

## Beta test de Warhammer Quest : Côté Chaos

Neo54 et moi (Usagi3) sommes réunis pour tester de nouveaux personnages. 3 seront officiels (en l'occurrence, l'Ogre, le Chevalier Bretonien et le Guerrier du Chaos), et l'un de Côté Chaos (la Furie Elfe Noire). L'objectif est bien sûr de s'amuser, mais aussi de voir si la Furie déséquilibre le jeu. Naturellement, une telle équipe relève du délire sur le plan cohérence (un Chevalier Bretonien et un Guerrier du Chaos ?!), mais il s'agit simplement de tester des mécanismes de jeu...



Voici la vaillante équipe de départ ! Constituée en dépit du bon sens pour tester des personnages en situation de jeu, elle comporte une Furie Elfe Noire (devant), suivie d'un Ogre et d'un Guerrier du Chaos. Un Chevalier Bretonien ferme la marche. La Furie et l'Ogre sont gérés par Usagi3, et le Guerrier et le Chevalier le sont par Neo54. Pour les curieux, l'Ogre provient du jeu Seigneurs de Guerre, de MB/Games Workshop. La Furie est le personnage testé en priorité, les autres sont des personnages officiels (l'Ogre vient du magazine Deathblow, il est disponible en français sur le site du Donjon d'Esselçay).

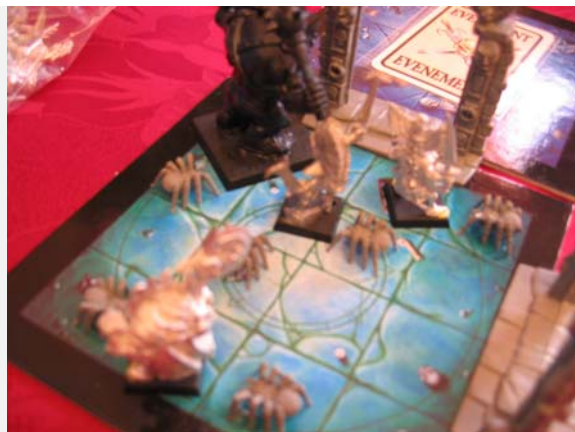
Les choses sérieuses commencent très vite ! Dès la première salle, notre vaillante équipe tombe sur 2 Minotaures. Le combat s'engage !



Une fois la menace éradiquée (et plein de Points de Vie perdus, un Mino, ça fait mal, pensez,  $2d6+4...$ ), on se prépare à explorer la salle suivante ! La carte Evènement nous y attend...

Soudain, des Araignées Géantes surgissent de partout !! (1 sur le dé de pouvoir, merci Neo !!)

La Furie se fera entoiler, mais ses camarades viendront à son secours et tout se terminera bien, sans trop de casse pour nos vaillants Héros.



Dans la pièce voisine, ce sont des Rats Géants qui jaillissent des murs délabrés ! Un combat facile, si ces maudites bêtes sont tuées rapidement, avant de pouvoir attaquer... 2d6+2 de Dommages, cela pourrait tuer un Ogre !

Et justement, c'est ce qui se produit. Déjà considérablement affaibli par un Minotaure, l'Ogre s'effondre, mordu à la gorge !



Les Héros, qui ne sont plus que 3, découvrent une impasse. Il leur faut faire demi-tour.

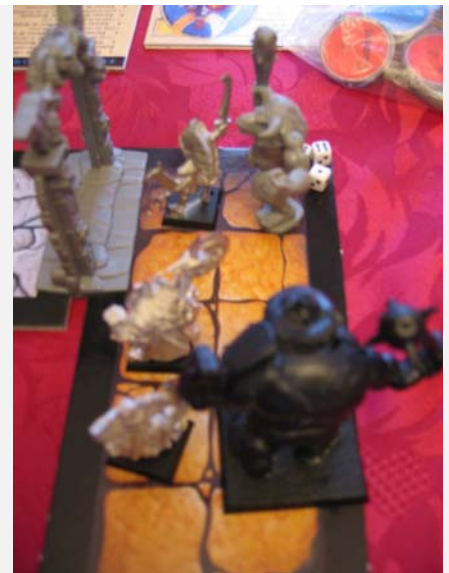


Sagement, ils décident d'aller dans un village voisin lécher leurs blessures et tenter de recruter un nouveau camarade de jeu. La Furie parvient à trouver un campement Elfe Noir, et achète des Lames de Sang (+1 aux Dommages) et une Corde. Les autres achètent des rations.



Et c'est reparti ! Accompagnés d'un nouvel Ogre, les Héros retournent dans le Donjon et combattent des Orcs qui gardent une intersection.

Les Orcs exterminés, les Héros se préparent à pénétrer dans une nouvelle salle quand un Minotaure surgit de nulle part dans le dos de la Furie !



