



## • FEU & MALEPIERRE •

Supplément White Dwarf n°28 Le domaine du rat cornu  
Développé par Fanrax le Nécromancien

**Localisation:** Le Vieux Monde

**Niveau du donjon:** 2-10

**Pièce Objectif :** Laboratoire de Quirrik

### 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 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 de 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 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. Lorsque les guerriers ont collecté les six pions malepierre, ils ne peuvent pas en ramasser davantage.

### **1 Escalier.**

*Vous reprenez l'escalier menant au passage secret débouchant dans la cave de la taverne de la Dague brisée qui s'enfoncé dans les ténèbres.*

### **2 Couloir .**

*Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.*

### **3 Salle de garde.**

*La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...*

La pièce contient 8 Skavens. En fouillant la pièce vous trouvez le premier morceau de malepierre

### **4 Coude.**

*Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.*

Si les guerriers cherchent un trésor, ils trouvent un pion de malepierre.

### **5 Crypte.**

*Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre entouré de 12 skavens commandé par un champion*

Trésor de donjon et pion de malepierre.

### **6 Jonction.**

*Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.*

### **7 Repaire.**

*Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements; un sable brûlant se déverse dans la salle en passant à travers des grilles situées sur les murs. Bien que les guerriers aient le temps de s'échapper, leurs déplacements sont ralentis.*

Les guerriers situés sur la section ensablée doivent ajouter le résultat d'1D6 à leur force au début de chaque phase des guerriers. Sur un total inférieur ou égal à 6, le guerrier tombe sur le sol. Couchez sa figurine; il doit rester à terre pendant un tour, pendant qu'il est à terre, aucun monstre ne l'attaque tant qu'il y a d'autres guerriers debout. Pendant qu'il est à terre, un guerrier ne peut rien faire d'autre que de boire discrètement une potion ou pour le nain ;mâcher un peu de pain de pierre.

S'il n'y a pas d'autre guerrier debout, les monstres attaquent les guerriers à terre, les touchant automatiquement, sans avoir à faire de jet de dés. Les dommages sont résolus comme d'habitude, mais seule l'armure et l'endurance peuvent être déduites du résultat. L'elfe ne peut pas esquiver un coup pendant qu'il est à terre.

Pendant la traversée de la pièce, les guerriers sont attaqué par 6 Skavens.

Pas de trésor ni de malepierre.

### **8 Chambre de l'idole.**

*La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.*

L'idole est gardée par un rat golem et quelques guerriers skavens.

Trésor de donjon + un pion de malepierre.

### **9 Jonction.**

*Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.*

### **10 Laboratoire de QUIRRIK.**

*Une odeur nauséabonde de Malepierre flotte dans l'air et le sol frémit des ronflements d'une machine infernale. Dans l'ombre se terre la forme sinistre et imposante du générateur de maleflamme !*

Le laboratoire contient Quirrik et sa garde personnelle: un rat ogre et 12 skavens.

Les guerriers doivent abattre tous les monstres et surcharger le générateur de maleflamme. Pour jeter un morceau de malepierre dans le générateur, un guerrier doit se tenir dans l'une des cases adjacentes. Ce guerrier ne pourra pas attaquer 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

## TABLEAU DE SURCHARGE

<b>1D6 +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 à 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 a eu lieu, les guerriers peuvent s'échapper après avoir tué tous les monstres apparus pendant leur attente.
8 à 9	Le générateur fond, toute figurine se trouvant dans une case adjacente à la sienne ( même a un niveau différent ) subit 2D6 blessures. Le générateur est définitivement détruit. Les guerriers peuvent s'échapper après avoir tué tous les monstres apparus pendant leur attente
10 et +	Le générateur explose, infligeant 2D6 blessures à toutes les figurines qui se trouvent dans le laboratoire! Il est définitivement détruit.

Trésor de donjon.

### 11 Cellule.

*Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbé par son carrelage d'un bleu abyssal.*

Elle contient un rat ogre en compagnie de Sreek Frappamort

Trésor de donjon + 1 pion de malepierre.

### 12 Couloir.

*Un éboulement bouche le passage.*

### 13 Couloir secret.

*Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui dis paraît dans l'ombre.*

### 14/15 Couloir

*Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.*

### 16 Puits maudit.

*L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.*

Une nuée de scorpion se balade dans la pièce. Déterminez aléatoirement quel guerrier est attaqué par 12 scorpions. Comme ils sont très petits, ils ne sont pas représentés par des figurines.

Lancez normalement le dé de dommages de votre guerrier ( 1D6 + Force ) afin de déterminer le nombre de scorpions qu'il tue avec son attaque, le résultat obtenu représentant le nombre de scorpions tués. Chaque scorpion tué rapporte 5 pièces d'or.

Chaque scorpion restant inflige 1 blessure, sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Ceci fait, la nuée de scorpions se disperse.

### 17 Couloir.

*Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui semble conduire vers la lumière.*

Trésor d'objectif et récompense d'une bourse de 10 000 pièces d'or a partager entre les héros si le générateur de maleflamme a été détruit.

**EVENEMENTS IMPREVUS : Dé pair = monstres ; dé impair = événements de donjon**

# Feu & Malepierre !

ENTREE

