

Warhammer Quest™

La Tanière du Seigneur Orque



FEUILLE DE RÉFÉRENCE

BOGOFF LE SNOTLING

Se déplaçant à une vitesse incroyable, un Snotling minuscule se précipite vers les guerriers et se saisit de la lanterne.



Bogoff le Snotling a bu un breuvage magique concocté par Skabnoze le chamane orque, qui le rend frénétiquement hyperactif. Bogoff évite tous les coups sur un jet de dé de 4+. Il peut se déplacer à travers ou occuper n'importe quelle case, même si un autre monstre ou un guerrier est dessus; Bogoff n'est jamais bloqué.

Bogoff apparaît à côté du chef, saisit la lanterne et se précipite au loin. L'éloigner aussi loin des guerriers que possible, tout en ne laissant pas un guerrier dans l'obscurité. Il se déplacera de cette façon au début de chaque phase des monstres, et continuera à mener les guerriers dans une joyeuse sarabande jusqu'à ce qu'il soit finalement touché, alors il laissera tomber la lanterne et s'enfuira. Si un autre événement se produit pendant ce temps Bogoff restera simplement aussi loin que possible et continuera son jeu quand l'événement sera résolu.

Le guerrier qui frappe Bogoff obtient 150 pièces d'or. Il prend également la lanterne et devient le chef !

LA CLEF ROUILLEE



Si les guerriers se trouvent emprisonnés, sans espoir d'évasion (dans une caverne, par une herse, etc.), la clef rouillée ouvrira une porte secrète, leur permettant de continuer. Placer une nouvelle porte sur la section et continuer avec toutes cartes de donjon restantes. Une seule utilisation puis défausser.

RETIAIRES & ASSOMEURS



Les gobelins Rétiarres & Assomeurs sont placés par paires. Le Rétiarre attaquera d'abord, lancer pour toucher normalement. Si le filet touche, le guerrier est attrapé et ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il se libère. Placer un pion filet à côté de lui. L'Assomeur l'attaque, et s'il attaque un guerrier pris dans un filet il additionne +2 à son jet pour toucher.

Au début de chaque phase des guerriers les guerriers pris dans un filet peuvent essayer de se libérer. Chacun guerrier doit obtenir un 7 ou plus sur 1D6 +Force pour se libérer. Une fois qu'il s'est débarrassé du filet, le guerrier peut se déplacer ou attaquer normalement. Les guerriers qui ne parviennent pas à casser le filet ne peuvent réessayer qu'à la prochaine phase guerriers. S'il n'y a pas de cible pour un Rétiarre, il sortira sa massue et frappera un guerrier à la place.

GUBBINZ LE BOUFFON



Gubbinz est un goblin habillé de façon étrange en bouffon. Il se lie d'amitié avec un des guerriers (employer le pion de guerrier pour déterminer lequel). Tant qu'il est avec les guerriers, Gubbinz compte comme guerrier, pas comme monstre. Le placer à côté de son guerrier préféré et le déplacer à la fin de la phase des guerriers.

Gubbinz distrait le magicien. Tant que le bouffon est présent, le magicien doit soustraire 1 du jet de la phase de puissance (bien qu'un 1 normal soit toujours un 1). Gubbinz aide à sa façon quand les guerriers combattent des monstres.

Si un guerrier lance un 1 normal pour toucher. Gubbinz se met dans ses jambes ! Placer la figurine face à terre jusqu'au début de la prochaine phase des guerriers. Les monstres attaquant un guerrier à terre, obtiennent +1 à leur jet pour frapper.



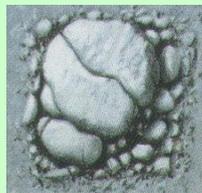
Si un guerrier frappe ou tire sur Gubbinz, lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous au lieu du jet pour toucher. Les attaques magiques contre lui ne réussissent que sur un jet de 5 ou 6.

Il n'a seulement qu'un point de vie, et 2 en endurance, N'importe quelle attaque le tuera, mais c'est le toucher qui pose problème ! S'il est tué par magie compter le résultat comme un 6 sur le tableau ci-dessous.

- 1-2 Gubbinz se penche et le guerrier se frappe lui-même. Lancez les dés de dommages normalement.
- 3-4 Gubbinz décampe hors de portée du guerrier.
- 5 Gubbinz évite le coup.
- 6 Gubbinz pousse un cri perçant et meurt théâtralement. Grondeur le chien Squig attaque pour venger la mort de son maître - Prendre la carte spéciale du chien Squig.

Gubbinz vaut 250 pièces d'or. Vous ne pourrez prendre une carte de trésor seulement après que Grondeur sera tué.

PION EBOULEMENT



Si les guerriers déclenchent l'événement éboulement tandis qu'ils progressent dans le passage effondré, l'équipe peut être séparée en deux par le pion éboulement.

À moins qu'ils aient une autre source de lumière, tous les guerriers qui se trouvent du côté du bloc à l'opposé du chef seront perdus dans l'obscurité. Les guerriers qui sont perdus dans l'obscurité doivent lancer sur le Tableau de fuite à la page 13 du livre d'aventure pour voir s'ils parviennent à quitter le donjon sans risque.



LA TANIÈRE DU SEIGNEUR ORQUE

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3	3. LES QUATRE MAGNIFIQUES	14
CONTENU	3	4. IMPOSSIBLE !	14
SECTION 1	5	5. CHIEN POUR CHIEN	15
INSTALLATION	5	6. MARCHANDISES VOLÉES	15
GROS DONJON !	5	SECTION 2 – REGLES AVANCEES	16
AVENTURES AVEC LES PEAUX VERTES	5	ÉVÉNEMENTS ORQUES	16
FIGURINES SPÉCIALES	5	TRÉSORS DES ORQUES	19
HISTORIQUE	6	ARMURE, ARMES ET OBJETS MAGIQUES	20
LES MONSTRES DE LA TANIÈRE DE GORGUT	7	TABLEAU DES MONSTRES ORQUES - NIVEAU 1	22
GORGUT	7	TABLEAU DES MONSTRES ORQUES – NIVEAU 2-3	24
SKABNOZE	8	TABLEAU DES MONSTRES ORQUES – NIVEAU 4-5	26
GUBBINZ & GRONDEUR	9	SECTION 3	28
BOGOFF	10	GUIDE DU MAÎTRE DE JEUX	28
COSTAUDS DE GORGUT	10	AVENTURE - LE SORT MALHEUREUX DE GRISHNAK	29
AVENTURES DANS LA TANIÈRE DE GORGUT	11	LES NOTES DE MAÎTRE DE JEU	29
SALLES À MULTINIVEAUX	11	NIVEAU UN	32
PIÈCE OBJECTIF TANIÈRE DE GORGUT	12	NIVEAU DEUX	37
PIÈCE REPAIRE DU SHAMAN	12	NIVEAU TROIS	42
LES AVENTURES	13	INDICES DES JOUEURS	47
1. ARRÊTER LA WAAAGH !	13	NOUVEAUX MONSTRES	48
2. EXPIATION	13		

PAR DEAN BASS ET ANDY JONES

DESSIN DE COUVERTURE : Dave Gallagher
 DESSIN DES COMPOSANTS : Richard Wright & Dave Gallagher
 DESSINS DU LIVRE DE RÈGLE: John Blanche, Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons
 TRADUCTION : Fanrax le Néromancien

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Games Workshop, Realm of Chaos, Slottabase, White Dwarf and Warhammer, Night Goblin, Skaven, Snotling, Old World & Warhammer Quest sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.
 Tous les dessins, tous les produits et toutes les images contenues dans ce supplément ont été produits en interne ou en tant que travail pour la société.
 Copyright exclusif sur les dessins et les images.
 Copyright Games Workshop Ltd, 1995, tous les droits réservés.
 Consultant Conception de Jeux : Bryan Ansell

A

GAMES WORKSHOP
 PRODUCT

Games Workshop, Chewton Street, Hilltop,
 Eastwood, Notts NG 16 3HY. United Kingdom.

Games Workshop, 3431 -C Benson Avenue, Baltimore. Maryland 21227-1072, USA.

Games Workshop, Unit 7/7-9 Kent Road, (Cnr Church), Mascot NSW 2020, Australia

Product code: 0002 Part No.: 103797

Cela avait commencé sur les steppes glaciales de Kislev, quand la vieille prophétesse avait lancé, les os sur les braises du feu.

L'appel s'est élané à travers le vieux monde pour que des guerriers forts et courageux entreprennent une recherche des plus terrible. Les risques étaient grands, mais les récompenses potentielles seraient inimaginables. Beaucoup de célèbres guerriers ont relevé le défi, et une grande foule s'est rassemblée pour entendre la prophétie dans l'étendue glaciale de la steppe. Un lourd silence est tombé au-dessus de la foule. Le vent glacé sifflait dans les arbres noirs, couvrant le bruit du crépitement des derniers gros morceaux du bois sur le feu. Après de nombreuses minutes, la vieille prophétesse a rejeté en arrière son capuchon et a poussé des cris perçants, puis elle a énoncé les mots de la prophétie de sa voix de crécelle qui glaçait l'âme.

La prophétie a prévu l'ascension d'un grand chef de guerre orque, et d'une prochaine période de carnage et de mort. "rien n'est jamais certain », avait caqueté la vieille femme à l'assemblée des guerriers. "Tous ce que les os peuvent indiquer est ce qui pourrait être ». Vous devez m'apporter la tête du chef de guerre avant que ne soit passée 12 lunes pour que la calamité puisse être évitée."

Après ça, elle a courbé la tête et est restée silencieuse. La plaine s'était fait l'écho du bruit des sabots des chevaux ; les guerriers galopèrent au loin, dans l'épaisse obscurité, désireux de commencer leur recherche épique. Quatre sont restés et après un moment d'hésitation se sont approché de la figure encapuchonnée, s'accroupissant au coin du feu, le chef de la bande, Moradrel le ranger elfe, a resserré ses épaisses fourrures sur ses épaules pendant qu'il faisait un pas en avant dans la lumière tremblotante du feu, il s'est raclé la gorge.

"Sage prophétesse, qui est..."

"Son nom est Gorgut, chef de guerre des orques du Croc noir."

"Où..."

"Mont Gunbad, versant du sud, dans les montagnes du bord du monde."

"Et..."

"Assez ! Je ne t'en n'ai pas dit assez ? Est-ce que je dois le tuer pour toi aussi ? Allez, avant que je ne perde patience!"

Honteux, les quatre guerriers se sont retournés et se sont enfoncés dans la nuit

Zzangar Oeil –Blanc, le barbare avançait petit à petit le long du passage étroit, son fléau pointé devant lui. La blême lueur de la lanterne projetait des ombres grotesques qui dansait sur la roche le long des murs rugueux du tunnel. Ses deux compagnons le suivait, trop fatigué pour discuter ensemble plus longtemps.

Moradrel a grimacé quand une autre vague de douleur l'a inondé. La flèche l'avait touché au coin de l'oeil, et avait déchiré une entaille profonde sur sa tempe droite. Zzangar avait offert à l'elfe une gorgée de son breuvage magique, mais Moradrel avait tourné le nez en sentant l'odeur fétide du mélange. Il pourrait faire face à la douleur et d'ailleurs ils devraient être près du but.

Aucun d'eux n'avait l'illusion qu'ils bénéficiaient désormais de l'effet de surprise. La demi-heure passée à essayer d'attraper l'insaisissable petit Snotling à la lanterne avait causé une telle agitation que tous les orques a moins de dix miles autour de ces cavernes humides doivent être alertés à ce jour.

Le souffle de Skarrag Skeffsonn résonnait dans l'obscurité. Le guerrier nain était fatigué, bien qu'il n'admettait pas qu'il vieillissait. C'était sa connaissance des montagnes qui les avaient amené ici, et vu le nombre d'orques de gobelins et d'autres monstres fétides qu'ils avaient rencontrés il était certain qu'ils se trouvaient dans la tanière d'un grand chef de guerre.

L'armure de Skarrag était percée et déchirée là où il avait subi, dix minutes plus tôt, les attaques de trois monstres ravageurs, sautant, bondissant mordant. Le maelström de la bataille avait été si impétueux que les autres n'aient pas osé intervenir de crainte de frapper le nain. Sa hache était maculée d'os et de sang,

Skarrag avait émergé du combat ensanglanté mais victorieux.

« C'est la meilleure manière de faire, hein macho ? » grogna-t-il à l'adresse de Moradrel.

Le ranger elfe avait ignoré l'insulte calculée. « Tu manques de finesse, mon ami ».

Ils étaient quatre au début de l'aventure. Le début ! Il y a seulement deux jours ! Avec l'élimination de Bachanan Firestorm, le magicien humain le plus accompli que Moradrel avait jamais rencontré, leur force avait été sévèrement diminuées.

Le magicien avait été poursuivi pendant des heures par un goblin caquetant caracolant qui était apparu de nulle part et avait rejoint les guerriers. Se déplaçant aussi rapidement que la foudre, la créature idiote était impossible à attraper, elle avait échappé à toutes les tentatives de sort du magicien exaspéré de ne pouvoir tuer le goblin. il sautait agilement à l'écart, et ses cris perçants et démentiels avait attiré des gobelins et des orques en abondance.

Dans une caverne d'où émanait une magie fétide, ils avaient été pris en embuscade par une véritable horde de peaux vertes, menée par un féroce shaman. Quand ses séides se sont lancés à l'attaque des guerriers, l'air s'est chargé de magie ténébreuse, et il a lutté pour la maîtriser contre Firestorm. Le magicien humain avait pris le dessus, un éclair de foudre poignardant dans un grondement terrible le shaman orque. Il l'avait frappé de plein fouet, l'orque avait tout bonnement disparu avec un beuglement rauque, un résultat qui avait semblé avoir étonner le magicien lui même.

Le goblin farceur a pris le magicien dans son filet et l'a fait tombé a terre, il a été entraîné à l'écart par une horde de gobelins hurlants. Essayant en vain de se frayer un chemin sanglant au milieu de leurs ennemis pour sauver leur compagnon, les autres avaient massacré tant de peaux vertes qui bientôt ils se sont tenus derrière un rempart de chair ensanglantée.

Ils avaient été forcés d'être témoin de la mort de Firestorm à distance, sa dernière incantation magique avait tonné, roulé autour de la caverne. Il était mort des mains calleuses du plus grand Orque qu'ils n'avaient jamais combattu ; sa magie desséchait la chair des uns pendant que le cimetière des autres perçait son cœur. Sa dernière action avait de faire s'effondrer toute la salle et de les en avertir au dernier instant, les trois survivants avaient sauté en sûreté, laissant Firestorm enseveli pour toujours ; une fin convenable. Ils n'avaient plus d'autres options que de continuer.

Maintenant épuisé, découragé mais plus solidaire, ils ont fait face à l'entrée d'une vaste caverne. La lumière a rougeoyé dans l'obscurité, se reflétant contre les piles d'un trésor prestement entrevu. Des plaques d'armures se sont entre choquées, des silhouettes massives se sont déplacées dans l'ombre, une nuée de flèches noires a sifflé dans l'air, ricochant sur les dallages humides ; il était clair que les monstres les attendaient.

Les guerriers se sont regardé et ont grimacé, c'était le moment de vérité. Maintenant ils étaient près de leur ennemi et reviendraient avec sa tête comme trophée. Les dés étaient jetés. Rien ne les avait arrêtés jusqu'ici, maintenant peut-être ils avaient une chance. « C'est là, mes amis, nous nous tenons aux portes de la mort mais nous pouvons espérer traverser et revenir victorieux » la noble voix de Moradrel a coupé l'air fétide, et ses compagnons las ont trouvé une force nouvelle dans ses mots. Skarrag a écarté sa fatigue, et Zzangar s'est redressé de toute sa taille.

"Faisons-le!" La voix du barbare a grincée menaçante. Alors qu'ils faisaient un pas vers la porte, ils ont été stoppés net par un beuglement puissant. Un hurlement qu'un dragon aurait été fier d'appeler un hurlement, un hurlement pour renverser des montagnes et pour réveiller les morts, un hurlement pour refroidir les os du guerrier le plus puissant.

"WAAAAAARGH ! WAAAAAARGH GORGUT ! VIENS ICI TU PIGE GUERRIE, SORT DEHORRRRRS ! ! "
Avec un regard de consternation, Moradrel s'est tourné vers le barbare.

« Je prendrai peut-être un peu de votre élixir de soin après tout»..

INTRODUCTION

La tanière du Seigneur Orque est un Supplément pour Warhammer Quest, le jeu d'aventures de donjon, du monde de Warhammer. Ce supplément inclus huit nouvelles figurines Citadel en métal, trois nouvelles sections de plateau, 36 cartes de jeu, plusieurs pions et un livre de règles complètes de 48 pages. Le supplément est conçu pour fonctionner avec toutes les règles de base Warhammer Quest, ainsi vous pouvez maintenant envoyer l'elfe, le nain, le barbare et le magicien dans la tanière d'un Orque à la recherche de trésor et de gloire. Indépendamment de toutes les règles spéciales en ce livre, toutes les règles normales du jeu de Warhammer Quest s'appliquent également au repaire du seigneur Orque.

Les guerriers risqueront leurs vies en explorant les recoins profonds de la caverne qui servent d'habitat à une tribu entière d'Orques, aussi bien qu'à une multitude d'autres créatures telles que les dangereux Gobelins fanatiques de la nuit et les terrifiants Squigs des cavernes. Les guerriers auront besoin de toute leur force et de leur courage pour faire face aux horreurs qui les attendent. Ils devront toujours être sur le qui-vive pendant qu'ils traverseront des passages et des salles

faiblement éclairées, détecter des pièges cachés et des embuscades surnoises, tout en ne sachant pas ce qui les attend derrière la prochaine porte.

La manière de combattre de leurs adversaires sera déloyale et beaucoup de défis se poseront à eux, mais pour ceux qui auront le courage d'entrer dans la tanière du Seigneur Orque, à eux les riches récompenses!

CONTENU

Votre supplément la tanière du Seigneur Orque contient les éléments suivants :

Un livre de règles la tanière du Seigneur Orque
Sections de donjons :

- 1 Pièce objectif : Le repaire de Gorgut.
- 1 Pièce donjon : Le repaire du shaman.
- 1 Corridor: Le passage effondré.

6 Pions : 1 Pion éboulement
3 Pions filet
2 Pions puits du désespoir

36 Cartes : 3 Cartes de donjon
21 Cartes événement
8 Cartes trésor
4 Cartes spéciales

Figurines Citadel : 1 Seigneur orque (Gorgut)
1 Shaman orque (Skabnoze)
3 Orques costauds
1 Bouffon Gobelins (Gubbinz)
1 Snotling (Bogoff)
1 Chien Squig (Grondeur)
2 portes plastiques

LE LIVRE DE REGLES

Ce livre de règles est découpé en sections selon les règles de Warhammer Quest que vous voudrez employer. La première section de ce livre explique comment incorporer les composants du Repaire du Seigneur Orque dans votre jeu de Warhammer Quest avec simplicité, juste en ajoutant les nouvelles sections de donjon, cartes et figurines. À

la fin de cette section vous trouverez six aventures nouvelles situées dans le Repaire du Seigneur Orque

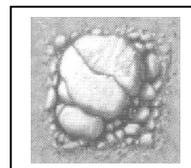
La deuxième section de ce livre contient plusieurs nouveaux tableaux et diagrammes qui peuvent être employés avec les règles avancées de Warhammer Quest, plus quelques nouveaux tableaux des monstres spécialement conçus pour le Repaire du Seigneur Orque.

La dernière section de ce le livre est une aventure pré écrite en trois parties situées dans le Repaire de Gorgut, le Seigneur Orque. Elle est prévue pour des guerriers de niveau 2 – 3, et peut être la suite de « Le puit des ténèbres », la dernière aventure de « Mort sous Karak Azgal » dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest. Vous aurez besoin d'un Maître de Jeu pour jouer ces aventures.

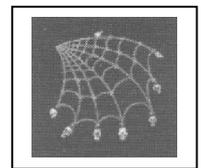
CARTES ET PIONS

Il y a des cartes de donjon pour les nouvelles sections, pour les nouveaux monstres, événements et trésors que vous pouvez trouver dans le repaire des orques. Ne pas mélanger les quatre cartes spéciales avec les autres cartes, les tenir à part jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

Le nouveau pion éboulement est employé avec la carte événement éboulement.



Pion éboulement
Les gobelins ont installé un piège ingénieux, un bloc de pierre tombe du toit de la caverne pour écraser les guerriers. Splacht !



Pion filet
Employer ces pions pour montrer que des guerriers ont été attrapés par les filets des gobelins

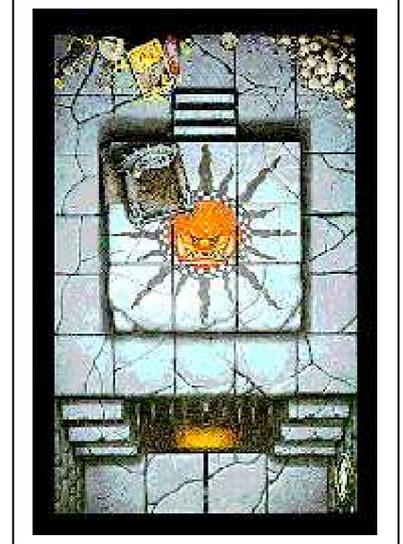
SECTION DE PLATEAU

La nouvelle salle objectif, la tanière de Gorgut, est la demeure de Gorgut, un chef de guerre orque et sert de base à six nouvelles aventures. La nouvelle pièce de donjon le repaire du shaman est l'endroit où le shaman orque Skabnoze effectue ses expériences magiques étranges et dangereuses. Il y a également un nouveau couloir, un passage effondré où les guerriers seront forcés d'avancer en file indienne sachant que n'importe quel ennui peut surgir en face



Passage effondré

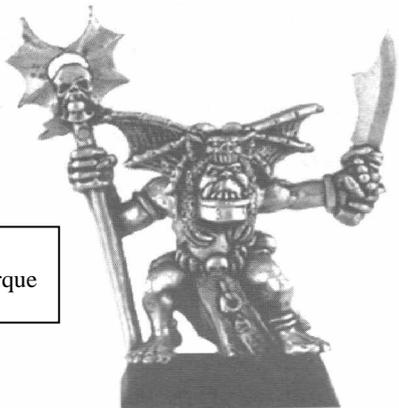
Repaire de Skabnoze



Tanière de Gorgut
Pièce objectif

HABITANTS DE LA TANIÈRE DU SEIGNEUR ORQUE

Ces nouvelles miniatures représentent les monstres spéciaux qui peuvent être trouvés dans la tanière du seigneur orque, vous devrez bien sûr utiliser d'autres figurines disponibles pour représenter les autres personnages et leurs divers subordonnés



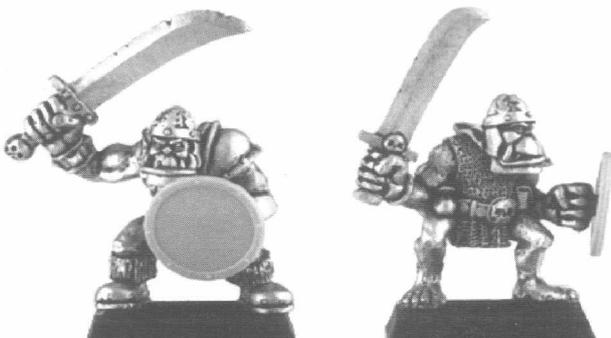
Skabnoze,
Le shaman Orque



Bogoff
le Snotling



Gorgut, chef de guerre de la
tribu orque des Crocs Noirs



Orques costauds
Les costauds (Big'uns) sont plus grands et plus endurants que les orques normaux, ils sont souvent employés comme gardes. Il y a deux figurines différentes de costauds.



Gubbinz le bouffon
Gobelin et Grondeur
le chien Squig



SECTION 1

INSTALLATION

Avant de jouer la tanière du seigneur Orque, vous devrez décider si vous allez jouer spécifiquement une aventure de « peaux vertes », ou battre juste les nouvelles cartes mélangées avec toutes vos autres cartes de Warhammer Quest pour jouer un gros donjon !

GROS DONJON !

Si vous voulez jouer une grosse partie, sans employer aucune des règles spéciales de ce supplément, mélangez juste les nouvelles cartes avec celles de la boîte de base de Warhammer Quest. Vous devez toujours séparer les cartes de pièce objectifs comme d'habitude, et ainsi, vous obtiendrez de plus grands et plus imprévisibles donjons à jouer !

AVENTURES AVEC LES PEAUX VERTES

Si vous voulez jouer une aventure d'Orque et de Gobelins, vous aurez besoin des cartes de donjon de Warhammer Quest, mais vous n'utiliserez que les cartes d'événement et de trésors incluses dans ce supplément.

Cartes de donjon. Vous devrez trier les cartes de donjon légèrement différemment de la manière habituelle. Remettre toutes les cartes de pièces objectifs excepté le repaire de Gorgut dans la boîte. Battre les cartes de donjon, en distribuer dix, et remettre le reste dans la boîte. Mélanger le passage effondré et les cartes du repaire du Shaman avec les dix cartes de donjon que vous avez distribuées pour donner un paquet de douze cartes de donjon.

Procéder maintenant normalement : distribuer six cartes de donjon et mélanger la carte de pièce objectifs (tanière de Gorgut"s) avec elles. Placer ces sept cartes face sur la table, et mettre les six autres cartes de donjon dessus pour former le plateau de donjon de votre aventure.

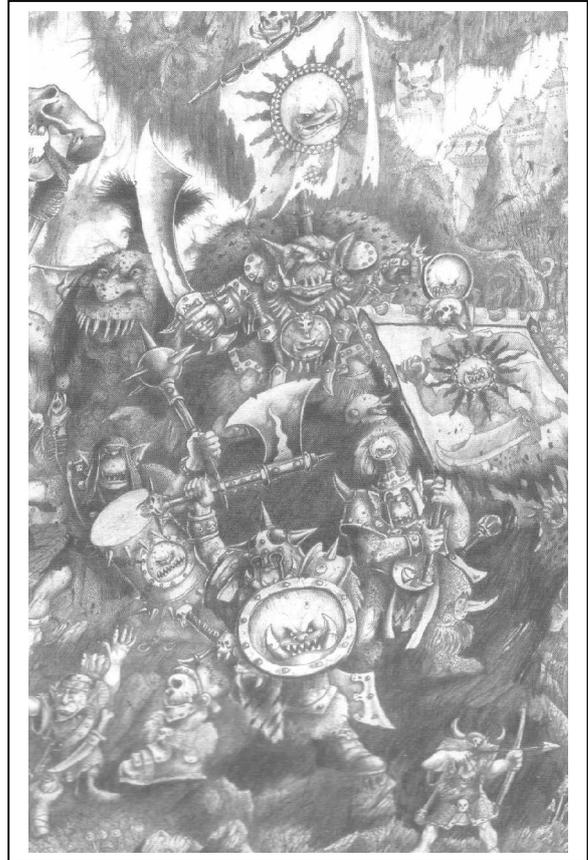
Si vous vous reportez à la page 11 de ce livre de règle vous trouverez six nouvelles aventures d'Orques et de Gobelins, avec des règles spéciales pour les sections de plateau de la tanière de Gorgut et du repaire du Shaman. Lancer 1D6 pour déterminer quelle aventure vous jouerez.

