

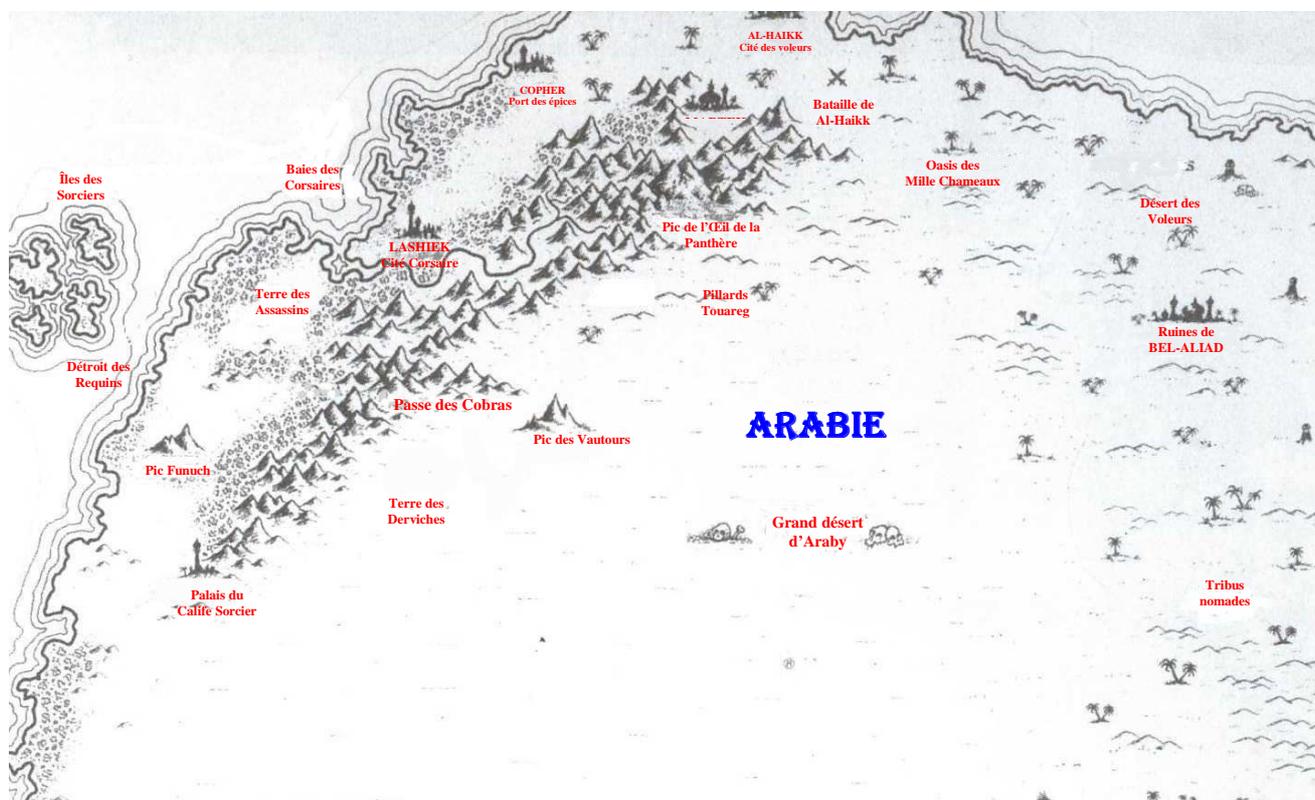
# Warhammer Quest

## LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

# . NUITS D'ARABIE .

## Voyage en Arabie

Par Paul Gibbon, traduction de Fanrax le Nécromancien.  
Parution originale Deathblow n°3



Généralement, l'Arabie est un pays civilisé. Les peuples qui vivent ici ont eu une grande culture et ont développé une production artistique très élaborée et abondante, alors que les peuples qui vivaient dans le vieux monde se battaient encore avec des pierres.

