

Warhammer Quest



• LIVRE DES AVENTURES •



LA PREMIER AVENTURE

L'ARENE

- 1) L'Evasion
- 2) L'Epée de Pouvoir
- 3) La Porte de l'Enfer
- 4) Dette de Sang
- 5) Le Mangeur d'Hommes
- 6) Les Prisonniers

L'ABIME DE FEU

- 1) L'Icône de Malepierre
- 2) Le Démon
- 3) Les Forges du Mal
- 4) Le Pont
- 5) L'Œil du Dragon
- 6) Le Plan des Skavens

LA FONTAINE DE LUMIERE

- 1) La Substantifique Source
- 2) La Malédiction des Skavens
- 3) Les Eaux du Destin
- 4) L'Epée du Légitime Roi
- 5) La Pourriture de Nurgle
- 6) La Fontaine des Ames Perdues

LA CRYPTTE

- 1) Exorcisme
- 2) L'Epée du Roi des Morts
- 3) Le Retour de la Couronne
- 4) Le Réveil du Héros
- 5) La Destruction du Temple
- 6) Identification

3

3

4

4

4

5

5

6

6

7

7

8

9

9

10

10

11

11

11

12

12

13

13

14

14

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

- 1) Le Sacrifice
- 2) Le Temple Profané
- 3) Le Chaman
- 4) L'Invocation du Démon
- 5) Le Bâton
- 6) L'Epée des Comtes Electeurs

FUITE

CREEZ VOS PROPRES CARTES EVENEMENT 19

PAR ANDY JONES

COUVERTURE : Geoff Taylor

ILLUSTRATIONS : John Blanche

Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons

Consultant : Bryan Ansell

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, White Dwarf et Warhammer

sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Skaven et Warhammer Quest

sont des marques de Games Workshop Ltd.

Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre sont des créations internes ou des travaux exécutés sur commande. Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations sont la propriété de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1995. Tous droits réservés.

Version Française : Alain Boisseau, Gil Charpenet, Philippe Poirier et Stéphane Takenit.

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP®

Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Eastwood, Notts NG16 3HY, Royaume Uni.

Games Workshop, 50 rue Benoît Malon, 94250 Gentilly, FRANCE.

Code Produit : 1001

Part No. : 104889

• AVENTURES •

Ce livret contient trente aventures pour Warhammer Ouest. Le point focal de chaque aventure est l'une des cinq pièces objectifs : l'Arène, l'Abîme de Feu, la Fontaine de Lumière, la Chambre de l'Idole et la Crypte. Il y a six aventures pour chacun des objectifs : chacune vous donne le but de la quête des guerriers, les règles spéciales appropriées et les particularités de mise en place.

Dans chaque aventure, le but des guerriers est de trouver la pièce objectif et de vivre les événements qui doivent s'y dérouler. Une pièce objectif est toujours défendue par des monstres : pour les déterminer,

jetez 1D6 sur le tableau des monstres des pièces objectif ci-dessous. Ce jet s'effectue au cours de la phase des monstres du tour où les guerriers pénètrent dans la pièce. Il remplace le fait de tirer une carte Événement. Vous pourrez trouver des renseignements sur les monstres sur la fiche de référence et sur les cartes événements.

TABLEAU DES MONSTRES DES PIÈCES OBJECTIFS

1	3 Minotaures, 4 Orques et 1D6 Arches Orques
2	1 Minotaure, 6 Orques et 6 Arches Orques
3	1 Minotaure, 1D6+2 Skavens et 2D6 Rats Géants
4	6 Orques, 6 Arches Orques et 6 Aches Gobelins
5	6 Chauve-Souris Géantes, 6 Araignées Géants et 6 Rats Géants
6	12 Snotlings, 6 Lanciers Gobelins et 6 Achers Gobelins

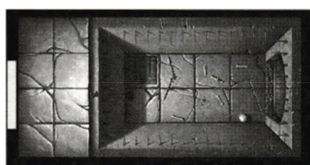
• LA PREMIERE AVENTURE •

Pour débiter, essayez l'aventure numéro 6 de l'Arène : Les Prisonniers. Elle est très simple et ne comporte pas de règles spéciales. Une fois que vous avez réussi à libérer les prisonniers, jouez les aventures 2 et 4 de la Fontaine de Lumière, qui sont relativement accessibles.



Lorsque vous maîtriserez ces aventures, vous serez prêts pour les règles spéciales qui s'appliquent aux autres aventures du livret. En particulier celles concernant les aventures de l'Abîme de Feu, qu'il faut lire très attentivement, car il existe plusieurs nouvelles règles qui ne servent qu'à traverser l'abîme, avant même de découvrir ce que vous êtes venu faire là !

• L'ARENE •



La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.

1 L'EVASION

Capturés par le seigneur de guerre goblin Ugrul Têtenbois alors qu'ils exploraient les ruines de Karak Azgal, les guerriers se voient offrir une chance de s'échapper en divertissant les gobelins. Ils doivent se frayer un chemin vers la liberté sans armes et sans armures ! Seulement voilà, la seule issue se trouve de l'autre côté de l'antre des minotaures !

REGLES SPECIALES

Les guerriers commencent ce donjon sans armes ni armures et doivent combattre à mains nues.

Pas d'Armures

Pendant qu'ils sont sans armures les guerriers ne peuvent déduire que leur Endurance des coups qu'ils reçoivent.

Pas d'Armes

Les guerriers commencent sans aucune arme (y compris les armes de jets) et doivent donc combattre en utilisant leurs poings.

Un guerrier désarmé provoque 1D6 blessures lorsqu'il touche, il ne peut pas ajouter sa Force.



Evénements

Lorsque la première carte Événement Monstre est tirée, les guerriers s'aperçoivent que leurs assaillants détiennent leurs armes (mais ne les utilisent pas) ! Si les guerriers tuent tous les monstres, ils retrouvent donc leurs propres armes.

Lorsque la seconde carte Monstre est tirée, les guerriers s'aperçoivent que leurs assaillants détiennent leurs armures (mais ne les utilisent pas) ! Si les guerriers tuent tous les monstres, ils retrouvent donc leurs propres armures.

L'ARENE

Lorsque les guerriers atteignent la pièce objectif, ne faites pas de jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs car les règles spéciales suivantes s'appliquent.

Le seul moyen pour les guerriers de s'échapper du donjon est une trappe qui se trouve sur le sol de l'Arène. Toutefois l'Arène est sous le coup d'une antique malédiction et pour chaque guerrier, jusqu'à un maximum de trois, qui saute dans l'Arène, un minotaure apparaît et lui livre un combat à mort. Aussitôt qu'un guerrier est placé sur une des cases de l'Arène, placez un minotaure dans une des cases adjacentes. Les minotaures attaquent normalement lors de la phase des monstres. Voir le livre des règles pour le profil et les règles spéciales des minotaures.

Si les quatre guerriers sont dans l'arène, utilisez la règle du un contre un pour déterminer comment les trois minotaures se répartissent entre les guerriers. N'importe quel guerrier situé en dehors de l'Arène peut aider les autres à vaincre les minotaures, avec un arc ou autrement, sans provoquer l'apparition d'un nouveau minotaure.

Dès que le premier minotaure est tué, lui et tous les autres minotaures qui sont apparus par magie disparaissent en fumée et le combat est terminé. Chaque guerrier reçoit alors une carte de Trésor avant de s'échapper par la trappe.

2 L'EPEE DE POUVOIR

Le dernier guerrier à avoir bravé les périls de l'Arène s'était muni d'une épée d'un grand pouvoir afin de tuer le minotaure. Malgré son épée, il fut mis en pièces par le minotaure qui le dévora ensuite. L'épée est désormais en train de rouiller au fond de l'arène.

Cette épée est un antique héritage dérobé il y a des années au père du Barbare, qui a depuis juré de la récupérer. Il doit donc descendre dans le donjon et tuer lui-même le minotaure. Les autres guerriers peuvent l'accompagner mais le Barbare doit impérativement tuer le minotaure et reprendre son épée tout seul.

REGLES SPECIALES

C'est un donjon assez simple : les guerriers doivent trouver l'arène puis le Barbare doit tuer le minotaure qui s'y terre et récupérer l'épée de son père. Il ne veut aucune aide pour tuer le minotaure, pas même de magie ou d'armes de jets.

Il est donc clair que le Barbare sera le seul à recevoir de l'or pour l'élimination du minotaure ! Si le Barbare réussit à retrouver l'épée, il la gardera lors de ses prochaines aventures. Elle lui donnera un bonus de +1 lors de ses jets pour devenir berserk.

L'ARENE

Lorsque les guerriers atteignent la pièce objectif, ne faites pas de jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs, appliquez les règles spéciales suivantes.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la pièce, placez un minotaure sur n'importe quelle case de l'Arène. Le monstre ne sortira pas de L'Arène, sauf s'il est attaqué depuis l'extérieur par un guerrier doté d'armes de jet ou par la magie. Le minotaure attaque normalement lors de la phase des monstres. Voir le profil du minotaure dans le livre de règles. Ce minotaure est cependant particulier dans la mesure où il possède 5 Points de Vie supplémentaires.

Une fois le minotaure vaincu, les guerriers Barbare récupèrent l'épée et les guerriers quittent le donjon par la grille située dans le mur opposé de l'Arène.

3 LA PORTE DE L'ENFER

Dans le donjon situé sous Karak Azgal, une porte a été ouverte par une sorcellerie maléfique. Cette porte conduit vers les Terres Sombres et des monstres ne cessent d'arriver à Karak Azgal, se rassemblant dans les profondeurs de la cité naine en ruines pour menacer le Vieux Monde. Un groupe de guerriers s'aventure dans les ruines de la cité pour murer la porte.

L'ARENE

La porte est localisée dans l'Arène. Lorsque les guerriers pénètrent dans la pièce objectif, consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour savoir quels monstres s'y trouvent. Les monstres peuvent sortir de l'Arène sans pénalité de Mouvement. Il peut y avoir trop de monstres qui jaillissent de la porte pour qu'ils puissent tous tenir dans l'Arène.

Sceller la Porte

Une fois que les guerriers ont vaincu tous les monstres, ils peuvent tenter de sceller la porte. Cette porte magique ne peut cependant être murée que par une invocation particulièrement complexe que le sorcier est seul à connaître.

Au début de la phase des guerriers, le joueur qui contrôle le sorcier peut lancer entre 1 et 6 dés. Si un dé ou plus est un 6 et qu'aucun n'est un 1, la porte est définitivement scellée et les guerriers ont réussi leur quête. Si vous obtenez au moins un 1, et cela quel que soit le nombre de 6, la porte reste ouverte pour le reste du tour. Le sorcier peut tenter de sceller la porte une fois par tour. Au début de chaque phase des monstres, alors que la porte est ouverte et si aucun monstre ne se trouve sur le plateau, tirez une carte Événement. Les monstres continuent d'apparaître jusqu'à ce que la porte soit fermée. Si les guerriers parviennent à sceller la porte, chaque survivant sera récompensé par une carte de Trésor.



Gobelin

4 DETTE DE SANG

Les guerriers doivent honorer une dette qu'ils ont contractée. Vestigkalas le sorcier les a sauvés d'une mort certaine sous le Mont Bossu plusieurs mois auparavant, en échange de dix années de leur mémoire qu'il a emprisonnées dans un miroir.

La seule façon pour les guerriers de retrouver leurs années souvenirs est de lui payer 2000 pièces d'or ou de tuer les animaux familiers de son ennemi juré, Grachnach le Maléfique. Le seul problème pour les guerriers, c'est qu'ils n'ont pas 2000 pièces d'or et que les animaux familiers de Grachnach sont deux minotaures assoiffés de sang...