« **M** » cartes événement **Monstres**. Il devrait y avoir assez de ces cartes pour une aventure complète de « peaux vertes ». Si vous n'avez pas assez de figurines pour représenter tous les Orques et Gobelins des nouvelles cartes, vous pourrez remplacer les cartes que vous n'employez pas par celles de la boîte de base de Warhammer Quest. En fait, certaines des cartes d'événement de Warhammer Quest sont de toute façon très « peaux vertes », vous pourrez les mélanger avec le paquet de cartes d'événement Orques.

« **E** » cartes d'événements **imprévis**. Il y a huit nouveaux événements spéciaux qui devront être combinés avec les cartes d'événement « **M** » pour faire le paquet de cartes d'événements.

Cartes de trésor. Les trésors Orques sont plutôt imprévisibles et peuvent s'avérer être complètement inutile voire dangereux. Si vous voulez vraiment donner une ambiance « peaux vertes » à votre jeu, battez ces cartes de trésors Orque séparément et placez-les sur le

dessus de votre paquet de cartes de trésor, de sorte que la première prise de vos guerriers seront ceux appartenant à Gorgut et à ses serviteurs.



FIGURINES SPÉCIALES

Pour vous aider à animer la tanière du seigneur Orque, les huit figurines les plus importantes sont incluses dans la boîte. Celles-ci ont été particulièrement conçues pour ce supplément, et sont :

Gorgut le Chef de guerre Orque
 Skabnoze le Shaman Orque
 Gubbinz le Bouffon Gobelins
 Grondeur le Chien Squig
 Bogoff le Snotling
 3 gardes du corps de Gorgut

Ces modèles devront être collés sur leurs bases. Naturellement, afin de jouer vraiment à Warhammer Quest, aucun jeu ne serait complet sans donner aux modèles une couche de peinture. Les photographies sur la couverture de ce livre montrent les résultats superbes qui peuvent être obtenus avec des peintures Citadel, une main régulière et un œil vif ! Une fois que vous aurez trié les paquets de cartes et les figurines, vous êtes prêt à jouer.

HISTORIQUE

Les extraits suivants contiennent tout ce que vous avez jamais voulu savoir sur les Orques et Gobelins mais que vous aviez peur de demander. Ce tome infâme est renommé pour avoir été écrit par l'historien et critique impérial Mendeleven l'Obtus, mais il a toujours clamé qu'il n'était pas de lui. Traité comme une plaisanterie dans la haute société, ce livre est devenu très célèbre auprès des aventuriers et est presque considéré comme un manuel pour les guerriers qui veulent entrer dans les trous menant aux souterrains profonds.

D'abord les Orques

Les orques sont probablement la race la plus nombreuse dans le Vieux Monde, et peuvent être trouvés presque partout. S'ils ne passaient pas tellement de temps à se combattre entre-eux, ils domineraient probablement le Vieux Monde à ce jour, mais heureusement ils semblent être davantage intéressés à poursuivre leurs propres luttes fratricides. A quelques occasions un chef charismatique est parvenu à rassembler les tribus, comme l'infâme Azhag le Massacreur. Le monde a tremblé ! Les orques comptent beaucoup de formes et de tailles mais dans l'ensemble ils tendent à être larges avec de grandes poitrines, des épaules puissantes et des bras musculeux. Ils ont également le crâne très épais ce qui malheureusement ne laisse pas de beaucoup de place dans leur tête pour le cerveau. Toutefois ceci ne signifie pas nécessairement qu'ils sont stupides, mais ce ne sont tout de même pas de grands penseurs. Si un orque décide de faire quelque chose, il fera tout pour le faire... frapper quelque chose le plus souvent. Ah, une chose importante, les orques sont verts !

La société des orques dépend fortement d'une sorte de hiérarchie de domination, plus convenablement décrite par un « ordre de baston ». L'orque dominant : s'appelle un chef de guerre ou s'il est vraiment puissant. un seigneur de guerre, et ce sera le plus grand, le plus teigneux de la tribu. Au-dessous de lui on peut probablement trouver quelques orques qui ont atteint leur position de puissance en tant que chef ou grand chef. Si le chef de guerre meurt, les chefs ou grands chefs se combattront pour déterminer qui devient le prochain chef de guerre. Les autres grands orques de la tribu sont connus comme costauds.. Il y a un rapport étrange dans la société des orques entre la puissance et la taille. Pour un étranger il peut sembler que plus l'orque est grand plus il est puissant ; alors qu'en fait plus un orque a de puissance plus il devient grand ! Quand un orque arriviste rallie ses nombreux cousins à sa cause, il devient un individu important et devient réellement plus grand. Quand deux grands orques veulent savoir qui est le plus fort, ils se retrouveront debout orteil contre orteil à se frapper jusqu'à ce que l'un des deux ou les deux soit mort. Ceci tend à limiter le nombre de costauds dans n'importe quelle tribu.

Le reste des orques de la tribu courbe habituellement la tête et évite les ennuis, sachant que cela peut mener à la douleur, au travail ou même aux deux ! Ils exhalent à leur tour leur colère sur les gobelins, et ainsi tout le monde est heureux ! (Les gobelins exceptés, bien sur !)

Il y a une sous-espèce d'orque appelé Orques Noirs ; ceux-ci tendent à être des orques un peu plus grand que la normale et à avoir la peau plus foncée. Les orques noirs sont méchants et dangereux et bien qu'ils restent la plupart du temps entre-eux, vous pouvez en trouver quelques-uns traîner avec une tribu d'orques normaux parce qu'elle les nourrit d'abondance et qu'ils suscitent l'admiration des autres orques!

Des gobelins de nuit

Comparé à leurs plus grands parents les orques, les gobelins sont plutôt maigrichons et faibles, ce qui explique pourquoi ils sont dominés par les orques. Ils sont également plus intelligents et ont plaisir à passer pour plus stupide auprès de leurs grands cousins, une autre raison pour laquelle les orques les frappent beaucoup. En fait la seule chose qu'ils ont en commun est que les gobelins sont aussi verts !

Il y a très longtemps certains gobelins ont décidé de vivre profondément dans des cavernes. Par la suite ils sont devenus très différents des autres gobelins, pratiquement une race séparée. Ils sont connus sous le nom de gobelins de la nuit et se sont si bien habitués à l'obscurité, que lorsqu'ils viennent sur la surface ils doivent couvrir leurs têtes et leurs corps de longues robes épaisses pour protéger leurs yeux et leur peau sensible de la lumière du soleil.

Il y a quelques cultures particulières que les gobelins de la nuit produisent dans leurs cavernes. Les gobelins de la nuit cultivent beaucoup de types de champignons exotiques dans leurs tunnels, ils en emploient certains pour la nourriture et d'autres pour les effets étranges qu'ils ont sur leur métabolisme, le mieux connu est probablement le chapeau fou. Ce champignon est brassé dans un breuvage magique étrange qui transforme les gobelins en fous meurtriers courageux. Prit avant la bataille, une gorgée de ce breuvage intoxique les gobelins qui se lancent vers l'ennemi faisant tourbillonner un boulet au bout d'une chaîne autour de leur tête jusqu'à ce qu'ils frappent quelque chose ou s'étranglent tous seul ! Ces gobelins de la nuit fous furieux s'appellent des Fanatiques; gardez-vous d'eux !

Les gobelins de la nuit sont également responsables d'une bête étrange à demi animal, à demi champignon, appelé Squig des cavernes. Ces choses sont mieux décrites en tant que dents mobiles et sont connues pour pouvoir couper la jambe d'un Minotaure d'une seule morsure. Si vous vous trouvez un jour par hasard, face à un de ces monstres, priez pour qu'il qu'il ne se réveille pas ! Même les gobelins ne s'approche pas n'importe comment près des squigs, ils vont toujours par paires et armé d'un énorme trident.

En conclusion, une autre tactique particulièrement méchante des gobelins de la nuit est l'équipe de rétiaire. Plus d'un guerrier qui explorait une caverne, s'occupant de ses propres affaires, a entendu soudain un sifflement, et un filet venir de nulle part sur lui. Tandis qu'embrouillé dans le filet le guerrier repère les rétiaires, une nuée de petits gobelins sortent de l'ombre et le massacre à coup de gourdin et de bâtons garnis de pointes!

Pour ce qui concerne la nature des Snotlings,

A l'autre bout de la chaîne, vient la race la plus mineure, le Snotling. Eux aussi sont verts, mais ils sont très petits et sont plus des animaux de compagnie que des monstres intelligents. Ils sont craint seulement s'ils sont en grands nombres, les snotlings peuvent agacer en raison de leur sale habitude de voler tout ce qui n'est pas cloué sur le sol..

LES MONSTRES DE LA TANIÈRE DE GORGUT

Il y a huit nouvelles figurines Citadel incluses dans la tanière du seigneur Orque pour représenter le Chef de guerre Gorgut et ses compagnons. Les règles pour ces monstres spéciaux sont données sur les cartes d'événements mais des règles et un fond plus détaillés sont donnés ci-dessous.

GORGUT CHEF DE GUERRE DES ORQUES DU CROC NOIR

Comme déjà expliqué, les tribus d'orques sont dirigées par un Chef de guerre et probablement un certain nombre de chefs, les plus grands orques de la tribu. Directement sous leurs ordres sont un certain nombre d'autres grands orques appelés «Costauds» qui aspirent à être des chefs. Ensemble ils composent la classe régnante des orques. Les Crocs Noirs sont une tribu d'orques qui a ses quartiers sur le flanc méridional du mont Gunbad. Pendant une attaque menée par un partit de nains de Karaz-a-Karak, le Chef de guerre, Bigrot la brute, a été salement expédié par derrière (bien que la rumeur dise que s'il a été frappé dans le dos c'est parce qu'il s'enfuyait en courant).

Cependant, c'est après que les nains se soient retirés que les vraies difficultés ont commencé. Deux des chefs, Vertigut le Grand et Blocknose le Trapu, ont rassemblés leurs partisans et ont combattu pour voir qui serait le nouveau Chef de guerre. Quand la poussière est retombée il est apparu que dans l'excitation ils étaient tous les deux mort avec la plupart de leurs partisans et quelques spectateurs. C'était le signal pour tous les chefs que la place de Chef de guerre était à prendre et bientôt presque toute la tribu entière s'entreuée.

Au bout de quelques jours, si cela continuait, il n'y aurait bientôt plus aucun Crocs Noirs. Beaucoup de factions séparées se sont alliées et parce que pour un orque rien n'est meilleur qu'un bon combat tous les orques ont été impliqués d'un côté ou de l'autre, et la plupart de plus d'un côté ! C'est alors qu'un petit chef étonnamment malin appelé Gorgut a finalement commencé son ascension. Rassemblant ses Balaises favoris il a rapidement éliminé plusieurs des autres chefs petit à petit tout en évitant l'affrontement direct avec leurs partisans. La technique simple de se précipiter sur ses victimes tandis qu'elles étaient endormies ou blessées; de les précipiter dans quelques puits ou de les expédier d'un coup de sa bonne vieille épée a semblé un vrai plaisir. Victorieux chaque fois, il a rallié les partisans des orques défaits à ses propres troupes et a continué son irrésistible ascension. Enfin il a écrasé le reste de l'opposition (littéralement, avec un piège éboulement) pour devenir le Chef de guerre reconnu des Crocs Noirs. Tout les orques qui ont refusé de courber la tête devant Gorgut ont eu affaire avec ses costauds, qui ont exécutés les ordres de leur maître avec une saine ardeur, soutenue par la crainte pour leur propre sécurité... et parce qu'ils ont apprécié de le faire.

C'est quelques temps après que Skabnoze le chamane orque est apparu. Après que ses grands plans soient détruits par un groupe de guerriers indiscrets dans les donjons sous Karaz-Azgal, le chamane avait erré dans les montagnes pendant des mois, arrivant finalement sur les flancs du mont Gunbad. Toujours heureux de saisir une occasion pour augmenter sa puissance, Gorgut fut heureux d'accueillir Skabnoze, et après avoir entendu Skabnore raconter, de façon légèrement embellie, son élévation à la grandeur avec l'aide des puissances du chaos, Gorgut lui a demandé de rester et de devenir son chamane.

Skabnoze a eut son propre repaire où il pourrait effectuer ses étranges expériences et a en retour soutenu Gorgut de bon cœur. A eux deux, ils travaillent maintenant à faire de la tribu des Crocs Noirs une tribu puissante.

L'élévation météorique de Gorgut au pouvoir signifie que bien qu'il soit Chef de guerre, en réalité il n'est pas plus puissant que les autres Balaises de sa tribu, c'est juste que sa terrible réputation a empêché ses concurrents potentiels de le réaliser encore. S'ils se réunissaient tous, ils serraient en mesure d'évincer Gorgut et de voler son or. Un sentiment vague d'insécurité a rendu Gorgut légèrement paranoïde, et il s'inquiète toujours si quelqu'un est hors de sa vue.

Gorgut est déjà convaincu que Skabnoze veut l'éliminer, mais Gorgut 'a trouvé 'un anneau magique qu'il croit le protégera. L'anneau capte la puissance magique, et parfois réussit à l'annuler ou à la diminuer, de sorte que quand un jeteur de sorts rassemble sa puissance pour un sort, l'anneau fonctionne contre lui. Il a également formé ses sectateurs costauds les plus fidèles dans l'art noble du coup de boule, une technique de combat spéciale que craignent les ennemis des orques.

GORGUT	
Points de Vie	12
Mouvement	4
Combat	4
Force	4
Endurance	4 (5)
Attaques	2
Dommage	1D6+4
Or	400



Règles Spéciales

Gorgut se déplace toujours accompagné de trois costauds (voir page 10) et d'un certain nombre de partisans orques et gobelins qui sont censés le protéger. Quand vous tirez la carte d'événement de Gorgut, lancer sur le Tableau des gardes du corps pour voir la composition de la garde

TABLEAU DES GARDES DU CORPS

D6	Monstres
1 – 2	3 orques & 3 archers orques
3	3 orques
4	3 lanciers + 3 archers gobelins
5	3 archers gobelins
6	3 lanciers gobelins

Armure. Gorgut porte une armure qui lui donne + 1 en endurance (Endurance de 5).

Anneau Magique. Gorgut a un anneau de protection magique qu'il a récupéré on ne sait où. Quand Gorgut est présent pendant une phase de pouvoir lorsque le magicien lance son dé pour déterminer ses points de Pouvoir il lance immédiatement un second dé. Le deuxième résultat est soustrait du premier, laissant habituellement le magicien avec peu ou pas de pouvoir. Noter que ceci n'est pas un événement inattendu. Normalement, un événement inattendu se produit toujours si le résultat du magicien est un 1.

SKABNOZE, CHAMANE ORQUE

Après son revers de fortune désastreux dans les donjons sous Karak-Azgal, le chamane a erré seul dans les montagnes pendant plusieurs mois, recherchant un nouveau repaire. Par la suite il a trouvé par hasard la tribu des Crocs Noirs, et est resté depuis avec eux. Maintenant, soutenu par Gorgut, il a une nouvelle position puissante parmi les orques Crocs Noirs, et surtout son propre repaire.



Pendant ses errances dans les montagnes, Skabnoze est souvent resté sans nourriture et sans eau pendant des jours. Il a connu dans ces périodes de troubles et de jeûne un état de conscience intensifiée et eu d'étranges visions. Dans ses visions, Skabnoze s'est rendu compte qu'il pourrait se brancher sur de nouveaux canaux de magie. Jusque-là Skabnoze avait utilisé la même magie orque que celle utilisée par des générations de chamanes, mais maintenant son esprit était ouvert à des perspectives plus passionnantes. Une fois qu'il serait installé dans son nouveau repaire, Skabnoze pourrait se concentrer et développer sa nouvelle magie.

SKABNOZE, CHAMANE ORQUE

Points de Vie	7
Mouvement	4
Combat	3
Force	3
Endurance	5
Attaques	1
Domage	1D6+3
Or	300

Règles Spéciales

Gardes du corps. Gorgut a affecté à Skabnoze des gardes du corps, un groupe d'orques et de gobelins qui sont censés le protéger. Quand vous tirez la carte d'événement de Skabnoze, lancer sur le Tableau des gardes du corps pour voir la composition de la garde.

TABLEAU DES GARDES DU CORPS

D6	Monstres
1 – 2	3 orques & 3 archers orques
3	3 orques
4	3 lanciers + 3 archers gobelins
5	3 archers gobelins
6	3 lanciers gobelins

Anneau Magique. Bien que Skabnoze soit physiquement affaibli par son errance dans les montagnes, son instinct de survie est plus vif que jamais. Même lorsqu'il est sérieusement bloqué, il peut toujours s'échapper.

Skabnoze a un anneau d'invisibilité. Dès qu'il sera réduit à 0 Point de Vie, il glissera l'anneau à son doigt et disparaîtra au loin, laissant ses gardes du corps restants pour couvrir son évacuation. Enlever la figurine de Skabnoze du plateau.

Skabnoze se terrera au loin pour récupérer et soigner ses blessures, il peut encore revenir par surprise. Lancer 1D6, et sur un résultat de 1, mélanger la carte du chamane orque avec les cartes événement restantes.

Magie. Skabnoze restera loin du combat et lancera des sorts. Il peut lancer un sort par tour. Au début de la phase des monstres, avant toute autre chose, lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir quel sort lance Skabnoze :

1. **Voyage.** Skabnoze fait un mouvement rapide avec son pied et un des guerriers sent ses jambes se dérober sous lui et tombe sur le plancher. Lorsqu'il est à terre, le guerrier ne peut ni se déplacer ni attaquer. Tous les monstres qui attaquent un guerrier à terre ont + 1 pour frapper. Le guerrier peut se relever au début de la prochaine phase des guerriers.
2. **Claque.** Skabnoze balance sa main l'arrêtant brusquement, un des guerriers reçoit un coup puissant sur la tête. Le guerrier subit 1D6+6 blessures modifiées normalement.
3. **Jolies lumières.** Skabnoze fait un geste compliqué avec ses doigts et les guerriers sont soudainement entourés par des flashes minuscules de lumière multicolore brouillant leur vue. Les guerriers soustraient -1 de leurs jets pour toucher pendant la prochaine phase des guerriers.
4. **Confusion.** Skabnoze pointe son doigt sur un guerrier tout en couvrant ses yeux. Le guerrier oublie immédiatement ce qu'il fait, et ne peut ni se déplacer ni combattre pendant la prochaine phase des guerriers.
5. **A l'aide.** Skabnoze fait un geste au-dessus de sa tête avec son poing fermé et la pièce s'emplit de puissance. Tous les monstres sur le plateau ont une attaque supplémentaire dans cette phase des monstres.
6. **Douleur.** Skabnoze pense à quelque chose de douloureux et le transfère aux guerriers. Les guerriers subissent 1D6 blessures sans modificateurs.

Si les sorts de Skabnoze affecte un seul guerrier, tirer un pion de guerrier pour déterminer lequel.

GUBBINZ LE BOUFON GOBELIN, ET GRONDEUR LE CHIEN SQUIG

À l'origine, bouffon de Bigrot la Brute, Gubbinz est devenu légèrement dérangé après le combat qui a vu la mort de Bigrot. Il avait longtemps erré dans les passages et les cavernes recherchant des amis « pour leur remonter le moral. » Plus d'un Orque a dû supporter son caquetage et ses cabrioles, et a été à deux doigts de l'arrêter définitivement s'il n'était pas accompagné par Grondeur, le féroce chien Squig qui semble être devenu son animal de compagnie.

Gubbinz et Grondeur font une association très étrange, et le chien Squig malveillant est immuablement fidèle à son petit camarade. Cependant, Gubbinz sait qu'il n'est pas très aimé par ses cousins orque et goblin et est constamment à l'affût pour trouver quelqu'un de nouveau à embêter. Quand il trouve quelques nouveaux amis, il les suit et leur casse les pieds, et il est tout à fait probable que d'autres monstres viennent voir ce qui produit tout ce tapage.

GUBBINZ

Points de Vie	1
Mouvement	4
Combat	2
Force	3
Endurance	2
Attaque	Spécial
Or	250

Noter que les Points de Vie de Gubbinz et son Endurance sont inférieure à celle d'un goblin moyen -- un coup de pied bien placé et il dégage !

Règles Spéciales

Quand Gubbinz trouve une bande de guerriers, il décidera immédiatement de rester avec eux. Il s'attache à un guerrier en particulier qui sera son « ami privilégié », tirer un pion de guerrier pour déterminer qui. Placer Gubbinz à côté de son ami « spécial ». Il suivra maintenant le guerrier partout où il va ; déplacer le bouffon dans la phase des guerriers avec les autres guerriers.

Noter que Gubbinz est un type très spécial de monstre et qu'à la différence des règles normales les guerriers ne doivent pas le tuer avant qu'ils puissent procéder à une phase d'exploration. Ils devront également noter que Gubbinz n'est jamais bloqué. Pendant les cabrioles et danses de Gubbinz ses cloches font un bruit terrible. Le magicien a beaucoup de mal à se concentrer. Soustraire 1 du jet de phase de pouvoir, bien qu'un 1 reste un 1. Ceci donne au magicien moins de puissance, et cela signifie que les événements inattendus pourront se produire (un événement inattendu se produira sur un 1 normal ou un 1 modifié.)

Combat. Quand les monstres commencent un combat Gubbinz montrera ses vraies capacités, tournant et courant autour des guerriers. Chaque fois qu'un guerrier fera un jet de 1 pour toucher, Gubbinz s'est placé derrière les jambes du guerrier et l'a fait tomber. Placer la figurine du guerrier couchée sur le plateau jusqu'à la prochaine phase des guerriers. Tandis qu'il est à terre, le guerrier ne peut ni se déplacer ni attaquer. Tout monstre attaquant le guerrier peut additionner +1 à son jet pour le toucher. Attaquer Gubbinz. Avec Gubbinz causant tout ces ennuis, vous pourriez penser qu'il est étonnant que personne ne l'ait tué à ce jour, mais le tuer n'est pas aussi facile que vous pourriez le penser. Gubbinz a développé un ensemble de réflexes très développés conçus purement pour sauver sa peau et il semble presque impossible à

tuer. La plupart des orques qui deviennent assez furieux pour essayer de le tuer passent habituellement une demi-heure plongeant à côté, se blessant avec leur poignard, le manquant toujours, chaque fois qu'ils croient le coincer il saute agilement à l'écart et à la fin ils abandonnent. Quoiqu'il en soit, il y a toujours Grondeur à affronter ! Si un guerrier essaye de le frapper ou de le toucher avec une arme de jet, lancer sur le tableau de Gubbinz ci-dessous au lieu du jet normal pour toucher. Si Gubbinz est attaqué par magie il mourra immédiatement, mais appliquer le n° 6 sur le tableau ci-dessous :

1-2 Gubbinz se penche et le guerrier se frappe lui même s'il utilise une arme de jet ou une arme à feu, il touche un autre guerrier (tirer un pion de guerrier à l'opposé pour déterminer lequel). Lancer les dés de dommages normalement.

3-4 Gubbinz passe entre les jambes du guerrier le faisant tomber. Placer la figurine du guerrier couchée sur le plateau jusqu'à la prochaine phase des guerriers. Tandis qu'il est à terre, le guerrier ne peut ni se déplacer ni attaquer. Tout monstre attaquant le guerrier peut additionner +1 à son jet pour toucher.

5 Gubbinz caquette : "Ouille, tu m'a presque eu!" Ou bien "Ce n'était pas gentil!" comme vous le manquez.

6 Gubbinz meurt théâtralement en poussant un cri perçant . Grondeur le chien Squig entendra le cri perçant et se précipitera pour venger la mort de son maître. Au début de la prochaine phase des monstres, placer Grondeur à côté du guerrier qui a tué Gubbinz. Le chien Squig exaspéré attaque immédiatement. Déplacer les autres figurines à l'écart au besoin.

GRONDEUR LE CHIEN SQUIG

Un hurlement horrible annonce l'arrivée d'une créature issue des plus mauvais cauchemars des guerriers. (même les plus circonspects) Pour les imprudents, Grondeur est terrible à voir, une boule bondissante des crocs en lame de rasoir et les yeux en vrille brillant d'une lueur mauvaise.

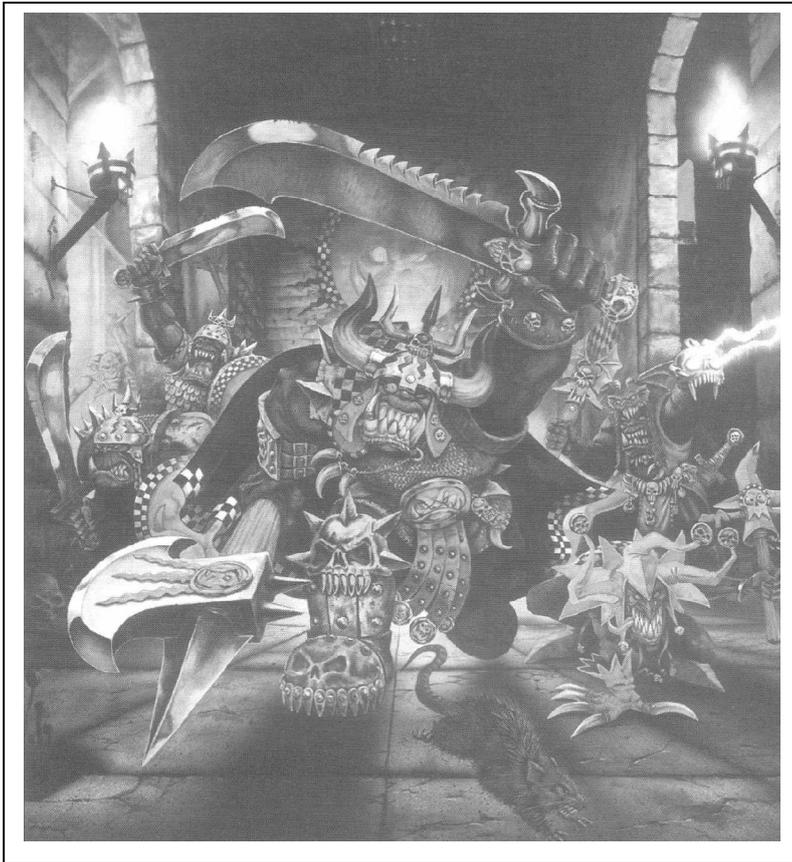
GRONDEUR

Points de Vie	6
Mouvement	5
Combat	4
Force	6
Endurance	4
Attaques	2
Dommage	1D6+6
Or	350

Règles Spéciales

Crainte. Grondeur est effrayant à voir, et n'importe quel guerrier qui veut l'attaquer doit d'abord faire un jet de dés pour voir s'il peut surmonter sa crainte. Tout guerrier qui souhaite attaquer Grondeur doit d'abord obtenir 5+ sur 1D6 ou alors, il est effrayé et doit soustraire -1 à son jet pour toucher.

