

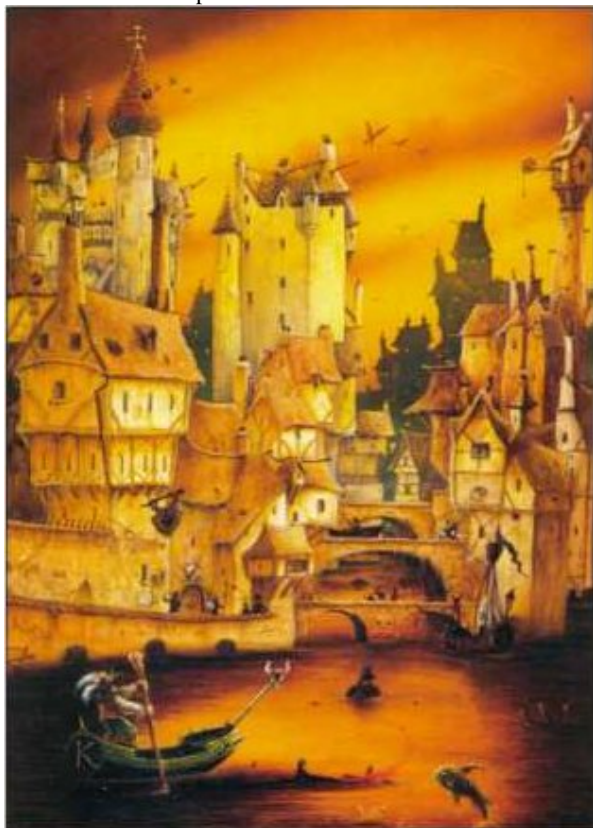
Warhammer Quest™

SUR LES QUAIS

Par Ian Pickstock & Gavin Thorpe

Voici le premier de deux articles qui introduisent dans vos campagnes de Warhammer Quest les villes côtières, les voyages maritimes et les Royaumes Oubliés. Dans ce numéro vous trouverez tous les détails sur un nouveau type de ville : une Ville Portuaire où vos Guerriers pourront expérimenter les trépidations (et les déceptions) de la vie dans un port.

Les Guerriers de votre groupe ont arpenté le Vieux Monde d'un bout à l'autre ? Il ne reste aucun donjon qu'ils n'aient découvert ? Plus une seule tour mystérieuse qu'ils n'aient explorée ? Plus de cavernes infestées de Gobelins à conquérir ? Le moindre Nécromancien se recroqueville de terreur à la simple évocation de vos noms ? Si la réponse à toutes ces questions est oui, peut-être que le Vieux Monde n'est plus assez vaste pour vous et votre groupe. Peut-être le temps est-il venu de porter votre regard au loin, de partir explorer par-delà de l'immensité des vastes océans ou des grands déserts à la frontière connue que tracent les cartes, pour découvrir les contrées légendaires connues seulement sous le nom de Royaumes Oubliés. Ces terres sont enveloppées de mystère et des créatures étranges et mauvaises y gardent trésors et richesses enfouis depuis des millénaires.



Cette première étape d'un article en deux parties va vous permettre de jouer des aventures pour WQ dans les pays éloignés comme Nippon, Cathay, la Lustrie ou le sud de l'Arabie. Bien sûr, pour atteindre ces terres il vous faudra voyager en haute mer, et pour cela trouver un navire. Dans cette première partie nous vous proposons un nouveau type de ville que vos Guerriers pourront explorer et d'où ils pourront s'embarquer pour leur destination : la Ville Portuaire.

LES VILLES PORTUAIRES

Après avoir terminé un donjon, les Guerriers peuvent choisir de se rendre dans une Ville Portuaire plutôt qu'une Cité, une Ville ou un Village. Le voyage prend alors 6+D3 semaines. Ces Villes Portuaires ne sont pas seulement un point de départ pour de lointains royaumes mais aussi des centres d'échanges commerciaux grouillant d'activité ; vos Guerriers peuvent décider d'y aller pour les nombreux objets rares que l'on peut y acheter, ou pour essayer quelques-unes des plus rudes tavernes du Vieux Monde !

Considérez une Ville Portuaire comme une Cité pour ce qui concerne les dépenses, la détermination des stocks disponibles, etc. Vous y trouverez exactement les mêmes lieux que dans n'importe quelle autre Cité. Chaque jour, vous pouvez vous livrer aux Activités Citadines habituelles, comme l'achat d'équipement ou l'entraînement. Les Elfes, les Nains ou les autres races peuvent partir à la recherche de leur quartier respectif selon les règles normales. A la fin de la journée, vous effectuez également un jet sur le tableau des Evénements Citadins.

