



. L'OBSCURITÉ SOUTERRAINE .

Parution originale: White Dwarf n° 189 édition GB

Par Gavin Thorpe, traduction de Fanrax le Nécromancien

Il y a beaucoup de catacombes perdues et de tunnels menaçants sous le vieux monde. Certaines de ces villes souterraines sont si mortelles que même les guerriers les plus courageux et les plus endurcis ont périés dans les halls obscurs à la recherche de l'or et de la gloire. Vos guerriers peuvent-ils relever les défis les plus terrifiants et survivre ?

LE DONJON

Warhammer Quest met un jeu des guerriers hardis luttant contre des monstres dans les cavernes et les catacombes qui se trouvent sous le monde de Warhammer. Les cartes de donjon et d'événement de Warhammer Quest contenues dans la boîte (et ceux édités dans White Dwarf et les suppléments d'aventure) vous permettent d'explorer les donjons souterrains innombrables et de combattre une variété presque infinie d'ennemis. Cependant, il y a également d'autres manières de rendre chaque aventure totalement différente des précédentes. Si tout va bien, cet article vous donnera l'inspiration pour ceux qui comme vous vont relever les défis les plus impressionnants et survivre !

LE PLUS SIMPLE EST LE MEILLEUR

Si vous voulez changer la manière dont vous explorez ou produisez vos donjons de Warhammer Quest, une bonne règle à se rappeler est de faire simple. Si vous avez un système vraiment complexe vous passerez la majeure partie du jeu à essayer de construire le donjon, au détriment de l'aventure. Bien qu'il soit parfaitement légitime d'établir un système complexe pour représenter le labyrinthe géant de Karak Azgal, vous pouvez constater que plus les règles sont compliquées, plus le jeu devient lent. Un des meilleurs atouts de Warhammer Quest est sa simplicité, c'est un jeu rapide où les décisions et les combats peuvent en une seconde décider de la vie ou de la mort ! Pour cette raison, probablement, la meilleure manière de changer un donjon est de changer simplement la manière dont vous créez votre

paquet de donjon avant que vous ne commenciez votre aventure.



TOURS DE CARTE

Presque tout à Warhammer Quest est représenté par une carte d'une certaine sorte, du cachot lui-même aux artefacts antiques qui peuvent être trouvés, il est très facile de modifier légèrement les règles pour que des changements importants soient produits. Par exemple, si vous voulez représenter les guerriers totalement perdus dans le cachot, vous pouvez mélanger des cartes supplémentaires dans le paquet de donjon pendant la partie. Ceci pourrait être fait à intervalles réguliers (par exemple toute les cinq sections) ou sur les jets de dés fait chaque fois qu'un nouveau tour commence ou qu'un événement inattendu se produit. Il vous appartient de décider quelle méthode vous emploierez. Une autre manière de changer la façon qu'un donjon doit être abordé est par l'utilisation des cartes d'événement. Ceci peut rendre votre donjon beaucoup plus difficile pour les guerriers, mais il rendra également votre victoire plus glorieuse !



LE CHOIX INITIAL

Comme il est dit précédemment, une des meilleures manières de rendre votre donjon un peu spécial est de modifier le paquet de carte de donjon lors du tirage des cartes. Cela permet de ne pas vous en soucier quand vous êtes lancé au beau milieu d'une aventure, tout est déjà en place. À un niveau plus fondamental

ceci peut signifier qu'il faudra incorporer plus ou moins de cartes dans le paquet. Par exemple, vous pourriez avoir un nombre prédéterminé de salles de donjon à passer et vous pourriez prédisposer ces dernières avant la partie. Quand vous créez votre donjon, assurez-vous que trois ou quatre de vos cartes sont prise dans la pile des salles de cachot. Ceci augmentera le nombre d'événements que vous rencontrerez, et assure une horde de monstre prêts à en découdre !

Une autre alternative est les catacombes qui s'écroulent. Le système entier des cavernes est instable, et est susceptible de tomber sur les têtes des guerriers à tout moment. Pour cette option, employer une de vos cartes vierges d'événement et la compléter d'un autre événement d'éboulement (copiez juste la carte existante) ! Pour ne pas bloquer les guerriers, vous devez veiller que les trois jonctions en T sont dans les cartes de donjon, ou bien vous pouvez avoir une pièce avec trois portes au lieu de deux. Ceci réduira vos chances d'être coupé de la salle objectif, ou du chemin du retour.

