



# LE DOMAINE DU RAT CORNU

Par Gavin Thorpe et quelques skavens

**Nul n'est en sécurité, pas même au cœur de l'Empire. A l'ombre des brillantes cités humaines, des puissances ténébreuses espèrent anéantir la civilisation. Grouillant dans les dédales de leur empire souterrain, des hordes de skavens se rassemblent autour de Skarogne, décidées à faire de la terre des hommes le Domaine du Rat Cornu...**

*Parution en français dans le n° 28 de White Dwarf et dans le n° 198 de l'édition anglaise*

## DES SKAVENS A MIDDENHEIM

Middenheim, cité du Loup Blanc, gardienne des portes septentrionales du Vieux Monde, est une des principales villes impériales. Capitale du culte d'Ulric, elle joue un rôle primordial dans l'Empire et sa stabilité. Cependant, rien ne la protège des skavens. Posée au sommet d'une imposante montagne, Middenheim repose sur un réseau d'anciens tunnels. Personne ne sait ce qui se cache sous ses fondations. Son histoire est parsemée de cultes voués au Chaos, de cabales nécromanciennes et d'incursions skavens soutenues par le puissant Conseil des Treize en vue de détruire l'orgueilleuse cité, bien que par le passé leurs innombrables tentatives se soient toujours soldées par des échecs.

Récemment, le Conseil des Treize a désigné un nouveau chef de guerre pour venir à bout de Middenheim. Quirrik est un jeune et ambitieux sorcier du clan Skryre qui au cours des deux dernières années s'est attiré beaucoup de prestige par ses expériences sur la malepierre. Il a reçu l'ordre d'exploiter ses connaissances pour mettre au point des armes qui détruiront la cité.

Il y a plusieurs façons pour un guerrier courageux de rencontrer des skavens à la surface ou sous la terre. Les skavens ont pour habitude d'envoyer en reconnaissance des éclaireurs qui ne passent pas toujours inaperçus. De plus, de nombreux bâtiments de Middenheim ont des fondations si profondes qu'elles aboutissent aux tunnels creusés sous la cité, et donc à l'empire souterrain des skavens. Une découverte imprévue peut amener un groupe de valeureux guerriers à affronter les pires dangers, et à accomplir de glorieux exploits qui, n'en doutons pas, attireront sur eux l'attention vindicative de Quirrik (et de ses alliés, les assassins du clan Eshin).

## LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Les guerriers qui marcheront contre les skavens de Middenheim rencontreront trois adversaires majeurs. En plus de Quirrik, ils auront à affronter le Rat Golem, l'une de ses monstrueuses créations, ainsi que Skreek Frappamort, un espion envoyé par le Conseil des Treize. Vous trouverez également dans ce numéro de White Dwarf les cartes Evénement de ces trois personnages, de même que des détails sur leur histoire et sur les règles qui les concernent dans les pages suivantes.

### QUIRRIK – SORCIER SKAVEN

Originaire du Mont de la Terreur, un des repaires skavens des Montagnes Grises, Quirrik fut remarqué par le Conseil des Treize quand il prit la place de son chef. Utilisant sa ruse et ses connaissances naturelles de la malepierre, il incita son suzerain, le Prophète Gris Meerlat, à tenter une expérience mortelle (grâce au sabotage subtil de certains éléments qui explosèrent). Puis, ayant soigneusement préparé son complot, le sorcier se proclama lui-même chef de clan, avec le soutien de sa garde personnelle de rats ogres et de vermines de choc, ainsi qu'avec le concours de quelques assassins bien payés du clan Eshin qui firent taire les mécontents.

Impressionné par tant de talent, le Conseil des Treize demanda au redoutable Ikit La Griffe, l'un des chefs les plus réputés et redoutés du clan Skryre, de lui amener Quirrik. Croyant à tort avoir offensé le Conseil par son acte de félonie, Quirrik confessa avoir volé des morceaux de malepierre afin de mener à bien des expériences secrètes. Appréciant l'ambition et la façon d'agir du sorcier, Ikit La Griffe le recommanda alors auprès du Seigneur Morskittar qui le mit à la tête de l'armée chargée de prendre et de détruire Middenheim, après que son commandant ait été retrouvé mort, mystérieusement étranglé par sa propre queue...

Quelques expériences supplémentaires sur la malepierre ont déjà permis à Quirrik de mener à terme l'un de ses premiers et très ambitieux projets. Dans l'un des laboratoires qu'il a aménagés sous Middenheim, il a dissimulé un générateur de maleflamme d'une puissance encore inégalée, avec lequel il espère percer une brèche dans les fortifications de la cité pour y faire s'infiltrer une autre de ses créations infernales : les Rats Golem.