Si les guerriers décident de ne pas tuer Gubbinz, ou simplement échouent tellement qu'ils y renoncent. Gubbinz accompagnera les guerriers pendant toute l'aventure jusqu'à la tanière de Gorgut. Quand ils l'atteignent, Grondeur participera au combat avec les monstres, alors que Gubbinz jouera son jeu normal et gênera les guerriers. Une fois que tous les autres monstres dans la tanière de Gorgut seront morts Gubbinz partira simplement au loin pour trouver quelques autres victimes à insupporter.



BOGOFF LE SNOTLING MASCOTTE

Peu après son arrivée Skabnoze le Shaman s'est installé dans une salle des cavernes et l'a aménagé en repaire où il pratique toutes sortes d'étranges expériences magiques. Un jour Skabnoze est revenu à son repaire juste à temps pour trouver un petit Snotling malfaisant s'empiffrer avec ses provisions. Skabnoze a été pris sous le charme de la petite créature et l'a adopté comme mascotte. Skabnoze trouve les singeries du Snotling amusante aussi longtemps qu'elles n'interfèrent pas avec son travail mais l'imbécile créature met ses doigts partout, par conséquent le Snotling peut identifier un mot en particulier ce qu'il pense maintenant être son nom : Bogoff ! Ce qui signifie en langage orque « Bas les pattes ! » Bogoff lui est utile comme sujet d'expérience pour les étranges breuvages magiques de Skabnoze. Actuellement Bogoff subit une expérience de Skabnoze ; un breuvage magique qui pourrait rendre le Snotling plus grand et plus fort, capable de chercher et porter des choses pour lui. L'expérience de Skabnoze n'a pas totalement réussie et en fait il a juste rendu Bogoff hyperactif. Bogoff court précipitamment ramasse tout ce qu'il peut et s'enfuit à toute vitesse .

BOGOFF

Points de Vie	1
Mouvement	Spécial
Combat	1
Force	1
Endurance	1
Attaques	-
Or	150

Bogoff apparaît à côté du chef des guerriers, saisit la lanterne et se précipite au loin. Mettre Bogoff sur le plateau, aussi loin des guerriers que possible, tout en ne laissant pas n'importe lequel d'entre eux dans l'obscurité. Au début de chaque phase des monstres Bogoff s'éloignera aussi loin que possible des guerriers tout en ne les laissant pas dans l'obscurité. Il continuera à mener les guerriers par une joyeuse danse jusqu'à ce qu'il soit finalement frappé, auquel cas, il laissera tomber la lanterne et disparaîtra. Si un autre événement se produit pendant ce temps Bogoff restera simplement aussi loin que possible des ennemis et ensuite continuera son jeu comme avant. Bogoff peut se déplacer par n'importe quelle case même si un autre monstre ou un guerrier l'occupe, et n'est jamais bloqué. En raison de sa petite taille et de sa vitesse accrue, Bogoff fait un saut de côté et évite toutes les attaques, y compris les balles et projectiles, sur un 4+. Même lorsqu'un guerrier arrive finalement à le toucher, ce sera simplement une éraflure et Bogoff laissera simplement tomber la lanterne et disparaîtra. Le guerrier qui a frappé le Snotling peut prendre la lanterne, et devient le chef de la bande.

Noter qu'un effet secondaire du breuvage magique donné à Bogoff par Skabnoze a pour conséquence que le petit Snotling est temporairement immunisé contre la magie et ne peut pas être tué par un sort. De même les armes magiques qui frappent automatiquement sont inefficaces.

BALAISES DE GORGUT

Les costauds Crocs Noirs restent ont juré allégeance à Gorgut et combattront jusqu'à la mort pour le protéger. Les costauds sont plus puissants qu'un orque normal, et presque aussi endurant qu'un orque noir. En outre, les costauds de confiance de Gorgut utilisent une forme spéciale de combat, à l'aide de leurs crânes épais qui leur donne un avantage supplémentaire.

GORGUT'S BIG'UNS

Points de Vie	5
Mouvement	4
Combat	4
Force	4
Endurance	4 (5)
Attaques	1 (2)
Dommage	1D6+4
Or	100

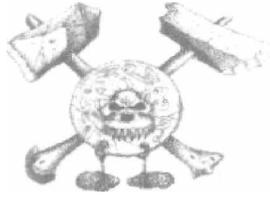
Règles Spéciales

Coup de boule. Quand un costauds obtient un 6 normal pour toucher il transperce le guerrier avec son épée et lui donne un énorme coup de boule en même temps. Les dommages combinés donne 2D6+4 blessures.

Gorgut. Si Gorgut est présent, les costauds essaiera de le protéger jusqu'au bout et obtient une attaque supplémentaire à chaque tour.

AVENTURES DANS LA TANIÈRE DE GORGUT

A Warhammer Quest, le but de chaque aventure est d'atteindre la salle objectif, défaire les monstres la gardant et accomplir la mission décrite dans le livre d'aventure. La tanière de Gorgut est une salle objectif spéciale et ses règles sont données ci-dessous avec six aventures conçues pour cette pièce.



LE RETOUR DE GORGUT

Gorgut est un Chef de guerre puissant, et ne peut pas être facilement tué. Il est capable de survivre aux blessures les plus affreuses, particulièrement avec l'aide des breuvages magiques fétide inventés par Skabnoze.

Si Gorgut apparaît dès le début dans une aventure sur une carte « Événement » et est tué, on conviendra qu'il était simplement sans connaissance et est parvenu à ramper loin, à l'abri des guerriers. Il revient à sa tanière pour récupérer, prêt à obtenir sa revanche à la fin de l'aventure.

Tableau des Monstres de Pièce Objectif

En utilisant la tanière de Gorgut vous devrez employer le Tableau spécial des monstres de la tanière de Gorgut donné ci-dessous plutôt que le Tableau de monstre des pièces objectifs donné dans le livre d'aventure original de Warhammer Quest. Noter que des détails complets pour les monstres utilisés ici sont donnés sur les cartes Événement ou sur la feuille de référence placée en dos de couverture de ce livre de règles. Si vous voulez employer le Tableau de monstre des pièces objectifs donné dans le livre d'aventure vous devrez ajouter Gorgut pour donner un sens à ces aventures.

TABLEAU DES MONSTRES DE PIÈCE OBJECTIF LA TANIÈRE DE GORGUT

- 1 Gorgut, Skabnoze, 3 costauds, 6 archers orques, Gubbinz & Grondeur
- 2 Gorgut, Skabnoze, 1 costaud, 4 archers orques et 6 archers gobelins
- 3 Gorgut, 3 costauds et 6 archers orques
- 4 Gorgut, 1 costaud, 4 orques et 4 archers orques
- 5 Gorgut, 1 costaud, 6 gobelins, 6 archers gobelins, Gubbinz & Grondeur
- 6 Gorgut, 6 gobelins et 6 archers gobelins

Si Gubbinz est déjà accroché par les guerriers, Grondeur apparaîtra automatiquement !

PIECES MULTI-NIVEAUX

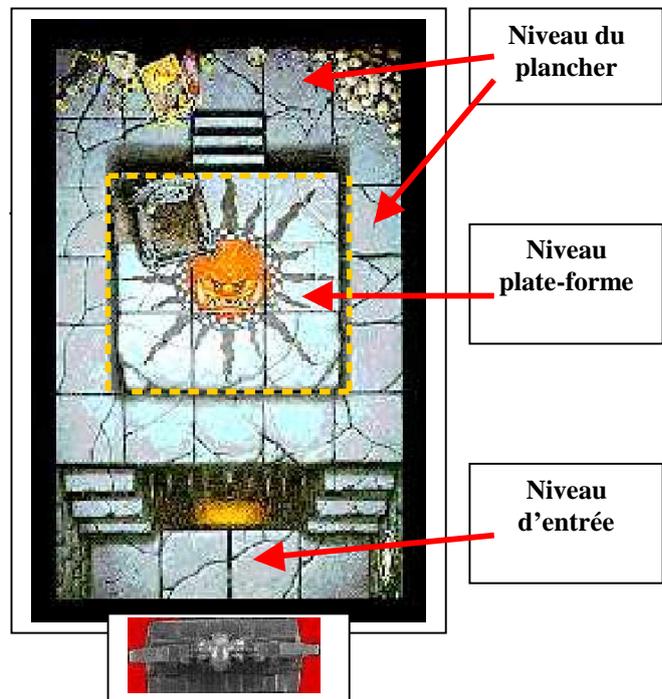
Si vous regardez le plan de la tanière de Gorgut, vous Verrez qu'elle a trois niveaux distincts

Les quatre cases avant menant aux marches sont le secteur le plus bas, le niveau d'entrée. Il y a une grande plate-forme au centre de la pièce, qui peut seulement être atteinte par les marches du fond ; ceci est le niveau de la plate-forme. Le reste du secteur de la tanière est le niveau du plancher.

Règles spéciales pour les salles à multiniveaux

- 1 Les figurines ne peuvent se déplacer d'un niveau à l'autre que par l'intermédiaire des escaliers.
- 2 Si un guerrier ou un monstre attaque une cible à un niveau plus élevé, ils obtiennent un modificateur de -1 sur son jet pour toucher. Si un guerrier ou un monstre attaque une cible sur un niveau plus bas, ils obtiennent un modificateur de + 1 sur le jet pour toucher. Être sur les escaliers compte comme étant en haut du prochain niveau.
- 3 Des figurines à des niveaux plus élevés ne peuvent pas être bloquées par des modèles à des niveaux plus bas, et vice-versa. Par exemple des archers orques au niveau de la plate-forme peuvent tirer sur les guerriers au niveau de plancher même s'ils semblent se tenir dans la case à côté d'eux..

Ces règles peuvent être employées dans toutes les pièces qui ont plus d'un niveau ; comme la crypte, la chambre de l'idole et l'arène.

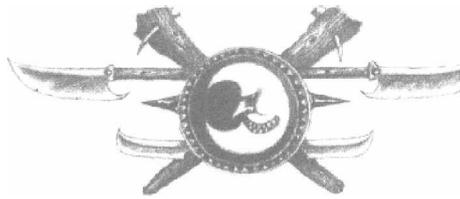


PIÈCE OBJECTIF LA TANIÈRE DE GORGUT

Placement des monstres dans la tanière

Dans la phase des monstres dès que les guerriers entrent dans la tanière de Gorgut, vous découvrirez quels monstres ils rencontrent. Lancer sur le Tableau des monstres de la tanière de Gorgut pour voir quels monstres sont présent, puis placer les monstres selon les règles suivantes :

1. Les monstres ne sont jamais placés au niveau de



l'entrée. S'il y a trop de monstres pour les placer tous sur le plancher ou la plate-forme, les monstres supplémentaires ne sont pas placés du tout. Les monstres peuvent naturellement aller sur le niveau d'entrée une fois qu'ils sont placés sur le plateau.

2. Gorgut est placé sur la plate-forme, d'où il beugle des ordres à ses subordonnés. Cependant, il attaque le premier guerrier qui essaye de monter les escaliers du niveau d'entrée au niveau du plancher en sautant depuis la plate-forme directement dans la bagarre. Dès qu'un guerrier gravira un escalier, il trouvera Gorgut devant lui, près pour la bataille.
3. Gobelins, Orques, Balaises, Gubbinz et Grondeur sont placés au niveau du plancher.
4. Tous les monstres avec des armes de jets sont placés au niveau de la plate-forme, dans la mesure du possible
5. Skabnoze est placé sur le symbole orque au centre de la plate-forme.

Règles Spéciales

Le puits garni de pointes à l'entrée de la tanière est particulièrement dangereux. Si n'importe quel guerrier se tenant dans une case à côté du puits obtient un 1 normal en lançant pour frapper il perd l'équilibre et tombe dans le puits. Lancer sur la table ci-dessous :

- 1 Le guerrier tombe directement dans le puits. Tous les monstres voisins crient de joie pendant que le guerrier plonge vers la mort dans les feux au fond du puits. C'est peut être le bon moment pour employer un pion de chance !
- 2 - 3 Le guerrier tente désespérément de s'agripper aux piques du puits, se coupant sur les pointes. Le guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateurs. Pendant la prochaine phase des guerriers il peut se balancer sur une case vide au niveau d'entrée s'il y a une. Sinon, il reste accroché dans le puits. Le balancement sur une case vide prend un tour entier, mais dès la prochaine phase des guerriers, il pourra se déplacer et combattre normalement.
- 4 - 6 le guerrier détourne sa chute par un saut de carpe et se retrouve sans dommage sur une case vide du niveau d'entrée, s'il y a une. A la phase des prochains guerriers il peut se déplacer normalement. Cependant, s'il n'y a pas de case vide au niveau d'entrée, traiter la chute du guerrier dans le puits comme sur un résultat de 2 ou 3 ci dessus.

Aucun monstre n'attaquera un guerrier pendant qu'il s'accroche dans le puits.

SALLE DE DONJON REPAIRE DU CHAMANE

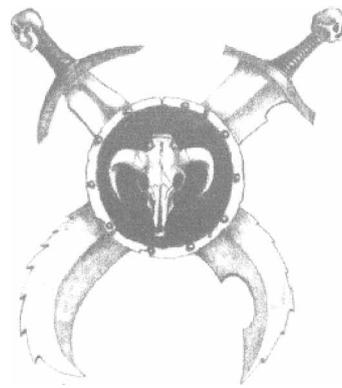
Le repaire du chamane a également quelques règles spéciales particulières, dont certaines sont indiquées sur la carte spéciale.

Règles Spéciales

Pièce multinationaux. La salle est à deux niveaux, et les règles spéciales expliquées ci-dessus au sujet du combat sur différents niveaux s'appliquent.

Pouvoir magique. Toute l'énergie magique stockée dans la pièce a un effet étrange sur le magicien. Lancer 1D6 quand il entre dans la salle :

- 1 Tant qu'il est dans le repaire du chamane, le magicien ne peut lancer aucun sort !
- 2-4 Le magicien constate qu'un de ses sorts ne fonctionne pas dans le repaire du chamane. Déterminer aléatoirement quel sort ne fonctionne pas.
- 5-6 Le magicien capte la puissance magique et ajoute +2 à son jet de phase de pouvoir tant qu'il est dans le repaire du chamane. Ceci n'affecte pas la survenue des événements inattendus; vous obtenez toujours un événement



inattendu si le jet réel des dés était un 1.

Trésor. Les guerriers peuvent trouver un trésor supplémentaire dans le repaire du chamane.

Quand les guerriers entrent dans le repaire du chamane, il se passera un événement comme d'habitude. Ceci peut être des monstres ou peut être un piège astucieux ou tout autre événement. Une fois que ces événements sont résolus, et après que toutes les autres instructions de la carte soient accomplies, les guerriers peuvent fouiller le repaire. Lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous pour voir ce qu'ils trouvent :

- 1 Les guerriers ne trouvent aucun trésor supplémentaire, mais ils font un raffut du tonnerre en fouillant le repaire. Prendre maintenant une autre carte d'événement. En plus de ce que la carte indique, placer aussi Skabnoze le Shaman dans le repaire. Il est revenu pour voir ce qui causait autant de bruit . Il y a une carte spéciale pour les sorts de Skabnoze, et les règles pour le chamane orque peuvent être trouvées sur la carte Événement et à la page 8 de ce livre.
- 2-4 Les guerriers trouvent un flacon de fer enchaîné au mur, il contient un breuvage magique curatif, chaque guerrier peut boire une gorgée qui traite 2D6 blessures. Les breuvages magiques des orques ont une durée de conservation très limitée, aussi ils doivent être utilisés immédiatement.
- 5-6 Chaque guerrier trouve un talisman scintillant, évidemment magique, et probablement de conception elfique. Une fois par aventure un guerrier peut détourner une attaque simple contre lui au moyen de son talisman magique. Un talisman vaut 250 pièces d'or.

LES AVENTURES

Cette section du livre de règle contient six nouvelles aventures pour votre jeu de Warhammer Quest. Maintenant, quand vous choisissez une aventure pour jouer, vous pouvez choisir de jouer une aventure d'orques, vous pouvez mélanger la carte de la tanière de Gorgut avec les autres cartes de pièces objectives avant d'en tirer une au hasard comme d'habitude. Cependant si vous décidez de jouer une aventure purement orques, lancer les dés et consulter les pages à venir pour voir quelle aventure spécifique vous jouerez. Les règles pour jouer chaque aventure sont les mêmes que celles de n'importe quel autre partie de Warhammer Quest, à moins que des règles spéciales soient établies dans une aventure spécifique. Habituellement cependant, les guerriers se frayeront un chemin dans le donjon jusqu'à ce qu'ils atteignent la tanière de Gorgut, leur pièce objective. Là ils réussiront leur quête, ou mourront en essayant !

1 ARRÊTER LA WAAAGH !

Dans Kislev, une prophétesse a prévu la venue d'une autre grande horde d'orques, rivalisant avec celle d'Azhag le Massacreur. La prophétesse déclare que sur les flancs du Mont Gunbad dans sa tanière, un Chef de guerre orque a pris le pouvoir. À moins qu'il soit arrêté rapidement, il peut rassembler les tribus et frapper Kislev, étendant par la suite la désolation à toutes les terres à l'est du grand océan. Bien qu'il y ait un certain doute au sujet de l'exactitude de la prophétie une récompense est payée pour chaque tête d'orque ramenée à Kislev. De grands trésors sont promis à ceux qui apporteront la tête du chef de guerre que la prophétesse voit dans ses rêves. Les guerriers ont entendu les rumeurs d'un combat entre deux factions d'orques dont est sorti un nouveau chef de guerre appelé Gorgut. Ils sont convaincus qu'il est celui de la prophétie et ils se mettent immédiatement à la recherche de Gorgut pour rapporter sa tête !

La tanière de Gorgut

Lancer sur le Tableau des monstres de pièce objective de la tanière de Gorgut pour voir quels monstres les guerriers rencontrent quand ils arrivent dans la salle objective. Après avoir tué tous les monstres dans la tanière, un des guerriers peut couper la tête de Gorgut ainsi ils peuvent ramener le macabre trophée à Kislev. Au fond de la salle les guerriers trouvent une porte secrète et un passage qui conduit à la surface. Placer une autre porte au fond de la tanière de Gorgut et utiliser encore quatre cartes de donjon de plus pour matérialiser ce que les guerriers rencontreront sur le chemin de la sortie. Prendre une carte Événement normalement si les guerriers entrent dans une salle ou si le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir. Une fois hors de la tanière, les guerriers font route vers Kislev. Quand ils arrivent, ils présentent leur trophée à la prophétesse. Lancer sur le tableau ci-dessous.

- 1 La prophétesse a déjà identifié une tête comme étant celle qu'elle a vue en rêves. Les récompenses pour les têtes d'orques ont été arrêtées, les guerriers n'obtiennent rien pour leurs efforts !
- 2-5 La prophétesse indique que ce n'est pas la tête qu'elle a vue en rêves mais les guerriers obtiennent 1D6x30 pièces d'or chacun pour avoir débarrassé le monde d'un Chef de guerre orque de plus.
- 6 La prophétesse indique que la tête de Gorgut est bien celle de ses rêves et les guerriers obtiennent 1D6x100 pièces d'or chacun.

2 EXPIATION

Pendant que les guerriers s'approchent du Mont Gunbad, ils sont forcés de se mettre à l'abri dans une caverne pendant une terrible tempête. Les murs de caverne sont gravés avec des symboles étranges et vaguement familiers et il y a des signes qu'un feu a été allumé ici récemment. Le matin suivant, la tempête se calme et les guerriers se disposent à continuer leur voyage. Un bruit de métal sur la pierre les alerte ; ils ont de la compagnie, mais rien ne les a préparées pour affronter le regard de colère sur les visages des nains qui les entourent maintenant.

Apparemment la caverne est un emplacement sacré et les guerriers l'ont violée. Les nains sont très fâchés, mais il y a un moyen pour que les guerriers répare ce terrible sacrilège. Les nains savent que dans un repaire orque proche, situé sur le mont Gunbad, est conservé non seulement une amulette sacrée que l'on dit avoir appartenu à Azhag le Massacreur, mais également le vrai crâne du Seigneur de guerre lui-même. Pour se réconcilier et pouvoir retraverser le territoire des nains, les guerriers doivent entrer dans la tanière et rapporter l'amulette et le crâne d'Azhag.

Règles Spéciales

Pour jouer cette aventure, vous devrez disposer le plateau de donjon légèrement différemment de la normale. Vous aurez besoin de 10 cartes de donjon, plus le passage effondré, le repaire du Shaman et les cartes de la tanière de Gorgut.

Mettre la carte de la pièce objective la tanière de Gorgut et la carte de la pièce de donjon le repaire du Shaman de côté, et mélanger le reste des cartes. Distribuer six cartes face dessous, puis glisser dans le paquet la carte de la tanière de Gorgut. Mélanger les cartes avec celle du repaire du Shaman et mettre ces six cartes dessus les sept autres cartes, ceci accompli, l'aventure peut commencer (phew !). Les guerriers doivent trouver l'amulette dans le repaire du chamane et le crâne dans la tanière de Gorgut.

Repaire du chamane Prendre une carte d'événement pour cette pièce normalement mais inclure également Skabnoze dans la pièce. Une fois que Skabnoze a été envoyé ailleurs et les autres monstres tués, les guerriers peuvent prendre l'amulette d'Azhag qui est sur l'autel dans le repaire.

La tanière de Gorgut. Lancer sur le Tableau des monstres de pièce objective de la tanière de Gorgut pour voir quels monstres les guerriers rencontrent dans la tanière de Gorgut.

Une fois que tous les monstres de la tanière sont morts, les guerriers peuvent essayer de chercher le crâne, qui est placé dans une niche du mur. Cette alcôve est cachée dans le coin de la salle, au-dessus d'une pile de crânes et d'os.

Skabnoze a protégé le crâne d'Azhag par magie. Un guerrier peut essayer de prendre le crâne à chaque tour à condition qu'il n'y ait aucun monstre dans la tanière. Ce guerrier doit lancer 1D6 + son initiative et obtenir 7+ ; si le guerrier échoue, une langue de flamme jailli des orbites du crâne causant 2D6 blessures au guerrier. Chaque tour continue normalement jusqu'à ce qu'un guerrier réussisse à s'emparer du crâne.

Une fois que les guerriers s'emparent du crâne, le sort qui le protège est rompu. Ils trouveront également un levier pour ouvrir un passage secret débouchant à la surface. Les guerriers peuvent alors prendre le crâne et se rendre à Karaz-a-Karak où les nains jugeront qu'ils ont réparé leur sacrilège et récompenseront chacun avec une carte de trésor de Warhammer Quest.

3 LES QUATRE MAGNIFIQUES

Pour une fois, les guerriers sont accueillis dans un village dans une grande liesse alors que d'habitude c'est plutôt avec désapprobation. Ils sont choyés et conviés à un banquet. Ils se rendent compte que les villageois veulent leur demander quelque chose. Vers la fin de la soirée, le chef du village raconte aux guerriers que pendant des années ils ont été harcelés par une tribu d'orques, appelée les Crocs Noirs, qui vivent dans les montagnes proches. Le dernier raid a été terriblement destructeur, et les orques ont trouvé et volé une statue d'or qui est le trésor du village. La rumeur dit maintenant que les orques ont été récemment attaqués par des nains et qu'ils ne sont pas en état de subir une nouvelle attaque. Les villageois croient qu'il devrait maintenant être possible aux guerriers d'attaquer la tanière des orques, de ramener leur statue est de mettre hors de nuire le chef orque pour toujours. Le chef, tenant son chapeau dans ses mains, dit aux guerriers que les villageois sont parvenus à recueillir ensemble un peu d'or et supplie que les guerriers leur viennent en aide.

La tanière De Gorgut

Employer le Tableau des monstres de pièce objectif de la tanière de Gorgut pour voir quels monstres sont dans la tanière.

Une fois que tous les monstres de la tanière ont été tués les guerriers peuvent rechercher la statue, qu'ils trouveront dans le coffre ouvert au fond de la tanière. Cependant, juste comme ils étendent leurs mains sur la statue, Bogoff le Snotling apparaît et s'enfuit avec la statue ! Placer Bogoff à l'autre extrémité de la section de plateau juste avant la tanière de Gorgut. Voir la page de référence pour les règles de Bogoff. Il courra entre la tanière de Gorgut et la dernière section du plateau. Comme avec la lanterne, les guerriers doivent frapper Bogoff pour l'inciter à laisser tomber la statue. Noter quel guerrier touche Bogoff. Quand les guerriers retournerons au village, les villageois leur verseront 50 pièces d'or à chacun, plus 1D6 x 100 pièces d'or supplémentaire pour le guerrier qui a récupéré la statue.

4 IMPOSSIBLE!

Le roi de Bretonnie proclame que ses chevaliers ont finalement débarrassé les montagnes grises des orques et des gobelins une fois pour toutes. Les voyageurs peuvent maintenant passer en toute sécurité par les montagnes sans crainte. Un banquet est tenu pour célébrer ce jour splendide, troublé seulement par l'arrivée d'une députation des villages environnants indiquant qu'il semble y avoir plus d'orques que jamais !

Le roi naturellement a fait fouetter les villageois et les a renvoyés au loin, mais juste au cas où il y aurait une part de vérité dans cette histoire absurde, il envoie les guerriers en reconnaissance.

La vérité est qu'un nouveau Chef de guerre appelé Gorgut a décidé de déplacer sa tribu, les Crocs Noirs, de leur repaire proche du mont Gunbad. Une nuit il a pris tous ses partisans et quelques gobelins de la nuit alliés et est allé à la recherche d'une nouvelle tanière. Après quelques mois de déplacement, toujours de nuit, ils ont trouvé leur nouveau repaire. Malheureusement Skabnoze, le Shaman qui les a guidés, a eu un sens très particulier de l'orientation. Au lieu de trouver une caverne gentille bien exposée au sud, près des Dents Cassées, il s'est dirigé vers l'ouest, puis au nord pour finir dans les montagnes Grises !

Les guerriers traversent des territoires très dangereux, mais ils doivent suivre les ordres du roi !