Grachnach, qui vit dans un labyrinthe dissimulé sous le Col du Chien Fou, est parti pour l'instant dans une de ses quêtes mystérieuses. C'est le moment de frapper...

REGLES SPECIALES

L'objectif principal est de pénétrer dans le repaire de Grachnach et de tuer ses minotaures, enchaînés dans l'Arène. Si en route les guerriers réussissent à trouver des trésors totalisant plus de 2000 pièces d'or, ils peuvent abandonner et payer la rançon.

Pour corser les choses, une fois les guerriers entrés dans son repaire Grachnach peut revenir. A chaque fois que se produit un Événement Imprévu qui fait apparaître un monstre, jetez 1D6. Si vous faites 7 ou 2, Grachnach est de retour !

Grachnach a parcouru les montagnes en quête de monstres qui pourraient étoffer sa bande et revient avec de nouveaux serviteurs. Il ne combattra pas les guerriers lui-même, préférant envoyer ses gardes les écraser pendant qu'il reste à l'abri. Faites un jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer les recrues de Grachnach et placez-les en jeu aux côtés des monstres générés par l'Événement Imprévu. Ceci ne se produit qu'une fois, Grachnach ne pouvant rentrer chez lui qu'une seule fois dans la partie !

Si les guerriers triomphent de cette attaque, ils doivent tout de même achever la mission, à moins qu'ils ne possèdent les 2000 pièces d'or pour payer Vestigkalass.

L'ARENE

Lorsque les guerriers atteignent la pièce objectif, ne faites pas de jet sur le tableau des monstres car les règles suivantes s'appliquent. Lorsque les guerriers pénètrent dans la pièce objectif, placez deux minotaures dans n'importe quelle case de l'Arène. Les minotaures ne sortiront pas de l'Arène tant qu'on ne leur tire pas dessus ou qu'on ne leur lance pas de sorts. Les minotaures combattent pendant la phase des monstres.

Pour le profil des minotaures, consultez le Livre de Règles.

Une fois les minotaures vaincus, les guerriers peuvent s'échapper par la porte située au fond de l'Arène. A leur retour Vestigkalass leur rend, comme promis, leur mémoire. Le seul problème est qu'ils ne savent plus à qui sont les souvenirs et chaque joueur doit tirer un pion Guerrier pour voir à qui appartient la mémoire qu'il a récupérée. Bien que cela n'ait aucun effet sur le jeu, c'est plutôt amusant !

5 LE MANGEUR D'HOMMES

Dans la forêt impériale de Drakwald, des rumeurs circulent à propos d'un monstre mangeur d'hommes qui détruit les villages et dévore les gens. Si l'on en croit les rumeurs, il s'agirait d'un énorme minotaure mais personne n'a vu la bête et survécu pour le raconter. Les habitants sont tellement effrayés qu'ils se sont barricadés chez eux et qu'ils ne travaillent plus. Les shérifs locaux sont malgré tout intervenus pour régler le problème une fois pour toutes. Ils ont repéré l'entrée d'un réseau de grottes au plus profond de la forêt et demandé l'aide des guerriers pour tuer la bête qui y vit.

Il n'est toutefois pas certain que le monstre en question soit un minotaure car les villageois sont réputés être très alarmistes...



L'ARENE

Lorsque les guerriers atteignent l'Arène, faites un jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs, déduisez 1 du résultat du dé, afin de déterminer la nature de la bête et le nombre (un résultat de 1 reste bien entendu un 1).

Si la bête s'avère être un minotaure, les guerriers doivent le tuer et revenir avec sa tête. En cas de réussite, ils seront récompensés par toutes les richesses des villageois (ce qui ne fera que 10 pièces d'or par guerrier, car le village est très pauvre). Si le monstre n'était pas un minotaure, les villageois ne croient pas les guerriers et ne les récompensent pas.

6 LES PRISONNIERS

Lors d'un récent raid sur Miragliano, les skavens ont capturé une vingtaine de citoyens aisés et ne cessent depuis de faire des menaces outrancières et déraisonnables.

Les skavens savent pertinemment que les exigences de se voir remettre toutes les femmes, les enfants et les richesses de la ville n'ont aucune chance d'aboutir mais cela leur donne une bonne excuse pour renvoyer leurs otages par morceaux afin de faire croire qu'ils sont prêts à négocier.

Les guerriers ont été engagés pour pénétrer dans les Marais des Zombies afin de secourir les prisonniers des donjons des hommes-rats.

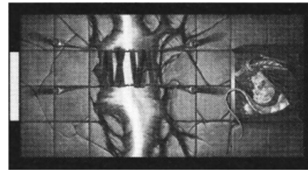
L'ARENE

Les prisonniers sont gardés sous l'Arène, dans un réseau de cellules et de salles de garde. Faites un jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer les monstres qui gardent les captifs, en remplaçant les gobelins par des skavens.

Lorsque les gardiens sont morts, chaque joueur jette un dé. Le résultat obtenu est le nombre de prisonniers vivants que les guerriers trouvent. Chaque prisonnier rapporte au guerrier qui fa libéré 1D6 x 20 pièces d'or de récompense.

Au plus profond du complexe de cellules, se trouve une porte secrète qui mène dans les marais en surface. Dans leur état de faiblesse, les prisonniers n'ont pas réussi à la défoncer mais cela ne pose aucun problème aux guerriers. Ils l'enfoncent rapidement et mènent les captifs vers la liberté.

· L'ABIME DE FEU ·



Une lumière rouge émane de cette pièce. L'atmosphère de cette pièce est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

Les règles suivantes s'appliquent aux aventures de l'Abîme de Feu.

TRAVERSER L'ABIME

Le pont de cordes est le seul moyen de traverser l'abîme. Il compte comme 2 cases de Mouvement. Pour chaque guerrier qui tente de traverser le pont, lancez 1D6

- 1-2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6 et reportez-vous au Tableau de l'Abîme de Feu.
- 3-6 Le guerrier traverse sans encombres.

TABLEAU DE L'ABIME

- 1 Le guerrier tombe dans l'abîme et est tué.
- Le guerrier, glisse et est touché par les flammes, perdant 1D6 points de vie (sans déduction pour son armure ni son Endurance). Il réussit à se hisser de l'autre côté de l'abîme.
- Le guerrier glisse et perd un de ses objets, équipements ou trésors. Déterminez aléatoirement ce qui tombe dans l'abîme.
- 4 Le guerrier s'agrippe solidement au pont alors que celui-ci commence à tanguer. Aucun autre guerrier ne peut tenter de traverser le pont pendant ce tour, jetez 1D6 pour le guerrier qui est sur le pont afin de déterminer de quel côté il arrive.
- 5-6
 - 1-3 Sur le bord opposé.
 - 4-6 Sur le bord de départ.

C'est injuste, mais les monstres n'ont aucun problème pour traverser le pont, ils réussissent à chaque fois !!!



1 L'ICONE DE MALEPIERRE

Des rumeurs abondent au sujet d'un puissant artefact skaven qui aurait été redécouvert dans les Montagnes du Bord du Monde. Cet objet est un emblème en forme de crâne fait de malepierre brute et ses pouvoirs mutagènes sont réputés. Cette icône doit à tout prix être détruite avant que les skavens ne puissent s'en emparer. Hélas, le seul moyen de la détruire est de la précipiter dans les flammes de l'Abîme de Feu.

REGLES SPECIALES

La première salle de donjon dans laquelle les guerriers pénètrent contient un solide coffre de fer dans lequel est enfermé l'icône. Lorsque les guerriers ont résolu l'événement de la salle, gardez la carte de cette salle près de la fiche d'aventure du leader afin de vous rappeler que les guerriers détiennent le coffre.

L'ABIME DE FEU

Lorsque les guerriers atteignent l'Abîme de Feu, ils doivent submerger les défenseurs et précipiter l'icône dans le feu.

Pour déterminer les monstres présents, faites un jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs.

Lorsque l'icône est jetée dans l'abîme, elle est instantanément consumée par des flammes vertes rugissantes. La pièce commence à s'effondrer et les guerriers doivent fuir avant d'être écrasés. Pour s'enfuir les guerriers doivent traverser le pont enjambant l'abîme afin d'accéder à une porte secrète située dans le mur opposé, derrière la statue du dragon. Vous pouvez trouver les règles pour franchir l'abîme dans la première partie de ce chapitre. Les guerriers ont deux tours pour s'échapper après avoir vaincu les monstres et jeté l'icône dans l'abîme. Ensuite, toute la pièce s'effondre et les guerriers encore à l'intérieur sont tués.

Chaque guerrier qui s'échappe du donjon est récompensé par 1D6 x 100 pièces d'or.

2 LE DEMON

Les plus grands sorciers de l'Empire ont détecté un puissant pouvoir qui grandit sous l'ancienne place forte naine de Karak Azgal. Ils pressentent que pour l'instant, cette entité est encore faible et qu'elle doit donc encore être tributaire d'un objet, le temps d'acquiescer à la puissance nécessaire.

Ils pensent, bien qu'ils n'en soient pas absolument sûrs, qu'ils s'agit d'un démon mineur d'une puissance du Chaos, enseveli il y a des millénaires et libéré depuis peu par les incessants travaux des orques et des gobelins à la recherche des trésors des précédents habitants, les nains. La vérité est qu'il s'agit bien d'un démon échappé d'une prison de pierre qui l'avait retenu depuis la nuit des temps. Il réside à présent dans une statue du grand dragon de feu, située dans un temple oublié (l'Abîme de Feu). Cette entité maléfique sera bientôt réveillée et parcourra à nouveau le monde. Les sorciers ont envoyé les guerriers détruire le démon pour s'assurer que plus jamais cela ne se produira.

REGLES SPECIALES

Chaque guerrier reçoit une épée magique qui ne peut être utilisée qu'une fois. Ces armes sont les seules à pouvoir tuer le démon. Contre les autres monstres, ces épées magiques touchent et tuent automatiquement l'adversaire de leurs possesseurs.

L'ABIME DE FEU

Pour déterminer quels sont les monstres qui gardent l'Abîme de Feu, faites un jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs.

Les épées que les guerriers ont reçues sont les seules choses en mesure de tuer le démon. Pour détruire le démon, les guerriers doivent simplement se tenir à côté de la statue qui se trouve de l'autre côté de l'abîme et la frapper. Pour chaque coup donné à la statue avec une épée magique, lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6, le dragon et le démon sont détruits. Chaque épée ayant porté un coup est détruite.

Si les guerriers tuent le démon, l'aventure est terminée. Chaque guerrier est récompensé par 1 D6 x 100 pièces d'or pour sa part prise dans l'aventure.

Si le démon n'est pas tué, il devient enragé par les attaques ridicules des guerriers et anime la statue. Chaque guerrier subit 4D6 blessures, modifiées par l'Endurance et l'armure, lorsque le dragon les submerge de flammes.

Fort heureusement, les jets de flammes atteignent une des tapisseries murales, révélant un passage secret qui mène à la lumière du jour. Les guerriers ont beau avoir échoué dans leur quête, ils ont survécu et peuvent poursuivre la lutte.

Si les guerriers décident de rester et de combattre le dragon, ils seront tués car seules les épées magiques peuvent l'affecter et tout le reste ne serait qu'affaire de temps avant de se trouver réduit en un tas de cendres. Toutefois, les efforts du démon pour animer la statue l'ont vidé de ses forces, les dirigeants de l'empire auront ainsi juste assez de temps pour une deuxième expédition avant que le démon ne prenne toute la mesure de son pouvoir...

3 LES FORGES DU MAL

Sous la forteresse naine perdue de Karak Vlag, le feu des antiques forges continue de brûler. Les forges étant occupées par des créatures maléfiques, l'énergie magique des flammes est à présent employée pour forger des armes maudites. Les forges doivent être éteintes avant que leurs nouveaux maîtres ne puissent apprendre les secrets qui leur permettraient de forger des armes encore plus terribles.