### REGLES SPECIALES

**Placement de Quirrik.** Quirrik ne se sent en sécurité que si au moins une petite armée le sépare de ses ennemis. Quand une carte Evénement le met en jeu, il doit donc toujours être placé comme un monstre armé d'une arme de jet, c'est à dire aussi éloigné que possible des guerriers. Cependant, Si Quirrik est rencontré dans son laboratoire, il doit être placé dans une case directement en face du générateur. Il en sera effectivement trop près pour être affecté par les flammes, comme expliqué dans les règles qui suivent.

**Gardes du Corps.** Quirrik est toujours accompagné de quelques-uns de ses gardes les plus loyaux. Dans la Pièce Objectif, ceci est déjà pris en compte sur les tableaux de monstres. Si une carte Evénement fait se rencontrer Quirrik et un guerrier, une seconde carte Evénement doit être tirée. Si cette seconde carte est marquée d'un "E", remettez la sous la pile, et recommencez jusqu'à ce que vous tiriez une carte marquée d'un "M". Quand vous avez tiré une carte "M", placez normalement les monstres indiqués sur la table.

**Sorcellerie.** En tant que sorcier accompli, Quirrik lance de puissants sorts de défense et d'attaque. Au début de chaque phase de monstres, lancez 1D6 et reportez-vous à la table des sorts de Quirrik ci-dessous :

## LES SORTS DE QUIRRIK

D6	SORTS LANCES
1	<b>Squirk !</b> Quirrik s'est laissé surprendre par les guerriers et ne peut lancer aucun sort dans ce tour
2	<b>Magie Warp.</b> Quirrik utilise les pouvoirs du Warp pour se soigner. Il ne peut toutefois pas dépasser son total de départ de 10 Points de Vie. Si Quirrik n'a pas besoin d'être soigné, faites comme Si vous aviez obtenu 3.
3	<b>Souffle pestilentiel.</b> Quirrik ouvre sa gueule et crache un flot de fumées pestilentielles sur ses adversaires. Tous les guerriers qui se trouvent sur la même section de plateau que lui doivent lancer 1D6 et ajouter le résultat à leur Endurance. Chaque guerrier qui n'obtient pas un total supérieur à 6 subit 1D3 blessures, sans que soient prises en compte son Endurance ou son armure (pour faire 1D3 avec 1D6, on donne 1/2=1, 3/4=2, et 5/6=3).
4	<b>Eclairs du Warp.</b> Des flots d'énergie Warp jaillissent des doigts de Quirrik et frappent un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque 1D6 blessures, sans prendre en compte l'armure.
5	<b>Flétrissure.</b> Quirrik tend ses pattes et répand une lueur verdâtre privant un guerrier de vitalité. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Le guerrier touché subit 1D6 blessures, sans que soient prises en compte son Endurance et son armure.
6	<b>Putréfaction.</b> Quirrik provoque une hallucination faisant croire aux guerriers qu'ils sont entourés de mort et de putréfaction. Les guerriers lancent 1D6. Chaque guerrier qui obtient 1,2 ou 3 est paralysé et ne pourra rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante. Un guerrier affecté peut néanmoins se défendre normalement contre une attaque.

## SKREEK FRAPPAMORT – ASSASSIN DU CLAN ESHIN

Skreek Frappamort est arrivé à Middenheim récemment. Sa présence contrarie Quirrik qui sait que l'assassin Eshin a pour mission de l'espionner pour le compte du Conseil des Treize. Comme tout skaven, Quirrik a bâti son pouvoir sur des subterfuges et des coups de poignard dans le dos, et la continuelle surveillance de Skreek le fait se sentir vulnérable. De plus, Quirrik suspecte fortement Skreek d'être payé par le clan Moulder pour saboter ses expériences sur les Rats Golem. Il a raison, car Si ce projet se révélait un succès, les éleveurs du clan Moulder verraient s'affaiblir l'importance des Rats Ogres, grâce auxquels ils ont de l'influence sur des clans plus puissants. Sans que Quirrik le sache, une autre mission a été confiée à Skreek, et cette mission-là est bien plus sinistre encore.

La véritable mission de Skreek à Middenheim est de déclencher une nouvelle épidémie de peste à travers l'Empire. Il porte sur lui une fiole contenant un virus très contagieux qui, s'il contamine les réserves d'eau de Middenheim, tuera des milliers de personnes, laissant les marches septentrionales de l'Empire à la merci des skavens. Même Quirrik ignore ceci, ne se doutant pas que ses efforts pour prendre la cité risquent de s'avérer inutiles (si Skreek parvient à répandre la peste, il a d'ailleurs ordre de supprimer le sorcier trop ambitieux). Comme à son habitude, le Conseil des Treize aura essayé de parer à toute éventualité, et d'une certaine façon le rôle que jouera Skreek Frappamort sera bien plus important que tous (mis à part lui) pourraient le croire. Si les clans de Skavens cessaient un jour de comploter l'un contre l'autre, le Vieux Monde serait sans conteste condamné !