LE PORT

Votre Guerrier peut choisir de descendre sur le Port pour la journée. Un Port regroupe des Endroits Spéciaux que vous pouvez visiter (voir plus loin). De plus il vous sera possible de rencontrer le Capitaine d'un bateau prêt à vous laisser embarquer. Si vous passez une journée dans le Port, vous devrez faire un jet sur le tableau des Evénements Portuaires plutôt que sur celui des Evénements Citadins.

ENDROITS SPÉCIAUX DU PORT

Vous pouvez vous rendre dans un seul de ces endroits par jour, comme dans toute autre Ville. Voir aussi la Taverne des Quais plus loin.

LE COMPTOIR COMMERCIAL

Durant son séjour, votre Guerrier peut tenter sa chance dans le commerce des marchandises rares et exotiques qui, chaque jour, sont échangées sur le port. Vous devez tout d'abord choisir à quelle denrée il va s'essayer (ou plusieurs si vous voulez).

DENRÉE	Achat	Côte	Vente
Soieries	30	1	10
Parfums	60	2	10
Epices	100	3	15
Vins & Liqueurs	150	3	20
Armes & Armures anciennes*	200	4	20
Esclaves*	300	5	25

Lancez tout d'abord un D6 pour déterminer quantité de chaque denrée que vous pouvez acheter. Vous pouvez acheter tout ou partie du stock à la valeur d'Achat indiquée dans la table ci-dessus. Si toutefois vous obtenez un 1, cette denrée n'est pas disponible.

Une fois vos achats terminés, vous devez proposer vos denrées dans les rues. Pour chaque unité d'une denrée que vous vendez, lancez un nombre de dés inférieur ou égal à la Côte de cette denrée. Additionnez les résultats des dés et multipliez le total par la valeur de Vente. Le résultat est la valeur en Pièces d'Or pour la vente d'une unité de cette denrée. Mais si vous obtenez un ou plusieurs 1 sur vos jets, la transaction tourne au vinaigre, vous ne gagnez aucune Pièce d'Or et vous perdez l'unité de denrée. Vous pouvez répéter ce processus jusqu'à ce que vous ayez vendu toutes vos denrées.



COMMERCE ILLÉGAL (CONTREBANDE !)

Si vous faites du commerce illégal (les denrées signalées par *), vous risquez d'être pris par les autorités. Si vous obtenez un ou plusieurs 1, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1 ou 2, non content de ne pas conclure la transaction, vous êtes également pris et arrêté : toutes vos denrées (légalles et illégales) sont confisquées et vous êtes envoyé au Bloc pour une semaine !

LE BLOC

Li ne s'agit pas d'un endroit que vous choisissez de visiter, mais où vous risquez de vous retrouver si vous vous attirez des ennuis au cours de vos activités. Vous partagerez alors une cellule avec des coupe-jarrets, des voleurs et des meurtriers, et vous échangerez vos histoires avec les flibustiers, les mutins ou les pirates. Nombre de vos compagnons de cellule viennent de pays lointains et parlent des dialectes étrangers (et ont aussi très mauvaise haleine !). Pour chaque jour que votre Guerrier passe au Bloc, lancez un D6 sur ce tableau.

D6

EFFET

- 1 Déporté !** Votre Guerrier est conduit dans un enclos spécifique et a l'étrange sentiment qu'il est sur le point d'être embarqué pour une lointaine colonie pénale pour le reste de ses jours ! Lancez un D6. Sur un résultat de 1, il ne parvient pas à se sortir de cette mauvaise passe et votre Guerrier est emporté au-delà de l'horizon pour ne plus jamais être revu ! Sur un résultat de 2 ou plus, il parvient à regagner sa vieille cellule et échappe ainsi à ce funeste destin.
- 2 Mauvais Brouet !** Votre Guerrier reçoit une ration de nourriture vraiment infecte. Il commencera la prochaine aventure avec 2 Points de Vie en moins.
- 3 Chat à neuf queues !** La tête de votre Guerrier ne revient pas aux geôliers qui le traînent dans la cour pour lui présenter le terrible chat à neuf queues. Votre Guerrier subit une pénalité de -1 en Endurance pour toute la durée du prochain donjon. Si vous obtenez à nouveau ce résultat, traitez-le comme un résultat de 4-5 (Travaux Forcés).
- 4-5 Travaux Forcés !** Votre Guerrier, enchaîné aux autres forçats, passe sa journée à réduire de gros cailloux en petits cailloux...
- 6 Carte au Trésor !** Vous heurtez un vieillard chauve et malingre avec une longue moustache qui vous houspille bruyamment dans une langue inconnue avec de grands gestes brusques, et finit par vous tendre un vieux morceau de parchemin qui s'avère être une carte au trésor ! Lorsque vous aurez terminé votre prochain donjon, votre Guerrier recevra 1D6x100 Pièces d'Or supplémentaires.