Le roi nain de Zhufbar est cousin des descendants des seigneurs de Karak Vlag et partage leurs craintes. Bien que l'extinction de ces brasiers immémoriaux soit un crime, c'est cependant la seule solution pour empêcher la naissance d'un mal bien pire encore.

Les seigneurs en exil de Karak Vlag savent que seul le premier objet né de ces forges, un anneau, peut éteindre les flammes. Comme il s'agit d'un antique trésor nain, c'est au Nain dans le jeter dans l'abîme. Si le Nain est tué, les guerriers auront échoué dans leurs missions.

Les guerriers doivent vaincre les gardiens de l'abîme avant que le Nain puisse jeter l'anneau dans le feu. L'anneau en question se trouve sur une des griffes de la statue de dragon qui orne la salle de l'Abîme de Feu.

L'ABIME DE FEU

Les guerriers doivent ôter l'anneau de la statue du dragon puis le jeter dans l'abîme. Cela ne peut être fait que lorsque tous les monstres de la pièce ont été tués. Une fois tous les défenseurs tués, le Nain peut retirer l'anneau.

Pour déterminer la nature des monstres qui défendent la salle, faites un jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs.

Pour retirer l'anneau, le Nain doit se trouver en contact avec la statue. Il peut tenter d'atteindre l'anneau une fois par tour, au début de la phase de pouvoir. Lancez 1D6 à chaque tentative et consultez le tableau suivant :

- 1-2 L'anneau est solidement fixé et le bruit que font les guerriers attire l'attention. Tirez une carte Événement.
- 3-4 L'anneau résiste, essayez à nouveau au prochain tour.
- 5-6 L'anneau glisse facilement de la griffe du dragon et, en même temps, un panneau secret s'ouvre derrière la statue révélant un passage vers l'air libre.

Pour pouvoir jeter l'anneau dans l'abîme afin qu'il soit détruit à jamais, il ne doit y avoir aucun monstre dans la pièce et le Nain doit impérativement se trouver dans une case adjacente à celle de la statue.

Lorsque l'anneau est projeté dans l'abîme, les flammes débordent et atteignent ceux qui se trouvent au bord. Chaque guerrier dans une case adjacente à l'abîme subit 2D6 blessures modifiées par l'Endurance et l'armure.

Les flammes faiblissent lentement puis meurent enfin et l'aventure est terminée. Les guerriers peuvent à présent s'échapper par le tunnel. Chaque guerrier survivant à cette aventure est récompensé par le roi de Zhufbar. Tirez une carte de Trésor pour chaque guerrier.

4 LE PONT

Les guerriers sont poursuivis sous Montagnes du bord du Monde par les sinistres habitants de ce royaume ténébreux. Les guerriers transportent la couronne des rois nains de la Lance d'Argent (tristement appelée aujourd'hui Mont Terne Croc), qu'ils ont reprise aux ignobles créatures qui l'avaient volée. Les guerriers ont un ultime obstacle à franchir avant d'arriver en sûreté. La route périlleuse qu'ils suivent les mène vers l'Abîme de Feu qui est traversé par un pont de fortune. S'ils réussissent à traverser et à détruire le pont avant que leurs adversaires ne soient en trop grand nombre, ils auront probablement gagné assez de temps pour ressortir vivants de la montagne. Sinon ils périront, noyés sous le nombre.

L'ABIME DE FEU

Lorsque les guerriers atteignent l'Abîme de Feu, ils doivent combattre les monstres qui s'y trouvent avant de tenter de traverser le pont. Pour déterminer le nombre et la nature des ennemis, jetez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs.

Une fois que les guerriers ont passé le pont, ils doivent le détruire pour empêcher toute poursuite. N'importe quel guerrier qui se trouve sur la case du bord de la crevasse adjacente aux cordes peut tenter de les couper pendant la phase des guerriers au lieu de faire une attaque. Jetez 1 D6 et ajoutez sa Force. Si le résultat est 8 ou plus, le pont est détruit. A la fin de chaque tour durant lequel le pont n'est pas détruit, tirez une carte Événement (en plus des Événements Imprévus qui peuvent se produire). Les monstres générés par ces cartes Événements doivent être placés à côté de la porte de l'autre côté de l'abîme, car ils représentent les monstres lancés à la poursuite des guerriers. Si un minotaure apparaît, il peut sauter par-dessus l'abîme en retirant deux cases à son mouvement. Une fois le pont détruit, les guerriers peuvent s'échapper par un tunnel partant d'un des murs de la grotte derrière la statue.

A la fin de l'aventure, chaque survivant est récompensé par 7D6 x 50 pièces d'or.



5 L'ŒIL DU DRAGON

Il y a bien des siècles, la forteresse de Karak Azgal tomba aux mains des hordes orques. Dans les derniers temps avant la chute, les forgerons nains se réunirent tous sous la présidence de leurs seigneurs.



Leur but était de charmer un dragon qui pourrait vaincre leurs ennemis. Ils érigèrent pour cela une gigantesque statue qui devait agir comme catalyseur magique pour dominer le dragon. Les nains mirent une grande part de leur savoir dans cette réalisation dont la principale source de pouvoir résidait dans les deux gemmes représentant les yeux. Depuis des années, une guerre faisait rage car deux seigneurs nains déclaraient être le propriétaire légitime de ces gemmes, qui passaient sans arrêt d'un clan à l'autre selon les fortunes de la guerre. En donnant aux pierres précieuses ce rôle honorifique, les nains espéraient arrêter la dispute pour toujours.

Mais les choses ne devaient pas se dérouler ainsi car un des nains, plein de rancœur, s'introduit dans la chambre des gemmes avant la cérémonie et vola l'un des yeux du dragon. Juste après, Karak Azgal tomba aux mains des orques et le dragon arriva sans être soumis. Les nains réussirent à se sauver en bon ordre et abandonnèrent la cité aux ténèbres et aux intrus.

Depuis, le dragon a été tué par un grand héros nain mais la cité elle-même n'a jamais été libérée de l'emprise des orques et des gobelins. Les nains mettent cette calamité sur le compte du vol et la légende dit que Karak Azgal restera maudite tant que la gemme ne sera pas remise en place.

A présent la gemme a été retrouvée et les rois nains en exil ont donné aux guerriers la permission de tenter de la remettre en place, à condition qu'ils acceptent de rétrocéder la moitié des trésors qu'ils trouvent dans la cité naine.

L'ABIME DE FEU

Le Nain doit porter la gemme et la replacer dans l'orbite de la statue. Pour la replacer, il doit se tenir dans la case adjacente à la tête du dragon. Si le Nain est tué, l'aventure échoue.

Lorsque les guerriers pénètrent dans la salle de l'Abîme de Feu, lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer la nature et le nombre de défenseurs. Ces derniers doivent être tués avant que la gemme ne puisse être remise en place.

Si la gemme est remplacée avec succès, une trappe s'ouvre dans le socle sur lequel la statue est installée. A l'intérieur, les guerriers trouvent les restes du trésor, chaque survivant reçoit 3D6 x 100 pièces d'or dont ils doivent abandonner la moitié !

6 LE PLAN DES SKAVEN

Les flammes magiques du temple nain, l'Abîme de Feu, sont en danger d'être éteintes par les skavens qui occupent à présent l'antique cité naine de Karak Azgal. Ils ont prévu de remplir l'abîme de débris, espérant bloquer la sortie du magma et ainsi créer une surpression dans les entrailles de la terre. Dès à présent, leurs ingénieurs construisent des tunnels destinés à canaliser le magma vers les zones de la cité habitées par les orques et autres créatures, ainsi que vers les nains de Kargun Skalfson qui tiennent toujours l'entrée de Karak Azgal.

Si les skavens réussissent à mettre leurs plans à exécution, il est probable que l'antique citadelle naine sera murée pour toujours, les laissant libres de chercher les trésors nains qui gisent dans les salles les plus profondes de la cité.

Des espions ont rapporté ce plan sordide à l'Empereur et à ses alliés nains qui préparent actuellement un assaut frontal contre Karak Azgal. Il ne s'agit en fait que d'un assaut de diversion car ils savent que le seul moyen de mettre à mal les plans des skavens se trouve entre les mains de petites bandes de guerriers qui doivent s'infiltrer au cœur des zones de la cité tenues par l'ennemi, mener des actions de guérilla et tuer les ingénieurs chargés de mettre ce plan à exécution.

D'autres bandes de guerriers tenteront de bloquer les tunnels creusés par les skavens pour acheminer le magma. Votre bande de guerriers a été choisie pour empêcher le comblement de l'Abîme de Feu.

L'ABIME DE FEU

Lorsque les guerriers pénètrent dans la salle de l'abîme, ne vous occupez pas du Tableau des Monstres des Pièces Objectifs car la salle de l'Abîme de Feu est gardée par 1D6 +6 guerriers skavens. Placez-les tous, sauf un, selon la règle de placement des monstres. Le dernier skaven doit être placé sur l'autre bord de l'abîme, près de la statue du dragon : c'est l'ingénieur en chef qui supervise tout le plan.



Aussitôt que les guerriers pénètrent dans la salle de l'abîme, lancez 2D6. Le résultat est le nombre de tours que les guerriers ont pour tuer les gardes, traverser le pont et tuer l'ingénieur.

Si les guerriers réussissent, ils peuvent s'échapper par une porte secrète et sont récompensés par 1D6 x 50 pièces d'or.

S'ils ne peuvent pas tuer l'ingénieur à temps, lancez 1 D6 et consultez le tableau suivant.

- 1-2 L'ingénieur actionne un levier d'acier et des tonnes de débris se déversent dans la faille. La force de l'explosion qui en résulte tue tout le monde, skavens et guerriers.

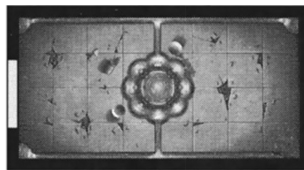
Les guerriers ont échoué ! Le sort de Karak Azgal est désormais entre les mains d'une autre équipe d'aventuriers. Espérons qu'ils feront mieux !

- 3-4 Des tonnes de débris se déversent dans l'abîme. L'ingénieur couine son triomphe et les guerriers réalisent qu'ils ont lamentablement échoué.

Planifiant rapidement leur fuite, les guerriers s'échappent par un petit passage vers la surface afin de mettre un maximum de distance entre eux et l'inévitable explosion.

- 5-6 L'ingénieur actionne le levier pour déverser les débris dans l'abîme mais celui-ci lui reste dans la main ! Les guerriers ont encore 1D6 tours pour tuer l'ingénieur avant qu'il ne répare son mécanisme. Si, à la fin de ce nombre de tours, l'ingénieur est encore en vie, refaites un jet de dé sur ce tableau.

LA FONTAINE DE LUMIERE



Une lumière diffuse émane de cette pièce, alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

1 LA SUBSTANTIFIQUE SOURCE

Au sud de l'Empire se trouve la brasserie de Bugman où les nains brassent les meilleures bières du Monde de Warhammer. Toujours à la recherche de la perfection, Bugman a entendu parler d'une source, à présent tarie, d'où jaillissait l'eau la plus pure du monde. Et plus pure est l'eau, meilleure est la bière...

Le problème est qu'une pleine barrique d'une puissante potion doit être versée dans la fontaine pour refaire jaillir la source. La seule potion disponible dans une telle quantité à laquelle Bugman peut penser est un fût de sa précieuse Bugman Vieille Cuvée. Si seulement il pouvait trouver la fontaine et faire rejaillir la source, sa fortune serait assurée.