Règles Spéciales

Pour placer les sections de donjon pour cette aventure, suivre le procédé de la page 5 de ce livre de règle. Les guerriers ne sauront pas où se trouve le repaire du Shaman ou la tanière de Gorgut.

Quand les guerriers quittent la première pièce du donjon, une herse tombe bloquant la porte. Les guerriers ne peuvent pas sortir de la tanière des orques sans clef ! La clef peut être trouvée dans le repaire du Shaman. Si les guerriers trouvent la tanière de Gorgut avant qu'ils trouvent le repaire du Shaman, placez une porte au fond de la tanière. Les guerriers doivent continuer à explorer les sections restantes après la tanière de Gorgut.

Repaire du Shaman Tirez une carte d'événement pour le repaire du Shaman normalement. Une fois que tous les monstres sont morts la clef de la herse sera trouvée sous un tabouret.

La Tanière De Gorgut

Lancer sur le Tableau des monstres de pièce objectif de la tanière du Gorgut.

Avant de pénétrer dans la tanière de Gorgut, les guerriers se sont rendu compte qu'il y avait des gobelins et des orques ici. Après avoir tué tous les monstres de la tanière ils ont des preuves en abondance à produire devant le roi et toucher leur récompense, mais ils ne peuvent pas quitter la tanière à moins qu'ils n'aient trouvé la clef de la herse!

Pour réclamer leur récompense ils voyagent vers Couronne pour être reçu par le roi. Lors de la présentation de leurs preuves, le roi prend sa décision. Lancer les dés et consulter le tableau ci-dessous.

1 Les preuves sont ignorées et les guerriers sont ridiculisés en tant qu'idiots mythomanes. Ils ne sont pas payés et congédiés.

2-3 Le roi et sa cour refusent de croire qu'il pourrait y avoir encore des orques et des gobelins dans l'ouest lointain. Cependant, les guerriers ont raconté une belle histoire, et sont récompensés pour cela par 1D6 x 30 pièce d'or chacun.

4-5 Les conseillers du roi doivent se rendre à l'évidence devant les preuves des guerriers. Les guerriers sont payés 1D6 x 50 pièces d'or chacun comme récompense pour leur recherche héroïque, et des chevaliers une fois de plus sont envoyés pour nettoyer les montagnes grises des orques.

6 Le roi considère les guerriers comme des héros pour avoir trouvé les monstres et les avoir défaits. Ils sont faits chevaliers honorifiques du royaume, avec le droit de porter les couleurs du roi. Ils leur sont également donné un trésor de la chambre du trésor du roi à chacun. Chaque guerrier obtient une carte trésor, de la boîte de base de Warhammer Quest..

5 CHIEN POUR CHIEN.

Pendant une incursion d'Orques, le chien de chasse favori du duc Harald de Talabheim a été tué dans une embuscade pendant une partie de chasse. Maintenant Harald est rongé par l'idée de se venger et a offert aux guerriers une riche récompense pour aller dans la tanière du chef de guerre orque responsable et tuer son chien Squig favori ; ce qui est juste, après tout.

Normalement, les guerriers refuseraient une mission si imprudente et injustifiée, mais Harald est un duc extrêmement riche et puissant, et ils étaient censés être responsable du chien de chasse quand il a été tué...

La tanière de Gorgut

Quand les guerriers entrent dans la tanière de Gorgut, lancer les dés sur le tableau des monstres de la tanière de Gorgut normalement et ajouter Grondeur le chien Squig et le placer au niveau de la plate forme.

Une carte spéciale pour Grondeur est incluse dans ce supplément, et les règles pour le jouer peuvent être trouvées plus tôt dans ce livre. Quand tous les monstres sont réduits à 0 point de vie, les guerriers peuvent enlever une dent du chien Squig comme preuve qu'ils l'ont tué et retourner à Talabheim par un passage secret. Lancer sur la tableau ci-dessous :

1 Les guerriers perdent la dent sur le chemin du retour et n'obtiennent aucune récompense car le duc ne croit pas leur histoire. Au lieu de cela, il les chasse de ses terres, avec ordre de ne jamais revenir. Ils se sont juste fait un puissant ennemi !

2-3 Ils reviennent avec la dent mais le duc inconsistant a oublié l'arrangement. Il leur donne à chacun 1D6 x 20 pièces d'or pour partir.

4-5 Le duc semble heureux du résultat et leur paye à chacun 1D6 x 50 pièces d'or comme récompense.

6 Le duc déclare qu'il peut dormir heureux maintenant qu'il a eu sa vengeance. Il remercie les guerriers et paye avec reconnaissance à chacun d'eux 1D6 x 100 pièces d'or..

6 MARCHANDISES VOLÉES

Pendant qu'ils se détendent dans une petite taverne entre leurs aventures les guerriers sont approchés par un alchimiste anonyme d'Altdorf. L'alchimiste souhaite louer les guerriers pour 'un travail simple'. La rumeur l'a atteint qu'un mauvais sorcier connu sous le nom de Gradluk le Trompeur a été récemment tué dans un duel de magiciens à Middenheim.

Il y a quelques années Gradluk a volé quelque chose à l'alchimiste et maintenant il voudrait que les guerriers le récupèrent. Apparemment Gradluk avait un refuge secret près du mont Grunbad ,où le bien de l'alchimiste est probablement cachée. Le refuge sera légèrement gardé et les guerriers ne devraient avoir aucun problème en récupérant son bien, qui sera dans un sac identifié par un cordon vert, un crâne et des os croisés. L'alchimiste mystérieux leur dit que le sac contient des objets qui n'ont de valeur que pour lui . Cependant, il y a également quatre breuvages magiques curatifs à l'intérieur, que les guerriers peuvent utiliser s'ils trouvent le sac. Il donne également à chaque guerrier une amulette magique, porte-bonheur.

Le sac est piégé par magie pour tuer celui qui le touche, mais l'alchimiste fournit aux guerriers un contre- charme. Seulement un magicien peut lancer le sort !

Ce que l'alchimiste ne sait pas, c'est que peu après la mort de Gradluk, une tribu d'orques appelée les Crocs Noirs s'est installée dans les cavernes. La recherche du sac ne sera nullement facile !

Règles Spéciales

Cette aventure est jouée comme les autres mais avec les règles spéciales suivantes :

Chance. Chaque guerrier prend un pion de chance du jeu de Warhammer Quest, pour représenter son amulette magique. À tout moment dans l'aventure, un guerrier peut déclarer qu'il emploie son amulette. Ceci lui permet de relancer un jet de dé qui a échoué. Une fois qu'il a relancé, il défausse le pion de chance, la puissance des amulettes est épuisée, et le guerrier doit respecter le deuxième jet de dé.

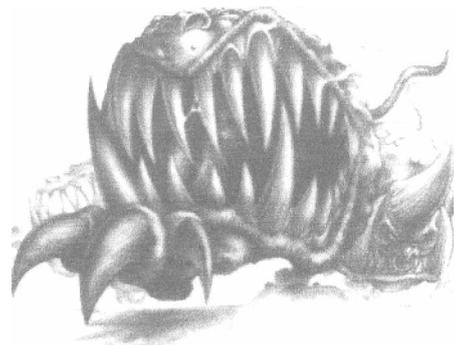
La tanière de Gorgut. Quand les guerriers entrent dans la tanière de Gorgut, lancer les dés sur le tableau des monstres de la tanière de Gorgut normalement pour voir quels monstres sont dans la tanière. Les guerriers noteront la présence du sac vert au fond de la salle et verront également une pile d'os et de crâne dans le coin; les crânes sont un témoignage muet de la puissance du charme protecteur. Personne même pas Gorgut n'a put prendre le sac.

Quand tous les monstres ont été tués le magicien peut essayer de prendre le sac. Le magicien doit se rappeler de lancer le contre- charme avant de le toucher. Il doit se tenir dans la même case que le sac. Lancer 1D6, et sur n'importe quel résultat sauf un 1, il peut prendre le sac sans risque - le sort a opéré. Cependant, si le résultat est un 1, un feu noir le consume et sa chair est arrachée de ses os. Son squelette carbonisé s'effondre sur le plancher. La seule façon de sortir, que les guerriers obtiennent le sac ou non, est de retourner par où ils sont venus et là probablement rencontrer quelques monstres qui rôdent encore.

Les guerriers repassent par où ils sont venus, mais il n'y a pas d'événement imprévu automatique s'ils entrent dans une salle. Si le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir, il doit relancer le dé. Si le second résultat est supérieur à 1 prendre une carte événement normalement. Cependant, si le deuxième lancement est un 1 les guerriers sont attaqués par Skabnoze et ses serviteurs. Si le sac est libéré de son charme de protection, Skabnoze peut essayer de le voler (selon les jets de dés du magicien). Les règles concernant Skabnoze peuvent être trouvées à la page 8 de ce livre de règle.

Une fois que les guerriers sortent de la tanière des orques ils peuvent aller de nouveau voir l'alchimiste mystérieux pour qui ils ont recherché le sac. Quand les guerriers rencontrent l'alchimiste il vérifie le sac. Lancer 1D6 : sur un résultat de 1 Gorgut a jeté ce que contenait le sac et l'a utilisé pour porter son déjeuner. Le sac contient maintenant quelques os bien mâchés et quelques morceaux de cartilage qu'il avait économisé pour un casse-croûte. L'alchimiste jette le sac avec dégoût et refuse de payer les guerriers. Sur n'importe quel autre résultat, il est très heureux de retrouver son bien et donne aux guerriers 2D6 x 100 pièces d'or à chacun.

Note : Chaque breuvage magique curatif traite 2D6 blessures.



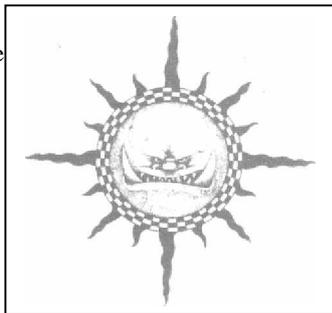
Squig des cavernes

SECTION 2 – REGLES AVANCEES

Cette section du livre de règle de la tanière seigneur Orque contient des tableaux de monstres effrayants, des événements terrifiants et des trésors inestimables à l'usage des groupes de guerriers de niveaux de bataille élevés. Celle-ci suit toutes les règles pour les monstres, événement et trésors présentées dans le livre des Règles avancées de Warhammer Quest, avec quelques changements. La différence principale est que toutes les tables sont conçues pour donner une couleur vert orque à vos aventures; après tout, les guerriers descendent dans la tanière d'un seigneur Orque!

- TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS ORQUES -

Si vous le voulez, plutôt que d'utiliser les événements imprimés sur les cartes d'événement, vous pouvez employer à la place les événements spéciaux Orque énumérés ci-dessous. En jouant, vous tirez toujours des cartes d'événement comme d'habitude. Cependant, si la carte porte un « E » dans les coins supérieurs lancez un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, utiliser l'événement de la carte. Sur un résultat de 3 ou 4, produire un événement du Tableau d'événements de donjon du livre des règles avancées (page 61). Sur un résultat de 5 ou 6,



lancer 2D6 sur le tableau ci-dessous.

Toutes les règles pour le Tableau d'événements de donjon du livre de Règles avancées de Warhammer Quest, s'appliquent aux événements suivants, la seule différence étant que tous les événements du tableau suivant doivent se faire avec des orques !

Noter que les guerriers obtiennent seulement un trésor si on le mentionne spécifiquement dans le tableau ou sur la carte. Si cela n'est pas mentionné, les guerriers n'en obtiennent pas pour accomplir l'événement.

2 DÉFI !

Un orque costaud extrêmement massif s'avance dans la salle et souffle "qui quw'en a assez pour combawttr, Coud'boule ?" L'orque porte l'épée de Malédiction, une lame spéciale qui annule la magie. Voir la carte spéciale de trésor pour ses règles

Un des guerriers peut combattre Coud'boule dans un combat singulier ou ils peuvent tous l'attaquer normalement. Si un des guerriers relève le défi, les combattants se battront jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit réduit à 0 points de vie. Si l'orque gagne, il prendra un trésor du guerrier (de préférence une arme magique) comme butin, et il se pavanera alors au loin. Si le guerrier gagne, il peut prendre l'épée magique de Coud'boule (carte spéciale de l'épée de Malédiction).

Noter que tandis que le combat singulier se déroule, les événements inattendus se produisent.

Si d'autres guerriers interviennent dans le combat, Coud'boule appelle à l'aide ; lancer 1D6 sur le Tableau des serviteurs (voir la page 23) pour voir qui vient l'aider. Si tous les guerriers décident d'attaquer l'orque, il appelle immédiatement à l'aide. Lancer sur le Tableau des serviteurs pour voir qui vient l'aider, et traiter le combat normalement. Les guerriers n'obtiennent aucun trésor pour régler cet événement, et ne peuvent pas prendre l'épée de Malédiction, car elle aura été cassée pendant le combat.

Les guerriers rencontreront Coud'boule une seule fois pendant n'importe quelle aventure. Si vous retombez sur défi, ignorez cet événement et relancez 1D6 sur ce tableau.

COUD'BOULE

Points de Vie	10 + 1 par niveau du guerrier défié
Mouvement	4
Combat	4
Force	4
Endurance	5
Attaques	1
Dommage	Spécial
Or	120

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Les dommages causés par Coud'boule change selon le niveau du guerrier qu'il attaque :

1D6+4 blessures contre les novices

2D6+4 contre les champions

3D6+4 contre les héros

4D6+4 contre des seigneurs

3 IDOLE DE GORK

Dans une alcôve dans le mur se trouve une petite, statue d'or qui semble féroce. Elle semble être très vieille et d'une déité peu familière mais distinctement Orquienne. Naturellement, les guerriers ne peuvent pas résister à l'attrait de l'or, et à l'un d'entre eux fait un pas en avant pour prendre la statue. Décider quel guerrier veut prendre la statue, puis lancer 1D6.

1-2 La statue est maudite, et pendant que le guerrier s'en empare, un beuglement rauque retentit. Le guerrier perd un pion de chance s'il a un. Si le guerrier n'a plus aucun point de chance il perd 2 blessures de manière permanente sur ses points de vie. Le guerrier immédiatement (et raisonnablement) remet la statue à sa place !

3-4 Pendant que la statue est enlevée, une voix faible parlant l'orque peut être entendue. Elle semble très fâchée, et répète un mot simple: « Coup d'boule » ! Le guerrier, est frappé à plusieurs reprises sur la tête par un ennemi invisible, et laisse tomber la statue. Il subit 1D6 blessures + 1 par niveau, sans aucune déduction. Quand les attaques s'arrêtent, la statue est mystérieusement de retour dans son alcôve.

5-6 La statue est faite d'or et vaut 500 pièces d'or. Jusqu'à la fin de l'aventure, cependant, si les guerriers rencontrent n'importe quel orque, goblin ou autres peaux-vertes, ils ne sont pas placés selon la règle du un-contre-un. Au lieu de cela, les monstres attaquent autant que possible le guerrier qui a l'icône, car ils essayent de la récupérer. Tous les monstres restants sont placés comme d'habitude. Si le guerrier possédant la statue est réduit à zéro points de vie, quand il est guéri, la statue est revenue, à sa place habituelle.

Lancer 1D6: sur 1, 2 ou 3 tirer une autre carte d'événement immédiatement.

4 VOL DE LUMIÈRES !

Bogoff le Snotling surgit brusquement devant les guerriers, se dirigeant tout droit vers le chef. Il plante ses petites dents pointues directement dans la main du guerrier, saisit la lanterne, et s'enfuit avec elle.

Mettre Bogoff sur le plateau, aussi loin des guerriers que possible, tout en ne laissant aucun des guerriers dans l'obscurité.

Au début de chaque phase des monstres Bogoff s'éloignera aussi loin des guerriers que possible. Il continuera à mener les guerriers dans une joyeuse sarabande jusqu'à ce qu'il soit finalement touché, alors il laissera tomber la lanterne et s'enfuira. Si un autre événement se produit pendant ce temps Bogoff restera simplement aussi loin des ennuis que possible et continuera son jeu quand il sera résolu.

Bogoff peut se déplacer sur n'importe quelle case même si un autre monstre ou un guerrier l'occupe, il n'est jamais bloqué.

En raison de sa petite taille et de sa vitesse accrue, Bogoff esquive les touches, y compris les armes de jet sur 4+. Même lorsqu'un guerrier finalement le touche, le coup ne sera jamais un coup mortel et Bogoff laissera tomber simplement la lanterne et s'enfuira. Noter qu'un effet secondaire du breuvage magique que lui a donné Skabnoze a pour effet que Bogoff est temporairement immunisé contre la magie et ne peut pas être tué par un sort. Il peut même esquiver les armes magiques qui frappent automatiquement.

Chaque tour, alors que Bogoff a la lanterne. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir, Bogoff souffle la lanterne. C'est très dangereux, car le donjon est plongé dans l'obscurité. Chaque guerrier doit lancer les dés et ajouter son Initiative. Ceux qui totalisent moins de 7 sont complètement perdus, et ne peuvent rien faire, excepté se

défendre ou se soigner. Ceux qui totalisent 7 ou plus ont une idée approximative de ce qui se passe autour d'eux, et recherchent prudemment la lanterne. Ces guerriers peuvent se déplacer et combattent normalement, sauf qu'ils souffrent d'une pénalité de -2 pour frapper. Chaque guerrier doit faire un contrôle d'Initiative au début de chaque tour jusqu'à ce que la lanterne soit retrouvée et rallumée.

Une fois qu'il a soufflé la lanterne, Bogoff la laisse tomber et s'enfuit à toutes jambes. Les guerriers trouveront et rallumeront la lanterne que si le magicien obtient 5 ou 6 dans sa phase de pouvoir.

5 LA BAUGE DES SANGLIERS

Comme les guerriers se déplacent avec précaution par le donjon, l'un d'entre eux glisse sur quelque chose de gluant sur le plancher; il a marché dans quelque chose qu'un sanglier de guerre a laissée ! Tirer un pion de guerrier. Ce guerrier a glissé est tombe la tête la première sur le sol. La puanteur est insoutenable et les guerriers le maudissent copieusement dans leurs langue maternelle, puis en regardant autour, ils se rendent compte que cette salle entière est couverte de fumier ! Les guerriers ont du mal à rester sur leurs pieds. Si des monstres arrivent, les guerriers auront un malus de -1 pour frapper tant qu'ils glisseront dans la boue puante sur cette section de plateau.

Prendre une autre carte d'événement immédiatement.

6 AMAS DE TRÉSOR ORQUES

Les guerriers trébuchent sur une pile d'os, de dorure et d'autres broutilles ainsi que des objets de fin de série. Les chances de trouver quelque chose de valeur sont assez minimes mais on ne sait jamais. Après tout qui ne tente rien n'a rien ...

Pendant qu'ils creusent dans l'obscurité, lancer les dés pour voir ce qui se produit :

1-2 Ils passent une heure stérile en vaines recherches, et ne parviennent qu'à se dégeulasser. Rien ne s'avère intéressant, mais lancer 4 dés pour représenter la perte de temps. S'il sort un ou plusieurs 1, tirer une nouvelle carte d'événement pour chaque 1.

3-4 Les guerriers trouvent de l'or, résolu selon les règles de l'or dans le livre des Règles avancées de Warhammer Quest.

5-6 Les guerriers trouve quelques objets valables dans la saleté. Chaque guerrier prend une carte de trésor. Cependant, ils font un certain bruit tandis qu'ils rassemblent le trésor. Prendre une carte d'événement maintenant. Si ce n'est pas des monstres, la défausser dans le paquet et en prendre une autre jusqu'à ce que quelques monstres apparaissent. Le nombre maximum prévu arrivera, et ils tombent en embuscade sur les guerriers embarrassés par leur butin !

7 SQUIGLITZ !

Comme les guerriers marchent d'un bon pas, une horde de créatures fongueuses répugnantes et grinçantes se laisse tomber sur eux du plafond de la caverne. Ces habitants minuscules des cavernes sont éloignés, de leurs parents les redoutés squigs des cavernes, mais bien que très petites, elles ont les dents très pointues!

Chaque guerrier est attaqué par 6 Squiglitz + 2 par niveau de bataille des guerriers. Chaque guerrier fait un lancement normal pour les dommages contre les Squiglitz et chaque blessure cause la mort d'une des petites bêtes. Chaque Squiglitz survivant mord son guerrier respectif lui causant 2 blessures, sans aucun modificateur. Ceci continue à chaque tour jusqu'à ce que tous les Squiglitz soient tués.

Chaque Squiglitz mort vaut 5 pièces d'or.

8 MAUVAIS OEIL

Le visage grimaçant d'un Orque massif est sculpté au plafond au-dessus des têtes des guerriers. Pendant que les guerriers passent en dessous, une lueur rouge illumine les yeux du visage bestial, et des volutes de fumée verte sortent de sa bouche. Un moments plus tard, un faisceau d'énergie sort des yeux, heurtant les guerriers.

Chaque joueur prend alternativement un pion de guerrier dans la tasse, sans regarder. Placer le visage des pions face cachée sur la table. Quand tous les pions sont dehors, chaque joueur retourne le sien. Si un joueur est parvenu à sélectionner le pion qui représente son guerrier, alors il a agilement évité le souffle d'énergie. Si non, son guerrier est englouti dans une tornade de feu magique. Chaque guerrier ainsi affecté subit 1D3 blessures par niveau de combat, sans aucune déduction.

Lancer 1D6 : sur 1, 2 ou 3 tirer une autre carte d'événement immédiatement.

9 MORSURE D'ARAIGNÉES

Un des guerriers sent soudain une douleur aiguë dans son cou. En portant vivement la main à son cou, il déloge une minuscule araignée rouge qui court précipitamment au loin dans l'obscurité. Prendre un guerrier au hasard pour voir qui a été mordu, et un autre pour voir quel guerrier est l'expert auto-proclamé en matière d'araignée.

L'expert jette un coup d'œil superficiel au guerrier mordu, et déclare qu'il n'y a absolument rien à craindre, car ce n'est certainement pas une araignée toxique.

Le guerrier qui a été mordu doit maintenant lancer 1D6 :

1-3 L'araignée était toxique, et le guerrier subit 2D6 blessures sans aucune déduction. Le guerrier a également -1 en force jusqu'à ce qu'il prenne un breuvage magique curatif. La magie guérira les blessures, mais ne traitera pas la perte de force.

4-5 Le venin de l'araignée contenait un agent temporaire toxique qui affecte le système nerveux. La prochaine fois que le magicien obtient un 1 dans la phase de pouvoir, le guerrier s'effondre immédiatement au sol, immobile. Pour ce tour, il ne peut rien faire du tout. Au prochain tour, il peut se lever encore, mais toutes ses caractéristiques (excepté les points de vie) ont été réduites à 1 ! A chaque tour, elles augmentent de 1 jusqu'à ce qu'elles redeviennent normales ; à ce moment-là la toxine a été évacuée de son corps.

6 La toxine de l'araignée accélère le métabolisme du guerrier. Pour le reste de l'aventure, le guerrier a +1 attaque.

10 KRUNCH!

Avec un grondement sourd, le plafond commence à s'effondrer!

Tous les guerriers qui se tiennent à côté d'un mur sont frappés par la chute de pierraille, et subissent 1D6 blessures + 1 par niveau de combat. Tous les guerriers au milieu de la salle sont en sécurité. Pendant que la poussière se dégage, une porte secrète est découverte. Placer une porte sur un mur vide, et mettre 1D6 cartes disponibles pour les pièces de ce sous-donjon. Quand les guerriers arrivent à la dernière carte dans le sous-donjon, ils résolvent un Événement, et ils gagnent une carte de trésor chacun.

Noter que les guerriers ne doivent pas explorer la porte secrète s'ils ne le souhaitent pas. Lancer 1D6 : sur 1, 2 ou 3 tirer une autre carte Événement immédiatement.

11 CARTE

Coincé entre deux briques dans le mur les guerriers trouvent un rouleau de parchemin avec une carte fanée dessinée dessus. Lancer 1D6 :

1 La carte est l'amorce d'un piège machiavélique. La carte semble indiquer la cache d'un énorme trésor, et les guerriers suivent avidement les instructions. Ils ont été dupés, et combattront bientôt pour leurs vies ! Quand le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir, le piège jailli. Au lieu de prendre une carte Événement, les guerriers doivent prendre 1D6 cartes Événement ! Garder cette carte pour se rappeler l'imminence de votre malheureux destin.

2 La carte trompe les guerriers. Ajouter encore trois cartes de donjon au dessus de la pile du jeu pour voir où cette fausse carte les mène.

3-4 C'est une carte de la prochaine salle de donjon, elle décrit où trouver un trésor caché. Après la résolution de l'événement dans la prochaine salle, les guerriers trouvent un trésor supplémentaire de pièce de donjon. Garder cette carte à portée de main pour s'en souvenir.

5 La carte indique un nouvel itinéraire vers la civilisation ! Si les guerriers gardent cette carte, elle écourtera de deux semaines le voyage du retour est aussi celui pour se rendre sur les lieux de leur prochaine aventure.

6 Bien que pas mal fanée, la carte peut s'avérer utile. La prochaine fois que les guerriers parviennent à une jonction en T, le chef pourra regarder 1D3 cartes principales de donjon de chaque direction. Retourner les cartes voisines pour vous rappeler et défaussez les immédiatement une fois utilisé.

Tirer immédiatement une autre carte d'événement.

11 SPORES DE CHAMPIGNONS

Un mouvement imprudent et l'un des guerriers donne un coup de pied dans un champignon, un nuage de spores orange luminescent s'élève du plancher. Chaque guerrier sur la section doit lancer 1D6.

1 Les spores sont soporifiques et ont mis le guerrier hors de combat jusqu'à ce que le magicien lance un 5 ou un 6 dans la phase de pouvoir. Les monstres n'attaqueront pas un guerrier endormi à moins que tous les autres guerriers dorment, dans ce cas ils peuvent tuer le guerrier endormi automatiquement.

2 Les spores sont toxiques et causent 1D6 blessures + 1 par niveau de combat, non modifié par l'Endurance ou l'armure.

3 Les spores provoquent aux guerriers une crise d'éternuement pendant le combat suivant. Ils devront soustraire -1 de tous les jets pour toucher.

4 Les spores n'ont aucun effet sur le guerrier du tout, en fait, il trouve leur odeur tout à fait plaisante...

5 Les spores ont des propriétés curatives et guérissent 1D6 les blessures +1 par niveau de combat du guerrier.

6 Les spores sont magiques et augmentent la force du guerrier + de 1 pour le reste de l'aventure. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, la bonification en force est permanente.

Prendre une autre carte Événement immédiatement. Si elle n'indique pas de monstres, résoudre l'événement et retourner la prochaine carte jusqu'à ce que quelques monstres apparaissent !