TABLEAU DES EVÉNEMENTS PORTUAIRES

Lancez un D66, les Compétences ou les règles qui s'appliquent aux Evénements Citadins s'appliquent aussi à ce tableau.

11-13 / PARTIE DE PECHE

En quête d'un navire, votre Guerrier rencontre un Capitaine aux allures prometteuses, mais qui ne parle malheureusement pas la même langue. Son impressionnante collection de cartes maritimes et l'excellence de son équipage impressionnent votre Guerrier. Tout votre groupe embarque immédiatement (terminer toutes les Activités Citadines des autres Guerriers pour ce jour avant de partir). Mais le Capitaine s'avère être un simple pêcheur et votre groupe passe les deux mois suivants à pêcher la truite le long des côtes de Norsca. Lancez sur le tableau des Evénements Maritimes (voir plus loin). A votre retour à la ville, vous êtes réellement dégoutés du poisson !

14-16 / CAPITAINE

Lancez sur le tableau des Capitaines (voir plus loin).

21-23 / VIEUX LOUP DE MER

Lors d'une tournée des appointements dans le quartier des entrepôts, vous rencontrez un vieux marin estropié. Ce vétéran borgne à la jambe de bois vous indique les meilleurs endroits pour trouver un Capitaine digne de ce nom. Vous pourrez ajouter +1 à votre jet lors d'un lancer sur le tableau des Capitaines (voir plus loin) dans cette ville.

24 / PIRATE

Lancez sur le tableau des Capitaines (voir plus loin). Le Capitaine est aussi un Pirate. Si vous embarquez avec un Pirate, la justice vous considère comme des fugitifs ! Vous êtes désormais un Pirate ; notez-le sur votre Feuille de Guerrier. Cet événement ne prend effet que lorsque vous obtenez Accusé de Piraterie sur le tableau des Evénements Portuaires (voir plus loin).

25-31 / JOURNEE TRANQUILLE

32 / ACCUSE DE PIRATERIE

Votre Guerrier entend un cri et se retourne pour découvrir un homme en haillons qui, dressé au milieu de la foule, le pointe du doigt. "Attrapez-le ! C'est un de ces sales coupe-jarrets sans honneur de la bande à Barbe-Bleue ! Ces répugnantes faces de rat ont attaqué mon bateau !" Si votre Guerrier est effectivement un Pirate, lancez un D6. Sur un résultat de 1 il est pris et pendu par la foule en furie ! C'est la fin ! Sur un résultat de 2 ou plus, il parvient à semer ses poursuivants par diverses prouesses martiales très impressionnantes ; il doit cependant quitter immédiatement la ville. Si vous n'êtes pas un Pirate, vous passez 2 jours au Bloc (voir plus loin) avant que votre nom ne soit innocenté.

33-36 / DOUANES

Vous êtes arrêté et fouillé par des officiers des douanes qui pensent que vos Armes Magiques et que vos Trésors proviennent de la contrebande. Vous devez vous acquitter d'une taxe d'importation de 10%. Additionnez la valeur de tous les trésors que vous possédez (pas l'or ni l'équipement ordinaire) et divisez le résultat par dix. Vous devez payer cette somme en Pièces d'Or (arrondir les fractions à l'entier inférieur), et vendre certains Trésors si vous n'avez pas assez d'or.

41-43 / CAPITAINE

Lancez sur la table des Capitaines (voir plus loin).

44-51 / CHUTE DANS LES DOCKS

Lors d'une promenade le long d'un embarcadère, vous glissez sur quelque chose de répugnant et tombez à l'eau. Après vous être cogné plusieurs fois sur les conduits d'évacuation, vous commencez à couler ! Un passant bien intentionné vous lance une corde mais ne parvient malheureusement pas à tenir l'autre extrémité... A votre réveil, vous vous retrouvez dans un hospice de charité, atteint de toutes sortes de maladies. Vous êtes dans l'incapacité de faire quoi que ce soit pendant les D6 ours suivants, mais vous ne devez plus faire de jets sur les Evénements Citadins.