La légende raconte que la fontaine se trouve dans une caverne des Montagnes du Bord du Monde entre Karak Hirn et le Col du Feu Noir. Le seigneur de Karak Hirn connaît un réseau de grottes aux frontières de son royaume qui pourrait correspondre à la description et est d'accord pour laisser quatre guerriers partir à la recherche de cette fontaine, à condition qu'il touche sa part sur la production de bière future.

Bien entendu, le réseau de grottes en question ne fait plus actuellement partie de la cité de Karak Hirn. Il s'agit à présent d'un labyrinthe abandonné depuis longtemps où rôdent toutes sortes de bêtes malfaisantes.

REGLES SPECIALES

Désignez un guerrier pour porter le fût de bière. Son Mouvement est réduit d'un case par tour tant qu'il le porte.

Le fût est plein de bière et les guerriers peuvent en boire s'ils le veulent. Toutefois, si chaque guerrier en boit plus d'une fois, il n'y en aura plus assez pour réactiver la fontaine.

Chaque guerrier qui boit au fût doit lancer un dé :

- 1-2 Le guerrier tombe au sol sans connaissance pour le reste du tour et tous ceux qui se trouvent dans la pièce le croient mort. Cependant au début du tour suivant, il s'éveille guéri d'1D6 Points de Vie, quoiqu'avec un bon mal aux cheveux !
- 3 Le joueur subit a -1 en Combat et en Mouvement et +1 Attaque pour tout le reste de l'aventure en raison des effets dévastateurs de cette bière. Notez cela sur sa fiche d'aventure.
- 4 Le guerrier subit -1 en Tir et +1 Attaque pour le reste de l'aventure en raison des effets de cette bière. Notez cela sur sa fiche d'aventure.
- 5 La bière requinque le guerrier et lui permet de récupérer 1 D6 + 1 Points de Vie.
- 6 La bière parcourt les veines du guerrier lui rendant tous les Points de Vie.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé et reportez-vous au Tableau des Monstres des Pièces Objectifs afin de déterminer par quels monstres la salle est défendue. Lorsqu'ils sont tous vaincus, le guerrier qui porte le fût doit le vider dans la fontaine à sec d'où jaillit alors l'eau la plus pure et la plus claire jamais vue.

L'aventure est à présent terminée et les guerriers peuvent sortir par un passage souterrain, rejoindre la surface et aller porter la bonne nouvelle à la brasserie de Bugman.

Chaque guerrier survivant à cette aventure est récompensé par 1 D6 x 20 pièces d'or, plus des royalties de 2% des ventes de la Bugman Super Prestige, la bière brassée avec l'eau de la fontaine.

2 LA MALEDICTION DES SKAVEN

L'alimentation en eau de la cité de Miragliano provient de nombreuses sources. La principale vient des rivières qui descendent des Voûtes, mais la plus précieuse de ces sources jaillit de la fontaine d'un antique temple caché au plus profond d'un réseau de grottes. Cette fontaine fournit l'eau la plus pure de Miragliano depuis d'innombrables années.

Les skavens de Skarogne ont trouvé cette fontaine et l'ont polluée avec de la malepierre. Déjà la maladie se répand dans Miragliano et une forte récompense a été offerte à celui qui trouverait le remède.



Un érudit a deviné la vérité et désire vérifier si l'eau est bien responsable de l'épidémie. Il a donc réunit un groupe de guerriers afin de chercher la source et au besoin de la nettoyer.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Ne faites pas de jet sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer les gardiens de l'endroit. La source est gardée par 12 skavens.

Lorsque tous les skavens défenseurs de la fontaine sont tués, les guerriers doivent retirer la malepierre de l'eau. Cela est risqué mais nécessaire. Il y a assez de malepierre dans cette fontaine pour que chaque guerrier doive en retirer une partie.

Pour retirer la malepierre les guerriers doivent se trouver dans une case adjacente à la fontaine. Avant de la retirer, jetez 2D6. Le résultat est le nombre de Points de Vie perdus par le guerrier, sans modificateurs dus à l'Endurance ou à l'Armure. Cela peut, bien entendu, tuer le guerrier mais au moins la malepierre est-elle retirée ! Chaque guerrier doit retirer une charge de malepierre et ne peut essayer qu'une fois, car une deuxième tentative lui serait fatale. Une fois la fontaine purifiée les guerriers peuvent repartir vers Miragliano pour réclamer leur récompense 1D6 x 50 pièces d'or chacun.

3 LES EAUX DU DESTIN

Les sorciers de l'Empereur l'ont averti que les arcanes laissaient prévoir une invasion imminente mais leur vision s'arrête là car les pouvoirs ténébreux qui sont à l'œuvre obscurcissent leurs visions. Il n'ont aucune idée de l'endroit d'où viendra l'assaut, des Désolations Nordiques à l'extrême nord, des orques des Terres Sombres à l'est ou d'une autre région insoupçonnée.

Le doyen des sorciers célestes pense que la réponse peut se trouver dans une fontaine magique, la Fontaine du Destin, qui détient le secret de toutes choses. Tandis que l'Empire renforce ses frontières pour la guerre, une bande de quatre guerriers est constituée pour rechercher la fontaine, réputée pour être située sous les Monts du Milieu.

REGLES SPECIALES

C'est une aventure en deux parties : la première partie consiste à trouver la fontaine, la seconde à retourner sain et sauf à la surface.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que les monstres ont été tués, les guerriers peuvent regarder dans la fontaine. Tant que des monstres de la pièce sont en vie, une aura magique empêche la fontaine de fonctionner. Chaque guerrier ne peut regarder qu'une fois et doit pour cela se trouver sur une case adjacente. Lorsqu'un guerrier regarde, il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, rien ne se passe. Sur 4, 5 ou 6 la surface de l'eau se trouble et montre des armées d'orques et de gobelins se massant dans les Montagnes du Bord du Monde, car c'est de là que viendra l'attaque ! Chaque guerrier peut également boire une fois à la

fontaine. Lancez un dé avant de consulter le tableau suivant :

- 1 Le guerrier brûle de l'intérieur, ses entrailles se disloquent. Et, dans un hurlement d'agonie, il s'écroule raide mort !
- 2-6 L'eau soigne le guerrier, lui rend tous ses Points de Vie et, s'il est Sorcier, lui rend tous ses pions de pouvoir d'origine.

VERS LA SORTIE

Une fois que le dernier des guerriers a regardé dans la fontaine, une porte s'ouvre en grinçant sur le mur opposé. Les guerriers peuvent s'échapper par cette porte et se tailler un chemin vers la liberté.

Prenez 1D6+2 cartes de Donjon et créez un nouveau paquet Donjon. Il constitue les galeries que les guerriers doivent franchir avant de regagner la surface.

Utilisez-les comme un paquet de donjon classique en explorant depuis la porte de la salle de la fontaine. Retournez la carte sur le dessus du paquet pour voir ce qui arrive à vos guerriers.

Lorsque vos guerriers atteignent la dernière salle ou le dernier couloir, ils remarquent une petite lumière qui filtre du toit. Après de grands efforts, vous parvenez à vous hisser à l'air libre puis à regagner la cour pour prévenir l'Empereur de la nature de la menace.

S'ils ont réussi à identifier la menace, les guerriers sont richement récompensés, en touchant 2D6 x 100 pièces d'or chacun. Sinon rien !

4 L'EPEE DU LEGITIME ROI

On raconte qu'une antique épée détient le secret de la royauté d'une des principautés frontalières. Lorsqu'elle est immergée dans une eau suffisamment pure, il est dit qu'elle révèle le nom du légitime roi. Malheureusement, aucune eau, à l'exception de celle de la Fontaine de Lumière, n'est assez pure pour que cette épée révèle le nom du roi. Les quatre guerriers doivent donc prendre l'épée et se rendre jusque dans les monts du Milieu pour trouver la fontaine. Là seulement pourront être départagés les trois princes, Bardin, Rudin et Brolin, pour savoir lequel est le vrai roi.

REGLES SPECIALES

Avant de s'embarquer dans cette aventure, chaque joueur doit choisir son prétendant au trône et marquer son nom sur sa fiche d'aventure.

Désignez un des guerriers pour porter l'épée. S'il décide de l'utiliser dans les combats à la place de la sienne, il provoque 1 blessure supplémentaire lorsqu'il touche.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que les monstres sont vaincus, vous pouvez immerger l'épée dans la fontaine et le nom du vrai roi s'inscrit mystérieusement sur la lame. Lancez un dé.

1-2 Bardin

3-4 Rudin

5-6 Brolin

Au moment exact où l'épée est plongée dans la vasque par un des guerriers, un grondement sourd retentit et la salle commence à s'effondrer.

Chaque joueur doit immédiatement lancer 1 D6 et ajouter son Initiative au résultat. Si le total est 7 ou plus, le guerrier réussit à éviter les éboulements. S'il est inférieur à 7, le guerrier perd 3D6 Points de Vie, modifiés par la Force et l'Armure. A mesure que la poussière se dissipe, la lumière pénètre dans la pièce et révèle un chemin vers la sortie. Les guerriers peuvent alors couronner le nouveau roi !

Les guerriers ayant choisi le bon prince, reçoivent 500 pièces d'or pour l'avoir aidé à faire valoir son droit. Ceux qui se sont trompés se voient offerts 1D6 x 30 pièces d'or pour les efforts qu'ils ont fournis.

5 LA POURRITURE DE NURGLE

La cité de Praag, située en bordure des Désolations Nordiques, à la frontière du Chaos, est dévastée par la redoutable Pourriture de Nurgle, une épidémie propagée par le terrible seigneur de la déchéance et de la maladie. Le taux de mortalité explose et les savants de la cité sont impuissants à trouver un remède. Il semble ne rester qu'un seul espoir.

Dans les antiques mythes et légendes de Kislev, une fontaine est décrite comme ayant une eau si pure et si froide que n'importe quelle créature contenant ne serait-ce qu'une once de mal, est gelée instantanément à son contact. Les médecins de Praag pensent pouvoir utiliser cette eau pour guérir l'épidémie.

On raconte que la fontaine se trouve dans les montagnes au nord de la Haute Passe. Les guerriers doivent la trouver et revenir avec le précieux liquide pour lequel on leur confie un récipient spécial.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Décidez lequel des guerriers porte le récipient spécial.

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que tous les monstres sont morts, le guerrier peut tenter de remplir son récipient. Pour cela, il doit se trouver dans une case adjacente à la fontaine. Lancez 1D6 : si le résultat est 1, le guerrier qui tente de prendre l'eau n'a pas le cœur assez pur et meurt instantanément. Sur n'importe quel autre résultat, le guerrier remplit son récipient. Si la tentative échoue, un autre guerrier peut essayer. Lorsque le premier guerrier tente de prendre de l'eau, il s'appuie sur une des gargouilles qui entoure la fontaine. A ce moment un déclic se produit et un grondement sourd se fait entendre dans le mur opposé : une porte dérobée apparaît, conduisant vers le monde extérieur. Les guerriers survivants peuvent alors ramener leur eau vers Praag. Le guerrier qui porte l'eau reçoit 500 pièces d'or de récompense, tandis que les autres reçoivent 100 pièces d'or.

6 LA FONTAINE DES AMES PERDUES

Un puissant sorcier de Marienburg désire trouver la Fontaine de Feu, un lieu mythique que les rumeurs situent dans des grottes des Montagnes du Dos du Dragon. La recherche de l'endroit précis s'est avérée un échec mais il a réussi grâce à un miroir magique à avoir une image de la fontaine qui prouve qu'elle se trouve bel et bien dans une grotte et qu'elle est défendue par des monstres féroces.