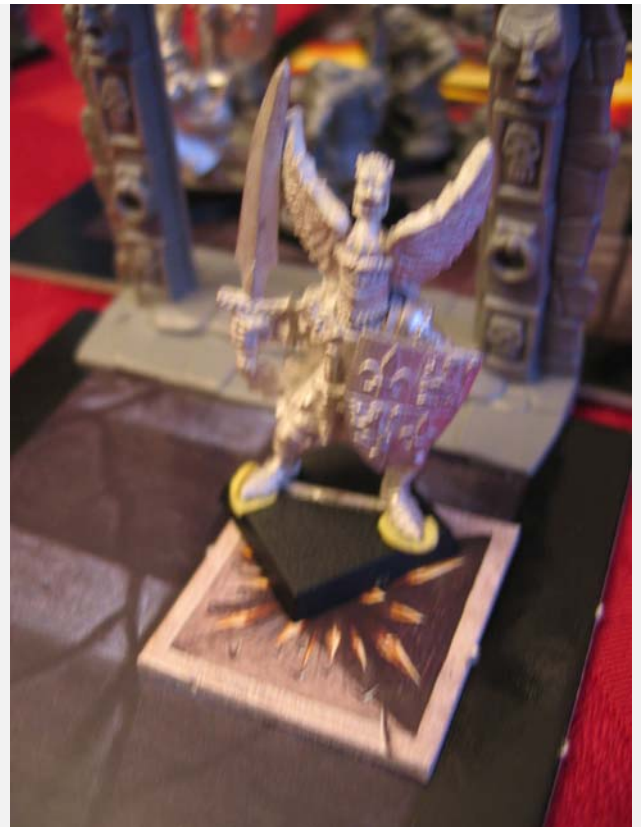
Enfin, les Héros parviennent dans la salle de quête ! 3 Minotaures et 8 Orcs !!! Le Chevalier Bretonien est coincé à l'extérieur de la salle. La bataille s'annonce rude...

Le combat fait rage !



Si par hasard les Héros ont le dessus sur les Minotaures, les Orcs les attendent de pied ferme...

Coup de théâtre ! Sur un résultat de 1 du dé de pouvoir, un éboulement menace ! Les Héros ont deux tours pour quitter la salle... Pendant ce temps, le Chevalier Bretonien tombe dans une trappe ! Heureusement que la Furie avait acheté cette corde...

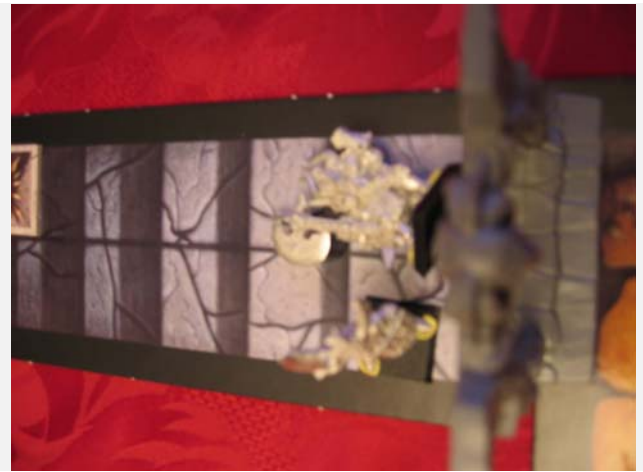






L'Ogre succombe (encore !!!) sous les coups répétés d'un Minotaure. Décidément... Les autres personnages sont prêts à quitter la salle après un dernier baroud d'honneur.

Tout le monde s'enfuit ! La Furie libère le Chevalier en passant, et les archers orcs arrosent tout le monde de flèches. Hélas pour lui, juste avant d'atteindre un coude qui le mettrait hors de portée des archers, le Guerrier du Chaos est mortellement touché !



Le plafond achève de s'effondrer... La salle de quête devient inaccessible ! L'Ogre et le Guerrier du Chaos ont laissé la vie dans cette dernière péripétie, et la mission ne peut plus être accomplie.  
Les Héros se replient donc.



En ce qui concerne la Furie, elle n'est pas trop puissante. Sa Frénésie 4+ est un sérieux atout, efficacement contrecarré par sa Force et son Endurance de 3 ainsi que son Armure de 0. Les lames de Sang lui sont très utiles pour blesser efficacement. Le Supplément aux Règles Avancées a aussi été utilisé. Le tableau des Campements non humains a produit les résultats attendus, il s'avère réellement pénalisant. Les autres personnages pouvant entrer dans les villes humaines sont obligés d'attendre, et de payer pour chaque jour d'attente (même à l'extérieur de la ville). Il vaut donc mieux que tout le groupe doive chercher un campement non humain ! Le fait de ne pas trouver le campement correspondant à son ethnie est très embêtant, surtout si on espère pouvoir changer de niveau... Mais cela permet de donner un aspect plus intéressant et unique aux personnages de Côte Chaos.