PASSAGES SECRETS

Dans White Dwarf 185 et 186 (édition GB), j'ai présenté deux quêtes spéciales ou sont inclus des règles pour les passages secrets. Ceux-ci sont réimprimés ci-dessous au cas où vous n'auriez pas un de ces numéro (tut, tut !). Bien que normalement vous ne puissiez pas rechercher un passage secret tant qu'il y a d'autres sorties, vous pourriez être dans un donjon spécial que vos guerriers savent être truffé de couloirs antiques et de tunnels secrets. Dans ce donjon vous pouvez rechercher des passages secrets chaque fois que vous le voulez et il peut y en avoir deux, ou trois, ou autant que vous pouvez en trouver ! Cependant, les monstres connaissent ces derniers aussi, et vous pourrais établir une règle qui leur permet de tendre une embuscade à vos guerriers !

LE DONJON DE LA MORT

Triompher contre la malchance accablante est la victoire la plus satisfaisante que vous pouvez réaliser. Si vous vous sentez particulièrement suicidaire (ou juste très chanceux), vous pourriez avoir un donjon qui inclut toutes les cartes de donjon et toutes les cartes d'événement que vous avez. Ceci signifie qu'il y aura cinq ou plus salles objectifs chacune remplie du nombre approprié de monstres, et une porte supplémentaire pour passer à travers et des kilomètres de salles et de couloirs à explorer. Si vous survivez, vous finirez probablement assez riche pour acheter une grande partie de l'empire et pour vous retirer !



PASSAGES SECRETS

Parfois le donjon peut contenir une porte secrète ou un couloir secret. Si les guerriers finissent leur aventure (en l'accomplissant, ou en étant coincé dans un cul-de-sac) ou que vous avez décidé de jouer une aventure d'un type spécial, ils peuvent rechercher un passage caché. Les guerriers ne peuvent pas rechercher un passage secret si la description de l'aventure indique qu'ils doivent s'échapper immédiatement.

La recherche des passages cachés est simple. La recherche est l'action du guerrier pour ce tour et il ne peut rien faire d'autre. Chaque guerrier peut seulement explorer une section particulière de plateau une fois par aventure, et seulement la section de plateau où il se tient. À la fin de la phase des guerriers lancer 1D6 pour chaque guerrier qui explore et consulter le tableau ci-dessous.

TABLEAU DES PASSAGES SECRETS	
1D6	Résultat
1	Effondrement ! Les recherches du guerrier causent l'effondrement du plafond du donjon. Le donjon n'est pas bloqué, mais chaque guerrier sur la même section subit 1D6 blessures, sans aucune déduction.
2 à 4	Roche solide ! Le guerrier ne peut trouver aucune porte secrète sur cette section.
5 - 6	Trouvé ! Poser une porte sur la section et placer la suite du donjon en suivant et l'explorer normalement. À moins que vous ne jouiez autrement, chaque donjon aura seulement un seul passage secret et il sera inutile d'en chercher un autre une fois qu'on l'a trouvé.

Les pièges des peuvent également être amusant si vous avez complété quelques cartes vierges d'événement d'un bon nombre de pièges mortels. Le donjon peut être une ville tombeau dans les royaumes des morts, ou une épreuve cruelle imaginée par un magicien pour se divertir. La liste est sans fin. Avec juste les cartes de trésor, les cartes de donjon et les cartes d'événement de la boîte de Warhammer Quest, il y a des variations infinies et ce serait complètement idiot d'essayer de les faire figurer toutes ici. La prochaine section vous donne quelques règles que vous pouvez employer pour stimuler votre imagination, ainsi, vous pourrez inventer des aventures spécifiques vous-même qui conviennent au labyrinthe que vous avez conçu.

TRÉSOR ENTERRÉ

Les guerriers sont parvenus à mettre la main sur une carte de trésor. Si elle est vraie ou une contrefaçon ils

ne le savent pas, mais elle les a menés à une série de cavernes qu'ils prévoient d'explorer. Un des guerriers a la carte d'équipement de la carte du trésor (s'ils ne peuvent pas décider qui, tirer un pion de guerrier !). Produire et jouer un donjon normalement. Cependant, dans n'importe quelle phase d'exploration, le guerrier qui a la carte du trésor peut se déclarer pour devenir le chef.