Malgré le montant de la prime offerte, il n'a trouvé personne pour se risquer dans cette aventure, il a donc ensorcelé par ruse les quatre guerriers en emprisonnant leur esprit dans des gemmes aux propriétés magiques. En utilisant une puissante magie, il a réussi à jeter les gemmes dans la fontaine à travers son miroir. Pour retrouver leurs âmes, les guerriers n'ont pas d'autre choix que de retrouver cette fontaine. Les gemmes doivent être ramenées au sorcier pour que celui-ci puisse réincarner les âmes dans les corps. Ce dernier s'est confondu en excuses à propos de son tour pendable et a promis de récompenser richement les guerriers s'ils lui ramenaient un peu de l'eau de la fontaine.

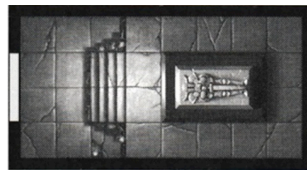
LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que les monstres sont vaincus, les guerriers peuvent tenter de reprendre les gemmes dans la fontaine. Lancez 1 D6 par guerrier et ajoutez son Endurance. Si le résultat est de 6 ou plus, le guerrier survit à la brûlure de l'eau bouillante et récupère son âme. Si le résultat est de 5 ou moins, le guerrier est consumé par le pouvoir de l'eau et s'écroule mort. Pendant qu'il récupère sa gemme, le guerrier peut prendre de l'eau pour le sorcier.

Si les guerriers ramènent de l'eau au sorcier, il réunit les corps et les esprits et récompense les survivants de 2D6 x 50 pièces d'or.

LA CRYPTÉ



Une Brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière vacillante, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.

1 EXORCISME

Profondément enfoui sous Middenheim existe un réseau de tunnels habité par toutes sortes de créatures maléfiques. Personne ne s'aventure dans ce royaume de ténèbres et toutes ses entrées dans la ville sont condamnées depuis des siècles. Mais une présence maligne a été détectée par les prêtres d'Ulric, les gardiens spirituels de la cité.

Cette présence ne cesse de se renforcer et sa source se trouve dans les antiques catacombes de la ville. Les prêtres soupçonnent qu'il s'agit de l'esprit d'un nécromancien mort depuis longtemps et revenu pour semer le désastre et la terreur dans Middenheim.

Emportant de saintes reliques, bénies dans les temples de la ville, les guerriers doivent descendre dans les catacombes pour exorciser le mal avant que son pouvoir ne soit trop dur à combattre.

REGLES SPECIALES

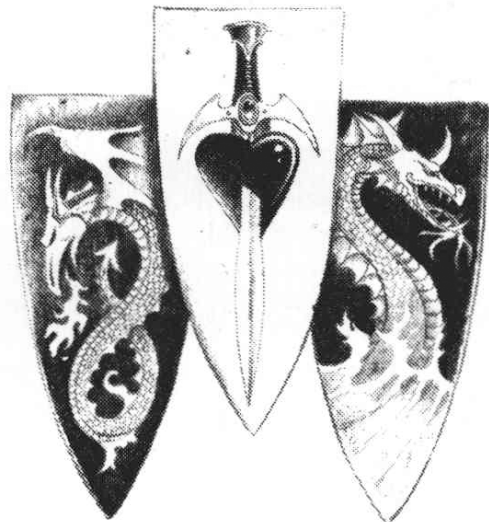
Chaque guerrier reçoit un symbole d'Ulric à emporter dans les profondeurs de Middenheim. Ces objets doivent être placés sur le tombeau du nécromancien pour l'empêcher d'en sortir.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois les monstres vaincus, chaque guerrier peut occuper une case adjacente au tombeau et déposer son talisman dessus pour exorciser le mal qui rôde dans ce lieu.

Au départ du tour suivant, pendant la phase de pouvoir, chaque joueur doit lancer 1D6. Si un des résultats est un 1, tirez une nouvelle carte Événement, la créature maléfique a invoqué des monstres pour l'aider.



Une fois que ces derniers ont été eux aussi tués, les guerriers doivent à nouveau lancer le dé. Cela continue ainsi, jusqu'à ce qu'aucun 1 ne sorte. L'esprit maléfique est alors banni dans les limbes et les guerriers peuvent donc repartir vers la surface pour être acclamés en héros.

Pendant qu'ils se trouvent dans la crypte, les guerriers trouvent 1D6 x 50 pièces d'or chacun, comme récompense pour la part prise dans l'aventure.

2 L'EPEE DU ROI DES MORTS

La forteresse de Vorag se trouve aux confins des Terres Arides, sur la Plaine des Os. C'est dans cette cruelle citadelle que régnait Ashkral le Roi des Morts, un des lieutenants du puissant Nagash, le Grand Nécromancien. Des légions innombrables de morts marchaient au combat sous ses ordres et toutes les choses vivantes se flétrissaient devant son pouvoir surnaturel.



Lorsqu'Ashkral fut vaincu par le seigneur de guerre orque Morak le Sanglant, le nécromancien à l'article de la mort jura de revenir un jour. Son corps disloqué fut emporté par ses acolytes dans un lieu secret sous le Pic Dolent, sur les rives de la Mer de Fiel. Mais le Roi des Morts était encore en vie, bien que dans un état comateux. La rumeur rapportait que seule l'épée qu'il avait portée pouvait le terrasser. Elle devait être enterrée avec lui pour contrecarrer cette malédiction et pour qu'il puisse également la brandir au moment de son retour de la tombe.

Malheureusement, sur le chemin de son tombeau, les acolytes qui portaient l'épée tombèrent dans une embuscade et furent tués. Dans un dernier sursaut d'énergie et avant de comparaître devant son maître, le chef des acolytes précipita l'épée dans la Mer de Fiel, en criant qu'elle ne réapparaîtrait que lorsque le Roi des Morts s'éveillerait à nouveau.

Depuis lors, la région a connu de grands bouleversements géologiques et politiques. Le volcan voisin, le Karag Haraz, est entré plusieurs fois en éruption depuis la défaite du Roi des Morts, projetant du magma dans tous les environs, ouvrant des failles et faisant trembler la terre. En quelques années, la citadelle fut réduite en cendres et l'histoire du Roi des Morts passa dans le domaine des légendes. Toujours est-il qu'après la dernière éruption, une antique épée fut retrouvée à la surface, ainsi que l'entrée d'un réseau de souterrains oubliés. Le mythe du Roi des Morts, qui jusqu'à présent n'était rien de plus qu'une fable, venait de prendre pied dans la réalité !

Les guerriers ont été chargés de prendre l'épée, d'entrer dans les souterrains nouvellement découverts et de tuer le Roi des Morts avant qu'il ne sorte à nouveau de son tombeau.

REGLES SPECIALES

Désignez un des guerriers pour porter l'épée, elle provoque +1D6 blessures en cas d'attaque réussie mais elle blesse un compagnon dans une case adjacente si le résultat du jet pour toucher est 1.

LA CRYPTTE

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que les monstres sont vaincus, les guerriers peuvent ouvrir le tombeau et massacrer le Roi des Morts. Bien qu'il soit dans un grave état de faiblesse, il tentera tout de même de les arrêter.

Sa volonté fait vibrer l'air autour de lui. Sa voix résonne dans les ténèbres, provoquant les mortels qui sont venu le défier dans un duel de volonté.

Avant qu'ils ne puissent le tuer, les guerriers doivent venir à bout de ses pouvoirs magiques. Lancez 1 D6 par guerrier prenant part au combat. Si le résultat cumulé est de 13 ou plus, la malédiction est brisée et le Roi des Morts tué. Si le résultat est inférieur à 13, les barrières mentales des guerriers volent en éclat et ils deviennent des esclaves soumis du roi.

Dans la cryptte se trouvent 1D6 x 100 pièces d'or à répartir équitablement entre les guerriers. Une fois la cryptte nettoyée, les guerriers, ayant tué tous les monstres des souterrains, peuvent retourner à la surface.

3 LE RETOUR DE LA COURONNE

Entre la forteresse naine de Karak Izor et la forteresse maritime de Barak Varr se trouve un des royaumes des Principautés Frontalières, connu sous le nom de Heldegrad. Normalement rallié à la cause des nains, le roi de ce petit état est tourmenté par la découverte de l'entrée d'un réseau d'antiques catacombes dont la légende dit qu'elles contiennent la véritable couronne de la lignée des rois d'Heldegrad. Ce réseau de catacombes s'étend jusque sous la cité de Karak Izor, et le roi exige que la couronne de ses ancêtres lui soit restituée par les nains ou il fermera toutes les routes commerciales entre Barak Varr et Karak Izor. Ne voulant pas plonger des alliés de longue date dans un bain de sang et reconnaissant la validité des revendications du Roi, le seigneur de Karak Izor envoie des guerriers à la recherche de l'antique relique.

REGLES SPECIALES

Dans la première salle de donjon dans laquelle les guerriers pénètrent se trouve un très vieux coffre, fermé et enchaîné au sol. Une fois la carte Événement de la salle résolue, les guerriers peuvent examiner le coffre. Il porte l'emblème du faucon d'Heldegrad et contient la couronne. Hélas, il ne peut être ni déplacé, ni ouvert, même par magie. Pour l'ouvrir les guerriers doivent trouver la clé qui se trouve à un autre endroit du souterrain et revenir avec elle. Posez la carte de Donjon de cette salle sur la section afin de vous rappeler où se trouve le coffre.

LA CRYPTTE

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois les monstres de la pièce vaincus, les guerriers peuvent fouiller la cryptte : ils trouveront une alcôve sur un des côtés du tombeau où ils découvriront la clé qui ouvre le coffre de la première salle. Les guerriers doivent retourner au coffre, en n'oubliant pas à chaque tour de déterminer pendant la phase de Pouvoir si un Événement Imprévu a lieu. Les salles de donjon qu'ils traversent pour la deuxième fois ne les obligent pas à tirer de nouvelles cartes Événements. Le coffre contient la couronne qu'il faut ramener à Heldegrad. Une fois que la couronne est rendue, chaque guerrier reçoit une carte de Trésor comme récompense à sa participation à l'aventure.



4 LE REVEIL DU HEROS

Au nord de l'Empire, en bordure des Désolations Nordiques et du Pays des Trolls, se trouvent les terres glacées de Kislev. Assiégé par les hordes assoiffées de sang du Chaos, Kislev est au bord de la destruction et son peuple a perdu espoir après avoir subi défaite sur défaite. Au sud, leurs alliés de l'Empire subissent les attaques massives des orques et gobelins et ne peuvent pas envoyer beaucoup d'aide. Kislev a besoin d'un héros pour sortir de cette période néfaste et pour ranimer la flamme du courage dans le cœur des habitants du royaume.

La Reine de Glace de Kislev connaît la légende d'un héros qui aurait quitté ce monde il y a bien des siècles. Réputé pour être un des descendants de Sigmar lui-même, Heinrich Sigmarson, conduisit une campagne victorieuse contre les forces du Chaos, les repoussant jusqu'au-delà des montagnes bordant les Désolations Nordiques.

Toutefois, au cours de la dernière bataille, il reçut une blessure mortelle et fut enterré dans une crypte au cœur de ces lointaines montagnes. Sur son lit de mort il promit de revenir si Kislev était à nouveau menacé par le Chaos. La Reine de Glace demande donc aux guerriers de trouver et de réanimer Heinrich afin qu'il tienne sa promesse.