Bien que très affecté par les prédations des morts-vivants, l'Arabie est toujours une nation très dynamique, basée autour des grandes villes et ports côtiers ainsi que sur les tribus isolées et les caravanes qui sillonnent le désert. À l'intérieur du vaste continent des Terres du sud, tout n'est que ruines. Certaines sont des villes qui ont été détruites lors des croisades de l'empire et de Bretonnie, certaines sont de gigantesques nécropoles des temps

anciens, les autres sont des forteresses secrètes où des choses mauvaises demeurent, et encore d'autres sont les villes fières détruites par les prédations des morts-vivants, notamment Bel-Alaid, détruite par le Roi Liche Arkhan le Noir il y a des millénaires et le temple antique de Zahndri, longtemps renommé pour être la retraite d'un Nécromancien. Dans les cités, tout est différent. Les palais voûtés et massifs ou demeures des sultans gorgés de richesses au delà des rêves les plus fous des nains (qui ont de jolis rêves fous au sujet de l'or.) dominent les rues étroites et tortueuses aux maisons d'adobe. Les marchés en plein air sont actifs, et presque tout peut être acheté par quelqu'un qui a un peu d'argent.

## EN VILLE

Il y a seulement deux genres d'agglomérations en Arabie, des cités et des campements. Ni l'un ni l'autre de ces lieux n'ont de centre de formation, et, en outre, quelques endroits sont restreints. Le diagramme ci-dessous montre ce qui peut être trouvé et où. Aucun d'eux n'a des endroits spéciaux à certains guerriers, tels que la chapelle du Graal ou l'autel du tueur. Tous ont un bazar. Cela prend 1D3+4 semaines pour atteindre une cité et 1D4 semaines pour arriver à un campement

	Campement	Cité
Alchimiste	Non	Oui
Temple	Non	Oui
Archerie	Oui	Oui
Forge	Oui	Oui
Poudrerie	Non	Oui
Marchand d'animaux	Non	Oui
Port	Non	Oui
Quartier Nain	Non	Oui
Tripot	Non	Oui
Quartier Elfe	Non	Oui
Armurerie	Oui	Oui

## CARAVANES

Que les guerriers soient dans une cité ou un campement, une caravane viendra tôt ou tard. Ces longs convois contiennent toutes sortes d'articles exotiques et utiles pour l'acheteur éclairé. Une caravane arrivera 1D6 jours après les guerriers soient arrivés dans n'importe quelle agglomération. Les guerriers peuvent s'y rendre, comme dans n'importe quel autre lieu. Ne pas lancer pour voir s'ils la trouvent, elle est impossible à manquer. La caravane reste seulement pour un jour, et une autre ne viendra pas avant 2D6 jours. Se rappeler que les guerriers devront rouler sur le tableau des événements catastrophiques s'ils restent trop longtemps. Lancer 2D6 pour la disponibilité.

### Lampe Magique (NSE)

Une fois par aventure, l'utilisateur peut invoquer un génie qui guérira un guerrier de 2D6 blessures où attaquera n'importe quel monstre sur le plateau. Il attaque une fois, causant 4D6 blessures 4D6, non modifiées par l'armure.

Coût: 2000 Pièces d'or

Stock: 11+

Revente : 250 Pièces d'or

### Torche (Tous)

Peut être allumé une fois. Illumine le plateau pendant 1D6+2 tours, comme la lanterne

Coût: 1500 Pièces d'or

Stock: 5+

Pas de revente

### Poudre d'empreinte digitale (Tous)

Contient assez pour les 1D6 utilisations. Cette poudre peut être soufflée sur des murs pour détecter des empreintes digitales. Vous pouvez ajouter +1 à une recherche de passages secrets, mais un résultat de 1 déclenche un éboulement !

Coût: 200 Pièces d'or

Stock: 4+

Vente : 10 Pièces d'or si non utilisée

### Tapis Magique (Tous)

Peut être utilisé pour faire un voyage complet. Lancer 1D6 après utilisation. Sur le résultat de 3+, le tapis ne peut pas être réutilisé, mais peut être vendu comme une belle couverture.