52-55 / CARTE D'EMBARQUEMENT

En déambulant votre Guerrier trouve une carte d'embarquement égarée. Elle donne accès au vaisseau impérial le plus prestigieux, le KLF II, l'orgueil de la flotte. Vous pouvez traiter cet événement comme un résultat de 6 sur le tableau des Capitaines (voir plus loin). Cela n'est toutefois pas sans risques, car le véritable propriétaire pourrait se présenter à l'embarquement et signaler la perte (ou le vol...). Au moment où votre groupe embarque, lancez un D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, vous êtes tous arrêtés pour vol et envoyés au Bloc pour D3 jours (ne faites qu'un seul jet pour tout le groupe pour déterminer la sentence).

56-62 / RAT PESTEUX

Votre Guerrier se fait mordre par un rat alors qu'il examine l'état de la soute d'un navire. Notez sur votre Feuille de Guerrier qu'il est peut-être pesteux. A votre prochain embarquement, lancez un D6. Sur un résultat de 1, la peste se répand rapidement à cause de la promiscuité du navire. Votre Guerrier et son groupe survivent miraculeusement mais tout le reste de l'équipage meurt ou est horriblement mutilé, ce qui rallonge le voyage de D6 mois. Sur un résultat de 2 ou plus, votre Guerrier tombe gravement malade pendant une semaine, mais il parvient à surmonter les cloques et les poussées de fièvre. Finalement, votre Guerrier se sent mieux et l'air vivifiant de la mer lui permet de se remettre rapidement sur ses pieds.

63-66 / JOURNEE TRANQUILLE

TAVERNE DES OUAIS

Lancez 2D6 et appliquez tous les modificateurs habituels.

2 / ENROLEMENT FORCE

Alors que vous visitez une taverne du côté des docks, la marine impériale tente de vous enrôler de force. Lancez 1D6. Sur un 1, votre guerrier commence par refuser leur «invitation» mais il découvre bientôt qu'il était destiné à une vie sur les flots de l'océan. Vous embarquez sur la première galère de guerre et ne revenez jamais. Sur 2-5, il vous coûte 2D6*10 pièces d'or pour soudoyer les recruteurs zélés et pour qu'ils vous laissent en paix. Sur un 6, votre guerrier se raidit et proclame qu'il est le Seigneur Amiral Krueger, et après avoir infligé une amende d'1D6*10 pièces d'or aux recruteurs, il les congédie en leur donnant une punition de 12 coups de fouet chacun.

3 / CONCOURS DE CORNEMUSE

Les habitants ont mis en place un concours de danse pour voir qui danse le mieux au son de la cornemuse. Votre guerrier décide d'entrer, attiré par la bière gratuite. Il met son pantalon pat'd'éph' fétiche et se met à se tortiller devant un public de marins endurcis. Si vous (le joueur) dansez pendant 30 secondes, vous gagnez le concours et 2D6*10 pièces d'or. Si vous refusez (ou que vous n'y arrivez pas ...), les autres concurrents se moquent impitoyablement de vous. Votre réputation est salie et tout jet fait par le groupe sur le Tableau des Capitaines de ce port a un malus de -1.

4 / UNE SYMPATHIQUE PETITE AFFAIRE

Un duo de marins assez louches aborde votre guerrier en lui proposant de les aider pour leur prochaine opération de contrebande. Si vous décidez d'accepter, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, votre guerrier est pris et arrêté pendant que les marins tentaient de débarquer leur marchandise. Il est envoyé au cachot pour deux jours. Sur 2+, vous gagnez 2D6*50 pièces d'or grâce à la vente des marchandises suspectes.

5 / LA TACHE NOIRE

Alors que votre guerrier est perdu dans ses pensées, il est abordé par un unijambiste se traînant et s'appuyant sur une béquille, avec un perroquet sur l'épaule. Sans dire un mot, l'étranger imprime une tâche au feutre noir dans la main de votre guerrier et disparaît dans les ténèbres. La tâche noire est à la fois bénédiction et malédiction, vous menant jusqu'aux trésors, mais avec de grands risques. Pendant la prochaine aventure, les Monstres attaqueront votre guerrier plutôt que le reste du groupe. La règle du «un contre un» s'applique toujours, mais vous serez toujours attaqué si possible et les Monstres débloqués ou en plus vous attaqueront. Toutefois, si vous terminez l'aventure, vous gagnez 1D3 cartes trésor en plus pour vous seul.