Lancer sur le tableau de la carte du trésor et appliquer les résultats immédiatement. Le guerrier avec la carte du trésor deviendra le chef dès le début de la prochaine phase des guerriers et pour le reste de l'aventure. Ceci ne signifie pas que le guerrier avec la carte du trésor porte la lanterne, mais il marche en tête pour montrer aux guerriers où aller ! La carte peut seulement être employée à nouveau si un résultat de 2 à 5 a été obtenu.

Quand le tableau sur la carte du trésor indique le "trésor devant !" On le trouvera dans la prochaine salle du donjon. Quand les guerriers après explorent cette salle, placer un des pion de coffre de la boîte de Warhammer Quest dans la pièce. N'importe quel guerrier peut passer un tour entier à côté du coffre pour l'ouvrir. À l'intérieur il y a la valeur de 1D6 cartes de trésor, des objets magiques et des objets de valeur ! Ceci doit être partagé entre les guerriers comme n'importe quel autre trésor.

LE LABYRINTHE

Le donjon est un labyrinthe énorme de portes et de tunnels, qui mènent au loin dans toutes les directions. Le donjon contient seulement une pièce objectif cachée dans les six cartes inférieures normalement, mais toutes vos autres cartes de donjon devraient être incluses. Chaque fois que les guerriers explorent une salle de donjon, lancer sur le tableau suivant:

1D6	Résultat
1 - 3	La pièce est normale
4	La pièce a une porte supplémentaire vers la gauche
5	La pièce a une porte supplémentaire vers la droite
6	La pièce a deux portes supplémentaires une à gauche et l'autre à droite.

AU PLUS PROFOND

Vraiment un amusement, mais le jeu peu parfois être plus difficile, essayez deux aventures différentes en même temps ! Au début de la partie prendre deux aventures normalement, ceux-ci devrait être de deux salles objectifs différentes. Quand vous triez le paquet de cartes du donjon, mélanger les deux salles objectifs dans la partie inférieure de la pile. Les guerriers doivent accomplir les deux aventures pour réussir. Ils n'obtiendront aucune récompense s'ils échouent dans l'une ou l'autre des aventures.

S'ils parviennent à accomplir l'aventure cependant, chaque guerrier a droit à une tape amicale sur l'épaule et une carte de trésor en bonification !
Vous pouvez même essayer trois aventures ensembles, ou essayer de faire deux aventures dans la même salle objectif. Un ou deux des aventures peut être incompatible avec l'autre, dans ce cas relancer le résultat inadéquat.



NOUVELLES CARTES DE TRÉSOR

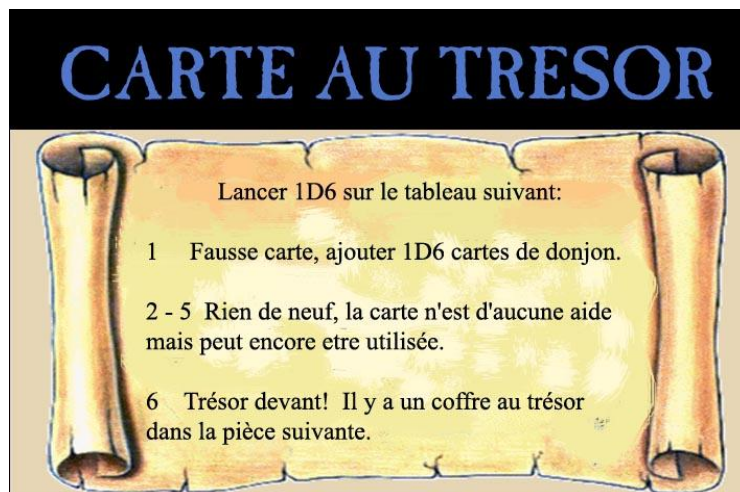
Il y a deux nouvelles cartes de trésor à la fin de cet article, la gemme du passage et le globe de détection. Ces deux cartes de trésor changent la manière dont les guerriers peuvent explorer le donjon, et pourraient même être la raison d'une aventure. Vous pourriez créer une aventure où les guerriers ne pourraient pas trouver une sortie de secours sans un de ces objets spéciaux ou alors ils auraient besoin de l'objet spécial pour trouver la salle objectif.