Coût: 800 Pièces d'or

Stock: 10+

Vente : 75 Pièces d'or, 20 si utilisé

### Arbalète à répétition (Tous sauf Elfe & Ogre)

Force 4. Utilise des carreaux. Peut tirer deux fois à -1 pour toucher sur les deux carreaux.

Coût: 1000 Pièces d'or

Stock: 8+

Revente : 100 Pièces d'or

### Cimeterre (Humains)

Cette longue lame incurvée cause 1D6 + force dommage, normalement. En outre, le cimeterre pare bien les coups, ainsi toutes les attaques contre vous sont à -1 pour toucher.

Coût: 500 Pièces d'or

Stock: 5+

Revente : 75 Pièces d'or

### Bibelots (Tous)

Normal. S'ils sont disponibles, vous pouvez en acheter autant que vous voudrez.

Coût: 20 Pièces d'or chaque

Stock: 3+

Pas de revente

### Chèche (Tous)

Maintient votre guerrier au frais dans le désert

Coût: 50 Pièces d'or

Stock: 4+

Revente : 5 Pièces d'or

### Racine bizarre (Tous sauf nains)

Cette herbe du désert est notoirement connue pour ses effets bizarres sur les personnes qui la consomment. Elle est beaucoup appréciée par les shamans et les magiciens, mais il y a toujours quelqu'un d'assez débile pour essayer de la mâcher pour s'amuser.

Votre guerrier peut la mâcher à tout moment.

Lancer 1D6 pour voir ce qui se produit.

- 1 Vous devenez Bersek. Ajouter l'attaque tant que des monstres sont sur la même section.

- 2 Vous voyez les choses se mouvoir lentement. Vous pouvez faire deux actions ce tour au lieu d'une.
- 3 Vos réflexes sont considérablement intensifiés. Pour le reste de ce tour, vous pouvez esquiver n'importe quelle attaque dans un combat au corps à corps sur un 5+
- 4 Aucun effet
- 5 Réduire votre mouvement, initiative, compétence de combat et compétence de tir de 1 au prochain tour.
- 6 Vous avez une hallucination et vous dirigez toutes vos attaques sur la case à votre gauche (1-3) ou droite (4-6), indépendamment de ce qu'elle contient un monstre, un camarade, un mur ou le vide.

Coût: 50 Pièces d'or  
 Stock: 7+  
 Pas de revente

#### 1D6 Rations de désert: (Tous sauf elfes)

Ce pain sec reconstitue 3 points de vie. Il ne se décompose jamais, même au bout de plusieurs années.

Coût: 100 Pièces d'or  
 Stock: 5+  
 Pas de revente

#### Chameau : (Tous)

Réduit le temps de voyage d'une semaine. Coûte 3 pièces d'or par jour pour sa nourriture.

Coût: 500 Pièces d'or  
 Stock: 5+  
 Revente : 50 Pièces d'or

#### Bière de racine: (Tous)

Fort, simple et souvent mortel, ce liquide clair est fait à partir d'une recette secrète contenant beaucoup d'ingrédients, en particulier de la poussière de tombeau, de la salive de chameau et des fleurs de cactus.

Vous pouvez en boire à tout moment, et vous pouvez ajouter 2D6 à n'importe quel jet de dommages après. Cependant, si vous lancez un double, alors le breuvage vous assomme. Coucher votre guerrier pour 1D6. Le magicien ne peut pas lancer de sort pour 1D6 tours après avoir bu.

Coût: 75 Pièces d'or  
 Stock: -  
 Pas de revente

#### Corde en poils de chameau: (Tous)

C'est une corde normale, mais vous pouvez relancer le jet de dé pour la rupture si vous le souhaitez. Vous devez accepter le deuxième résultat.

Coût: 100 Pièces d'or  
 Stock: 4+  
 Revente : 10 Pièces d'or

## MARCHANDAGE

Pour tous les achats plus de plus de 100 pièces d'or, lancer 2D6 pour voir quel effet à votre marchandage.