REGLES SPECIALES

Avant leur départ, la reine donne aux guerriers un éclat de cristal, qui pense-t-elle, éveillera Heinrich. Le cristal contient 1D6+2 pions de Pouvoir (lancez un dé au départ de l'aventure pour déterminer le nombre de pions). Le cristal peut être utilisé à n'importe quel moment pour augmenter la capacité du Sorcier à lancer des sorts.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

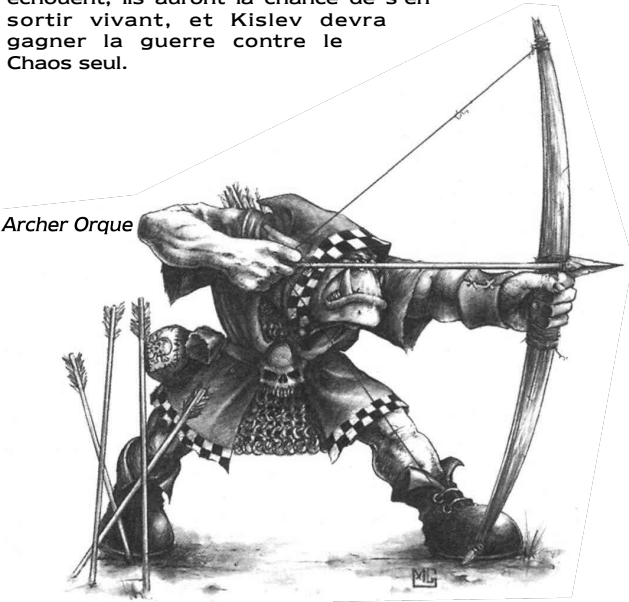
Une fois les monstres vaincus, les guerriers peuvent essayer de réveiller Heinrich. Son corps à l'intérieur du tombeau est dans un parfait état de conservation et a plus l'air endormi que mort.

Heinrich ne peut être éveillé que par le Sorcier car son état de léthargie est dû à un puissant sortilège. Le Sorcier a une chance de le réveiller pendant la première phase des guerriers qui suit l'extermination des monstres contenus dans la pièce.

Le sorcier doit dépenser une grande quantité d'énergie magique pour pouvoir sortir Heinrich de sa léthargie. Lancez 1D6 et ajoutez tous les points de Pouvoir restants dans le cristal, plus tous les pions ou points de pouvoirs qui restent au Sorcier. Si le total est supérieur ou égal à 12, le sortilège est brisé et Heinrich se réveille. Si le résultat est inférieur à 12, le corps d'Heinrich tombe en poussière, les guerriers ont échoué dans leur quête.

Si les guerriers réussissent, Heinrich les guidera vers Kislev en passant par une porte dérobée dans le fond de la crypte. Les guerriers seront alors récompensés par 1D6 x 50 pièces d'or chacun si les aventuriers échouent, ils auront la chance de s'en sortir vivant, et Kislev devra gagner la guerre contre le Chaos seul.

Archer Orque



5 LA DESTRUCTION DU TEMPLE

Les seigneurs nains de Karak Azul ont déchiffré d'antiques parchemins écrits avec des runes si anciennes que même les nains ont mis des années à en percer le véritable sens. Très vite, les nains réalisèrent qu'il s'agissait de la description d'un temple, siège d'une grande puissance magique, situé sous le tombeau d'un puissant guerrier. Les nains savent que s'ils retrouvent ce temple, ils seront en mesure de contrôler des forces incroyables contre leurs ennemis. Sa localisation précise était un mystère jusqu'à ce que récemment, après des années de travail harassant, il soit repéré précisément. A leur grande horreur, les nains réalisèrent que ce temple se trouvait juste en dessous de la forteresse orque du Roc de Fer.

Les nains décidèrent que ce temple devait être détruit plutôt que de risquer de tomber aux mains des orques. Si les orques le découvraient, qui sait ce qu'ils pourraient faire ? Une attaque en force aurait attiré les soupçons des orques, c'est pourquoi les nains demandèrent à des guerriers de s'infiltrer dans la forteresse orque et de détruire le temple.

LA CRYPTÉ

Le temple se trouve juste sous le sarcophage.

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que les monstres ont été vaincus, les nains doivent tenter de détruire la crypte et le temple. Seul le Nain peut endommager le sarcophage, car il est le seul à posséder une hache naine. Aucun des autres guerriers ne peut endommager le sarcophage. Le Nain touche automatiquement pour peu qu'il se tienne dans une des cases adjacentes au sarcophage. Le sarcophage possède une Endurance de 3 et 12 points de vie. Au début de chaque tour où le sarcophage reste intact et où aucun monstre ne se trouve sur le plateau, tirez une carte Événement. Vous devez résoudre la carte Événement avant de pouvoir frapper à nouveau le sarcophage.

Une fois que les guerriers ont détruit le sarcophage, le temple est neutralisé et un trou, conduisant dans les entrailles de la terre, apparaît dans les débris. Ce tunnel est un passage secret vers Karak Azul.

Une fois que les guerriers ont regagné la citadelle naine, chacun reçoit une carte de Trésor.

6 IDENTIFICATION

Les guerriers ont été recrutés pour mener à bien une mission apparemment banale, pour laquelle ils seront très bien rétribués. Tout ce qu'ils ont à faire est de résoudre un différend entre deux seigneurs de l'Empire à propos d'un héritage, en allant identifier un cadavre enseveli dans une lointaine tombe des Montagnes du Bord du Monde.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que les monstres ont été vaincus, les guerriers peuvent soulever le couvercle du cercueil et voir quel corps s'y trouve. Lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant

1-3 Le squelette n'a pas de dents.

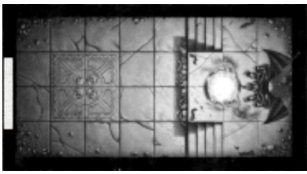
4-6 Le squelette n'a pas de main gauche.

Une fois le cadavre identifié, les guerriers remontent à la surface. Comme ils ont déjà tué tous les monstres de l'endroit la sortie se fait sans encombres et sans même tirer de cartes pour les Événements Imprévus.

Si le squelette n'a pas de dents, il appartient à la maison des Luckstein, une famille honorable qui récompensera les guerriers par 1D6 x 100 pièces d'or chacun pour avoir tranché le litige.

Si le squelette n'a pas de main gauche, il appartient à la maison des Bravia, dont le seigneur actuel est un arrogant radin. Lorsque les guerriers reviennent, il prétend avoir découvert la vérité lui-même, nie tout marché avec les guerriers et refuse de leur payer quoi que ce soit !

· LA 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.

1 LE SACRIFICE

Un membre de la famille d'un de vos compagnons a été capturé par les orques et doit être torturé dans leur repaire. Il doit être sacrifié à leur immondes dieux à moins que vous ne le sauviez.

REGLES SPECIALES

Déterminez aléatoirement quel est le guerrier dont un membre de la famille a été capturé en utilisant les pions de guerriers.

Au début de chaque phase de pouvoir, avant toute autre chose, lancez 3D6. Si tous les dés donnent le même résultat, les guerriers arrivent trop tard, le prisonnier a été sacrifié ! Vous entendez ses cris d'agonie résonner dans les tunnels obscurs. A l'exception du guerrier dont le parent a été sacrifié, les guerriers peuvent décider de continuer pour venger la mort du prisonnier ou d'abandonner et de retourner à la surface. Le guerrier dont le parent a été sacrifié n'a lui pas le choix, il doit continuer et venger son sang.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

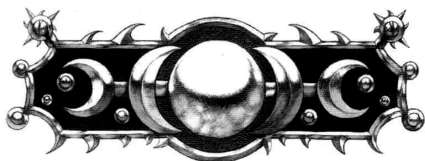
Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.

Les monstres gardent le prisonnier qui est enchaîné face à une hideuse idole du Chaos. Le guerrier avec lequel il est parent entre alors dans une fureur telle qu'il devient frénétique. Pendant le reste de l'aventure, le guerrier a -1 en Combat et +1 Attaque. Une fois que le prisonnier est libéré, il montre aux guerriers une galerie secrète vers la sortie qui passe par une salle au trésor où chaque guerrier peut prendre 2D6 x 50 pièces d'or.

2 LE TEMPLE PROFANE

Dans les ruines des cités naines, à présent occupées par les orques et les gobelins, s'élevaient autrefois des temples et des lieux saints qui ont été souillés. A leur place se trouvent maintenant des autels obscènes voués à des dieux maléfiques. En dehors de leur satisfaction à tuer les envahisseurs de leurs demeures ancestrales et de l'espoir de retrouver leurs trésors depuis longtemps disparus, les rois nains payent de fortes sommes pour tous la destruction des temples profanés.

Les guerriers ont été chargés de localiser un de ces temples, sensé se trouver dans les ruines de Karak Azgal. Kargun Skalfson, le seigneur déchu de Karak Azgal a autorisé les guerriers à pénétrer dans les ruines à la recherche du temple et a renoncé à sa part sur les trésors découverts en route, à la condition qu'ils ramènent des preuves évidentes de la destruction du temple.



Secrètement, Skalfson, ne croit pas à l'existence de ce temple mais espère persuader les guerriers de s'aventurer dans les régions les plus dangereuses de Karak Azgal à sa recherche. S'ils survivent à ce voyage insensé, ils trouveront certainement une grande quantité de richesses et, comme il n'y a pas de temple, il gagnera sa part de trésor habituelle.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

En réalité, Skalfson est dans l'erreur, il y bel et bien un temple voué à Khorne le dieu du sang, dans les ruines.

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres de la Pièce Objectif pour déterminer ce que contient la salle.

Une fois que les monstres ont été vaincus, les guerriers peuvent désacraliser le temple en renversant l'idole, à qui ils peuvent également couper la tête pour prouver qu'ils ont bien accompli leur mission.

Pour jeter à bas l'idole, tous les guerriers doivent se trouver dans une case adjacente à celle-ci. Lancez 1 D6 par guerrier et ajoutez leurs Forces. Si le total est supérieur ou égal à 24, l'idole s'effondre dans un grondement sourd et sa tête va rouler plus loin. Si le résultat est inférieur à 24, l'idole ne bouge pas. Les guerriers peuvent tenter de détruire l'idole une fois par tour, au cours de la phase des guerriers, à condition bien sûr qu'ils ne soient pas occupés à autre chose. Au cours de la phase de pouvoir, le Sorcier doit déduire 2 de son jet de pouvoir par tour où l'idole reste intacte. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à 1, tirez une carte Événement. Cet événement doit être résolu avant que les guerriers ne puisse refaire une tentative pour jeter l'idole à bas.



Lorsque l'idole est renversée, un cri affreux résonne dans tous les couloirs, provoquant la terreur chez tous les monstres à des lieues à la ronde. Cela signifie que les guerriers peuvent regagner la surface sans encombres. A la fin de l'aventure, Skalfson, obligé de constater la présence d'une idole dans le temple, doit leur laisser tout les trésors qu'ils ont trouvés.

3 LE CHAMAN

Un puissant chamane goblin prédit une Waaagh ! imminente, où les orques et les gobelins déferleront des Terres Sombres pour balayer l'Empire. Bien qu'il ne soit pas encore suffisamment puissant, son culte commence à prendre de l'ampleur et le malaise s'installe.

Pour ne pas éveiller les soupçons et l'avertir de ses intentions, l'Empereur a décidé que le meilleur moyen de résoudre la crise est d'assassiner purement et simplement le chamane. Les guerriers ont été choisis pour s'infiltrer dans le repaire du chamane situé sous le Mont Gunbad aux confins des Montagnes du Bord du Monde.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lorsque les guerriers atteignent la chambre de l'idole, ils trouvent 11 gobelins et le chamane. Les gobelins sont placés sur le plateau suivant les règles normales, tandis que le chamane débute sur une des cases adjacentes à l'idole, à l'autre bout de la salle.

Le chamane évitera le combat dans la mesure du possible. Il n'est pas soumis à la règle classique de blocage et peut se déplacer normalement, essayant toujours de rester loin des guerriers. En dehors de cela, son profil est celui d'un goblin normal. L'attaque du chamane est le sort Main de Mork, qu'il tente de lancer sur les guerriers au début de chaque phase des monstres. Lancez 1 D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 le sort réussit. La victime perd 1 D6 x 2 Points de Vie, modifiés par l'Armure et l'Endurance.