- TRÉSOR DES ORQUES (lancer 2D6) -

Quand les guerriers entreprennent une aventure contre des orques, ils peuvent utiliser les trésors spéciaux « Peaux-vertes » au lieu d'employer les cartes de les et les tableaux de Warhammer Quest. Les trésors des orques ne sont pas nécessairement des objets de conception ou de construction orques, ils sont plus probablement des objets qu'ils ont chapardés. Le genre d'objets magiques qu'aime les orques est le même genre d'objets magiques qu'aime leurs adversaires... Quand les guerriers accomplissent un événement qui leur permet de gagner un trésor de pièce de donjon, lancer les dés. Sur un résultat de 1 à 4 suivre les règles normales pour les trésors. Sur un résultat de 5 ou de 6, lancer à la place sur le tableau suivant. Naturellement, si vous voulez vraiment une aventure orquienne, vous pouvez décider d'employer exclusivement ce tableau !

2 La Hache de Grulmak (BENS) – 350 Pièces d'or

La lame de cette hache noire exsude une boue toxique et corrosive. On prétend qu'elle pourrait être la hache volée au Seigneur du chaos Grulmak Deathmonger par le célèbre Hobgoblin Scragface Throatlasher. La hache ignore 3 points d'armure, et projette de l'acide partout. A la fin de la phase des guerriers, chaque personnage à côté du porteur subit 1 blessure, sans déductions pour l'endurance ou l'armure. Elle est utilisée au risque du guerrier, car chaque fois que le jet pour toucher du porteur est un 1, il est touché lui-même et subit 1D6 blessures sans aucune déduction.

3 Bière totale de Kill Krazy (BENS) 200 Pièces d'or par utilisation

Une vapeur se lève de la surface écumeuse de ce liquide fétide. N'importe quel nain l'identifiera avec dédain comme la « bière » que brassent la bande d'orques de Kill Krazy.

Aucun guerrier raisonnable en contemplant ce breuvage ne peut songer à en boire, mais s'ils ...

Il y a assez de bière pour que chaque guerrier puisse boire, s'il le désire. Lancer 1D6.

1 Morts ! La tête du guerrier éclate dans un bruit spectaculaire.

2 Etourdi ! Le guerrier tombe sur le sol, un fluide coulant de ses oreilles. Il est imperméable à la douleur pour les 1D6 prochains tours, mais ne peut absolument rien faire du tout. Après ce temps, le guerrier revient à la normale.

3 Bourré ! Le guerrier chancelle et ne peut plus se contrôler. Jusqu'à ce que le magicien lance un 4, 5 ou 6 dans la phase de pouvoir, le guerrier ne peut rien excepté errer, les yeux troubles derrière les autres. S'il est attaqué, il a 1 en compétence de combat.

4-5 Fortifié ! La boisson alcoolisée brute met le feu au sang du guerrier, le fortifiant tout en découpant son palais. Le guerrier regagne 2D6 blessures, mais le joueur ne peut pas parler pendant les prochains 1D6 tours.

7 Le guerrier glousse stupidement pendant un moment tandis que le breuvage réorganise ses organes internes, alors un sentiment de force récemment découverte plane au-dessus de lui. Il regagne 1D6 blessures, sa compétence au combat est de manière permanente réduite de -1, mais il cause un dé supplémentaire de dommages chaque fois qu'il touche.

4 Épée Buveuse de sang (BEN) 500 Pièces d'or

Cette sombre lame rougeoie avec une pulsion interne. L'épée boit le sang de ses victimes, causant 1D6 blessures supplémentaires chaque fois qu'elle frappe. Cependant, si le guerrier obtient un 1 pour toucher, la lame prend l'énergie dont elle a besoin à son porteur, entraînant 1D3 blessures non modifiées par l'armure ou l'endurance.

5 Lame de sévérité (BES) 250 Pièces d'or

C'est un couteau à lancer équilibré et extrêmement bien conçu qui semble sauter de la main du lanceur. Une fois par combat, le guerrier peut jeter le couteau à n'importe quel monstre dans sa ligne de vue et qui n'est pas dans une case adjacente. Le couteau touche sur 2+. Le couteau provoque 2D6 + force de dommages, et ignore l'armure et l'endurance. Une fois le combat terminé, le couteau peut être récupéré.

6 Breuvage de feu (BENS) 100 Pièces d'or par utilisation

Cette fiole contient un liquide rouge pâle qui miroite pendant qu'elle attrape la lumière. C'est le liquide dur et violent employé par les orques pour guérir leurs blessures.

Ceci est censé être un breuvage magique curatif et il y a assez de liquide pour quatre doses. Toutes les fois qu'un guerrier boit à la fiole, lancer sur le tableau des breuvages magiques ci-dessous :

1 La potion magique a un goût terrible, et n'a d'autre effet que de faire vomir tripes et boyaux.

2-4 Le breuvage magique est répugnant, desséchant l'œsophage, mais guérit rapidement 1D6 blessures.

5-6 La brûlure du breuvage guérit de 1D6 blessures par niveau de combat.

7+ Une Arme mortelle

Les guerriers trouvent dans une cache des armes sales mais neuves, volée qui sait ou. Certaines ont des runes ou des signes gravés ! Regardez mortel ! Lancer 1D6 pour voir ce que vous avez trouvé :

- | | |
|---|----------------------|
| 1 | Un cimeterre cruel |
| 2 | Un marteau nain |
| 3 | Un vigoureux gourdin |
| 4 | Une hache puissante |
| 5 | Une lourde masse |
| 6 | Une épée mortelle |

Quel effet... (Lancer 1D6)

- | | |
|---|--|
| 1 | Cause + 1 blessure par niveau de combat chaque fois qu'il touche |
| 2 | Ignore 1D6 points d'armure |
| 3 | Donne au porteur + 1 pour toucher |
| 4 | Donne au porteur + 1 attaque |
| 5 | Permet au porteur de parer un coup sur un jet de 6 |
| 6 | Cause 6 blessures supplémentaires sur un jet de 6 pour toucher |

Maintenant lancez encore. Si vous obtenez plus que vos premiers points pour voir ce que l'arme fait, l'arme a la deuxième capacité aussi, et ainsi de suite. Chaque capacité que l'arme possède augmente de 200 pièces d'or la valeur de l'arme. Dès que vous obtenez le même nombre ou moins, vous devez arrêter.

Les capacités sont permanentes.

-ARMURE, ARMES ET OBJETS MAGIQUES-

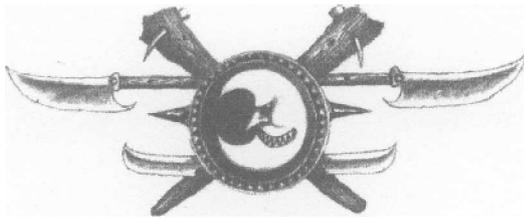
Dans la section bestiaire du livre des Règles avancées de Warhammer Quest, il y a des descriptions d'armes, d'armures et d'objets magiques que possèdent quelques monstres puissants. Ces tableaux fournissent un ensemble d'armes, d'armures et d'objets magiques orques que vous pouvez utiliser. Dorénavant, dans vos jeux de Warhammer Quest, si vous rencontrez n'importe quelle peau verte qui a un ou plusieurs objets magiques, employer les tableaux suivants pour déterminer exactement leur nature. Toutes les autres règles pour des monstres avec des objets magiques demeurent exactement les mêmes - voir le livre des Règles avancées de Warhammer Quest pages 83 et 84.

ARMURES MAGIQUES ORQUES

1 Armure de Gork

Cette de cotte de maille a des reflets noirâtre dans la lumière. Des visages orques semblent se déplacer à travers sa surface sale, ses liens son usés et lorsque son porteur se déplace, elle émet un bruit semblable à un rire profond.

L'armure joue des tours avec la lumière empêchant l'adversaire de se concentrer sur sa cible. N'importe quel guerrier attaquant le monstre ou lui tirant dessus subit un malus de -1 pour toucher



2 Armure de Magrot

Les runes étranges sculptées sur le plastron émettent un crépitement d'étincelles.

Quand un guerrier touche, le monstre lance 1D6. Sur un résultat de 1, le coup n'a aucun effet, mais le guerrier est frappé par une décharge électrique qui passe par son arme. Le guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

3 La Grande Ceinture De Gork

La ceinture en cuir brute massive semble palpiter en osmose avec les battements de cœur du porteur.

Au début de la phase des monstres quand un monstre a 1 Point de Vie ou plus la ceinture le guérira comme par magie de 1D6 blessures, sans dépasser ses Points de Vie d'origine. Si le monstre est réduit à 0 Point de vie la ceinture n'agit plus et le monstre meurt.

4 Armure de la forteresse des Monts de fer

Cette armure a été forgée par le Shaman orque Ragratt Boneblenda, et est imprégnée des réflexes foudroyants du Gobbo malchanceux sacrifié dans sa création.

L'armure elle-même essaye d'esquiver les attaques. Chaque fois un coup est porté, le monstre lance 1D6. Sur un résultat de 6, le monstre esquive et l'attaque échoue.

5 Casque de Gunbad

Uglutz Arrerbane était un chef de clan goblin renommé pour sa chance insolente à éviter les flèches ou autres armes de jets; ses ennemis ne parvenaient pas à le toucher ! Le secret de sa chance était un casque antique remonté des profondeurs du mont Gunbad. Ce casque d'acier porte une gemme verte qui pulse d'une lumière intérieure.

Le casque détourne toutes les armes de jet dirigées contre le porteur. Aucune arme à feu ou de jet normale ne touchera le porteur. Si une flèche magique est utilisée lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou de 6 celle ci sera également détournée.

6 Casque de Mork

Ce casque de fer noir est façonné dans la forme d'un orque renfrogné, il est plus travaillé et décoré qu'un casque conventionnel. Cependant, il est béni par Mork, un dieu orque, c'est un casque magique efficace.

Quand un coup de n'importe quelle nature est porté contre le porteur, il lance 1D6. Sur un résultat de 6 l'attaque est détournée. En outre, si l'attaque a été faite par une arme non-magique l'arme est détruite par le casque.

- OBJETS MAGIQUES ORQUES -

1 Gantelets de Deff

Le « peau verte » porte une paire de gantelets noirs, cloutés de fer, qui scintillent de façon sinistre.

Les gantelets donnent au monstre +2 en force, et une attaque supplémentaire à chaque tour.

2 Les Pierre de vitesse de Skabnoze

Le monstre a autour de son cou une amulette ornée de pierres qui brille d'une lumière malveillante et malade. L'amulette rend le métabolisme du porteur quelque peu imprévisible. Le monstre fait 1D6 attaques par tour, en plus que ce qu'indique son profil.



3 Brassard d'Agro le tueur

Ce brassard en bronze a évidemment vu beaucoup d'action, marquée par les coups de nombreuses armes.
Le brassard projette un bouclier magique autour du porteur. Le bouclier donne +1D6 en endurance contre n'importe quelle forme d'attaque.

4 Breuvage brûlant de la Passe du Pic

Autour de son cou le monstre porte un petit flacon en cuir marqué du glyphe des gobelins de l'Oeil rouge.
Le flacon contient un breuvage magique curatif. Quand le monstre est réduit à 0 point de vie, il boit rapidement son breuvage magique et regagne immédiatement 2D6 points de vie. En outre, le breuvage rend le monstre fou! Jusqu'à ce qu'il soit tué, il gagne une attaque supplémentaire à chaque tour, et +2 en endurance.

5 Anneau du Pied de Mork

Cet anneau brut est gravé d'un visage grimaçant d'orque sur sa surface.

Au début de la phase des monstres, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 5 l'anneau n'a aucun effet. Sur un résultat de 6, il y a un violent coup de tonnerre et un pied énorme d'orque s'abat depuis le plafond. Tirer un pion de guerrier au hasard pour voir qui est frappé. Le guerrier est piétiné sur le sol, perdant 1D6 points de vie par niveau de combat. Les modificateurs normaux s'appliquent. D'autres monstres peuvent additionner +1 à leurs jets pour toucher le guerrier à terre ! Il sera sur pieds au début du prochain tour.

6 Anneau de Grimfang

Sur la main gauche le « peau verte » porte un volumineux anneau d'or serti d'une gemme rouge.
L'anneau provoque une malédiction de mort sur celui qui tuera son porteur. Quand le monstre est réduit à 0 point de vie l'anneau éclate ! Le guerrier qui a tué le porteur de l'anneau subit immédiatement 2D6 blessures sans aucun modificateur.

-ARMES MAGIQUES ORQUES -**1 Hache de Slasha**

Le bord finement affûté de cette hache de bataille disperse la lumière de la lanterne.

Le bord affûté comme par magie de la hache cause 1D6 dommages supplémentaires quand le monstre l'utilisant obtient un 4+ pour toucher.

2 Marteau de Mork

Ce marteau hurle pendant qu'il se balance vers sa cible.
Ce marteau magique ajoute +1D6 à la force de son utilisateur.

3 Epée de Stabbin

La lame d'obsidienne est recouverte de croûtes de sang séché de la garde à la pointe.

L'épée ignore les armures. Les dommages causés avec l'épée ne sont modifiés que par l'endurance normale.

4 Arc d'Os

Cet arc affreux est façonné dans un seul os d'une bête énorme, et il grince sinistrement quand on le bande.
L'arc cause 1D6 blessures x force du tireur, et le tireur additionne +1 à tous ses jets pour toucher. N'importe quel monstre utilisant un arc d'os est placé d'après les règles pour les monstres munis d'armes de jet.

5 Masse d'arme d'Urgrash l'impitoyable

Le fer de cette immense masse d'arme avale toute la lumière pendant qu'une aura d'obscurité l'entoure.
La masse cause une blessure supplémentaire par niveau de combat du guerrier qui est frappé. N'importe quel guerrier essayant d'attaquer le monstre maniant la masse subit un malus de -1 pour toucher.

6 Epée d'Azhag le Massacreur

Cette épée massive émet un cri déchirant quand elle mord et déchire la chair de ses ennemis.
L'épée cause 1D6 blessures supplémentaires chaque fois qu'elle touche. En outre, si le monstre obtient un 6 à son jet pour toucher, une des blessures subie par le guerrier peut ne jamais être guérie: il perd un point de vie définitivement.

TABLEAUX DES MONSTRES ORQUES

Pour des guerriers du niveau 1, une alternative à l'emploi des cartes d'événement de monstre est d'employer le Tableau des monstres orques de niveau 1 donné ici. Pour déterminer quels monstres semblent attaquer les guerriers, tirer d'abord une carte événement normalement. Si la carte a un 'M' dans les coins du haut lancer sur le Tableau des monstres orques du niveau 1 au lieu d'employer la carte.

Quand les guerriers progressent en niveaux de combat, ils ont besoin de plus grands défis à relever, ce qui signifie des monstres plus puissants. Les Tableaux de monstre suivants couvrent les niveaux 1 à 5, et permettant à des guerriers de niveau plus élevé d'avoir des aventures plus existantes contre des orques. Au-delà du niveau 5, employer les Tableaux de monstre de la section bestiaire du livre de Règles avancées.



Les tableaux peuvent également être employées par un Maître de jeu comme guide pour déterminer le nombre et la nature des monstres qui peuplent les différents niveaux du donjon. Vous devrez utiliser le diagramme « pour frapper » du livre d'aventure de Warhammer Quest pour employer ces tableaux.

RÈGLES SPÉCIALES

Comme les Tableaux des monstres du livre de Règles avancées de Warhammer Quest, les Tableaux de monstre qui suivent incluent souvent 'des règles spéciales'. Ces règles sont identiques à celles données dans le livre de Règles avancées excepté pour les armes, les armures ou les objets magiques. Vous pouvez employer les objets magiques des monstres du livre de Règles avancées, ou lancer sur les tableaux magiques spéciaux des objets orques ci-dessus.

Les armes, armures ou objets magiques possédés par les monstres sont maudits et ne peuvent pas être pris ou employés par les guerriers.

TABLEAU DES SERVITEURS (lancer 1D6)

D6	Type & race	Mv	CC	Tir	For	En	PV	In	Att	Or	Arm	Do	N°	Règles spéciales
1-2	Orque avec épée & Archers orques	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Armés d'une épée
		4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Arc force 3
3	Orque avec épée	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Armés d'une épée
4	Archers gobelins & Lanciers gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Arc Force 1
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Combat en rangs (lances)
5	Archers gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Arc Force 1
6	Lanciers gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Combat en rangs (lances)

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES NOUVEAUX MONSTRES**CHEVAUCHEUR**

Beaucoup de monstres montent des créatures entraînées pour le combat. Tandis que les humains et les elfes montent la plupart du temps des chevaux, ou des créatures fabuleuses telles que les Griffons et les dragons, les gobelins montent des loups, et les orques préfèrent les féroces sangliers de guerre.

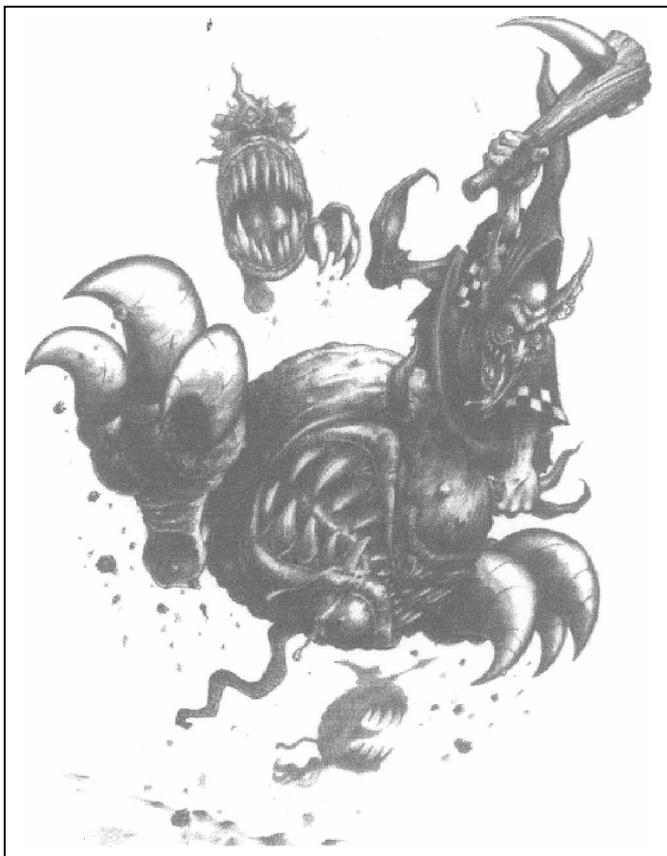
Pour une attaque d'un monstre monté, cavalier et monture peuvent attaquer normalement pendant la phase des monstres. Le cavalier et la monture doivent attaquer le même guerrier. Un guerrier ne peut pas attaquer le cavalier tant que sa monture n'est pas morte. Quand la monture a été tuée, le cavalier continuera à combattre à pied. Marquer que la monture a été tuée ou enlever la figurine montée et la remplacer par un piéton approprié pour représenter le cavalier démonté. Si un guerrier tue la monture d'un seul coup, il obtient coup mortel normal, si le coup mortel tue aussi le cavalier, il passe à la prochaine cible.



TABLEAU DES MONSTRES ORQUES NIVEAU 2 - 3														
D66	Type & race	Mv	CC	Tir	For	En	PV	In	Att	Or	Arm	Do	N°	Règles spéciales
11	Lancer sur le niveau 4 -5													
12	Lancer sur le tableau de la pièce objectif tanière de Gorgut													
13	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	5	2D6	Embuscade ; Attaque groupée
14	Chauves-souris géantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Embuscade A ; Vol
	Araignées géantes	6	2	-	5	2	1	-	1	15	-	1	12	Toile (1D3)
15	Rats géants	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	5	12	Attaque suicide
16	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	2D6	Embuscade magique A ; Fuite
21	Scorpions géants	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Piqûre (2D6)
22	Araignées gigantesque	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Toile (1D6)
23	Equipe de chasseurs de Squigs	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1	3	Une équipe comprend 2 chasseurs et 1 squig
	Squigs dressés	5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Jamais bloqués
24	Araignées géantes	6	2	-	5	2	1	-	1	15	-	1	12	Toile (1D3)
	Chauves-souris géantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Embuscade A ; Vol
25	Ogres	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½(5+)	3	Peur 5
26	Minotaures	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Peur 5
31	Minotaures & Ogres	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
		6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½(5+)	1D3	Peur 5
32	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	2	Peur 6 ; Régénération 2 ; Vomit
33	Trolls de pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Régénération 2 ; Drain magique 6
34	Orques noirs	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	2D6	Armés d'une épée
35	Orques noirs & Archers gobelins	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6	Armés d'une épée
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Arc Force 1
36	Orques sauvages	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Arc Force 4 ; Tatouages 6+
41	Orques sauvages & Chamane orque sauvage	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Arc Force 4 ; Tatouages 6+
		4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie orque 1 ; Résistance magique 6+ ; Arme magique ; Tatouages 5+
42	Archers orques	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Arc force 3
43	Orque avec épée	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Armés d'une épée)
44	Orques costauds	4	4	4+	4	4	5	3	1	100	1	½(6+)	2D6	Sur un jet de 6, cause 2D6+4 blessures
45	Orques & Archers gobelins	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armés d'une épée (1-3), d'un arc F3(4-5)
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Arc Force 1
46	Orques & Chef de guerre orque	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armés d'une épée (1-3), d'un arc F3(4-5)
		4	4	4+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arme magique
51	Gobelins de la nuit & chef goblin de la nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Armés d'arcs (1-3) ou de lances (4-6)
		4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	1	Arme magique
52	Gobelins de la nuit & Chamane goblin de la nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Armés d'arcs (1-3) ou de lances (4-6)
		4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magie goblin ; résistance magique 5+
53	Chevaucheurs de loup gobelins & Loups géants	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Armés de lances, Cavalier
		9	4	-	3	3	4	3	1	70	-	1		Voir règles spéciales des chevaucheurs
54	Orques sur sangliers & Sangliers de guerre	4	4	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	6	Chevaucheurs armés d'épées
		7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
55	Chef orque sauvage	4	4	3+	4	4	19	3	2	450	-	2	1	Arme magique ; Tatouages 5+
56	Chevaucheurs de Squigs Squigs montés	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Chevaucheurs armés d'épées
		2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2		Règles spéciales en bas de page
61	Chef goblin de la nuit Rétiaires gobelins	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	1	Arme magique
		4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	1D6	Armés de filets
62	Gobelins fanatiques	4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	3	Boulet et chaîne ; jamais bloqué
63	Chamane goblin de la nuit & gobelins de la nuit	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magie goblin ; résistance magique 5+
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	18	6 Armés d'arcs & 12 armés de lances)

TABLEAU DES MONSTRES ORQUES NIVEAU 2 - 3

D66	Type & race	Mv	CC	Tir	For	En	PV	In	Att	Or	Arm	Do	N°	Règles spéciales
64	Chevaucheurs de loup gobelins & Loups géants	4 9	2 4	5+ -	3 3	3 4	2 4	2 3	1 1	20 70	- -	1 1	2D6	Armés de lances, Cavalier Voir règles spéciales des chevaucheurs
65	Lancer sur le tableau de la pièce objectif tanière de Gorgut													
66	Lancer sur le niveau 4 - 5													

CHEVAUCHEURS DE SQUIGS

Une des créatures les plus mortelles qui habite les tunnels profonds et humides sous les montagnes est le Squig des cavernes. Ces créatures ont des bouches béantes énormes avec une multitude de dents. Un Squig des cavernes exaspéré peut couper proprement en deux une grande créature et peut facilement avaler un goblin de la nuit en entier.

Les gobelins de la nuit chassent les Squigs des cavernes en utilisant de longues et vigoureuses fourches appelées aiguillons à squig. Ils aiguillonnent le Squig hors de sa cachette, le prennent au filet et le traînent alors au loin pour essayer de le dresser. Quelques gobelins de la nuit particulièrement courageux montent réellement le Squig, s'accrochant dessus essayant de rester en vie pendant que les bêtes énervées bondissent et rebondissent par les tunnels.

RÈGLES SPÉCIALES

Rebond ; jamais bloqué

RÈGLE SPÉCIALE DES NOUVEAUX MONSTRES**Rebond !**

Quelques monstres peuvent sauter une case bloquée afin d'atteindre leur cible. Ils doivent tomber dans une case vide et ne peuvent pas sauter plus d'une case à la fois. Le rebond coûte une case en mouvement. Les monstres qui peuvent rebondir ne sont généralement pas sujets au blocage, pour des raisons évidentes.