- |     |  |
|-----|--|
| 2 - | Le prix est fixé au delà de ce que vous pouvez vous permettre. |
| 3   |  |
| 4 - | Le prix est réduit de 1D6x10                                   |
| 8   |  |
| 9 - | Le prix est augmenté de 1D6x10                                 |
| 10  |  |
| 11  | Le prix est la moitié du coût normal                           |
| 12  | Le prix est doublé !   |

## TAVERNES D'ARABIE

Lancer 2D6. Ajouter ou déduire tous les modificateurs normalement.

- 2 Complètement saoul, votre guerrier est attaqué en dehors de la taverne et perd 1D6x50 pièces d'or.
- 3 Votre guerrier est arrêté pour son comportement violent, et est jeté en cellule pendant 1D6 jours, et pendant ce temps il ne peut rien faire, mais il ne doit pas lancer pour des événements citadins ou payer des dépenses courantes.
- 4 Ayant trop bu de bière de racine, vous acceptez de voler quelque chose au palais du Sultan pour un pari. Lancer 1 D12. S'il est inférieur ou égal au niveau de votre guerrier, alors il réussit et gagne 1D6x100 pièces d'or. Si non, il est attrapé et condamné à être brûlé vif, décapité, flagellé, et écartelé, après quoi il est libre de partir. Cela coûte aux autres guerriers 2D6x50 pièces d'or pour le sauver.
- 5 Votre guerrier identifie une vieille connaissance du vieux monde et insiste pour boire ses boissons pour un montant de 1D6x10 pièces d'or. Il vous dit qu'un morceau de trésor est caché près d'ici. Quand vous finissez le prochain donjon, prendre 1D3 cartes du trésor. Vous pouvez choisir un objet légendaire et le garder pour vous.
- 6 Le singe de compagnie du tavernier mange 1D3 de vos rations.
- 7 Une bagarre éclate. Lorsqu'elle est terminée, votre guerrier prend 1D6x50 pièces d'or des perdants.



- 8 Le tavernier indique à votre guerrier un petit magasin, hors des sentiers battus où il peut trouver beaucoup d'objets. Choisir un magasin (pas la caravane). Pour toutes vos visites dans ce lieu, vous pouvez lancer 1D6 supplémentaire pour déterminer les stocks. Ceci ne peut pas être un endroit spécial.
- 9 La bière monte à la tête de votre guerrier. Il se réveille le lendemain matin dans une ruelle avec seulement un chameau incontinent pour compagnie.
- 10 Un corsaire ivre vous montre comment faire tourner votre épée autour de vous, tellement vite que rien ne peut vous toucher. Vous pouvez employer cette compétence une fois par donjon au lieu d'une attaque normale. Tous les monstres adjacents subissent 1D6+1 blessures et sont éloignés d'une case de la votre, si cela est possible.
- 11 Un pirate balafré montre l'art du cri de bataille terrifiant. Vous pouvez l'employer sur un monstre que vous combattez au corps à corps, une fois par aventure. Le monstre est ainsi destabilisé, il est à -1 pour vous toucher au prochain tour. Ceci n'agira pas sur les monstres provoquant la terreur.
- 12 Un homme mystérieux, encapuchonné aborde votre guerrier, lui offre à boire et lui demande de trouver un artefact pour lui. Il peut être trouvé dans la salle objectif du prochain donjon, en plus de n'importe quel trésor, une fois que vous lui emmenez, il vous récompense avec de 1D6 x 50 pièces d'or.



## TABLEAU D'ÉVÉNEMENT DE DÉSERT

### 11-12 Bandits

Une bande des nomades arrêtent les guerriers et leur demande 1D6x100 pièces d'or chacun. Les guerriers peuvent choisir de payer, ou de combattre. S'ils combattent, lancer 1D6 et ajouter les niveaux des guerriers. Lancer 4D6 pour les bandits. Si les guerriers ont un total plus élevé, alors ils peuvent continuer. S'ils perdent, ils sont assommés, et perdent 1D6x100 pièces d'or chacun, et toutes leur montures.



