais sort

La jonction du mauvais sort fait partie d'un passage secret qui mène à la salle objectif. Il y a une porte secrète menant au passage dans une salle du donjon. Si les aventuriers le souhaitent, ils peuvent explorer les pièces de donjon pendant la phase des guerriers pour voir s'ils peuvent trouver l'entrée secrète.
Évidemment ils peuvent seulement le faire avant de découvrir la salle objectif de manière normale ! Pour rechercher une porte secrète le chef doit explorer le mur d'une salle de donjon qui ne contient pas de porte normale. Il peut seulement le faire que s'il n'y a aucun monstre sur la même section, comme s'il explorait la pièce normalement. Le chef lance alors 1D6 ; sur un résultat de 1-5 il ne trouve rien et a perdu son temps, mais sur un 6 il trouve l'entrée secrète de la salle objectif. Placer une porte à côté de la case occupée par le chef, menant à la jonction du Mauvais sort, la salle objectif est au delà de la jonction.

D'autres façons d'employer les sections

Il y a plusieurs autres manières pour incorporer les nouvelles sections à vos parties de Warhammer Quest autre que celles décrites ci-dessus.

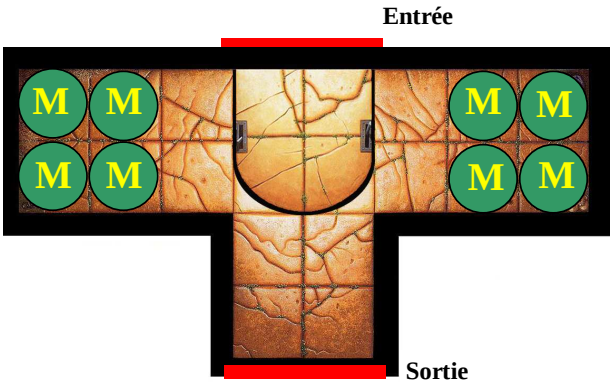


L'Option piège mortel :
Il n'y a aucun passage secret menant à la salle objectif si vous décidez d'employer cette option. Au lieu de cela quand vous trouvez la salle objectif vous devez d'abord traverser la Jonction du Mauvais sort. Une fois que vous arrivez à la porte à l'extrémité de la jonction, au lieu de trouver la salle objectif vous êtes accueillis par le pont du désespoir ! La salle objectif est du côté opposé du pont comme décrit ci-dessus.

L'option cartes de donjon :
Pour jouer cette option que vous devrez écrire sur deux des cartes de donjon de votre jeu. Sélectionner une des cartes de donjon de couloir et la marquer avec un « X ». Cette carte représente maintenant la jonction du Mauvais sort. Prendre une carte de pièce de donjon et la marquer avec un « = » ; cette carte représente maintenant le pont du désespoir. Il suffit juste de mélanger les cartes dans le paquet et de les employer normalement. Si vous tombez par hasard dés le début sur la carte représentant les nouvelles sections, la salle objectif étant attenante, tirer une carte de donjon normalement comme quand vous franchissez une nouvelle porte.

L'option jeu de rôle :
Toutes les options précédentes supposent que vous jouez la version standard du jeu, par opposition à la version avec un maître de jeu. Cependant les Maîtres de jeu devraient trouver très facile (et extrêmement amusant) d'ajouter les nouveaux secteurs à leurs parties.

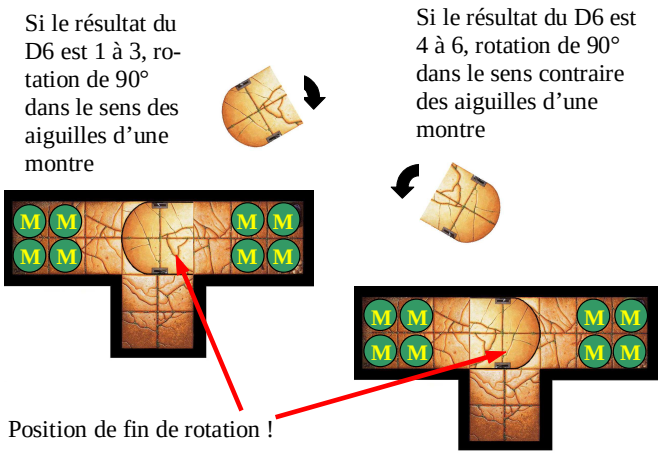
LA JONCTION DU MAUVAIS SORT
Installer la nouvelle section la jonction du Mauvais sort comme décris plus haut. Le chef doit lancer une fois sur le Tableau des monstres de pièce objectif pour le donjon que vous jouez. Ces monstres sont placés dans les cases sur les deux sections courtes de couloir à gauche et à droite de la section pivotante ou sont les leviers.