TABLEAU DES MONSTRES ORQUES NIVEAU 4 - 5														
D66	Type & race	Mv	CC	Tir	For	En	PV	In	Att	Or	Arm	Do	N°	Règles spéciales
11	Lancer deux fois sur ce tableau													
12	Lancer sur le tableau de la pièce objectif tanière de Gorgut													
13	Gobelins de la nuit & Gobelins fanatiques & Grand chef goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	6 Armés d'arcs et 6 de lances
		4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	3	Boulet et chaîne ; jamais bloqué
		4	4	2+	4	4	12	4	3	330	2	1	1	Arme magique
14	Chevaucheurs de loup gobelins & Loups géants	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armés de lances, Cavalier
		9	4	-	3	3	4	3	1	70	-	1		Voir règles spéciales des chevaucheurs
15	Orque & Orques costauds & Chef de guerre orque	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	12	Armés d'une épée(1-3) ou arc F3 (4-6)
		4	4	4+	4	4	5	3	1	100	1	½(6+)	12	Armés d'une épée
		4	4	4+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arme magique
16	Champion orque noir & Chef orque noir	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	½(5+)	1D6+4	Armés d'arc F4(1-3) ou d'épée(4-6)
		4	5	3+	5	4	20	3	2	420	2	2	1	Arme magique
21	Chamane orque & Champion orque noir & Grand Chef de guerre orque	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie orque 1 ; Résistance magique 6+ ; Arme magique
		4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	½(5+)	1D6+4	Armés d'épée(garde du chamane)
		4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1	Ignore la douleur 6+ ; Armure magique ; Arme magique
22	Minotaures & Ogres	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
		6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½(5+)	3	Peur 5
23	Minotaures & Trolls	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
		6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6 ; Régénération 2 ; Vomit
24	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Peur 6 ; Régénération 2 ; Vomit
25	Trolls de pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6 ; Régénération 2 ; Drain magique 6
26	Trolls & Trolls de pierre	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Régénération 2 ; Vomit
		6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Régénération 2 ; Drain magique 6
31	Trolls & Ogres	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Régénération 2 ; Vomit
		6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½(5+)	1D3	Peur 5
32	Scorpions géants & Araignées gigantesque	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	3	Piqûre (2D6)
		5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Toile (1D6)
33	Champion chamane goblin de la nuit & Chefs gobelins de la nuit	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	1	Magie goblin 2 ; résistance magique 5+ ; Arme magique
		4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	6	Arme magique ; gardes du chamane
34	Chefs orques sur sangliers & Sangliers de guerre	4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1D6+1	Chevaucheurs avec armes magiques
		7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
35	Seigneur orques sauvages & Orques sauvages	4	6	1+	4	5	34	5	4	1500	-	3	1	Ignore la douleur 5+ ; Arme magique ; 2 Objets magiques ; Tatouages 3+
		4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	12	Arc Force 4 ; Tatouages 6+
36	Chevaucheurs de Squigs & Squigs montés	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Chevaucheurs armés d'épées
		2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2		Règles spéciales page précédente
41	Orques costauds sur sangliers & Sangliers de guerre	4	4	4+	4	4	5	3	1	65	-	1	12	Chevaucheurs armés d'épées
		7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
42	Grand chef goblin de la nuit & Equipe de rétiaires gobelins & Gobelins fanatiques & Equipe de chasseurs de Squigs & Squigs dressés	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	1	Arme magique ; Résistance magique 5+
		4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	6	Une équipe = 1 goblin armé d'un filet et un armé d'une massue
		4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	6	Boulet et chaîne ; jamais bloqué
		4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1	4	Une équipe comprend 2 chasseurs et 1 squig
		5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Jamais bloqués
43	Chevaucheurs de Squigs & Squigs montés	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Chevaucheurs armés d'épées
		2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2		Jamais bloqués ; Rebond
44	Chamane goblin de la nuit & Lanciers gobelins & Archers gobelins & Equipe de rétiaires gobelins	4	2	4+	3	4	3	3	1	250	-	1	3	Magie goblin 2 ; résistance magique 5+
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armés de lances, Combat en rang
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armés d'arcs, force 1
		4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	6	Une équipe = 1 goblin armé d'un filet et un armé d'une massue

TABLEAU DES MONSTRES ORQUES NIVEAU 4 - 5														
D66	Type & race	Mv	CC	Tir	For	En	PV	In	Att	Or	Arm	Do	N°	Règles spéciales
45	Champion chamane orque sauvage sur sangliers & Orques sauvages sur Sangliers de guerre	4	3	4+	4	5	21	3	1	1220	-	2	1	Magie orque 3 ; Résistance magique 5+ ; Arme magique ; Tatouages 6+
		4	3	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	12	Chevaucheurs ; Tatouages 6+
46	Chamane orque sauvage & Grand chef de guerre orque sauvage & Chef de guerre orque sauvage	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie orque 1 ; Résistance magique 6+ ; Arme magique ; Tatouages 5+
		4	5	2+	4	5	27	4	4	980	-	2	1	Ignore la douleur 6+ ; Arme magique ; Objet magique ; Tatouages 5+
		4	4	3+	4	4	19	3	2	450	-	2	1D3	Arme magique ; Tatouages 5+ ; Gardes du chamane
51	Grands chefs de guerre orques	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	6	Ignore la douleur 6+ ; Arme magique ; Armure magique
52	Gorgone	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1D3	Terreur 9 ; Pétrification
53	Cockatrice	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Terreur 10 ; Vol ; Pétrification
54	Champion chamane goblin de la nuit & Chamanes goblin de la nuit	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	1	Magie goblin 2 ; Résistance magique 5+ ; Arme magique
		4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	6	Magie goblin ; Résistance magique 5+
55	Champions orques noirs sur sangliers & Sangliers de guerre	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	½(5+)	121	Armés d'arcs force 4 (1-3) ou d'épées (4-6)
		7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
56	Grands chefs de guerre orques	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	4	Ignore la douleur 6+ ; Arme magique ; Armure magique
61	Gorgut Orques costauds	4	4	3+	4	4	12	3	2	400	1	1	1	Voir règles spéciales
		4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	2D6	Armés d'épées
62	Scorpions géants	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	3	Piqûre (2D6)
	Araignées gigantesque	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	3	Toile (1D6)
63	Minotaures & Ogres & Trolls	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
		6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½(5+)	1D3	Peur 5
		6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6 ; Régénération 2 ; Vomit
64	Grand chef goblin de la nuit	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	6	Arme magique ; Résistance magique 5+
65	Lancer sur le tableau de la pièce objectif tanière de Gorgut													
66	Lancer sur le niveau 6 du tableau des monstres du livre de règles avancées													



SECTION 3

La troisième section de ce livre présente une campagne pré-écrite, le sort malheureux de Grishnak, qui emploie les pleines règles avancées de Warhammer Quest. Pour jouer cette aventure vous aurez besoin d'un Maître de jeux qui connaisse bien le livre de Règles avancées. L'introduction suivante est tirée d'un livre rare conservé dans la bibliothèque la plus ténébreuse de l'empire... Lisez la suite, si vous l'osez !

- GUIDE DU MAÎTRE DE JEUX -

Comme Maître de jeux, vous avez une tâche en grande partie ingrate à accomplir, car les guerriers tendent à être des égocentriques et à constituer un groupe dogmatique. Il vous appartient de rendre le jeu aussi passionnant et agréable que possible, de maintenir le jeu fluide, et d'éveiller l'intérêt des joueurs. Il est désagréable pour les joueurs d'attendre un long moment que vous lisiez la description de la prochaine pièce, ou même pire, s'ils doivent s'arrêter parce que vous avez oublié de noter quelque chose qui devait se produire dans le couloir précédent. Vous êtes également responsable pour créer l'atmosphère du jeu. Ceci impliquera d'exciter les joueurs, de vous fâcher parfois pour relever les défis qu'ils vous lancent.

L'exemple extrême, imaginez que les guerriers rencontrent un groupe de gobelins ("viande facile, les mecs !") dirigé par un chef de guerre goblin ("Ah !"), qui est armé avec une arme magique ("Ho") appelée l'Épée du Massacreur ("cours maintenant, cours !").

Comme Maître de jeux, il n'appartient qu'à vous d'indiquer que le chef et son épée ont un profil diabolique. Vous pourriez simplement ne rien dire au sujet de l'épée jusqu'à ce que le goblin frappe le guerrier lui causant 6 blessures et puis indiquer, "Ah ouais, le goblin a une épée magique". Ou bien dès que le guerrier attaquera le goblin que vous pourriez gaiement hurler, "le chef des gobelins a l'Épée du Massacreur".

D'autre part, vous pourriez rester mystérieux sur cette affaire, dire quelque chose comme : "le chef des gobelins utilise une épée ornée. Sa lame scintille d'une puissance mystérieuse et maléfique." En employant une description appuyée de l'épée, vous indiquez aux guerriers qu'ils sont en présence de quelque chose de dangereux, mais quoi exactement ? Maintenant, tous les guerriers le savent. Les guerriers peuvent maintenant s'inquiéter, avec quoi le goblin va les frapper ?

CRÉER UNE ATMOSPHÈRE

Si vous avez des tonnes de confiance en vous et ne vous préoccupez pas de passer pour un imbécile intégral, vous pouvez distiller une certaine atmosphère inquiétante dans vos jeux par des effets improvisés, semblables aux maîtres de jeux les plus infâmes qui sont renommés pour leur utilisation de n'importe quelle technique qu'ils peuvent imaginer pour garder les joueurs sur le fil du rasoir.

Généralement, Warhammer Quest donne l'aventure clef en main, mais il n'y a rien mal à épicer vos descriptions si elles rendent les joueurs heureux. En fait, plus le divertissement est grand, moins les guerriers se plaindront quand vous les écraserez sous des blocs de rochers, particulièrement si ledit écrasement est accompagné d'une dose d'effets sonores de craquement d'os.

Par exemple, pendant le premier niveau du sort malheureux de Grishnak, les guerriers ont des gobelins montés sur loup sur leur traces, et chaque fois que le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir, il y a une chance que cela tourne mal. L'hurllement à la lune pendant la phase de pouvoir n'est pas quelque chose de recommandée pour démontrer la santé mentale d'un Maître de jeux, mais au moins cela permet d'obtenir des joueurs toute leur attention. Si vous voulez jouer à ce niveau de maîtrise de jeux, ce doit être tout ou rien, des effets

sonores en sourdine ne suffiront pas ! La pratique dans une salle insonorisée est recommandée.

Cette sorte de Maître de jeux doit être en partie acteur, technicien d'effets spéciaux et sains de corps et d'esprit. Ne pas s'inquiéter si vous estimez ne pas pouvoir assurer une grande performance dès la première fois, les choses deviendront plus facile une fois que vous aurez joué quelques parties et gagner leur confiance.

CHOSSES QU'ILS TROUVENT, SALLES RECHERCHÉES, TRÉSOR MAGIQUES ET AUTRES

Au cours de l'aventure les guerriers trouveront de toute façon des choses étranges, des salles à l'air bizarre sans sorties apparentes, des breuvages magiques exotiques et des trésors magiques fabuleux. À la différence de l'emploi des cartes, qui indique immédiatement au guerrier tout les éléments, vous avez maintenant l'occasion de laisser les guerriers deviner la vérité, une autre occasion de prouver que vous êtes le Maître de jeux, et que vous seul avez la connaissance ce qui n'est pas le cas des simples joueurs !

Plutôt que de dire à un guerrier ce qu'il a trouvé exactement, vous pourrez juste décrire l'objet et donner des indices sur son emploi. Vous pourrez inciter le guerrier à faire un test d'initiative pour voir s'il peut identifier ce qu'il trouve. Voir les règles pour rechercher les salles, identifier les objets magiques etc.. dans le livre de règles avancées.

VOYAGES

Comme décrit dans la section 1 du livre de Règles avancées, voyager d'un endroit à l'autre peut être une entreprise dangereuse. Dans l'aventure suivante il y a trois voyages que les guerriers doivent faire. Pour rendre ces voyages plus intéressants vous pouvez employer le Tableau des risques de voyage dans le livre de Règles avancées. Cependant, ne pas oublier que ces règles de voyage sont basiques, et un bon Maître de jeux les transformera en 'récit', mêlant l'histoire des aventures et des voyages des guerriers, même entre les parties.

Par la création d'une série de liens entre les événements, le Maître de jeux donne une description complète du voyage des guerriers. Si vous vous sentez incapable de faire ceci au fil de l'eau, vous pouvez lancer sur le tableau des événements vous-même à l'avance et composer la trame d'une histoire pour guider les joueurs.

L'ART DE LA MAÎTRISE DE JEUX CRÉATIVE

Que faire si les guerriers font quelque chose d'inattendu, manque un indice essentiel ou survole grossièrement une énigme considérée par le Maître de jeux comme la pierre angulaire de sa conspiration adroitement conçue. C'est là que la maîtrise de jeux devient un 'art'. Le Maître de jeux doit diriger et manœuvrer les joueurs sans procéder d'une manière flagrante et dire qu'ils ont manqué quelque chose. Ce n'est pas facile à expliquer, dans ce domaine vraiment, l'expérience est primordiale. Allez voir la page 188 du livre de Règles avancées de Warhammer Quest, et lisez 'la réserve à bière'. C'est un bon exemple pour ce genre de situation. Quoi qu'il en soit, assez de radotages, l'heure est venue de se pencher sur le sort malheureux de Grishnak; gardez ces pages hors de la vue des joueurs, ou ils tricheront sûrement !

LE SORT MALHEUREUX DE GRISHNAK

Le sort malheureux de Grishnak est le nom d'une amulette précieuse donné aux nains du clan Grunsson pour célébrer une grande victoire sur une horde d'orques. Malheureusement, l'amulette a été perdue, et les guerriers sont engagés pour la retrouver avant que la nouvelle de sa perte ne transpire et emmène le déshonneur sur les nains. Cette aventure convient pour une partie à quatre guerriers de niveaux 2 ou 3. Vous aurez besoin d'un Maître de jeux pour courir cette aventure. Si vous êtes l'un des joueurs, ne pas lire la suite ; le Maître de jeu vous indiquera tout ce que vous devez savoir.

- NOTES DU MAÎTRE DE JEUX -

Le sort malheureux de Grishnak est une campagne pré-écrite ; une aventure composée en plusieurs parties, reliées ensemble par un ligne d'histoire commune. Vous devrez la suivre en appliquant toutes les règles données dans la section 3 du livre de Règles avancées de Warhammer Quest. Se rappeler d'inclure la phase de déclaration dans l'ordre des tours.

Si le groupe de guerriers est plus grand que quatre, vous devrez augmenter le nombre de monstres qu'ils rencontrent dans la même proportion. Un guerrier supplémentaire augmentera la taille de la partie de 25%. Ainsi le nombre de monstres d'une telle partie devra être augmenté en conséquence. Si vous obteniez quatre Skavens, par exemple, vous augmenterez le résultat à cinq Skavens.

L'aventure est assez longue et a été coupée en trois sections ou niveaux ; et pour plus de commodité, elles sont traitées comme des aventures séparées. Ceci signifie que tous les articles magiques qui fonctionnent une fois par aventure fonctionneront une fois par niveau. Le niveau de pouvoir du magicien sera complété ainsi que les points de vie de chacun. Tous les joueurs avec des pions chance obtiennent de nouveaux pions au début de chaque niveau.

Il y a une carte pré-crée pour chaque niveau de l'aventure qui montre la disposition du donjon, et les sections et pions de plateau dont vous aurez besoin. Chaque section de plateau est numérotée et les notes d'accompagnement vous indiqueront quels événements se produisent pendant que les guerriers explorent le donjon. Comme Maître de jeux, vous devrez lire la campagne entière pour vous familiariser avec les cartes, l'histoire et être prêt pour les événements à venir.

PRÉPARATION DU JEU

Quand vous jouez cette aventure il y a un certain nombre de choses que vous devez trier à l'avance. Le plus important est de réunir les figurines pour représenter les monstres qui seront présents dans le donjon. Avant de commencer l'aventure, lisez les descriptions des pièces pour voir de quels monstres vous aurez besoin.

MONSTRES ET TRÉSOR

Chaque pièce de l'aventure a les monstres et le trésor déjà prévus dans la description, ainsi vous n'aurez pas besoin d'employer les cartes d'événement pour déterminer les occupants des salles. Quand les guerriers tuent les monstres ils obtiennent l'or comme d'habitude mais ils n'obtiennent un trésor que si celui-ci est mentionné dans la description.

ÉVÉNEMENTS INATTENDUS

Si, pendant l'aventure, un 1 est lancé dans la phase de pouvoir, un événement inattendu se produit comme d'habitude. Battrer les cartes d'événement orques et en tirer une. Si c'est un événement 'E' voir les règles pour les événements orques à la page 16 de ce livre de règle. Si c'est l'événement 'M' lancer sur le Tableau des monstres orques du niveau 2 ou 3.

Si c'est un événement monstres, les guerriers auront un trésor quand tous les monstres auront été tués. Lancer 1D6 pour voir ce qu'ils trouvent :

- 1 Or. Voir la page 67 du livre de Règles Avancées de Warhammer Quest.
- 2 - 3 Trésor. Prendre une carte du paquet des cartes de trésor orque.
- 4 - 6 Trésor. Lancer sur le Tableau des trésors orques, page 19 de ce livre de règle.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

Noter que dans chacun des niveau il y a un événement spécial qui peut se produire au lieu d'un événement inattendu. Chaque fois que un 1 est lancé dans la phase de pouvoir le magicien lance immédiatement un deuxième D6. Si ce deuxième jet n'est pas un 1, alors un événement inattendu se produit comme d'habitude. Cependant, si le deuxième jet est un 1, l'événement spécial se produit à la place. Un événement spécial ne peut se produire qu'une seule fois par niveau.

PORTES SECRÈTES

Là où la carte montre une porte secrète, ne pas placer de porte sur la section de plateau jusqu'à ce que les guerriers localisent réellement la porte secrète. Voir le livre de Règles Avancées de Warhammer Quest, page 164.

DÉPLACER LES GUERRIERS

Comme les guerriers se déplacent le long des couloirs ou dans les salles, s'assurer que chaque figurine de guerrier est déplacée de case en case par le joueur qui la commande. Cela peut ne pas sembler très important la plupart du temps mais cela le sera à certains moments de l'aventure. Pour cette raison, la meilleure façon de faire est d'établir une règle claire dès le début. De cette façon vous ne donnerez pas un indice aux joueurs quand vous devrez dire. "dans votre intérêt, indiquez exactement les cases sur lesquelles vous marchez".

LA MORT AU-DESSOUS DE KARAK AZGAL

Le sort malheureux de Grishnak est la suite de « Mort sous Karak Azgal », l'aventure pré-écrite dans le livre des Règles avancées de Warhammer Quest.

Il y a deux introductions possibles à l'aventure. La première suppose que les guerriers sont les mêmes qui ont sauvé le nain Grimcrag Grunnson de Karak Azgal. La seconde suppose que les guerriers ont attiré l'attention du clan Grunnson par leurs autres aventures

Si vous prévoyez de jouer le « Sort malheureux de Grishnak » comme suite de « Mort sous Karak Azgal », il serait judicieux de relire « Mort sous Karak Azgal », pour se familiariser avec l'histoire.

L'HISTOIRE

Là suit maintenant une brève introduction à l'histoire du sort malheureux de Grishnak :

Un nain appelé Grimcrag Grunnson engage les guerriers pour rechercher une amulette appelée le sort malheureux de Grishnak. Cet objet antique commémore une grande victoire naine sur la horde d'orques de Grishnak l'Innocent. L'amulette a été donnée au clan de Grunnson par le clan d'Irongrudge il y a très longtemps et cela causerait une rancune terrible entre les deux clans si le clan d'Irongrudge devait découvrir que l'amulette a été perdue. Ungrun Grunnson avait l'amulette avec lui quand il a été tué en explorant les profondeurs sombres de Karak Azgal et les nains ne sont jamais, parvenu à la récupérer.

Skabnoze, le chamane orque, passait son temps dans Karak Azgal à expérimenter des breuvages magiques; sa passion. Un de ses breuvages magiques a créé un groupe de super rats. Ces rats étaient très intelligents et c'est l'une de ces créatures qui a retrouvé l'amulette sur le squelette d'Ungrun Grunnson, père de Grimcrag, dans l'obscurité des tunnels de Karak Azgal. Le rat a traîné l'amulette jusqu'à son maître et quand Skabnoze a quitté Karak Azgal il a pris l'amulette avec lui.

Le chamane a fini par trouver un refuge, sur les pentes méridionales du mont Gunbad, auprès de Gorgut, chef de la tribu orques des Crocs Noirs.

Le chef de guerre orque, a aimé l'idée de posséder une amulette naine commémorant une victoire sur un autre orque et l'a prise à Skabnoze (les guerriers découvriront une note dans le repaire du chamane), cette aventure conte l'histoire de la recherche de l'amulette, avant que le clan nain d'Irongrudge ne soit au courant de sa perte. Les

guerriers devront entrer profondément dans les cavernes, dans la tanière de Gorgut lui-même, pour rechercher l'amulette.

Niveau Un

Les guerriers, poursuivis par des chevaucheurs de loup gobelins rencontreront toutes sortes de gobelins étranges dans la première partie du niveau. Ils auront également le loisir de poursuivre Bogoff le Snotling qui vole leur lanterne. Après la rencontre de Squigs des cavernes dans un temple antique, les guerriers seront jetés dans un puits avec un Minotaure. Par la suite ils trouveront Skabnoze dans son repaire. Cependant, après la défaite de Skabnoze ils constateront qu'il n'a plus l'amulette. Skabnoze les emprisonne dans son repaire tandis qu'il s'échappe vers le prochain niveau.

Niveau Deux

Les guerriers doivent combattre toutes sortes d'orques, y compris une troupe d'orques noirs. Par une porte secrète ils parviennent à l'Abîme du feu où ils doivent combattre à travers le pont. Après être passé par une autre porte secrète ils trouvent Skabnoze, par hasard, qui rassemble des Minotaures pour les combattre. En attendant, ils doivent s'inquiéter des hordes de rats géants qui les prennent en embuscade. S'ils gagnent ils obtiennent une chance de se reposer pendant un moment.

Niveau Trois

Toujours circonspect après l'embuscade des orques costauds, les guerriers avancent dans le niveau le plus profond où ils rencontrent bientôt le diabolique Gubbinz le bouffon goblin. Dans un couloir étroit les guerriers se trouvent face à face avec un féroce Squig de caverne aiguillonné par des chasseurs de Squig, et plus tard une porte secrète indiquée par inadvertance par un goblin fanatique.

A la jonction en T finale les guerriers ne doivent pas décider dans quelle direction aller alors que Bogoff s'enfuit encore avec la lanterne! Ils doivent le poursuivre. Bogoff mène les guerriers directement dans une embuscade tendue par Skabnoze qu'ils doivent maintenant combattre jusqu'à la mort. Enfin les guerriers mènent leur dernier combat contre Gorgut qui les attend dans sa tanière. Là ils doivent retrouver l'amulette ou mourir.

- L'AVENTURE COMMENCE -

Comme mentionné ci-dessus il y a deux introductions possibles à l'aventure selon que les guerriers ont sauvé Grimcrag Grunnson des profondeurs de Karak Azgal (version 1) ou non (version 2).

INTRODUCTION DES GUERRIERS - VERSION 1

En s'assurant que les guerriers sont ceux qui ont sauvé Grimcrag et trouvé l'étoile de l'aube, donner lecture du paragraphe suivant.

Lors d'un séjour à Nuln, ou vous dépensez une partie de votre or gagné de haute lutte, vous êtes abordé par un nain. Il se présente comme Thongar Concasseur de Pierres du clan des Grunnson. Thongar a un message pour les guerriers de la part de son seigneur, Grimcrag Grunnson.

Donner au chef des guerriers l'indice 1.

Le voyage à Karaz-a-Karak prendra six semaines.

Employer le Tableau des hasards de voyage du livre de Règles avancées de Warhammer Quest et se référer aux notes dans la section maîtrise de jeux ci-dessus. Une fois que les guerriers ont accompli leur voyage lisez leur ce qui suit :

A l'arrivée à Karaz-a-Karak, connu aussi sous le nom d'Everpeak, vous êtes chaleureusement accueilli par Grimcrag Grunnson qui se rappelle clairement qu'il vous doit la vie.

Grimcrag a un problème. Quand son père, Ungrun Grunnson, a été tué dans Karak Azgal, il avait avec lui une amulette précieuse, quand Grimcrag est retourné à Karak Azgal il n'a pas retrouvé l'amulette et le fantôme d'Ungrun hantant ses halls, exige son retour. L'amulette d'or a été donnée au clan Grunnson par le clan Irongrudge, pour commémorer une grande victoire naine contre l'incursion d'une horde d'orque menée par Grishnak l'Innocent, depuis lors le clan Irongrudge et le clan Grunnson sont devenus de grands rivaux et ont enregistré beaucoup de rancunes les uns contre les autres. La perte de l'amulette fera perdre la face au clan Grunnson ce qui sans aucun doute sera exploitée par le clan Irongrudge.

Montrer aux guerriers le pion squelette nain employé dans « mort sous Karak Azgal » pour dépeindre le cadavre d'Ungrun. Préciser que l'amulette n'est plus au cou du squelette. Continuer alors à lire :

Vous vous rappelez l'amulette devait être sur le squelette d'Ungrun quand vous l'avez trouvé, mais vous ne savez pas ce qui est arrivé ensuite. Cependant en fouillant dans votre mémoire vous vous souvenez que vous avez vu quelques rats courir aux environ et qu'ils agissaient d'une façon plus coordonnée et plus intelligente que les rats ordinaires. Quoi qu'il en soit, Grimcrag indique qu'il a mené une nouvelle expédition à Karak Azgal mais qu'ils n'ont trouvé aucun signe de l'amulette et il pense que Skabnoze le chamane orque pourrait l'avoir prise avec lui quand il s'est échappé.

Grimcrag a découvert que Skabnoze se trouve maintenant dans une tribu d'orque établit sur les pentes du mont Gunbad. Grimcrag veut que vous alliez récupérer l'amulette car vous devrez l'identifier quand vous la trouverez. Évidemment, il vous récompensera bien si vous ramenez l'amulette.

Grunnson donne aux guerriers quelques objets pour les aider dans leur recherche (donner au chef des guerriers l'indice 3).

INTRODUCTION DES GUERRIERS - VERSION 2

Après s'être assuré que les guerriers n'ont pas participé à « Mort sous de Karak Azgal », lisez ceci aux guerriers:

Lors d'un séjour à Nuln, ou vous dépensez une partie de votre or gagné de haute lutte, vous êtes abordé par un nain. Il se présente comme Thongar Concasseur-de-Pierres du clan des Grunnson. Thongar a un message pour les guerriers de la part de son seigneur, Grimcrag Grunnson.

Donner au chef des guerriers l'indice 2.

Le voyage à Karaz-a-Karak prendra six semaines. Employer le Tableau des hasards de voyage du livre de Règles avancées de Warhammer Quest et se référer aux notes dans la section maîtrise de jeux ci-dessus. Une fois que les guerriers ont accompli leur voyage lisez leur ce qui suit :

A l'arrivée à Karaz-a-Karak, connu aussi sous le nom d'Everpeak, vous êtes chaleureusement accueilli par Grimcrag Grunnson qui immédiatement tient sa promesse et vous verse 100 pièces d'or. Vous êtes alors conduit dans un grand hall où l'on vous sert nourriture et boisson tandis que Grimcrag raconte son histoire.

Grimcrag a un problème. Il y a quelque temps, son père Ungrun Grunnson, a été tué dans les donjons au-dessous de Karak Azgal. Une tragédie en soi. Ungrun avait également avec lui, une importante amulette d'or.

L'amulette n'est pas magique, mais a été donné au clan Grunnson par le clan Irongrudge pour commémorer une grande victoire naine contre l'incursion d'une horde d'orques conduite par Grishnak l'Ignoble. Depuis lors le clan Irongrudge et le clan Grunnson sont devenus de grands rivaux et ont accumulé beaucoup de rancunes les uns contre les autres. La perte de l'amulette fera perdre la face au clan Grunnson ce qui sans aucun doute sera exploitée par le clan Irongrudge.

Grimcrag indique qu'il a mené une nouvelle expédition à Karak Azgal mais qu'ils n'ont trouvé aucun signe de l'amulette et il pense que Skabnoze le chamane orque pourrait l'avoir prise avec lui quand il s'est échappé.

Grimcrag a découvert que Skabnoze se trouve maintenant dans une tribu d'orque établit sur les pentes du mont Gunbad. Grimcrag veut vous engager pour aller récupérer l'amulette. Évidemment, il vous récompensera bien si vous ramenez l'amulette.

Grunnson donne aux guerriers quelques objets pour les aider à leur recherche (donner au chef des guerriers l'indice 3).