## **REGLES SPECIALES**

**Embuscade.** Skreek est expert en embuscade. Il se fond dans l'ombre et abat ses ennemis avant même d'être vu. Il peut donc effectuer ses attaques dès qu'il a été placé, comme les chauves-souris géantes. Ceci implique que lorsque une carte Evénement le met en jeu, il attaquera toujours avant la phase des guerriers. S'il est découvert dans une salle, il attaquera durant la même phase des monstres que celle où il a été placé.

**Shurikens.** Le shuriken est une des armes favorites de Skreek. Il est si doué avec ces étoiles qu'il peut même les lancer quand il est bloqué. Skreek ne doit donc pas être placé comme un personnage équipé d'une arme de jet mais jeté directement au corps à corps. Ce qui ne l'empêche pas, au début de la phase des monstres, avant d'effectuer ses corps à corps et même s'il est bloqué, de lancer un shuriken sur un guerrier éloigné. Tirez pour cela un pion de guerrier afin de déterminer la cible. Skreek peut faire rebondir ses étoiles sur les murs ou les plafonds et donc atteindre n'importe quel personnage, même sans le voir. Le guerrier visé sera touché sur un résultat de 4+ avec 1D6. En cas de touche, il subira une attaque de Force 4 (1D6+4 blessures).

**Epées Suintantes.** Les armes de Skreek sont ce que les skavens appellent des épées suintantes. Leurs lames sont enduites d'un poison violent mélangé à de la poudre de malepierre. Parce que Skreek en manie deux en combat, il bénéficie d'une attaque supplémentaire (soit un total de 2 attaques). De plus un guerrier qui se retrouve sans aucun Point de Vie après un combat au corps à corps contre Skreek subira des blessures qu'il ne pourra jamais soigner. Lancez un dé pour chaque guerrier dont Skreek a ôté les derniers Points de Vie. Sur un résultat de 1 à 3, le guerrier concerné perdra définitivement 1 point d'Endurance, et sur un résultat de 4 à 6 il perdra définitivement 1 point de Force. Ces règles diffèrent légèrement de celles du livre de règles avancées, afin de représenter de façon plus réaliste les effets dévastateurs du mélange de poison et de malepierre.

## **CARTES EVENEMENTS SKAVENS**

Voici une suggestion de liste pour composer un paquet complet d'Evénement skavens comprenant les trois cartes jointes à ce numéro de White Dwarf. Certaines des cartes de cette liste sont présentes dans la boîte Warhammer Quest, les autres peuvent être faites en utilisant les cartes Evénement vierges et le bestiaire du livre de règles avancées.

Evidemment, ce que vous utiliserez pour vos parties dépend des figurines que vous possédez. S'il vous est impossible d'utiliser l'une des cartes de cette liste, il vous suffit de la remplacer par une de la boîte.

- 2D6 Skavens
- 2D6 Rats Géants
- 1 Rat Ogre
- 1D6+3 Vermines de Choc
- 1D6 Coureurs d'Egouts
- 1D6 Globadiers
- 1D6 Porteurs Encenseurs à Peste
- 1D6 Skaven et 1D6 Rats Géants
- 1D6+3 Coureurs d'Egouts
- 5 cartes "E" (nous vous conseillons "Eboulement" !)

## LE RAT GOLEM

Le Rat Golem est un prototype de nouvelle créature skaven. C'est un Rat Ogre mécanisé. Son corps est renforcé de pièces en malepierre qui augmentent sa résistance à la magie et lui donnent le pouvoir de se guérir seul. En contrepartie, il est plus stupide qu'un Rat Ogre et doit souvent être réparé. Il n'est pas nécessaire de nourrir un Rat Golem, car la malepierre lui fournit son énergie mais c'est une source d'énergie lente et irrégulière, il se peut donc qu'il ne soit pas parfaitement fiable. Quand Quirrik aura résolu ce problème (s'il y parvient !) le Rat Golem sera l'un des combattants skavens les plus puissants, que seuls surpasseront les Vermingarques (d'après ce que prétend Quirrik)!

## REGLES SPECIALES

**Pouvoir de la Malepierre.** Le Rat Golem est très imprévisible dans ses mouvements et sa façon de se battre. A chaque tour, reportez-vous à la procédure suivante pour déterminer ses déplacements et ses attaques.