Le chef devra placer les monstres, un par case dans ces secteurs, les répartissant aussi également que possible entre les deux couloirs. Aucun monstre qui ne peut s'adapter ne sera employé (le chef peut choisir lesquels ignorer.) Noter que les règles normales pour placer les monstres à côté des aventuriers ne sont pas employées. Les monstres ne se déplaceront pas jusqu'à ce qu'ils soient confrontés aux aventuriers comme décrits ci-après.

Pour parvenir à la porte opposée, les aventuriers doivent passer par la section du panneau muni de leviers. Si le chef est sur cette section dans la phase d'exploration, il peut tirer les leviers, faisant pivoter la plate-forme.

Quand le chef tire les leviers, lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 à 3 la plate-forme tourne de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre, et sur 4 à 6 elle tourne de 90 degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
Ceci signifie que la première fois que les leviers sont employés la plate-forme tournera de 90 degrés pour se positionner face aux monstres vers la droite ou la gauche, selon les jets de dés.
Le groupe de monstres commencera à se déplacer et à combattre normalement comme s'il venait d'être découvert dans une phase d'exploration.



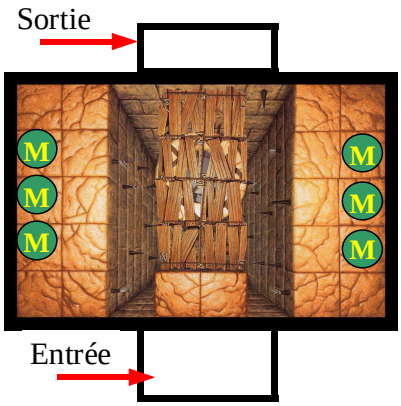
Quand (ou si !) tous les monstres sont massacrés, le chef peut encore tirer les leviers, comme décrits ci-dessus (c.-à-d. lancer 1D6 pour voir si la plate-forme tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Si le chef est chanceux la plate-forme tournera d'un quart de tour pour faire face à la sortie à l'opposé du coté ou les aventuriers sont entrés, mais s'ils sont malheureux ils finiront en face du couloir où ils ont commencé. Le chef peut continuer à tirer les leviers aussi souvent qu'il le veut, mais pas plus d'une fois par phase d'exploration, jusqu'à ce qu'il soit placé de bonne manière. Il peut même continuer à tirer les leviers après pour que la plate-forme soit orientée comme il le désire !

En raison de la manière aléatoire dont la plate-forme se déplace il y a d'assez fortes chances qu'à un certain moment elle fera face à la section de couloir qui est occupée par les monstres restants. Si ceci se produit, alors les aventuriers devront les combattre comme décrit ci-dessus. Cependant, dans ce cas une fois que tous les monstres ont été massacrés, ils seront remplacés dés que le chef aura tiré les leviers de la plate-forme. Ceci se produit dans la phase d'exploration après que le chef ait tiré les leviers et que la plate-forme ait tourné. Lancer encore sur le Tableau des monstres des pièces objectifs comme décrit ci-dessus.

LE PONT DU DÉSESPOIR

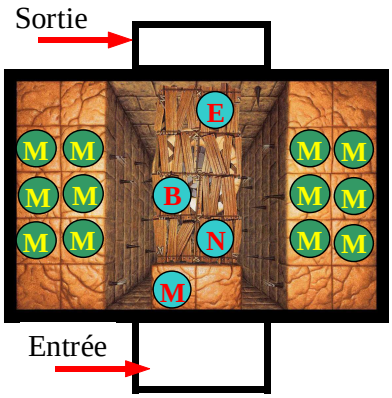
Installer la nouvelle section du Pont du désespoir comme indiqué dans le diagramme ci-dessous. Le chef des guerriers doit lancer une fois sur le Tableau des monstres des pièces objectifs pour le niveau de donjon que vous jouez. Ces monstres sont placés dans les cases à gauche et à droite du pont, comme montré sur le dessin. Les aventuriers doivent traverser le pont pour atteindre la porte du côté opposé. Le problème est que le pont possède un mécanisme de rotation, et qu'il tourne constamment en rond ! Comment il fonctionne exactement, et ce que les aventuriers doivent faire, est décrit dans les règles spéciales ci-dessous.