IL SE PASSE DES CHOSES BIZARRES SUR LE CHEMIN DU MONT GUNBAD

De nouveau, pour rendre l'aventure plus intéressante, vous devrez employer le Tableau des risques de voyage pour déterminer ce qui arrive aux guerriers, sur le chemin du mont Gunbad, assumer les risques de voyage pendant quatre semaines et alors lisez aux guerriers le passage suivant :

Quand vous approchez des pentes du mont Gunbad vous commencez à avoir l'impression d'être suivi. Bien qu'il n'y ait aucun signe visible sur vos traces vous ne pouvez pas vous défaire de ce sentiment. La dernière nuit passée à la belle étoile, vous êtes soudainement réveillé par un hurlement terrible de loups proches de votre campement. Inquiet que les loups soient sur vos traces, vous partez avant l'aube, vous dirigeant rapidement à l'endroit où votre carte indique l'entrée du repaire.

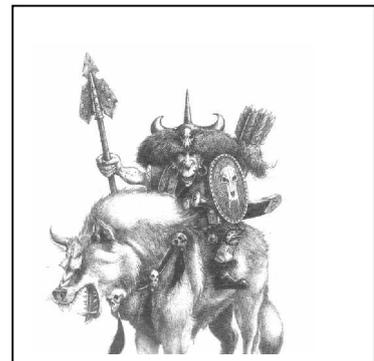
À environ midi le silence est soudainement rompu par un hurlement et en regardant derrière vous, vous voyez des formes foncées avancer le long de votre piste. En accélérant le pas, vous arrivez devant le mur de roche presque vertical où se trouve la porte secrète des cavernes. Un regard en arrière indique que vos poursuivants vous suivent de près et vous pouvez voir maintenant la forme des gobelins sur les dos des loups.

Vous n'avez pas le temps d'ouvrir la porte avant que l'ennemi soient sur vous, il faut se préparer à repousser l'attaque. Pour représenter le secteur près de la porte secrète où les guerriers ont choisi de faire face, placer la salle de la chambre de torture sur la table. Six chevaucheurs de loup gobelins ont suivis la trace des guerriers pendant des jours et les ont finalement rattrapés. Les joueurs placent les guerriers selon leur initiative normalement. Maintenant placer un chevaucheur de loup goblin à côté de chaque guerrier et tirer deux pions de guerrier pour voir qui combat les gobelins supplémentaires. La bataille a lieu normalement avec la phase de déclaration, la phase de pouvoir, la phase des guerriers et la phase des monstres alternativement jusqu'à ce que tous les monstres soient morts. Si le magicien lance un 1 dans sa phase de pouvoir, quatre chevaucheurs de loup gobelins rejoignent le combat. Distribuer l'or normalement, mais les guerriers n'obtiennent aucun trésor pour cette rencontre. Maintenant enlever la section de sol de la table et lire le passage suivant :

Les corps des loups et des gobelins se trouvent à vos pieds et vous vous disposez à passer. Soudainement, vous entendez un autre hurlement. Cette fois le bruit sinistre semble emplir tout le ciel et bientôt, un deuxième loup répond d'une direction différente.

Il semble qu'il y a d'autres chasseurs sur votre piste. Vous rassemblez rapidement vos affaires et le magicien lance le sort pour ouvrir la porte secrète. Pendant que vous la franchissez vous estimez que vous n'avez pas vu la fin des chevaucheurs de loup gobelins.

Le truc du Maître de jeux: Après avoir fini de parler, le Maître de jeux le plus aventureux peut se mettre à hurler tranquillement comme un loup, juste pour jeter un froid ...ahem.



- NIVEAU UN - LE REPAIRE FUNESTE -

Le niveau un est peuplé par des gobelins de la nuit qui servent Gorgut. Il les laisse utiliser les cavernes supérieures car ils sont un rempart utile contre les intrus, et ils cultivent un excellent champignon...

La première partie du donjon comporte un ensemble de salles et de couloirs où la plupart des gobelins de la nuit vivent, relié par des portes secrètes au repaire de Skabnoze. Il y a également une salle qui contient une idole antique qui date d'avant l'arrivée des gobelins, des cavernes, et un puits de combat où les gobelins ont emprisonné un Minotaure. À la fin du niveau les guerriers trouveront le repaire de Skabnoze et le passage menant au niveau inférieur.

Descriptions des pièces

Le texte en italiques au début de chaque description de section de plateau, reprend le texte des cartes Événement. Il devrait indiquer aux guerriers quand ils commencent une phase d'exploration et entrent dans la salle, quel genre d'endroit est cette section de plateau.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL – CHEVAUCHEURS DE LOUP GOBELINS

Les chevaucheurs de loup gobelins suivront les guerriers à la trace pendant la totalité du niveau, et l'événement spécial pour le niveau est l'arrivée d'encre six chevaucheurs de loup gobelins. Quand le magicien lance un 1 pendant la phase de pouvoir demander au joueur de relancer 1D6. Si ce deuxième jet n'est pas un 1, un événement imprévu se produit comme détaillé dans la section des événements imprévus. Cependant, si c'est de nouveau un 1, six chevaucheurs de loup gobelins arrivent à l'entrée de la section. Au début de chaque mouvement de la phase des monstres les chevaucheurs de loup gobelins se déplacent de neuf cases jusqu'à ce qu'ils puissent attaquer les guerriers.

Truc de Maître de jeux: Vous pourrez faire ceci en secret. Au début de chaque phase des monstres établir à quelle distance les chevaucheurs de loup goblin sont parvenus et notez-le. Ne pas placer réellement les chevaucheurs de loup gobelins sur le plateau jusqu'à ce qu'ils atteignent une section où les guerriers peuvent les voir. Cependant, pour donner aux guerriers un indice vous pourrez encore hurler pendant que les loups s'approchent !

1 ESCALIERS DESCENDANT

Entre les oscillations de l'ouverture de la porte secrète, vous découvrez un ensemble de marches en pierre menant vers le bas et l'obscurité. Diverses runes, et graffitis sont gravées sur les murs manifestement d'origine orque. Il semble que vous êtes dans le bon endroit.

Placer la section d'escalier sur la table avec une porte à l'extrémité la plus éloignée. Placer les guerriers sur les quatre cases du début de la section par ordre d'initiative. Aucun événement ne se produit sur cette section à moins que le magicien ne lance un 1 dans la phase de pouvoir.

2 JONCTION EN T

Après la porte, le passage s'ouvre sur une jonction en T avec des branches vers la gauche et vers la droite. À l'extrémité des deux passages, se trouvent deux portes en bois plein. La porte de droite a une pancarte clouée sur le montant que dit : "SALLE DU TRESOR DE GORGUT – DEHORS - SANS ISSUE!"

Le chef doit décider dans quelle direction les guerriers iront. Rien de spécial ne se produit dans le couloir à moins qu'il y ait un jet de 1 dans la phase de pouvoir.

Gardes Gobelins

Si les guerriers sont déjà allés sous Karak Azgal; ils peuvent identifier cette disposition comme une installation de salle de garde! Si vous voulez, vous

pourrez inciter les guerriers à faire un test d'initiative pour voir s'ils se rappellent.

Chaque guerrier lance 1D6 et ajoute son initiative. Si le résultat est 7 ou plus ils ont passé le test et se rappellent que dans Karak Azgal une des salles étaient sous alarme pour avertir les gardes dans l'autre salle. Dans ce cas-ci les deux salles sont sous alarme de sorte que quelle que soit la pièce devant laquelle les guerriers se présentent les gobelins de l'autre pièce sont alertés.

Placement des salles 3 & 4

Les gobelins ont monté une embuscade astucieuse. L'idée est que les guerriers se tourneront vers la droite (leurrée par la pancarte), et entreront dans la salle 3, où ils seront immédiatement attaqués par des lanciers gobelins. Les archers gobelins de la chambre 4 entendront l'agitation et s'associeront au combat, tirant leurs flèches depuis la pièce 4, à travers le couloir de la jonction.

Les guerriers peuvent choisir d'explorer l'une ou l'autre des salles 3 ou 4 et continuent normalement jusqu'à ce qu'ils entrent réellement dans la salle puis affrontent les monstres qui sont dans la pièce (voir la description de la pièce). Ensuite, placer la section de l'autre salle sur la table ; puis les monstres qui appartiennent à cette salle. Les monstres de la pièce où sont entrés les guerriers attaqueront normalement. Les monstres de l'autre salle traverseront la jonction pour attaquer (lanciers gobelins) ou tireront sur les guerriers (archers gobelins).

3 PUIITS CORRUMPUS

Ce qui frappe immédiatement dans cette pièce, c'est l'odeur. Une puanteur acre émane du puits situé au centre de la salle dans lequel plonge une chaîne. Une étrange boue verte souille le plancher et a commencé à corroder l'épée d'un goblin à son contact. Il y a un squelette sur le plancher dans un coin de la salle. Une autre porte peut être vue sur le mur de gauche.

La salle contient huit lanciers gobelins de la nuit. Si les guerriers entrent dans cette pièce avant d'entrer dans la pièce 4, les lanciers gobelins de la nuit sont placés sur les cases adjacentes aux guerriers. Utiliser la règle du un contre un.

Si les guerriers entrent d'abord dans la pièce 4 les lanciers gobelins de la nuit franchiront la porte de la jonction 2. Dans chaque phase des monstres ils avanceront à travers le couloir jusqu'à ce qu'ils puissent attaquer les guerriers.

Investigation de la salle

Une fois qu'il n'y a plus aucun monstre vivant dans cette pièce, les guerriers peuvent l'explorer s'ils le veulent.

Le squelette

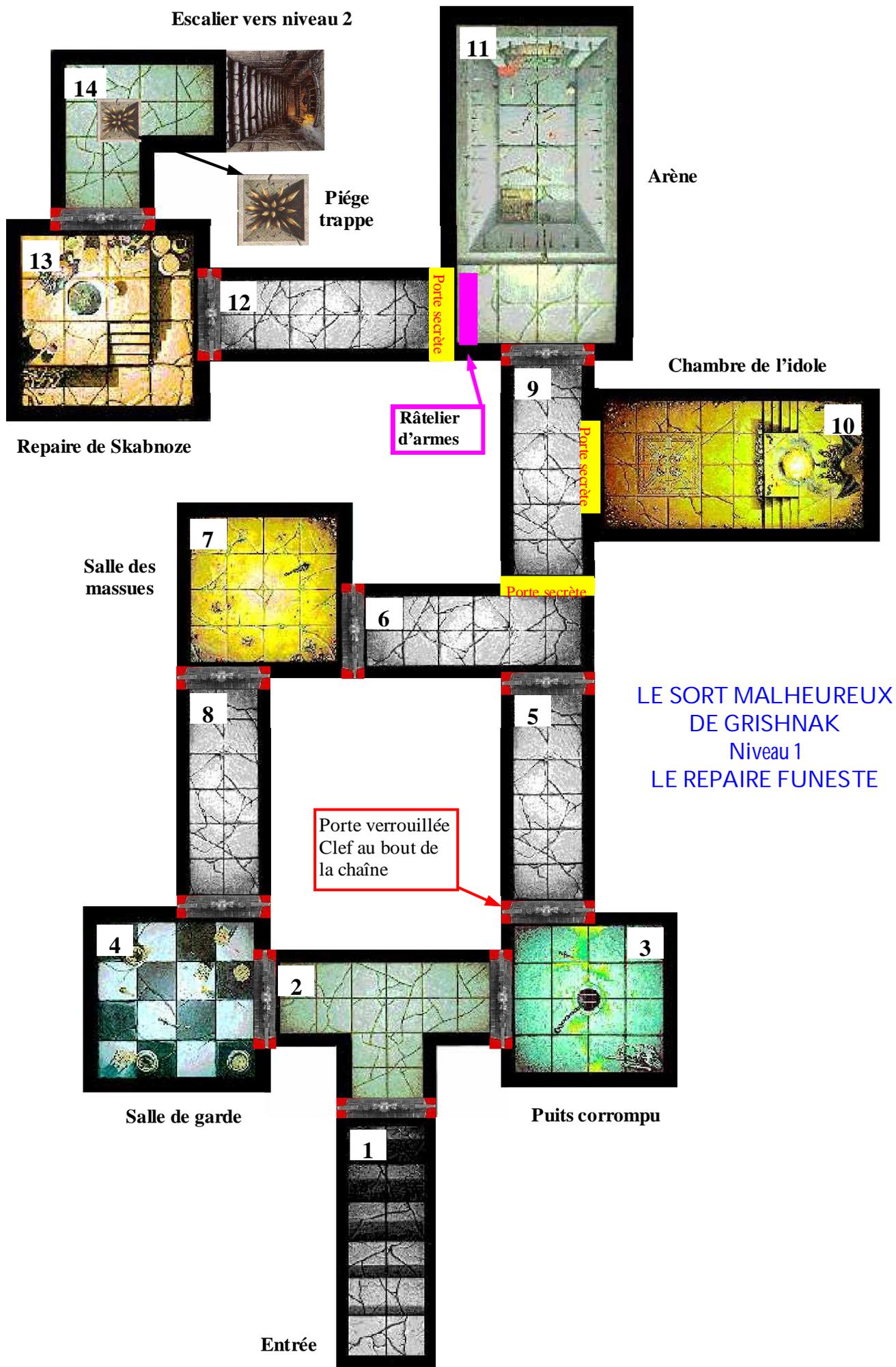
Tous l'équipement, le casque, la ceinture le fourreau du squelette sont tellement vieux qu'ils sont inutilisables et sans valeur. Cependant, le magicien se rend compte immédiatement que le bracelet est magique, le bracelet est fait de bronze et porte le pictogramme d'un casque gravé dessus. Il donne au porteur +1 en endurance et ne peut être utilisé que par un barbare ou un nain. Il vaut 300 pièces d'or.

Le puits

L'odeur venant du puits insoutenable. N'importe quel guerrier qui veut l'examiner doit faire un test de volonté. Lancer 1D6 et ajouter la volonté du guerrier. Sur un résultat de 6 ou moins le guerrier se sent trop malade pour aller plus loin. Si un guerrier est assez fort, il peut retirer la chaîne et trouvera une clef en laiton attachée à son extrémité. Chaque guerrier peut faire une tentative par tour pour tirer la chaîne hors du puits.

La Porte

La porte du couloir 5 est verrouillée. Elle peut seulement être ouverte par la clef au bout de la chaîne du puits.



4 SALLE DE GARDE

Vous voyez que le plancher de la salle est formé de dalles noires et blanches. Dans la faible lumière de votre lanterne vous pouvez voir des tonneaux et des tabourets - la salle est évidemment en service. Une autre porte peut être vue sur le mur droit.

La salle contient six archers gobelins de nuit. Si les guerriers entrent dans cette pièce avant d'entrer dans la pièce 3, les archers resteront dans la pièce, mais ils s'éloigneront le plus possible des guerriers et leurs tireront dessus. Tous les archers gobelins qui ne peuvent pas tirer avec leurs arcs (parce qu'ils sont à côté d'un guerrier) combattent au corps à corps. Si les guerriers entrent dans la pièce 3 en premier, les archers tirent sur les guerriers depuis la salle de garde s'ils peuvent le voir. S'ils ne peuvent voir aucun des guerriers ils doivent se déplacer près de la porte de la jonction [2]. Ils resteront dans la salle s'ils peuvent voir au moins un guerrier. S'ils ne peuvent voir aucun guerriers ils iront à travers le couloir obtenir un meilleur angle de tir.

Trésor

Il y a un trésor dans cette salle, mais les guerriers doivent être dans la pièce pour le trouver. Le massacre des gobelins de cette pièce n'est pas suffisant ; les guerriers doivent être dans la pièce pour trouver le trésor. Il est intéressant d'insister sur ce point, car les gobelins postés dans l'autre pièce peuvent jaillir et charger les guerriers depuis la pièce 3.

Les guerriers trouvent une petite fiole en pierre contenant une pâte bleue. L'odeur de la pâte rappelle celle du beurre rance, si elle est goûtée, la pâte a goût de médicament, mais ne fera aucun mal. C'est en fait un baume curatif et s'il est appliqué sur le corps d'un guerrier, il traitera 1D6 blessures. Il y a assez de pâte dans la fiole pour quatre applications. La pâte peut être vendue 50 pièces d'or par utilisation restante.

5 COULOIR

Le couloir est sombre et humide mais sans aucune particularité. Une porte peut être vue à l'autre extrémité. Rien ne se produit dans le couloir, à moins que le magicien ne lance un 1 dans la phase de pouvoir.

6 COULOIR

Vous vous trouvez devant un couloir grossièrement tailler avec une autre sortie.

Le couloir semble tout à fait vide, mais dans la phase des monstres Bogoff le Snotling apparaîtra, volera la lanterne du chef, et s'enfuira selon les règles de la carte (voir également la page 10 de ce livre de règles). Il jouera son jeu entre ce couloir et la pièce 7. Si la pièce 7 n'est pas déjà sur la table, il faut la poser maintenant. Si les guerriers poursuivent Bogoff dans la salle 7 et n'ont pas déjà massacrés les monstres, ils apparaîtront dans leur phase normalement. Se rappeler que Bogoff ne participera à aucun combat et n'est jamais bloqué. Si Bogoff arrive dans la salle 7 tandis que les guerriers sont encore dans le couloir 5, ils finissent dans l'obscurité et ne peuvent se déplacer que si la lanterne est dans le couloir 6.

Etre perdu dans l'obscurité

L'obscurité dans Warhammer Quest, si un guerrier est laissé dans l'obscurité, il ne peut se déplacer ou faire autre chose que se reposer et prier, là, il devrait être bien. Laisser la figurine où elle est ; le guerrier ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit de retour dans la lueur bienveillante de la lanterne. Naturellement, le guerrier abandonné pourrait toujours décider de quitter la partie et lancer sur le Tableau de fuite...

Après Bogoff

Quand Bogoff est finalement touché il laissera tomber la lanterne et s'enfuira par la porte secrète du couloir 6 au couloir 9. Si un guerrier peut voir ceci se produire marquer l'endroit par une porte sur le plateau. Si aucun guerrier ne le voit s'enfuir dans le couloir 9, ne pas placer la porte jusqu'à ce qu'un guerrier puisse la voir. Dans sa précipitation, Bogoff a laissé la porte secrète ouverte derrière lui.

Noter où Bogoff était quand il a laissé tomber la lanterne. Un des guerriers doit ramasser la lanterne et la rendre au chef de la partie. Ils doivent également réunir tous les guerriers perdus dans l'obscurité.

Le trucs du Maître de jeux: Bogoff donne au Maître de jeux acteur amateur une chance d'être très irritant. Rire nerveusement avec une voix haut perchée pendant la course de Bogoff autour du plateau pourrait pousser les joueurs à recourir à la violence physique contre vous !

Note : En regardant la carte du niveau, vous verrez que les sections de plateau 2 à 8 créent un système circulaire. Si tous les guerriers poursuivent Bogoff dans la salle 7 il pourrait alors courir dans le couloir 8 et ainsi de suite. Cependant, il ne serait pas juste de laisser tous les guerriers dans l'obscurité, aussi Bogoff devra seulement passer sur la prochaine section et ne pas laisser les guerriers derrière.



7 PIÈCE DES MASSUES

Cette pièce peut être trouvée de deux manières, l'une par le couloir 8 quand la salle sera placée comme une section normale de plateau, ou en poursuivant Bogoff le Snotling depuis le couloir 6. si Bogoff entre dans la salle le premier, le placer dans le coin le plus éloigné des deux portes et attendre qu'un guerrier entre. Dans la prochaine phase des monstres placer les gobelins comme décrit ci-dessous.

La salle semble engloutir la lumière de la lanterne sans percer vers le plafond le secret de ses ombres. Cependant, la lumière révèle une massue garnie de pointes sur le plancher et une autre sortie. Il y a un bruissement dans l'obscurité et vous vous sentez observé.

Quand les guerriers entrent dans la salle ils sont attaqués au même moment par six rétiaires et six batonneurs gobelins de la nuit. Les rétiaires sont placés selon la règle du un contre un, alors que les batonneurs sont placés au plus près dans le dos des guerriers pour intervenir dès que possible. Employer les règles des rétiaires comme indiqué sur la carte et la feuille de référence figurant au dos de la couverture de ce livre de règle. Les gobelins prennent les guerriers en embuscade, les attaquant dès qu'il sont placés.

Trésor

Le trésor dans cette salle peut seulement être rechercher que si tous les gobelins sont morts et que Bogoff se soit enfui au loin ou ne soit pas encore apparu. Autrement les guerriers peuvent ne pas explorer la salle, bien qu'ils puissent revenir plus tard. La salle contient 400 pièces d'or à partager équitablement entre les guerriers. Il y a également une épée courte avec une gemme bleue glaciale incorporée dans la poignée. Le magicien déterminera immédiatement que l'épée courte est magique. Si son porteur obtient un 6 normal à son jet pour toucher, le bijou s'illumine et le coup cause 1D6 blessures supplémentaires à la cible. L'épée courte a une valeur de 300 pièces d'or si elle est vendue. Elle peut être employée par n'importe quel guerrier.

8 COULOIR

Le couloir a un plancher en pierre rugueux et mène directement à une porte en bois.

Il n'y a rien de spécial dans ce couloir et il n'y a aucun événement imprévu à moins que le sorcier n'obtienne un 1 dans la phase de pouvoir.

9 COULOIR

Derrière la porte secrète débute un couloir. Il est humide, puant et les murs sont couverts de mousse, et de champignons. L'autre extrémité est fermée par une porte métallique.

Dans le couloir les guerriers sont attaqués par 12 chauves-souris géantes.

Il y a une porte secrète au milieu du mur droit qui sera seulement trouvé si les guerriers la recherchent (voir le livre de recherche de Warhammer, page 164).

Comme vous marchez précautionneusement le long du couloir, vous notez qu'il y a une pierre étrange sur un des murs. Quand vous regardez plus étroitement, vous découvrez une porte secrète cachée dans le mur.

10 CHAMBRE DE L'IDOLE

Au fond de la salle sur une plate-forme, un feu dans une vasque brûle devant une horrible idole. À la base de la plate-forme il y a une pile d'os et de crânes. Scrutant l'obscurité, vous pouvez juste distinguer quelque chose se déplacer au fond de la salle. La lumière du feu se reflète sur une pile d'or au pied de l'idole.

Quand les guerriers entrent, six Squigs des cavernes se dressent sur les cases de la plate-forme, autour de l'idole. Au début du prochain tour de la phase des monstres, lancer 1D6 pour voir ce que chaque Squig fera ce tour. Vous pouvez employer la carte d'événement des Squigs des cavernes qui se trouve avec ce supplément ou vous reportez à la feuille de référence sur le dos de la couverture de ce livre de règle. Noter que les Squigs n'ont pas une caractéristique de mouvement mais un simple jet sur le tableau pour voir ce que fait chaque Squig .

L'Idole

Quand tous les monstres sont morts, les guerriers souhaitent sans aucun doute obtenir l'or empilé aux pieds de la statue. Comme ils s'approchent, l'idole parle :

"Qui ose entrer ici ? Donner-moi un tribut ou mourrez!"

L'idole n'a rien à voir avec les orques et les gobelins, elle est là depuis des siècles. Les gobelins ont vite appris à la craindre (les squelettes au pied de l'idole sont Gobelinoïdes) et à lui rendre hommage ce qui a comme conséquence le tas d'or. Les Squigs ne craignent rien, seules les créatures intelligentes sont menacées. Lire aux guerriers ce qui suit :

Quand l'idole a finit de parler, la porte se ferme avec un claquement sec..

La porte ne peut pas être ouverte jusqu'à ce que l'idole soit apaisée. La seule manière de le faire est que chaque guerrier mette au moins 20 pièces d'or au pied de l'idole. Il n'y a aucune raison pour que les guerriers sachent combien ils doivent offrir. Si un guerrier contribue à moins de 20 pièces d'or ou ne donne rien, ou qu'un plus mauvais essaye de prendre une partie de l'or déjà là ; ils sont dans les ennuis. Des flammes giclent du nez de l'idole brûlant toutes les cases devant elle. N'importe quel guerrier touché par le feu subit 2D6 blessures modifiées par l'endurance mais pas par l'armure. L'idole ne peut pas être détruite. Si les guerriers hésitent sur la conduite à tenir, donner leur un conseil, par exemple :

L'idole parle encore :

"Il n'y a aucune sortie ! Posez votre tribut devant moi ou mourez dans d'atroces souffrances!"

Quand les guerriers ont donné tous au moins 20 pièces d'or, lisez ce qui suit :

Le feu dans la vasque meurt et la porte s'ouvre. L'idole parle encore :

"Votre hommage est accepté. Vous pouvez poursuivre sans risque votre chemin."

Les guerriers peuvent maintenant quitter la salle.

Culte

Si n'importe quel guerrier agit comme s'il adore l'idole il sera récompensé, lire ce qui suit :

L'idole est évidemment satisfaite de votre hommage, et vous parle : "merci serviteur fidèle, tu seras bien récompensé pour ta foi,"

Le feu dans la vasque s'éteint et le guerrier peut voir un anneau miroiter au fond. La vasque et l'anneau sont tout à fait froids. L'anneau est en or avec une gemme rouge simplement sertie.

Le magicien peut identifier l'anneau comme étant un objet magique puissant. Il donne à son porteur +2 en force, et vaut 600 pièces d'or. Malheureusement l'anneau porte une malédiction du chaos, et celui qui le met ne pourra plus l'enlever.

Quand un guerrier met l'anneau a son doigt, des images étranges de carnage et de destruction remplissent son esprit, et il doit se concentrer fortement pour résister à l'envie folle de frapper ses compagnons. Dorénavant les âmes de tous les monstres que le guerrier massacreront seront prises par l'idole comme hommage.

C'est en raison de ce lien avec l'idole que le guerrier aura une aura étrange autour de lui. S'il entre un jour en conflit avec des guerriers du chaos, il constatera qu'ils ne l'attaqueront pas à moins qu'il ne les attaque d'abord.

Truc de Maître de jeux: Noter quel guerrier a l'anneau. Vous pourriez employer l'anneau comme ligne d'histoire pour une aventure postérieure. Peut-être est -ce la première étape du guerrier vers le chaos ?

11 ARENE

Un puits sombre s'ouvre au milieu de la salle. Les murs du puits sont garnis de longues pointes, et des armes cassées et des os mâchés jonchent le plancher. Vous pouvez voir un râtelier d'armes pendu au mur sur la gauche.

Quand vous placez la salle, mettez le pion du support d'armes sur le plan supérieur comme indiqué sur la carte. Les gobelins de la nuit ont capturé un Minotaure et l'ont emprisonné dans le puits. Les petits gobelins vicieux trouvent rien de mieux que de pousser leurs captifs dans le puits et d'observer l'alimentation du Minotaure !