1. Lancez 2D6 pour savoir combien d'énergie la malepierre fournit au Rat Golem. Notez le résultat sur un papier.
2. Tirez un pion de guerrier pour désigner le personnage que le Rat Golem considère l'ennemi le plus menaçant du tour.
3. Le Rat Golem ne peut jamais être bloqué. Déplacez-le entre les guerriers en comptant un point d'énergie par case. S'il ne peut pas atteindre une figurine, par manque d'énergie ou à cause d'un obstacle, le Rat Golem s'en approche aussi près que possible et s'immobilise sans rien faire.



4. Le Rat Golem ne peut jamais être bloqué. Déplacez-le entre les guerriers en comptant un point d'énergie par case. S'il ne peut pas atteindre une figurine, par manque d'énergie ou à cause d'un obstacle, le Rat Golem s'en approche aussi près que possible et s'immobilise sans rien faire.

5. Si le Rat Golem atteint une case adjacente à celle du guerrier à attaquer, lancez 1D6 et référez-vous à son tableau d'attaque (ci-dessous).

**Impassibilité.** Lancez 1D6 si le Rat Golem est touché par une attaque. Sur un résultat de 4+, le coup frappe un morceau de malepierre ou provoque une blessure immédiatement soignée et ne cause donc aucun dommage.

**Résistance à la Magie.** Lancez 1D6 Si un sort est lancé contre le Rat Golem. Sur un résultat de 4+, le sort est sans effet.

## ATTAQUES DU RAT GOLEM

### D6

### ATTAQUE

- 1-2 Le Rat Golem effectue des attaques normales, en utilisant les valeurs de son profil. Il peut faire une attaque par point d'énergie qui lui reste en début de combat, et provoque 1 D6+6 blessures à chaque fois qu'il touche son adversaire.
- 3 Le Rat Golem soulève sa victime et la jette violemment au sol. Effectuez normalement un jet pour toucher. Si ce jet réussit, le guerrier subit 1 D6+6 blessures, avec sauvegardes normales, et ne pourra pas livrer d'attaque dans la prochaine phase des guerriers, trop occupé qu'il sera à reprendre ses esprits !
- 4 Le Rat Golem broie les os de sa victime dans une horrible étreinte et lui inflige une blessure pour chaque point d'énergie qu'il lui reste, sans que soient prises en compte l'armure et l'Endurance du guerrier !
- 5 Le Rat Golem saisit un guerrier dans ses mâchoires et le projette. Reportez-vous au diagramme de droite pour savoir dans quelle direction. Le guerrier traverse en ligne droite un nombre de cases égal au nombre de point d'énergie restant au Rat Golem. S'il frappe un mur ou un autre personnage sur le trajet, il subit (de même que le personnage éventuellement percuté) un nombre de blessures correspondant à la distance non parcourue, sans prendre en compte son armure et son Endurance. Par exemple, Si un guerrier doit franchir six cases et n'en parcourt que deux avant de heurter une autre figurine, les deux personnages subissent 4 blessures chacun.
- 6 Rugissant de fureur, le Rat Golem se rue sur un guerrier et lui inflige une terrible morsure. Effectuez un jet pour toucher normal. En cas de succès, le guerrier subit 1D3 blessures (sur 1D6, on donne 1/2=1, 3/4=2 et 5/6=3) par point d'énergie restants au Rat Golem, sans que soient prises en compte son Endurance et son armure.



## GENERATEUR DE MALEFLAMME DE QUIRRIK



*Quirrik lança un regard plein d'éclairs à son visiteur, laissant deviner par le frémissement de ses moustaches combien il était offensé de devoir répondre aux soupçons du Conseil des Treize.*

*« Tu rapporteras à tes maîtres que mes travaux ont bien avancé et que la malepierre utilisée n'a pas été gaspillée. Je suis un peu surpris du manque de confiance du Conseil à mon égard, nais s'il tient à vérifier mes progrès, et bien soit »*

*Skreek Frappamort ne prononça pas un mot, mais ses yeux à demi-dissimulés sous une capuche scrutaient attentivement le maître du repaire de Middenheim En voyant l'assassin agiter sa queue impatientement, Quirrik se surpris à tressaillir Puis il se souvint qu'il était le seigneur des lieux et qu'il en était en théorie, le personnage le plus puissant. Dévoilant ses crocs en grognant, le sorcier fit signe à l'assassin de le suivre. Le réseau de tunnels dans lequel ils s'engagèrent était illuminé par endroit de lueurs étranges, et les deux skavens se délectèrent des émanations de malepierre en suspension dans l'air putride.*