Normalement, le pont tourne constamment. Cependant, au début de chaque phase d'exploration, avant de faire toute autre chose, le chef doit lancer 1D6 : sur un résultat de 1-2 le pont tournera de 90 degrés en sens inverse des aiguilles d'une montre, sur un résultat de 3-4 il restera où il est, et sur un résultat de 5-6 il tournera de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Évidemment tous les personnages qui sont sur le pont tourneront avec lui, alors que ceux qui sont sur les rebords de l'un ou l'autre côté resteront où ils sont.



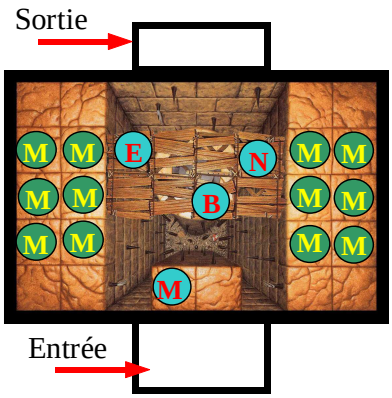
Placer les monstres éventuels de chaque coté du pont

Avant



Ici, le magicien lance un 2 faisant tourner le pont dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

Après



Le magicien reste sur le rebord près de l'entrée et l'elfe et le nain sont en contact direct avec les monstres

Sauter par-dessus le puits
Les aventuriers peuvent tenter, s'ils le souhaitent de sauter par dessus une case au dessus du vide, pour passer du pont à un rebord ou vice-versa. Les monstres sont trop sensibles pour essayer ce genre de chose, ce qui explique pourquoi tous les corps au fond du puits sont des corps d'aventuriers !

Pour tenter un saut, il doit rester à l'aventurier au moins deux points de mouvement et il doit être sur une case surplombant le vide. Lancer 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, l'aventurier peut tenter le saut ; le placer sur n'importe quelle case vide du pont ou d'un rebord adjacent à la case qu'il a sauté. Le saut a coûté deux cases de mouvement, et l'aventurier peut continuer à se déplacer pour le reste de son mouvement ou rester sur place. Sur un résultat de 1, cependant, quelque chose a encore mal tourné… lancer sur le tableau ci-dessous :

1	Horreur…L'aventurier manque son saut et chute dans le puits, s'écrasant au fond avec un bruit écœurant. Il est tué transformé en porc-épic.
2-3	L'aventurier se reçoit mal et se tord la cheville. Il a réussi le saut, mais son mouvement est terminé et il ne peut rien faire d'autre ce tour. En outre il subit une blessure.
4-5	L'aventurier tombe sur un tas de gravats. Il a réussi le saut, mais son mouvement est terminé et il ne peut rien faire d'autre ce tour.
6	L'aventurier réalise qu'il ne réussira pas le saut et s'arrête in extremis au bord du vide. Son mouvement est terminé sur la case qu'il occupe, mais il peut combattre ou effectuer d'autres actions ce tour.

Déplacer les monstres
Les monstres se déplaceront comme décrit dans le livre de règles de Warhammer Quest. S'il leur est impossible de se déplacer ainsi pour atteindre les aventuriers, alors ils se déplaceront pour arriver près d'eux comme ils peuvent. Ils n'essayeront pas de sauter par-dessus le vide comme les aventuriers. Noter que les monstres sur les rebords peuvent tirer avec des armes de jet sur les aventuriers qui se trouvent sur le pont.

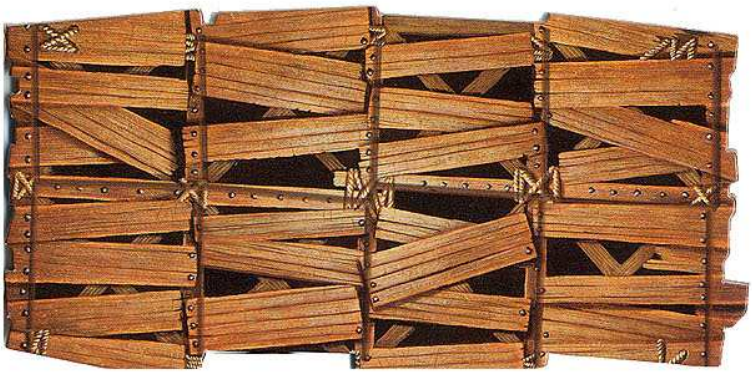
Explorer a partir du pont
Si le chef est à côté de la porte du côté opposé du pont dans la phase d'exploration, alors il peut l'ouvrir aussi longtemps qu'il n'y a aucun monstre sur le pont. Ceci remplace la règle normale qui dit que le chef ne peut pas commencer à explorer à moins que la section entière soit dégagée des monstres.