Une fois que tous les monstres de la pièce, y compris le chamane, sont morts, les guerriers découvrent une porte dérobée qui conduit vers la lumière. Ils peuvent emporter le corps du chamane pour prouver le succès de leur mission à l'Empereur. Si la mission est un succès, chaque guerrier reçoit 1 D6 x 50 pièces d'or.

Guerrier Skaven



4 L'INVOCATION DU DEMON

Les Monts du Milieu, au plus profond des forêts de l'Empire, sont sauvages et dangereux. Bien que les skavens, orques et gobelins qui peuplent les grottes de ces montagnes soient un péril pour les voyageurs, ils n'avaient jusqu'à présent jamais été considérés comme suffisamment nombreux ou organisés pour menacer l'Empire.

Récemment, la menace a pris de l'ampleur et doit être éradiquée ou toutes sortes de désastres déferleront sur l'Empire. Un seigneur de guerre skaven a découvert un antique temple, profondément enfoui au cœur des montagnes, dans lequel se trouve une statue à l'effigie d'un puissant démon. Cette statue peut être utilisée pour invoquer l'entité.

Le seigneur skaven et ses serviteurs ont commencé les rites pour invoquer le démon, pensant pouvoir le soumettre à leur volonté au moyen de braseros de malepierre.

Les sorciers de l'Empire ont détecté la menace et les guerriers ont été dépêchés en toute hâte pour empêcher l'invocation.

Pour contrecarrer le chef skaven, le Sorcier s'est vu remettre un parchemin de bannissement par le Patriarche des Collèges de l'Empire. Cet antique parchemin doit être gardé avec soin car il est le seul moyen d'empêcher l'invocation.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

La Chambre de l'idole est gardée par 12 skavens. Ils sont tous placés normalement sauf un, qui doit être placé sur l'autel à côté du brasero. Ce skaven restera à cet endroit à moins d'être attaqué par un des guerriers car il est là pour servir de catalyseur à l'esprit du démon à la fin de l'invocation.

Les guerriers ont 1 D6 tours pour éliminer les skavens. Une fois que tous les skavens ont été tués, le sorcier peut lire à haute voix le parchemin de bannissement. A ce moment un rugissement de frustration résonne dans la pièce et l'invocation est avortée. La statue se désagrège alors et une colonne de flammes monte des débris et traverse le toit de la salle.

S'ils ne réussissent pas à stopper l'invocation à temps, le démon s'éveille dans la dernière phase des monstres et possède le skaven le plus proche de la statue. En l'espace de quelques secondes, le skaven grandit et se métamorphose pour finalement prendre la forme d'un monstrueux minotaure.

Le démon, sous sa forme de minotaure, a les caractéristiques du minotaure du livre de règles, sauf qu'il possède 20 Points de Vie et 3 Attaques. Il attaque les guerriers comme un monstre ordinaire. Si les guerriers tuent le minotaure-démon, il se transforme en une colonne de flammes qui s'élève et traverse le toit de la salle.

Lorsque la colonne de feu touche le plafond, qu'elle soit créée par le minotaure ou par l'explosion de la statue, elle crée un tunnel vertical vers la surface. Bien que l'escalade soit raide, les guerriers émergent enfin à la lumière et, à leur retour dans l'Empire, ils sont récompensés par 1D6 x 150 pièces d'or chacun pour leur exploit.

5 LE BATON

Comme preuve de leur courage, afin d'être acceptés dans la très officielle Guilde des Guerriers de Bretonnie, les candidats doivent réussir un test. Ils doivent descendre dans le labyrinthe des cavernes de l'Abîme Maudit situé sous le Pic Dolent, en bordure des Terres Sombres, et placer un bâton dans la main d'une idole cachée au plus profond des souterrains. Ce bâton a une propriété magique : s'il est placé ailleurs que dans la main de l'idole, il se rematérialise immédiatement dans la salle du trône de Bretonnie.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle. Prenez en plus la prochaine carte de monstres du paquet Evénements et ajoutez-les aux monstres du tableau. Ceci fait de cette pièce un lieu particulièrement redoutable !

Une fois les monstres vaincus, les guerriers peuvent placer le bâton dans la main de l'idole et terminer leur aventure : ils peuvent s'échapper des souterrains sans danger. A leur retour en Bretonnie, le roi les récompense en leur donnant un trésor chacun. Tirez une carte de Trésor par guerrier.

6 L'EPEE DES COMTES ELECTEURS

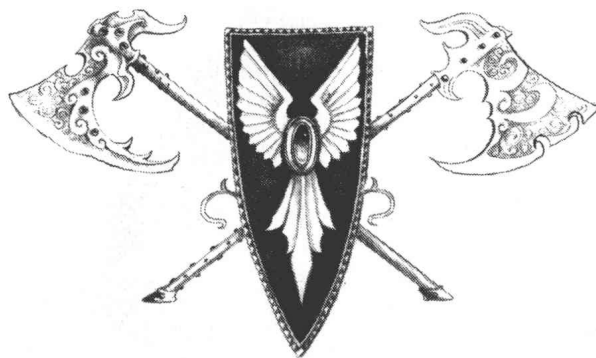
Une des épées des comtes électeurs de l'Empire qui n'avait pas été vue depuis bien des siècles, a été retrouvée par une bande de guerriers dans les Montagnes du Bord du Monde, tout prêt de la forteresse orque du Mont Terne Croc. Malheureusement, avant qu'ils ne puissent ramener l'épée en sécurité, les guerriers furent tous tués sauf un. Le seul survivant, horriblement blessé réussit néanmoins à revenir dans l'Empire et à raconter cette histoire.

De nouveaux guerriers ont été convoqués pour retrouver cette épée de légende et la ramener dans l'Empire.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

L'épée est conservée dans la chambre de l'idole, emprisonnée dans une la mains de la statue.

Lancez un dé et consultez le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce que contient la salle.



Une fois que les monstres ont été vaincus, les guerriers peuvent tenter de reprendre l'épée. Chaque guerrier peut faire une tentative par tour. Pour cela, le guerrier doit se trouver dans une case adjacente à l'idole. Lancez 1 D6 et ajoutez la Force du guerrier. Si le total est 7 ou plus, il réussit et arrache l'épée à l'idole. Si le total est inférieur à 7, la statue s'anime et frappe le guerrier qui subit automatiquement une touche et perd 3D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance et l'Armure. L'idole redevient immobile. Le même guerrier ne peut plus faire aucune tentative tant que tous les autres n'ont pas essayé.

Si les guerriers récupèrent l'épée, ils reçoivent une récompense d'1 D6 x 50 pièces d'or chacun.

• FUI TE •

Parfois les guerriers peuvent se retrouver dans des situations qui ne peuvent signifier pour eux qu'une mort certaine. Dans ces cas là, il est préférable pour l'équipe d'abandonner l'aventure et de se diriger vers la surface le plus vite possible.

An'importe quel moment au cours de l'aventure, un joueur peut décider que son guerrier en a assez et peut essayer de le faire fuir. Si le guerrier qui porte la lanterne décide d'abandonner, il doit céder la lanterne à un autre guerrier ou tous doivent le suivre.



Si votre guerrier prend la tangente et essaye de fuir du donjon, lancez 2D6 et consultez le tableau ci-dessous :

- 2 près à peine quelques mètres, votre guerrier est happé par les ténèbres et il tombe dans un puits sans fond ou l'attend une mort certaine.
- 3-4 Votre guerrier trébuche dès la première porte et s'affale. Placez la figurine face au sol dans une des cases adjacentes à la porte de la section de donjon d'où il est parti. Le guerrier passe un tour complet à se relever avant de pouvoir tenter de fuir à nouveau. Il peut être touché automatiquement pendant qu'il est à terre.
- 5-7 Votre guerrier disparaît dans le noir. Après ce qui lui semble une éternité à errer dans des couloirs et des boyaux tortueux, il aperçoit une faible lueur dans le lointain vers laquelle il se précipite. Il a laissé la moitié de son or entre les mains des habitants du donjon et subi 2D6 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure. S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort !

S'il survit et que le reste des guerriers est encore vivant, attendez trois tours puis placez la figurine sur la même section de donjon que le leader. Votre guerrier était dans un passage circulaire et la lueur qu'il a vu était celle de la lanterne de ses compagnons !

S'il survit et que le reste des guerriers est mort, ou si tous les survivants sont en fuite avec votre guerrier, il émerge dans une jonction mal éclairée. Lancez de nouveau les dés sur ce tableau afin de voir ce qui arrive à votre personnage, ajoutez + 1 au résultat des dés à chaque fois que vous vous reportez à ce tableau.

- 8-9 Le chemin de la liberté est une âpre lutte contre ce qui semble être des centaines de monstres. Votre guerrier perd 2D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance et l'armure. S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est tué. S'il survit, il parvient à se frayer un chemin vers l'extérieur. Il sort couvert de blessures mais il s'est échappé !

- 10 Après des heures d'errance, votre guerrier réussit à trouver un chemin vers la surface et la liberté. Hélas, la sortie est derrière un cours d'eau souterrain et il doit se délester d'un de ses trésors et de la moitié de son or pour pouvoir nager.
- 11 Après quelques mauvaises rencontres, votre guerrier réussit à s'échapper. Il est cependant attaqué en chemin et perd 1D6 Points de Vie, sans déductions pour l'Armure ou l'Endurance. S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort !
- 12+ Avec une précision effarante, votre guerrier retrouve le chemin de la sortie, venant à bout de tous les problèmes rencontrés.

Dans les profondeurs du monde rôdent des choses d'une telle noirceur que les pires terreurs ne l'homme ne peuvent les concevoir. Des choses plus mauvaises que ! a plus noire des haines... Elfes prient pour notre malheur, invoquent des démons pour nous détruire. Elfes rassemblent à l'abri des regards des armées de créatures maléfiques et nuisibles. Et ceci, mes chers élèves, n'est que le moindre de nos soucis !

Cours d'Acrastorus Boehme d'Altdorf



•CREEZ VOS PROPRES CARTES EVENEMENTS•

Les gabarits de la page suivante vous permettent de créer vos propres cartes Événement en utilisant les cartes de Warhammer Quest comme modèles. Certains de ces Événements retracent l'arrivée d'un monstre, un assassin skaven par exemple (ces cartes portent un M dans chaque coin supérieur). Vous pouvez baser vos cartes sur les figurines Citadel de votre collection. Vous trouverez la plupart des informations nécessaires sur les monstres dans la partie Bestiaire des Règles Avancées, y compris les règles spéciales et les valeurs en or des monstres. Comme d'habitude, lorsqu'une carte Événement générant des monstres, est résolue, elle rapporte une carte de Trésor.

Certains Événements n'impliquent pas de monstres mais des pièges ou des incidents. (Ces cartes portent un E dans chaque coin supérieur). Elles peuvent être copiées sur le tableau des Événements des Règles Avancées ou être des créations de votre part. Vous trouverez quelques cartes Événements vierges dans la boîte de base. Vous remarquerez qu'au bas de ces cartes se trouvent des cases à cocher. Elles sont utiles pour expliquer ce qui se passe une fois l'Événement terminé. Les Cases Oui indiquent que vous devez tirer une autre carte Événement ou une carte Trésor, les cases Non indiquent le contraire. Les cases 1-3 indiquent que vous devez tirer une carte si vous obtenez un résultat de 1 à 3 sur 1D6.

Si vos partenaires l'acceptent, vous pouvez utiliser vos propres cartes Événement dans vos parties de Warhammer Quest. Lorsque avez essayé quelques cartes de votre composition vous pouvez les recopier sur les cartes vierges. Ainsi personne ne pourra faire la différence entre les vôtres et celles du jeu.