*Alors que Quirrik progressait dans un corridor en tapotant curieusement la paroi de ses griffes, Skreek Frappamort le dépassa soudainement. Reniflant et furetant autour du sorcier sans cesser de l'observer intensément, l'assassin finit par presser une aspérité apparemment anodine sur le mur. Une porte dérobée s'entrouvrit révélant cinq vermines de choc en sentinelles, et Quirrik ne put s'empêcher d'avoir le petit rire sifflant qu'émettent tous tes skavens embarrassés.*

*« Cher et précieux Seigneur Skreek, heureusement que vous êtes attentif ! J'avais oublié qu'il existait un raccourci pour se rendre à mon laboratoire ! Grâce à vous, nous allons gagner du temps ! » Le sorcier fit un pas de côté et s'inclina légèrement en signe de déférence. Mais dès que l'assassin fut passé devant lui il se redressa, et ses yeux brillèrent fugitivement d'une lueur maléfique tandis que se tramait en son esprit son prochain plan.*

*Skreek Frappamort s'extirpa sans peine du passage secret et s'approcha silencieusement de l'énorme générateur de maleflamme qui ronronnait dans la pénombre.*

*« Qu'en pensez-vous, Seigneur Skreek ? » demanda Quirrik en contemplant sa création  
« C'est impressionnant n'est-ce pas ? Avec ça nous allons exterminer des milliers de ces maudits peau-sans-poil ! » Pour la première fois Frappamort parla, et Quirrik eut la surprise d'entendre la douce voix de l'assassin presque mélodique pour un skaven, et à peine plus forte qu'un murmure.*

*« Ce n'est pas ce que je suis venu voir, Quirrik Où sont les Rats Ogres mécaniques ? J'espère que vous ne me cachez rien... »*

*Skreek Frappamort se dressa de toute sa hauteur: Abaissant sur Quirrik un regard dominateur il écarta brièvement un pan de sa cape, laissant apercevoir son impressionnant arsenal.*

*Le sorcier eut à nouveau son petit sifflement nerveux et son visage se fendit d'un sourire disgracieux.*

La première création infernale de Quirrik fut son générateur de maleflamme Basé, en proportions plus importantes, sur la même technologie qu'un lance-feu, ce générateur est, comme tout ce qui utilise de la malepierre, potentiellement destructeur mais également instable, et susceptible de s'autodétruire !

## REGLES SPECIALES



En raison de la position élevée du générateur de maleflamme, les projections ne peuvent atteindre que certains endroits du laboratoire de Quirrik. Le diagramme ci-dessus désigne les zones qui peuvent être affectées et celles où un guerrier sera en sécurité.

Le générateur de maleflamme utilise les règles suivantes pour cracher ses flammes alentour:

1. Le générateur de maleflamme ne peut faire feu que si une figurine skaven non bloquée (sauf le Rat Golem et le Rat Ogre) se trouve dans une case adjacente à la sienne. Les gardes de Quirrik connaissent tous cette condition de fonctionnement.
2. Pour désigner la cible des flammes, tirez un pion de guerrier.
3. Tracez une ligne imaginaire entre le générateur et la cible. Tout guerrier dans une case traversée par cette ligne, y compris la cible, sera affecté par les flammes. Les monstres, ne sont jamais touchés, parce qu'ils reconnaissent les bruits du générateur et ils ont donc toujours le temps de se baisser pour éviter les flammes.
4. Lancez 1D6 par figurine touchée. Sur un résultat de 6, elle subira 3D6 blessures; sans tenir compte de son armure.
5. Si un jet de dommage obtient deux ou trois "1", cela signifie que le générateur a un problème. Lancez un D6 et reportez-vous au tableau d'incidents ci-dessous.

## TABLEAU DES INCIDENTS

**D6**

**Résultat**

- 1-3 Le générateur explose, infligeant 2D6 blessures à toutes les figurines qui se trouvent dans le laboratoire. Il ne pourra plus tirer par la suite.
- 4-6 De la maleflamme fuit du générateur et le fait fondre. Toute figurine se trouvant dans une case adjacente à la sienne (même à un niveau différent) subit 2D6 blessures. Le générateur ne pourra plus tirer par la suite.