### 13-14 Tempête de sable

Une grosse tempête de sable se lève, bloquant les guerriers pendant une semaine.

### 15-16 Oasis

Les guerriers atteignent une oasis. Chacun d'eux prend assez de fruit et de noix avec lui pour 1D3 rations.

### 21-25 Coup de soleil

Le soleil est encore plus mauvais que d'habitude. Chaque guerrier doit lancer 1D6 (les guerriers avec une chèche peuvent lancer 2D6) et ajouter leur endurance. Si le total est 7 ou moins, le guerrier a -1 en force pour la prochaine aventure.

### 26 Ermite

Les guerriers rencontrent un vieil ermite fou et émacié. Il leur indique le chemin le plus rapide vers une ville. Si les guerriers suivent son conseil, lancer 1D6. Sur 1 à 4, ils se perdent, ajouter 1D3 semaines au voyage. Sur un résultat de 5 ou 6, après une semaine de voyage, les guerriers arrivent en vue d'une ville.

### 31-32 Mirage

Voyant une vision d'une étendue d'eau fraîche, un guerrier choisi aléatoirement plonge dedans, cognant sa tête très durement sur le sol pierreux. Il a -1 en initiative pour la prochaine aventure.

### 33-34 Empreintes de pas

Les guerriers trouvent une traînée d'empreintes de pas et les suivent. Déduire les 1 D9 semaines du voyage, avec un minimum d'une semaine restante.

### 35-36 Lions du désert

Une bande de lions galeux et à moitié affamés attaquent les guerriers. Chacun d'eux lance pour toucher et pour tuer un ennemi ayant 3 en compétence de combat, 4 en endurance et 4 points de vie. Les guerriers avec plus d'une attaque peuvent attaquer un autre lion lorsqu'ils tuent le premier.

Puis lancer 1D6. Si le résultat est plus haut que le nombre de lions tués, les guerriers ont mis en fuite les lions. Chacun d'eux a subi 1D6 blessures non modifiées qui peuvent être guéries avec des bandages, etc..., avant la prochaine aventure.

### 41-43 Semaine tranquille



### 44-46 Sables mouvants

Un guerrier choisi aléatoirement tombe dans des sables mouvants, et commence à s'enfoncer. Si les guerriers ont une corde, ils peuvent le tirer, mais s'ils n'en ont pas, ils le tirent, mais il perd un trésor, qui s'enfonce sans laisser de trace. Défaussez une carte trésor choisie au hasard.

### 51 Tombe

Les guerriers trouvent un tombeau primitif. A l'intérieur il y a une arme magique. Lancer sur le tableau des trésors de donjon du livre de règles avancées section armes et armure pour voir ce qu'il en est, en relançant tous les résultats d'armure. Si un guerrier choisit de la prendre, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, rien ne se produit. Sur un résultat de 3 à 4, l'objet n'est pas magique, c'est seulement un exemplaire normal de cette sorte d'arme (épée, hache, marteau, etc...) Sur un résultat de 5 ou 6, le guerrier le prend, mais il y a une malédiction, et il se retrouve avec 0 point de chance pendant son séjour à la ville ou il se rend et pour la prochain aventure.

### 52-53 Caverne

Les guerriers trouvent l'entrée d'une caverne. Ils peuvent l'explorer, dans ce cas commence une aventure normale, après quoi ils peuvent reprendre leur voyage.

### 54 -56 Caravane

Les guerriers rencontrent une caravane. Ils peuvent voyager avec pour 1D6x10 pièces d'or chacun. Le voyage prend 1D6 semaines de plus, mais la caravane est en ville dès leur arrivée.

### 61-62 Perdu

Ajouter 1D3 semaines au temps de voyage.

### 63-66 Semaine tranquille