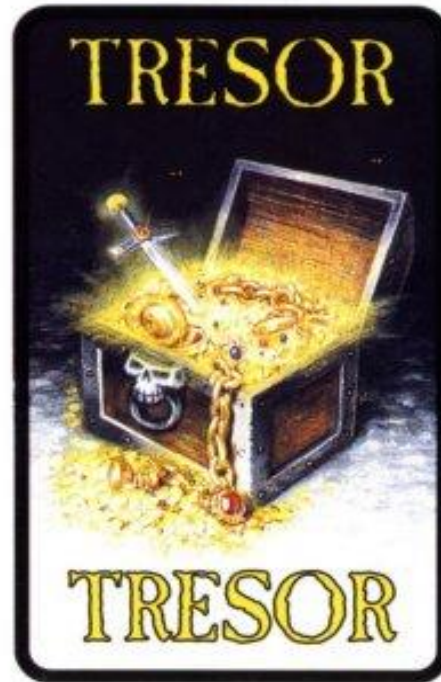
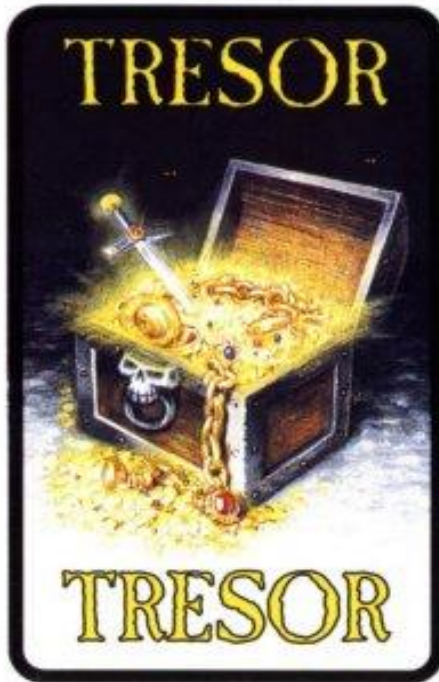
Il y a une variété sans fin de changer les caractéristiques des donjons que vous explorez. Il suffit juste de ne pas s'égarer dans les halls perdus légendaires de Xanadan !

ASSEMBLER VOS CARTES

Il est vraiment facile d'assembler vos nouvelles cartes de trésor. Tout d'abord, couper ou photocopier cette page. Ensuite vous devrez soigneusement découper l'avant et le dos de chaque carte, en prenant soin de garder les deux moitiés ensemble. Après, plier chaque carte de trésor suivant la ligne pointillée. Coller le dos de chaque moitié (la colle PVA de Citadel est idéale) et serrer ensemble fermement. C'est une bonne idée d'insérer un morceau de carte mince entre les deux moitiés avant de les coller ensemble, pour rendre vos cartes de trésor plus solide (le carton de paquet de céréale est très bien). En conclusion, recouper votre carte, de sorte qu'elle ne dépasse pas du reste de votre paquet de carte trésor.

Vous devrez suivre le même processus pour vos cartes d'équipement.





CARTE DE TRESOR
GLOBE DE DETECTION

Le Globe de Détection permet à la vision du guerrier de percer la roche des murs du donjon.

Un guerrier avec le globe de détection, trouve facilement les passages secrets. Quand le guerrier lance pour trouver un passage secret, il ajoute 1 à son résultat. Par contre sur un résultat de 1 le bonus ne s'applique pas et le guerrier déclenche un éboulement.

PERMANENT

100 PO

TOUS

CARTE DE TRESOR
GEMME DE PASSAGE

La Gemme de Passage a été façonnée par les nains il y a de nombreux siècles. Elle leur a facilité la tâche lors de la construction de leur empire souterrain, elle peut être employée pour contrôler même les roches qui composent les murs et le plancher du donjon

La Gemme de passage peut être utilisée une seule fois par aventure. Quand un guerrier invoque son pouvoir, la Gemme ouvre un trou dans un mur. Placez un couloir sur le plateau contre la section occupée par le guerrier. Après ce couloir, il y a 1D6+3 nouvelles cartes de donjon que les guerriers explorent normalement.

250 PO **UNE FOIS PAR AVENTURE**

TOUS