# LABORATOIRE DE QUIRRIK

*Une odeur nauséabonde de malepierre flotte dans l'air, et le sol vibre des ronflements d'une machine infernale. Dans l'ombre, trône l'imposant générateur de maleflamme!*

## **UNE SALLE A DEUX NIVEAUX**

Le laboratoire de Quirrik est séparé en deux parties le sol et un passage surélevé. Pour se rendre d'un niveau à l'autre, toutes les figurines sont obligées d'emprunter les escaliers, mis à part Skreek Frappamort qui grâce à ses talents d'acrobate peut se déplacer comme il le veut. Une figurine ne peut pas bloquer ou attaquer en corps à corps celles qui se trouvent sur un niveau différent du sien. De plus le passage surélevé bloque les lignes de vue, et un guerrier qui entre dans le laboratoire ne pourra par exemple pas tirer sur un monstre se tenant dans l'un des puits placés sur les côtés du générateur de maleflamme.

## TUER QUIRRIK

Comme Quirrik peut être mis en jeu par une carte Evénement, il est possible qu'un guerrier ait la surprise de retrouver le sorcier dans son laboratoire bien qu'il l'ait déjà tué au cours de l'aventure. Ceci s'explique par le fait que Quirrik est capable de se faire passer pour mort quand un combat ne tourne pas à son avantage. Toutefois, Si Quirrik et les guerriers sont amenés à se rencontrer une seconde fois, Quirrik se méfiera des guerriers qui ont déjà failli le vaincre, et un point sera retiré du résultat sur le tableau des monstres de son laboratoire.

De même, Si le Rat Golem est détruit, il peut réapparaître, réparé par Quirrik. Toutefois, il sera moins performant et ne disposera que de 2D6-3 points d'énergie au lieu de 2D6. Notez aussi que vous gagnez de l'or à chaque fois que vous tuez un de ces monstres, même s'ils "ressuscitent" par la suite.

## TABLEAU DES MONSTRES DU LABORATOIRE DE QUIRRIK

### **D6**

### **Monstres**

- 1 Quirrik, Rat Golem, 1D6 Vermines de Choc, 6 Guerriers des Clans, I D6 Coureurs d'Egout.
- 2 Quirrik, Rat Golem, 6 Vermines de Choc, 1D6 Coureurs d'Egout.
- 3 Quirrik, Rat Golem, 6 Guerriers des Clans, 1D6 Coureurs d'Egout.
- 4 Quirrik, Rat Golem, 1D6 Vermines de Choc, 1D6 Rats Géants.
- 5 Quirrik, Rat Golem, 1D6 Guerriers des Clans, 1D6 Coureurs d'Egout.
- 6 Quirrik, Rat Golem, I D6 Guerriers des Clans, I D6 Rats Géants.



# AVENTURES

Voici trois aventures qui mettent en scène le laboratoire de Quirrik. Vous pourrez les jouer séparément, ou les lier entre elles de façon à constituer une mini-campagne.

## 1 - 2 UN POIGNARD DANS L'OMBRE

Venu passer quelques jours de détente à Middenheim, vous vous arrêtez à la taverne de la Dague Brisée pour vider quelques chopes avec des amis. Tard dans la soirée, alors que la fête bat son plein, votre attention est soudainement attirée par de curieux bruits montant de la cave. Intrigué, vous descendez et découvrez le cadavre du tavernier, dissimulé derrière des tonneaux de bière et transpercé de plusieurs coups de poignard. Des empreintes de pattes griffues mènent à un passage secret conduisant au réseau de tunnels de la cité. Désireux de retrouver l'assassin du tavernier, vous et vos amis vous lancez à sa poursuite. Mais rapidement, vous réalisez que vous être engagés dans une aventure plus périlleuse que prévu...

### REGLES SPECIALES

Comme vous devez l'avoir deviné, l'assassin traqué par votre groupe n'est autre que Skreek Frappamort, dont la première tentative d'infiltration vient d'échouer. Il cherche un autre accès à la surface afin d'obéir à l'ordre de répandre la peste à Middenheim, et vous devez l'intercepter avant qu'il ne réussisse. Pour représenter l'urgence de votre mission, lancez 1D6 à chaque carte Evénement. Si vous obtenez 1, prenez un pion malepierre. Ces pions représentent la progression de Skreek. Si les six pions malepierre sont pris avant que Skreek n'ait été rattrapé et neutralisé (taillé en pièces, quoi !), cela signifie que l'assassin a eu le temps d'atteindre la surface et de déverser son virus dans les puits de la cité. Si Skreek est intercepté à temps, les guerriers peuvent retourner à la taverne sans avoir à chercher la pièce objectif (à moins d'en avoir envie !).

### RECOMPENSE

Si les guerriers parviennent à stopper Skreek Frappamort, ils trouvent sa fiole et découvrent son projet. Leur acte héroïque est alors rapporté au Comte Electeur Bons Todbringer qui les récompense en leur donnant les clés de la ville et en leur offrant à chacun 1D6x150 pièces d'or.