(E)
Courant d'Air
(E)

Un courant d'air souffle la flamme de la lanterne ! les guerriers doivent la rallumer avant d'entreprendre quoi que ce soit. Chaque guerrier peut faire une tentative par tour.

Lancez 1D6 : sur un résultat de 5 ou 6. La lanterne est rallumée. Tirez alors immédiatement 2 cartes Événement.

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ? :	☒	☐	☐
Autre Événement ? :	☐	☒	☐

(M)
Type : Assassins Skavens
(M)

No: 3

Points de Vie : 7
Mouvement : 6
Combat : 5
Tir : 3*
Force : 4
Endurance : 3
Initiative : 5
Attaques : 2
Armure :

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Règles Spéciales :

Embuscade : Attaquent aussitôt des qu'ils sont placés.

esquivent les coups avec un résultat de 5+ lorsqu'ils lancent les dés. Lorsqu'ils attaquent, ils ignorent la résistance de l'adversaire s'ils obtiennent un 6 sur le Hit. Ils ignorent toujours les blindages ennemis. Leurs armes sont des dagues empoisonnées.

VALEUR
300



FICHE D'AVENTURE

Nom du Guerrier:

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE
D'ORIGINE

OR

TRESORS

EQUIPEMENT

NOTES



© Copyright Games Workshop Ltd, 1995. Tous droits réservés.

Warhammer® Quest Part No. 104891



·TABLEAU DE COMBAT·

CARACTERISTIQUE COMBAT DU DEFENSEUR

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CARACTERISTIQUE COMBAT DE L'ATTAQUANT	1	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6
	2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
	3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
	8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
	9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

SOINS & GUERISON

Les guerriers blessés peuvent récupérer des points de vie grâce à des Soins. Le Sorcier peut utiliser des sorts de Guérison et l'Elfe sa Potion de Soins. Il est aussi possible que le guerrier accède à d'autres moyens de se soigner sous la forme de cartes de Trésor.

OR & TRESORS

Lorsque tous les monstres du plateau ont été tués, le combat est terminé. Chaque joueur doit déterminer combien d'or son guerrier a gagné en multipliant le nombre de monstres tués sur sa fiche d'aventure par la Valeur en Or de ces monstres (en bas à gauche de la Carte Événement).

Lorsqu'un événement a été résolu, les guerriers peuvent tirer une carte Trésor.

· PHASE DES MONSTRES ·

NOUVELLES SALLES

Si le guerrier pénètre dans une nouvelle salle de donjon au cours de la phase des guerriers, tirez une carte Événement pour voir la suite des opérations. Si les guerriers pénètrent dans un couloir, ne tirez pas de carte. S'ils ont trouvé la pièce objectif, reportez-vous aux règles spéciales du Livre d'Aventures.

Si la carte Événement révèle des monstres, consultez la carte pour déterminer leur nombre et placez les figurines sur le plateau en accord avec la règle du Un Contre Un.

ATTAKUES DES MONSTRES

S'il y a des monstres sur le plateau, ils peuvent se déplacer et attaquer dès maintenant. Les monstres qui ont été placés pendant la phase des monstres de ce tour ne peuvent pas attaquer. Ils doivent attendre la phase des monstres suivante et leurs attaques seront résolues grâce à la règle de la première attaque. Les monstres placés au cours de la phase de pouvoir de ce tour peuvent attaquer.

Déplacements: Les monstres se déplacent de la même façon que les guerriers. Ils ne peuvent pas se déplacer s'ils sont bloqués. Lorsqu'un monstre s'est déplacé, il peut attaquer un guerrier situé sur une case adjacente.

Combats: Les monstres combattent de la même façon que les guerriers (faites un jet pour toucher, puis un autre pour déterminer les dommages). Les monstres attaquent conformément à la règle du Un Contre Un.

Chaque monstre doit effectuer toutes ses attaques avant qu'un autre monstre ne puisse attaquer à son tour.

Un monstre ne peut pas prendre part à un corps à corps et utiliser une arme de jet dans le même tour.

· TABLEAU DES COMBATS ·

		CC DU DEFENSEUR									
CC DE L'ATTAQUANT		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6
	2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
	3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
	8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
	9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

· PHASE D'EXPLORATION ·

Les guerriers peuvent à présent explorer une nouvelle partie du labyrinthe. Pour cela, le leader (celui qui porte la lanterne) doit se tenir devant la porte de la section que les guerriers veulent explorer. Ils ne peuvent pas entreprendre de nouvelle exploration s'il reste des monstres dans la section de donjon où ils se trouvent.

Tirez une carte de Donjon, elle vous indique la prochaine section à placer après la porte. Les guerriers doivent attendre la phase des guerriers suivante avant de pouvoir explorer la nouvelle section. Ils ne peuvent procéder à l'exploration que dans la mesure où il ne reste plus de monstres dans leur section.

· MAGIE ·

Chaque carte de sort possède un chiffre dont la valeur indique le nombre de points de pouvoir nécessaires pour le lancer. Un sorcier peut utiliser des pions de pouvoir à la place de points de pouvoirs, mais une fois utilisés, les pions sont définitivement perdus.

Les sorts d'attaque ne peuvent être utilisés que pendant la phase des guerriers. Les autres types de sorts peuvent être lancés à n'importe quel moment. Un sorcier peut lancer ses sorts autant de fois qu'il le veut, à condition bien sûr qu'il soit en mesure de le faire.

A la fin du tour, les points de pouvoir inutilisés sont perdus.

· TABLEAU DE REFERENCE DES MONSTRES ·

Pour plus de détails, consultez le chapitre Bestiaire du livre de Règles Avancées.

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Nbr.	Or	Notes
Guerrier Orque	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	-
Archer Orque	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	Armé d'un arc (F 3)
Lancier Gobelin	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'une lance
Archer Gobelin	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'un arc (F 1)
Snotings	4	1	-	1	1	1	1	1D6	10	Voir carte Événement
Skaven	5	3	4+	3	3	3	1	2D6	40	-
Minotaure	6	4	4+	4	4	15	2	1	440	Inflige 2D6+4 Blessures
Araignée Géante	6	2	-	5	2	1	1	2D6	15	Voir carte Événement
Rat Géant	6	2	-	2	2	1	1	2D6	20	Voir carte Événement
Chauve-Souris Géante	8	2	-	2	2	1	1	2D6	15	Voir carte Événement

Warhammer Quest

FICHE DE REFERENCE

· AVANT DE JOUER ·

1. Chaque joueur choisit un guerrier et prend une fiche d'aventure.
2. Chaque joueur prend une carte d'équipement.
3. Déterminez le nombre de Points de Vie de départ des guerriers (la fiche du guerrier vous indique quel nombre ajouter au dé). Inscrivez le nombre de Points de Vie que possède le guerrier sur sa fiche d'aventure.
4. Mélangez les trois paquets de cartes de sorts. Le sorcier doit choisir au hasard une carte dans chaque paquet, il aura donc un sort d'attaque, un sort de guérison et un sort de défense. Le sorcier lance 1D6 et le résultat est le nombre de pions de pouvoir qu'il peut placer sur sa fiche de guerrier.
5. Mélangez les cartes Événement et les cartes de Trésor et placez chaque paquet face cachée sur la table.
6. Séparez les pièces objectifs des cartes de Donjon. Choisissez une des cinq pièces objectifs au hasard, elle servira pour l'aventure que vous allez jouer. Les quatre autres cartes peuvent être remises dans la boîte. Reportez-vous au chapitre correspondant du Livre d'Aventures, qui contient toutes les aventures de la salle objectif que vous avez choisie, lancez alors 1D6 pour déterminer quelle aventure vous allez jouer.
7. Mélangez les cartes de Donjon et distribuez-en six face cachée. Mélangez votre carte objectif avec ces six cartes et rajoutez à nouveau six cartes sur le paquet : voici le donjon qui sera le siège de votre aventure.
8. Retournez la première carte de Donjon du paquet. Prenez la section de donjon correspondante et placez-la sur la table. Fixez les portes en plastique sur les issues. Placez les figurines sur le plateau en commençant par le leader et en suivant par ordre d'initiative. Vous êtes maintenant prêts !

· SEQUENCE DE JEU ·

1. Phase de Pouvoir
2. Phase des Guerriers
3. Phase des Monstres
4. Phase d'Exploration

· PHASE DE POUVOIR ·

Le sorcier lance 1 D6 pour déterminer le nombre de points de pouvoir dont il dispose pour le tour. Si le résultat est 1, un événement imprévu se produit. Si le sorcier meurt, un autre joueur doit faire le jet pour savoir si des événements

EVENEMENTS IMPREVUS

Retournez la première carte du paquet Événement.

Si la carte Événement est un événement spécial (avec un E dans un des coins supérieurs) résolvez-le immédiatement.

Si la carte Événement est un groupe de monstres (avec un M dans les coins supérieurs) placez-les sur le plateau en accord avec les règles du Un Contre Un.

· PHASE DES GUERRIERS ·

Au cours de la phase des guerriers, chaque guerrier peut se déplacer et combattre. Le leader (le Barbare) joue toujours le premier, suivi de l'Elfe, du Sorcier puis enfin du Nain.

MOUVEMENT

Un guerrier peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa caractéristique de Mouvement. Il n'est pas obligé d'utiliser tout son potentiel ou même de se déplacer. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale. Un guerrier ne peut pas traverser une case où se trouve une autre figurine ou un obstacle.

Diagonales Bloquées : Un guerrier ne peut pas se déplacer en diagonale si une des cases adjacentes entre lui et sa destination est un mur.

BLOPAGE

Si un monstre se trouve dans une case adjacente à celle du guerrier au début de la phase des guerriers, ce dernier est bloqué. Il ne peut pas se déplacer pendant ce tour, devant rester sur place et livrer un corps à corps. Un guerrier peut néanmoins tenter de se soustraire au blocage en réussissant un jet de dé supérieur ou égal à son chiffre de blocage (donné sur sa fiche de guerrier). En cas de réussite, il peut se dégager.

COMBAT

Lorsqu'un guerrier termine son mouvement près d'un monstre, il peut combattre en corps à corps. Un guerrier doté d'un arc peut tirer sur un monstre. Il ne peut pas utiliser son arc si l'ennemi est sur une case adjacente. Un guerrier ne peut pas tirer et combattre dans le même tour. Déterminez les résultats du combat avant de passer au guerrier suivant.

Toucher un adversaire en corps à corps : Regardez la compétence Combat du défenseur et reportez-vous au Tableau de Combat de la fiche de l'attaquant. Lancez 1 D6, si ce résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué, l'attaquant touche sa cible.

Toucher un adversaire avec un arc : Consultez la compétence Tir de l'attaquant. Lancez 1D6, si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué sur le tableau de l'attaquant, celui-ci touche sa cible.

BLESSURES

Corps à Corps : Lancez 1 D6 et ajoutez la Force de l'attaquant. Déduisez de ce total l'Endurance et l'armure de la victime. Le résultat est le nombre de Points de Vie perdus par celle-ci.

Tir : Lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'arme. Déduisez de ce total les valeurs d'armure et d'Endurance de la victime. Le résultat est le nombre de Points de Vie perdus par celle-ci.

Monstres Blessés : Le nombre de Points de Vie d'un monstre est donné sur sa carte Événement. Utilisez un petit dé pour montrer le nombre de Points de Vie qui lui reste. Lorsqu'il n'a plus de Points de Vie, il est mort. Retirez la figurine du plateau et placez-la sur la fiche d'aventure du guerrier qui l'a tué.

Guerriers Blessés : Utilisez la fiche d'aventure pour noter le nombre de Points de Vie perdus par votre guerrier. Un guerrier dont les Points de Vie sont à 0 est mort à la fin du tour à moins qu'il ne réussisse à être soigné grâce aux potions, sorts et autres remèdes.