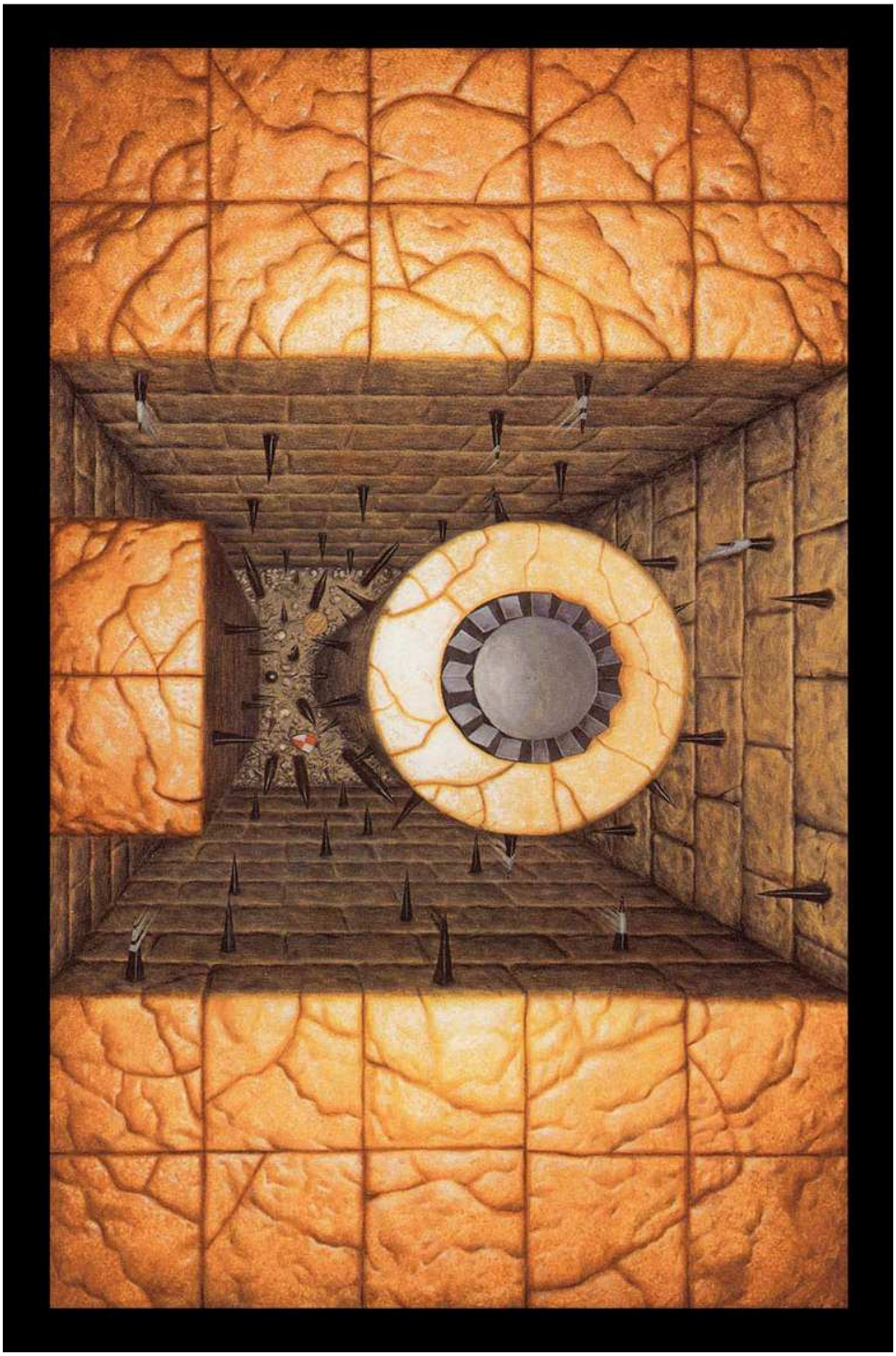
Le chef peut ouvrir la porte et pénétrer dans la prochaine pièce alors que les aventuriers n'atteindront la porte qu'aux tours suivants. S'il n'y a plus aucun aventurier sur le pont, tous les monstres encore dans le jeu sont enlevés, et le pont est remis dans sa position de départ. Si les aventuriers reviennent jamais au pont du désespoir, alors de nouveaux monstres apparaissent dans la phase des monstres, comme si les aventuriers étaient entrés dans une nouvelle pièce.