S'ils échouent, il ne leur reste qu'à quitter la cité le plus vite possible (de préférence sans emporter d'eau).

## 3 - 4 TUEZ TOUT C'QUI GROUILLE

La découverte de la présence de Skreek Frappamort a incité Boris Todbringer, Comte Electeur de Middenland, à organiser une expédition d'exploration dans les tunnels creusés sous Middenheim. Participant à cette vaste opération militaire, votre groupe de guerriers s'aventure dans les profondeurs de l'empire souterrain, à la recherche du moindre indice sur les forces skavens.

## **REGLES SPECIALES**

Les pions Malepierre sont utilisés dans cette aventure pour représenter les informations que les guerriers parviennent à rassembler. Les guerriers peuvent quitter le donjon à tout moment en revenant sur leurs pas et en retournant à leur section de plateau de départ, mais moins ils auront collecté de renseignements, moins ils seront récompensés.

Les guerriers ont la possibilité de gagner un pion malepierre dans les cas suivants

- s'ils rencontrent Skreek Frappamort,
- s'ils rencontrent le Rat Golem,
- s'ils rencontrent Quirrik,
- s'ils entrent dans le laboratoire de Quirrik et découvrent le générateur de maleflamme,
- s'ils rencontrent un Rat Ogre,
- s'ils explorent au moins trois salles de donjon.

Si les guerriers arrivent au laboratoire de Quirrik et y tuent tous les monstres, ils découvrent derrière le générateur de maleflamme un passage secret qui leur permet de s'échapper sans devoir retraverser le donjon en sens inverse.

Quand les guerriers reviennent sur leurs pas, ils doivent seulement générer les Evénements Imprévus, car n'oubliez pas que les salles par lesquelles ils passent ont déjà été explorées.

## **RECOMPENSE**

Quand ils rejoignent la surface, les guerriers font part de leurs observations à leurs chefs. Pour chaque pion malepierre qu'il possède, le groupe de guerrier se voit récompensé de 100 pièces d'or partagées entre les guerriers.

## **5 - 6 FEU ET MALEPIERRE!**

Ayant mesuré toute l'ampleur de la menace que les skavens font peser sur Middenheim, le Comte Electeur de Middenland, Boris Todbringer, ordonne à son armée de se préparer à investir les tunnels creusés sous la cité. Cependant, avant que l'attaque ne puisse être déclenchée, le générateur de malepierre doit être entièrement détruit. Le groupe de guerriers s'est porté volontaire pour cette dangereuse mission. Selon les sorciers et les savants de Middenheim, la seule façon d'être certain que le générateur ne sera pas réparé est de le pousser jusqu'à la surcharge afin qu'il explose. Evidemment, cela comporte de nombreux risques, mais les guerriers qui survivront se verront récompensés comme jamais ils ne l'ont été ou ne l'ont espéré.

La principale difficulté sera de rassembler suffisamment de malepierre pour pouvoir surcharger le générateur et le faire exploser. Les guerriers devront donc la récolter sur le chemin du laboratoire de Quirrik, tout en affrontant les périls qu'ils ne manqueront pas de rencontrer.

## **REGLES SPECIALES**

Les guerriers gagnent un pion malepierre à chaque fois qu'ils résolvent un Evénement dans une salle de donjon, et ce sont les joueurs qui décident entre eux quel guerrier devra porter le fragment de pierre magique.

Un guerrier portant de la malepierre qui perd tous ses Points de Vie ne peut pas guérir de ses blessures. Lancez alors 1D6 quand il est rétabli. Sur un résultat de 1, il perdra définitivement 1 point en Force ou en Endurance (reportez-vous à la règle sur les épées suintantes de Skreek Frappamort). Lorsque les guerriers ont collecté les six pions malepierre, ils ne peuvent pas en ramasser davantage, quel que soit le nombre de nouvelles salles qu'ils exploreront mais cela est suffisant, et ils doivent trouver le laboratoire de Quirrik le plus rapidement possible.

Déterminez normalement les monstres qui se trouvent dans le laboratoire de Quirrik. Les guerriers doivent les abattre tous et surcharger le générateur de maleflamme. Pour jeter un morceau de Malepierre dans le générateur afin de le surcharger, un guerrier doit se tenir dans l'une de ses cases adjacentes. Ce guerrier ne pourra pas attaquer dans le même tour mais pourra par contre se défendre. Pour chaque morceau de Malepierre jeté dans le générateur, et à chaque tir de celui-ci, lancez 3D6. Si un double ou un triple 1 est obtenu, le générateur surchauffe et explose avec fracas !