6 / MALADE COMME UN CHIEN

La taverne organise une soirée spéciale «Buvez le bar cul-sec». Pris dans la fête, la nuit passe rapidement avec un mélange de réjouissances et de double Alcool de baleine. Quand vous vous réveillez, vous êtes allongé dans une ruelle de l'autre côté de la ville, avec un gros crâne et des os brisés tatoués sur votre poitrine. Dessous se trouve une légende choisie par les autres joueurs. «Larbin terreux inutile», «le démon du pêcheur», «j'ai mangé les pièces», «Douce Nancy du sud» sont des choix possibles parmi d'autres.

7 / CONCOURS DE BOISSON

Vous disputez un concours de boisson contre un second hirsute et gros comme une barrique. La boisson qu'il a choisie est «Alcool de baleine du capitaine Ahab», le rhum le plus fort et le plus mortel du monde. Lancez 1D6 et ajoutez le malus de taverne (par exemple, le sorcier doit ajouter +3). Un autre joueur lance 1D6 pour l'adversaire. Répétez cela et conservez le total pour chaque concurrent, c'est un indice du niveau d'ivresse. Le premier qui atteint 30 marmonne quelque chose au sujet de sa maman, roule sous la table et se met à ronfler bruyamment !

Si votre guerrier gagne, il remporte un flacon d'Alcool de baleine contenant une liqueur suffisamment efficace pour 1D6 gorgées. Chaque gorgée ajoute 1D6 pour les jets de dommage du guerrier pour un tour. Toutefois lancez 1D6 pour chaque gorgée prise, sur un jet de 1 l'Alcool de baleine lui monte droit à la tête et il s'évanouit, placez le sur le ventre pour 1D6 tours. Vous pouvez prendre plus d'une lampée par tour, si vous l'osez !

Si votre guerrier perd, il se réveille sur un petit canot dérivant au large et il ne peut revenir à la Ville Maritime avant un jour, pendant lequel il ne peut rien faire (sauf pagayer avec ses mains) et il n'a pas besoin de déterminer un Événement Citadin. Si les deux concurrents dépassent 30 en même temps, votre guerrier perd, car les copains du second règlent les choses pour lui ...

8 / DE FAVORABLE

Votre guerrier est impliqué dans une partie de dé avec des gardes du port en repos. Sa chance marche bien et il remporte 1D6*10 pièces d'or.

9 / CAPITAINE IVRE

Papillonnant de taverne en taverne, votre guerrier heurte un capitaine fin saoul. Il vous promet de vous conduire jusqu'au bout du monde (et au-delà ...). Vous acceptez bêtement. Lancez sur le Tableau des Capitaines avec un malus de -1, en plus des autres modificateurs que vous avez déjà obtenus.

10 / SCRIMSHAW CHANCEUX

Vous passez la soirée à écouter les marmonnements irréguliers d'un vieil homme dérangé qui affirme être le légendaire Capitaine Nemo. Vous le faites boire sans cesser dans le vain espoir de le faire taire, ce qui vous coûte 1D6*10 pièces d'or. A la fin de la nuit, il pose une authentique pièce ancienne de scrimshaw dans votre main, soufflant que cela lui a sauvé la vie plus d'une fois. Le scrimshaw chanceux peut être utilisé une fois pour forcer un Monstre à relancer une attaque réussie.

11 / FIER A BRAS

Un jeune et brave capitaine vous montre comment vous sortir du pétrin à l'aide d'un chandelier ou d'une corde. Vous pouvez utiliser cette ruse une fois par aventure pour vous tirer d'affaire. Vous pouvez automatiquement vous débloquer et avancer jusqu'à 6 cases, sans tenir compte des obstacles ou des ennemis situés dans votre passage, dans un déploiement audacieux de tirailleur !

12 / VIEILLE CHANSON DE MARINS

Votre guerrier apprend un couplet d'une allègre chanson de marins, «*Que faut-il faire d'un halfling bourré*», qui, quand on la beugle très fort, peut briser les vitres et terroriser les ennemis. Votre guerrier peut la chanter une fois par aventure. Choisissez un Monstre situé sur une case adjacente et lancez 1D6. Sur 4+, votre cacophonie le pousse à s'enfuir, retirez-le du plateau. Sur 1, 2 ou 3, votre vacarme énerve tellement le Monstre qu'il n'attaque désormais plus que vous jusqu'à la fin du combat. Si vous (le joueur) êtes en réalité debout et que vous chantez un couplet de la chanson à tue tête, vous pouvez ajouter +2 à votre jet !