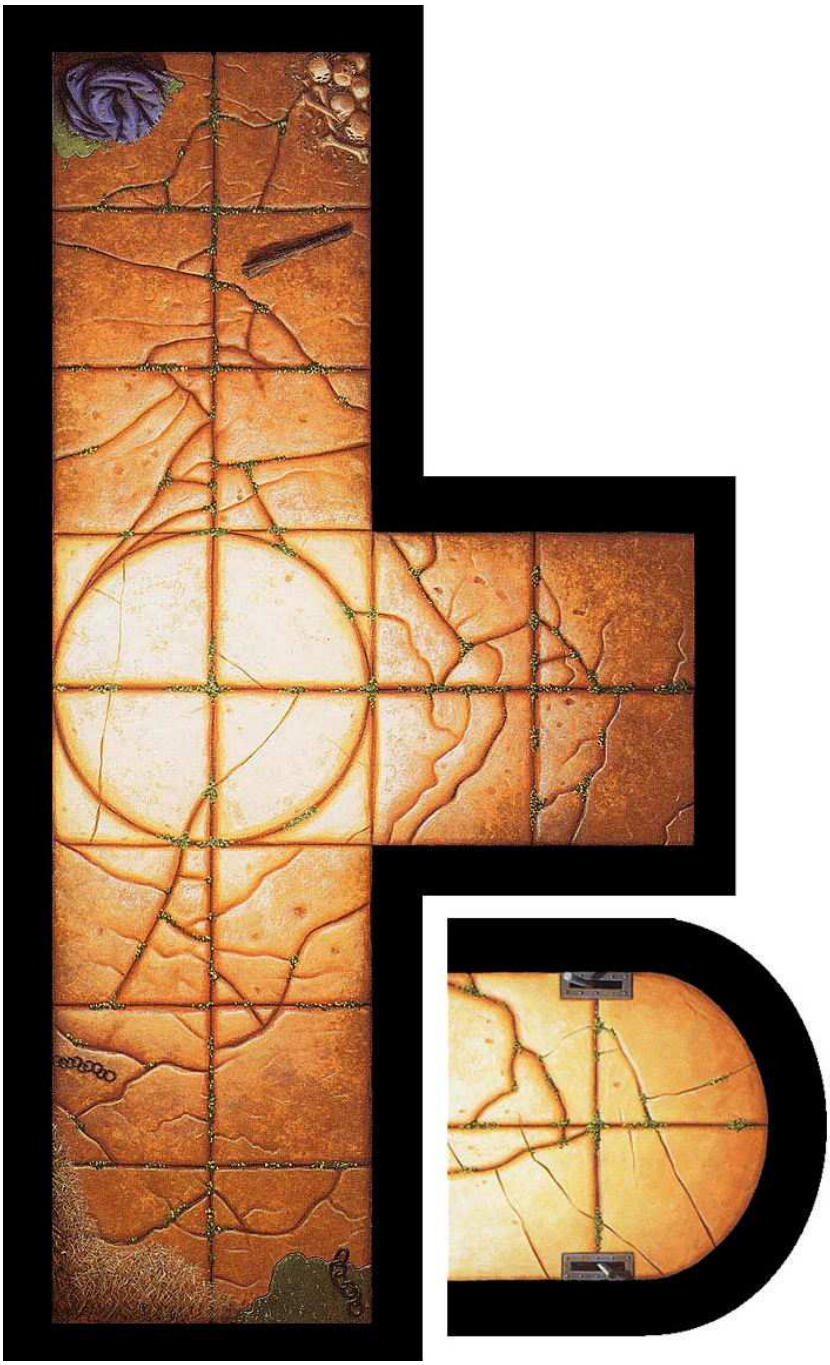
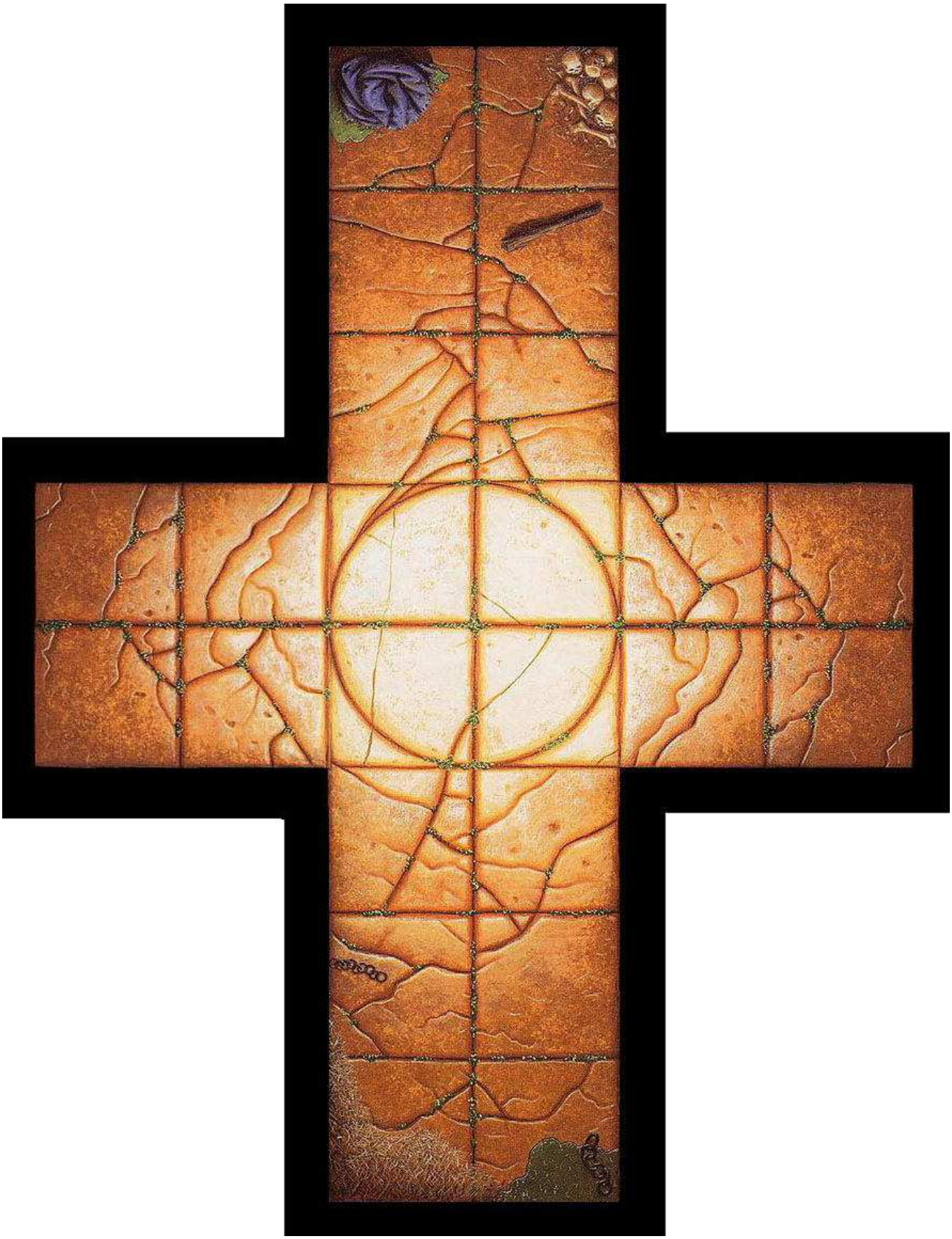
CARTES TRÉSOR
Si les aventuriers accomplissent une aventure qui inclut le pont du désespoir ou la jonction du mauvais sort, ils reçoivent une carte de trésor en plus des cartes normales de trésor qu'ils recevraient pour accomplir l'aventure. S'ils parviennent à passer le pont du désespoir et la jonction du mauvais sort dans la même aventure, alors ils reçoivent chacun deux cartes de trésor en plus des cartes normales de trésor qu'ils recevraient pour accomplir l'aventure.

TM Games Workshop Ltd.:- Warhammer Quest,
Games Workshop Ltd.. 2000. Made in UK
www.games-workshop.com
www.fanatic-games.com

CODE SUPPLEMENT:
60 31 07 99 001







Variante de la jonction du mauvais sort : le croisement du mauvais sort (même utilisation que la jonction mais l’entrée se fait par un bout de couloir ; la plate forme pivotante se place au centre.) Réalisation de Phillip von Mischment Répurgateur de l'empire, chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.