D'autre part, Si le générateur n'a pas encore explosé, mais que tous les monstres ont été tués, les guerriers peuvent le surcharger comme bon leur semble. Lancez 1D6, ajoutez son résultat au nombre de points de Malepierre jetés dans le générateur (y compris ceux qui ont déjà servi) et reportez-vous au tableau de surcharge.

## **RECOMPENSE**

Si les guerriers font fondre le générateur de maleflamme, chacun gagne 1D6x100 pièces d'or. Si le générateur explose, ils gagnent chacun 1D6x100 pièces d'or et une carte de Trésor.

Si le générateur de maleflamme n'est pas détruit, il inflige de lourdes pertes à l'armée du Comte Electeur qui doit alors battre en retraite. Le mieux que vous ayez à faire est de quitter Middenheim en toute hâte, car votre tête y est désormais mise à prix et il ne fait pas trop bon moisir dans les environs...

## **TABLEAU DE SURCHARGE**

<b>D6+Pions de Malepierre</b>	<b>Effets</b>
jusqu'à 4	Les guerriers n'ont pas jeté suffisamment de malepierre dans le générateur pour le détruire. Ils n'ont plus qu'à espérer échapper à la colère du Comte Electeur
5-7	Au début de chaque phase de monstres, lancez 3D6. Sur un double ou un triple 1 le générateur subit un incident de tir. Une fois que cet incident de tir a eu lieu, les guerriers peuvent s'échapper (après avoir tué tous les monstres apparus pendant leur attente).
8-9	Le générateur fond de la façon décrite dans le tableau d'incidents (résultat de 4 à 6). Les guerriers peuvent s'échapper (quand ils ont tué tous les monstres apparus pendant leur attente).
10+	Le générateur explose de la façon décrite dans le tableau d'incidents (résultat de 1 à 3). Les guerriers peuvent s'échapper quand ont été tués tous les monstres survivants.

## LE JEU DE ROLES

Les monstres et événements présentés dans cet article sont conçus pour les joueurs utilisant les règles de base de Warhammer Quest. Cependant, Quirrik, Skreek et le Rat Golem peuvent être utilisés dans n'importe quel niveau de jeu. Quirrik et Skreek sont faciles à adapter puisque ce sont des variations de personnages courants, à savoir un sorcier et un assassin.

Ainsi, à chaque niveau, la valeur de Quirrik devrait correspondre à celle des sorciers que l'on y rencontre le plus fréquemment. Par exemple, il devrait (au moins!) être l'équivalent d'un champion sorcier au niveau 6, et d'un Prophète Gris à partir du niveau 9.

De même, vous pouvez donner des armes magiques, des armures et des accessoires à Skreek afin d'en faire une variante du maître assassin décrit dans le livre de règles avancées, et faire progresser son profil en fonction des niveaux. Vous pouvez même créer des règles spéciales, lui permettant par exemple d'apparaître, d'attaquer puis de disparaître.

Le cas du Rat Golem est un peu plus délicat parce qu'il n'existe pas de créature qui lui soit véritablement comparable. En étudiant les règles spéciales des tableaux de monstres, une solution serait peut-être d'augmenter progressivement sa Résistance Magique ou son Impassibilité, et de lui donner de plus en plus de points d'énergie. Au niveau 1, le Rat Golem devrait de plus avoir un facteur de Peur de 4+ ou 5+. Sont également à considérer : Insensibilité, Peste, et peut-être Armure Magique. Une autre solution serait d'augmenter le nombre de Rats Golem au cours des niveaux (Si Quirrik trouve le temps de les fabriquer).



*Une troupe de valeureux guerriers investi le laboratoire de Quirrik*

## IDEES D'AVENTURES

Si vous jouez avec un Maître de Jeu et utilisez les règles du chapitre consacré au jeu de rôle, vous constaterez que de nombreuses aventures peuvent être vécues dans les sombres repaires skavens creusés sous Middenheim. Pour commencer, vous pouvez développer le scénario donné dans cet article afin d'en faire une frénétique chasse aux skavens au cours de laquelle les guerriers prendront part sans le savoir aux complots et aux plans de Quirrik et de Skreek. Il est ainsi fort possible que, à l'aide d'un intermédiaire, Skreek engage en fait les guerriers pour qu'ils détruisent le générateur de Quirrik et l'aident malgré eux dans la mission que lui a confiée le clan Moulder. Si Skreek accomplit les desseins du clan Pestilens, imaginez de même le désespoir des guerriers qui chercheront un remède à la contagion en remontant à sa source.

Voici donc pour commencer un avant-goût de ce que sera le Domaine du Rat Cornu, en attendant d'autres règles et idées que nous espérons pouvoir vous proposer très prochainement. A bientôt !