Dans la phase des monstres, introduire 10 lanciers gobelins de la nuit dans le couloir 9. Les 4 premiers lanciers attaquent immédiatement, comme dans une embuscade. Ils emploient le manche de leurs lances pour faire tomber les guerriers dans le puits. Si un lancier frappe un guerrier, le guerrier n'est pas blessé mais est poussé vers l'arrière d'une case par le lancier. S'il y a un autre guerrier derrière lui le deuxième guerrier est également repoussé d'une case. Si un guerrier finit par tomber dans le puits, il subit 1D6+3 blessures modifiées par l'endurance et l'armure normalement.

Si un guerrier finit par tomber dans le puits lire ce qui suit :

Pendant que vous chanceliez de nouveau sur vos pieds, vous entendez un terrible mugissement. Une ombre de l'autre côté du puits, se dessine et se dirige puissamment vers vous.

Placer un Minotaure à côté du guerrier dans le puits. Dès qu'un guerrier sera poussé dans le puits les lanciers utilisent l'extrémités aiguës de leurs lances. Ils essayent maintenant de tuer le reste des guerriers ; les autres gobelins se déplacent également. Se rappeler, que des lanciers peuvent attaquer sur deux rangs.

Saut dans le puits

Si un guerrier décide de sauter le puits lui faire remarquer les pointes. S'il veut toujours sauter, l'inciter à faire un test « physique » d'initiative.

S'il rate le test, le guerrier subit 1D6+3 blessures par les pointes durant sa chute. Plus mauvais encore, si le résultat est un 1 il est coincé sur les pointes jusqu'à ce que dans la prochaine phase des guerriers il subisse encore 1D6+6 blessures avant qu'il puisse se libérer. Cependant s'il réussit le test d'initiative, il saute agilement dans le puits, indemne.

Les Portes

Une fois que les guerriers ont tué les gobelins et le Minotaure ils peuvent explorer la salle.

La porte à l'autre extrémité de l'arène est fermée par magie et ne peut être ouverte. Rendre évident que ce n'est pas la bonne façon et que les guerriers devraient partir. Si un guerrier étudie la trappe lire ce qui suit :

La trappe contient un gilet en cuir avec des boutons noirs en métal. Le gilet de cuir semble être neuf et est remarquablement propre malgré qu'il a été stocké sous une trappe au fond d'un puits.

Le gilet de cuir est magique et donne à son porteur + 1 en endurance. Il a également des capacités magiques additionnelles. Chacun des boutons produit un champ magique assez puissant pour former une coquille autour du guerrier. Si le guerrier est attaqué par magie ou une arme magique il peut lancer 1D6. Sur un résultat de 6 l'attaque est ratée, même si elle a automatiquement touché. Le gilet de cuir ne peut pas être porté par le magicien. Le gilet de cuir a appartenu à Bigrot la Brute, qui était chef de guerre des orques Crocs noirs avant Gorgut. Après que Gorgut est pris le pouvoir, il a recherché longtemps le gilet de cuir. Cependant, avant qu'il ait découvert où il était caché les gobelins avaient capturé le Minotaure et l'avaient emprisonné dans l'arène. Gorgut était devenu blême de rage et le crâne dans l'arène appartient au gobelin qui a eut la grande idée d'y jeter le Minotaure !

Le râtelier d'armes.

Si un guerrier décide d'étudier les armes sur le râtelier, indiquer au guerrier :

Pendant que vous prenez une des armes pour l'examiner de plus près, vous entendez un « click » et le bruit d'une porte secrète qui s'ouvre.

Truc du Maître de jeux: Il est tout à fait possible que les guerriers puissent ne pas trouver la porte secrète actionnée par le râtelier d'armes. Si les guerriers n'entraient pas dans tous les salles et couloirs maintenant, ils reviendront probablement. Les laisser faire jusqu'à ce qu'ils se rendent compte qu'il n'y a aucune autre façon d'aller de l'avant. Ceci peut être une de ces situations où les joueurs auront besoin quelques conseils subtils ! Au besoin, suggérer qu'il est possible que la réponse soit dans l'arène. Si toutes les pièces du donjon ont été visité alors il y a deux choses que vous pouvez faire pour les aider. L'une est de leur faire passer un test d'initiative pendant qu'ils se trouvent dans le couloir 9 et puis dire n'importe quoi sur le râtelier d'armes qui semble faire partie d'un mécanisme pour ouvrir une porte, l'autre est de leur donner un conseil comme : *Quand tu vois le râtelier d'armes tu te demandes s'il y a une arme intéressante dessus.*

12 CORRIDOR

La porte secrète donne sur un couloir sombre et moisi menant directement à une autre porte au bout du couloir. Aucun événement imprévu n'a lieu dans ce corridor à moins que le magicien n'obtienne un 1 dans sa phase de pouvoir.

13 LE REPAIRE DE SKABNOZE

L'odeur de la pièce est terrible et le magicien peut sentir la puissance magique émaner d'elle. Dans les ténèbres vous distinguez un ensemble d'escaliers menant à une plateforme. Une porte donne sur la plate-forme.

Les guerriers entrent dans la salle normalement, mais si l'un d'entre eux essaye de monter les escaliers, il est arrêté sur la case devant l'escalier par un costaud orque en haut des marches. Tous les guerriers peuvent entrer dans la pièce et se déplacer normalement, mais la seule manière d'aller sur la plateforme est de franchir les escaliers. Au début de la phase des monstres, placer Skabnoze dans le coin le plus éloigné de la plate-forme et placer un autre costaud à côté de lui, puis placer six orques et un costaud diffèrent en utilisant la règle du un-contre-un. Si le costaud au dessus de

l'escalier n'a pas été encore placé, le placer maintenant. Voir les règles pour le combat dans les pièces multi-niveau à la page 11 de ce livre de règle.

Skabnoze et ses gardes du corps

Au début de la phase des monstres, Skabnoze lance un de ses nouveau sort (voir que la carte spéciale de Skabnoze). Le costaud à côté de lui s'est juré de le protéger et plongera même devant Skabnoze s'il est visé par des projectiles, prenant toutes les blessures sur lui. Une fois que le costaud est mort Skabnoze mettra son anneau d'invisibilité et s'enfuira au loin. Même si les guerriers parviennent à toucher Skabnoze, il disparaîtra.

Truc du Maître de jeux: pour les acteurs amateurs, Skabnoze devrait parler aux guerriers quand ils seront en sa présence, avec une voix de crécelle malveillante, « ainsi nous nous retrouvons encore vermines pouilleuses. Vous n'allez pas toujours contrarier mes plans tout le temps! » ou, « salopards, vous pensez que vous pouvez aller et venir en foutant le bazar partout ? » Selon, que les guerriers aient rencontré Skabnoze dans « Mort sous Karak Azgal » ou pas. Skabnoze continuera probablement à invectiver les guerriers pendant tout le combat.

Quand Skabnoze glisse son anneau à son doigt il criera, "On se retrouvera. Mon copain Gorgut, vas vous broyer les os ! Vous êtes prisonniers maintenant, et moi seulement ai les clefs de... Oops!"

Skabnoze met son anneau d'invisibilité et se glisse par la porte du couloir 14 avant de libérer des herbes à chaque porte de son repaire. Juste comme il mettait son anneau, le chamane étourdi s'est rendu compte qu'il a seulement une des clefs, et que l'autre doit encore être quelque part dans son repaire. Maintenant lire aux guerriers ce qui suit :

Pendant que Skabnoze disparaît soudainement devant vos yeux vous entendez un grincement suivi d'un bruit aigu de fer torturé. Ce sont les herbes en métal qui claquent en bas des deux portes du repaire.

Une fois que Skabnoze a disparu et que les monstres sont morts les guerriers peuvent explorer le repaire, ils trouveront le breuvage magique curatif et les talismans comme détaillé sur la carte spéciale du repaire du chamane et à la page 12 de ce livre de règle. Ils trouveront également un rouleau de parchemin mal écrit (donner au chef des guerriers l'indice 4), mais il n'y a aucun autre trésor. Les guerriers trouveront également une clef au-dessous d'un tabourets. La clef ouvrira la herse du couloir 14. Elle n'ouvrira pas celle du couloir 12. En fait, les guerriers ne pourront d'aucune manière ouvrir la herse du couloir 12. Rien ne fonctionnera, ni clef, ni rossignol, ni forcer la serrure, etc...

14 COULOIR ET ESCALIERS

Un couloir tourne vers la droite et finit devant un escalier extrêmement raide qui s'enfonce dans les profondeurs. Ceci est évidemment le chemin vers le niveau deux !

Placer le grand pion d'escaliers après les quatre dernières cases du couloir, mais ne pas placer le pion de piège sur le plateau. Observer soigneusement où les guerriers passent dans le couloir et lequel fait un pas sur la case piégée. Lire :

Alors que tu avances, tu sens le sol se dérober sous tes pieds pendant que le plancher s'incline, te faisant tomber dans un puits garni de piques !

Le guerrier subit 1D6+6 blessures modifiées par l'endurance et l'armure. Le guerrier peut seulement être sauvé par une corde ou un sort de lévitation.

Le guerrier avec la corde

Si le guerrier qui tombe dans le puits possède une corde, il peut jeter la corde à un camarade se tenant au bord. Comme c'est le cas pour tous les pièges de fosse de Warhammer Quest. De toutes manières les guerriers doivent continuer vers le niveau deux.

- NIVEAU DEUX - SKABNOZE FRAPPE EN TRAITRE -

Le niveau deux est principalement peuplé d'orques. L'intérêt du donjon pour les guerriers est de trouver une clef qui est dans une salle gardée par des orques Noirs. Une fois que les guerriers ont la clef ils peuvent accéder à l'Abîme du feu où ils doivent se frayer un chemin pour traverser le pont. Enfin ils atteignent une salle divisée par des passages voutés où Skabnoze exécute sa mauvaise magie pour appeler plus de monstres. À la fin du niveau, les guerriers ont une chance de se reposer pendant un moment avant de continuer vers le niveau trois. Pendant son séjour à Karak Azgal, Skabnoze a expérimenté des breuvages magiques. Le seul breuvage magique qui ait jamais fonctionné correctement était celui qui a créé les super-rats; créatures à l'intelligence augmentée et d'une violence extrême. Skabnoze a employé ces bêtes comme serviteurs et messagers. Ils pourraient être employés pour mener d'autres rats au combat, les conduisant à attaquer avec une frénésie suicidaire. Seulement un de ces super-rats survit maintenant, le rongeur méchant mais prudent qui a volé l'amulette en premier lieu. Les rats géants menés par ce super-rat seront sur la trace des guerriers dans le niveau deux.

L'événement spécial pour le niveau deux est l'embuscade des guerriers par 12 rats géants. Les rats sont commandés par le super-rat caché dans l'ombre. Pendant le niveau deux, quand le magicien obtient un 1 dans sa phase de pouvoir, demander au joueur de relancer les dés. Si le résultat est autre que 1, un événement inattendu se produit comme détaillé dans la section des événements inattendus. Cependant, si le résultat est un 1, les guerriers sont attaqués par les 12 rats géants selon la règle du un contre un.

Chaque rat géant à côté d'un guerrier attaque immédiatement. Si l'attaque du rat touche, elle fait 2D6+4 blessures mais le rat est immédiatement tué par le guerrier; il est si frénétique qu'il ne se soucie pas de sa propre sécurité. Les rats survivants attaquent encore dans la phase des monstres.

Truc du Maître de jeu: Quand les guerriers ont eu affaire avec les rats géants vous devrez leur faire comprendre qu'une intelligence mauvaise était derrière leur attaque :

Tandis que vous nettoyez le sang des rats sur vos armes, vous apercevez une paire d'yeux rouges au regard perçant vous observant dans l'ombre. Les yeux vous observent pendant quelques secondes, puis clignent et disparaissent.

1 COULOIR

Au fond des escaliers vous tombez sur un couloir humide, gluant et puant. À l'autre extrémité il y a une porte. Placer la section de couloir sur la table avec une porte à l'autre bout. Placer les guerriers sur les quatre cases principales du couloir par ordre d'initiative. Le niveau deux commence maintenant. Rien ne se produit dans le couloir à moins que le magicien n'obtienne un 1 dans sa phase de pouvoir.

2 JONCTION EN T

Le passage se divise en deux directions, vous voyez une porte en bois vers la gauche et une vers la droite.

Si les guerriers vont à la porte du côté droit qui introduit ensuite dans le couloir 7, leur lire le passage suivant quand ils explorent :

Vous essayez d'ouvrir la porte mais rien ne se produit, elle est évidemment verrouillée. Après examen vous constatez que la porte est bien faite avec des énormes charnières et une serrure massive, il est impossible de l'ouvrir sans la bonne clef.

La clef est dans un coffre dans la salle 6. Il n'y a aucune autre manière d'ouvrir cette porte. La fouille minutieuse de la jonction révélera une porte secrète sur le mur nord.

3 SALLE DE GARDES

Ne dites rien aux guerriers au sujet de la salle de garde, car elle est derrière la porte secrète !

C'est une planque pour les gardes de Skabnoze. De cette pièce ils peuvent observer tous les intrus qui s'approchent. Il y a six orques et de deux Costauds dans cette pièce.

Trois possibilités peuvent se présenter quand les guerriers atteignent la jonction.

- 1 Les guerriers essayeront d'ouvrir la porte verrouillée. C'est impossible sans la clef de la pièce 6. L'essai de forcer la porte fera du vacarme. Si les guerriers font beaucoup de bruit, les gardes sortiront et les prendront en embuscade dans la prochaine phase des monstres.
- 2 Si les guerriers trouvent d'abord la porte secrète, ils peuvent entrer dans la salle au prochain tour et combattre les monstres, comme dans n'importe quelle autre pièce.
- 3 Si que les guerriers se dirigent immédiatement à la pièce 6, l'embuscade des orques se fera à leur retour.

Trésor

Une fois que les orques sont mort les guerriers trouveront quelques trésors dans la salle.



Il y a deux trésors. Le premier est une bouteille de breuvage de feu, voir le Tableau de trésor orque à la page 19 pour une description et les règles. Le second est une arbalète magique. Lire aux guerriers la description qui suit:

Cette arbalète est faite de bois foncé et de métal poli. Ce qui est peu commun c'est que la corde soit tendue, prête à tirer mais il semble qu'il n'y est aucun mécanisme pour la tendre.

L'arbalète est magique et s'arme seule une fois qu'elle a tirée. Elle peut être employée par un nain ou un magicien et peut tirer deux fois par tour au lieu de faire toutes les autres attaques. L'arbalète a une force de 6 et cause donc 1D6+6 blessures par coup. Si elle est vendue, elle vaut 750 pièces d'or. Il y a assez de carreaux pour une aventure.

4 COULOIR

Le passage mène au loin et tourne sur la gauche dans les ténèbres.

Rien ne se produit ici à moins que le magicien ne lance un 1 dans sa phase de pouvoir.

5 COIN

Le couloir tourne brusquement vers la gauche.

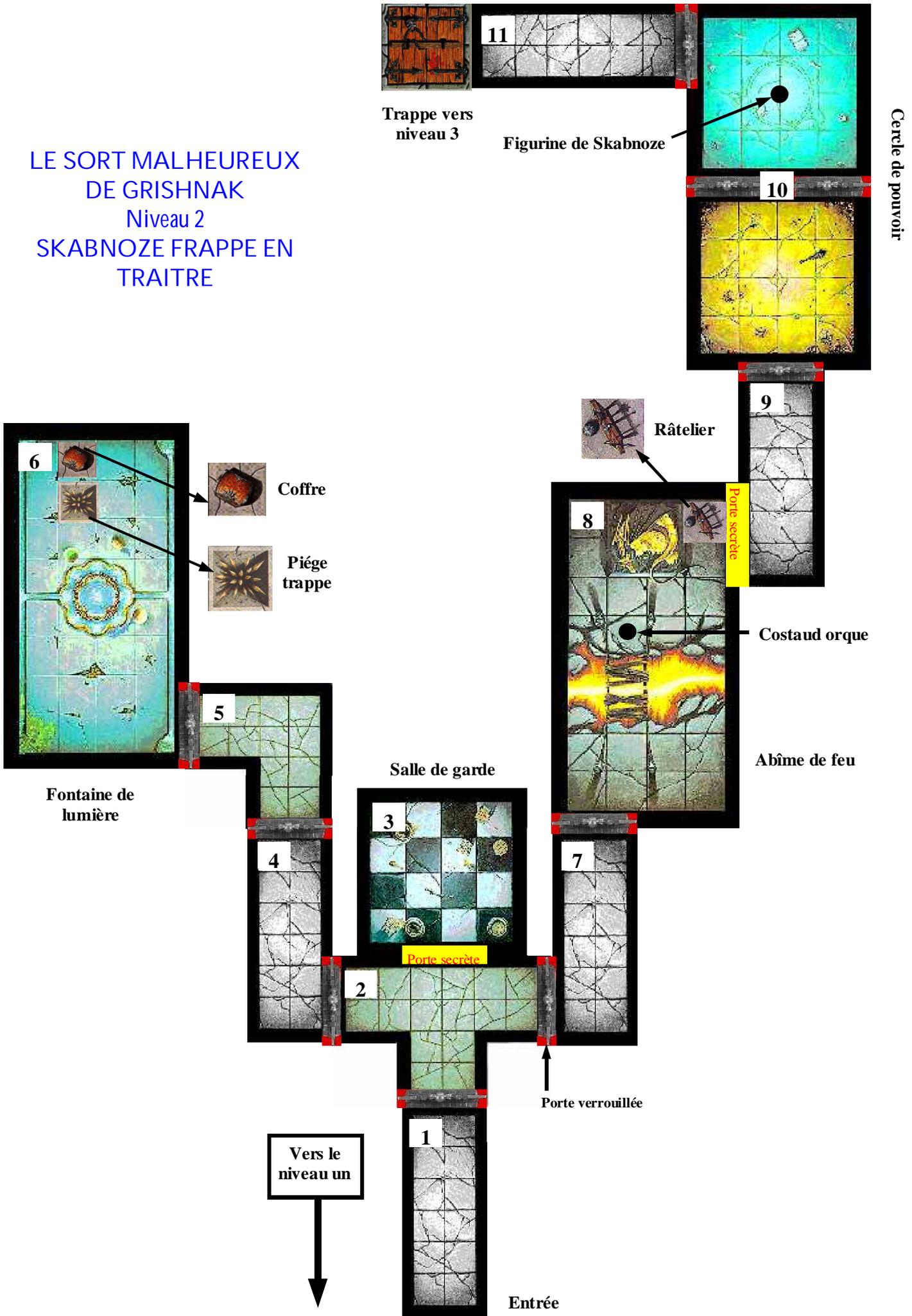
Un bruit soyeux peut être entendu venant d'en haut et vous pouvez voir la lumière de votre lanterne se réfléchir dans une nuées de petits yeux.

Les guerriers sont pris en embuscade par huit chauves-souris géantes.

Placer les chauves-souris dans la phase des monstres et attaquer immédiatement. Il n'y a aucun trésor pour défaire les chauves-souris mais les guerriers obtiennent la quantité normale d'or pour les avoir massacrés.

LE SORT MALHEUREUX DE GRISHNAK

Niveau 2
SKABNOZE FRAPPE EN TRAITRE



6 FONTAINE DE LUMIÈRE

Par la porte vous voyez une grande salle, le plancher est dans un état de délabrement avancé. Vous détectez à l'oreille des signes d'occupation possibles, vous pouvez entendre aussi le bruit de l'eau courante. Un grand coffre se trouve à l'autre extrémité de la salle. Il ne semble pas y avoir d'autre sortie.

Placer le pion de coffre à l'autre extrémité de la salle comme sur le plan, mais ne pas mettre le pion piège sur le plateau. La salle est la tanière de huit orques noirs. Ils ont décidé de se joindre à Gorgut, mais restent entre-eux refusant de se battre aux cotés des orques et des Gobbos plus faibles. Heureusement pour les guerriers, Skabnoze n'a pas eu le temps d'avertir les orques noirs de l'approche des guerriers, sinon ils les attendraient probablement en embuscade.

Le coffre piégé

Une fois que les orques noirs ont été défaits, les guerriers peuvent examiner le coffre. Le couvercle du coffre peut être ouvert de n'importe quelle case adjacente, mais quand il sera ouvert, le piège se déclenchera. Voir le plan pour l'endroit où se trouve la fosse. S'il n'y a aucun guerrier se tenant sur la case piégée, lire:

Pendant que le coffre s'ouvre dévoilant la lueur de l'or vous entendez le crissement aigu de la pierre sur la pierre et un puits s'ouvre devant le coffre.

Cependant, si un guerrier se tient sur la case de piégée quand il s'ouvre, lire:

Quand le coffre s'ouvre dévoilant la lueur de l'or, comme vous tendez la main, vous sentez le sol se dérober sous vos pieds et vous tombez dans un puits garni de piques.

Le guerrier subit 2D6 blessures et ne peut seulement être sauvés que par une corde ou un sort de lévitation.

Cocktail Bonnet fou

Les pointes sont enduites d'une substance visqueuse épaisse. Pendant que le guerrier est sauvé lui lire ce qui suit:

Quand vous tirez le guerrier malheureux du puits, vous notez que le bout des piques est enduits de quelque chose d'autre que le sang de votre camarade.

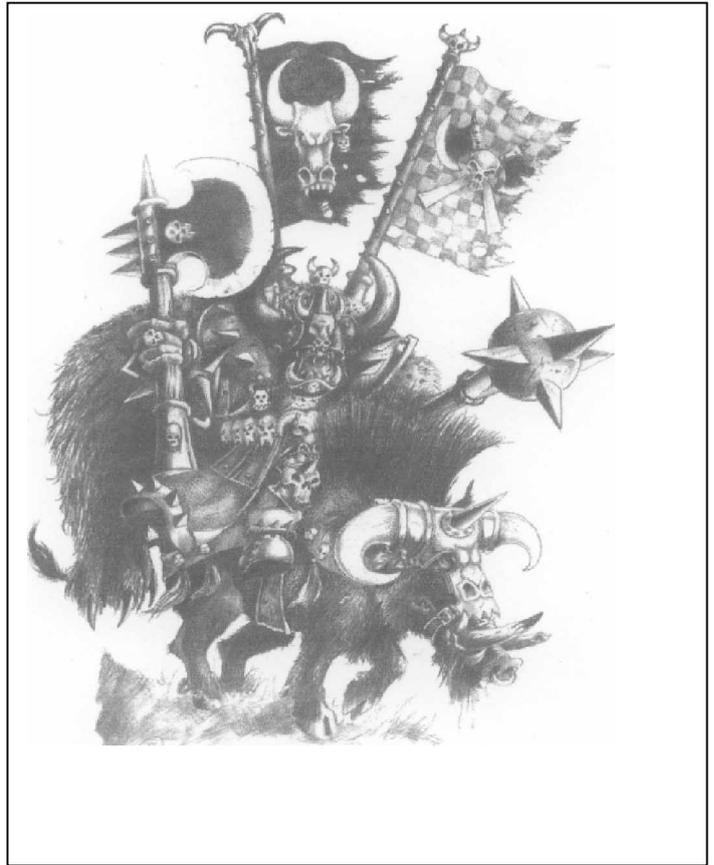
Lorsque le guerrier soigne ses blessures, il s'aperçoit qu'un liquide noir infecte ses coupures. Si elles sont immédiatement nettoyées le guerrier sera sauvé. Cependant, si les blessures ne sont pas nettoyées la substance toxique contaminera lentement le sang du guerrier. Au bout de six tours le guerrier sera soudainement frappé par ce qui peut seulement être décrit comme le redoutable syndrome du bonnet fou et autres champignons hallucinogènes. Donner l'indice 6 au guerrier affecté.

Truc du Maître de jeux: Placer 1D6 avec la face 6 sur le dessus. Au début de chaque phase des guerriers suivants tourner le dés au nombre inférieur. Le tour après que le dé atteint 1 donner au guerrier l'indice 6. De cette façon les guerriers sauront que quelque chose va se produire mais pas quoi !

Dans la phase des monstres après que le guerrier perde la boule, les guerriers restants seront attaqués par des monstres alertés par ses cris perçants. Lancer sur le Tableau de monstre orques du niveau 2 ou 3 (voir les pages 24-25).

Truc du Maître de jeux: Il est possible que le guerrier affecté par le poison fongueux pète les plombs au milieu d'un combat, dans ce cas, vous pouvez juger qu'il est injuste d'introduire plus de monstres. Cependant, si les guerriers possèdent des trésors curatifs ce serait une occasion idéale de les épuiser. Se rappeler que les monstres n'attaqueront pas un guerrier qui se trouve à terre à moins que tous les autres guerriers ne soient morts.

Le guerrier récupère au bout de trois tours et ne souffre pas de séquelles.



Trésor

Si un guerrier est tombé au fond du puits, placer le pion piège comme indiqué. Le coffre contient un morceau de parchemin (l'indice 7) enroulé autour d'une clef en laiton. C'est la clef de la porte verrouillée dans la jonction [2].

Lire en outre ce qui suit aux guerriers :

Le reflet aperçu dans le coffre vient d'une ceinture d'or et d'un fourreau d'or serti de diamants.

Le fourreau vaut 400 pièces d'or juste pour l'or et les bijoux l'ornant. Cependant, il est également magique. N'importe quelle épée placée dans le fourreau devient affûtée par magie et causera 2 blessures supplémentaires chaque fois qu'elle frappera aussi longtemps qu'elle est rangée dans le fourreau quand elle ne sert pas. Si le fourreau est vendu l'épée perdra ses capacités supplémentaires.

Les orques noirs ont apporté le fourreau pour l'offrir à Gorgut s'ils décident qu'il est digne d'être leur seigneur.

La fontaine

Si les guerriers pensent à boire à la fontaine, ils seront guéris de leurs blessures. Lire ce qui suit :

L'eau semble anormalement froide et elle brûle comme la glace votre gorge et votre estomac.

Cependant, pendant que vous récupérez du choc, vous vous rendez compte que vous vous sentez régénéré et que vos maux sont guéris.

7 COULOIR

Derrière la porte verrouillée se trouve un couloir menant vers la gauche. Il finit devant une lourde porte en métal.

Rien ne se produit ici à moins que le magicien ne lance un 1 dans sa phase de pouvoir.

8 ABÎME DE FEUX

La porte est extrêmement lourde. Comme vous la poussez, vous sentez un souffle d'air chaud venant de la salle inexplorée. En ouvrant la porte complètement, vous pouvez voir des flammes danser d'un abîme s'étendant à travers la salle. Un pont très mal fait enjambe l'abîme, et sur l'autre côté de la salle se trouve une statue de dragon avec une pile d'or à ses pieds. Se tenant de l'autre côté du pont, un costaud orque vous attend clairement.

Quand vous placez la section sur le plateau, posez le râtelier d'armes et mettez une figurine de costaud de l'autre côté du pont. Les monstres dans cette pièce sont avertis de la venue des guerriers par Skabnoze en fuite. Le costaud a été chargé d'empêcher les guerriers de traverser le pont.

Dans la première phase des monstres après que les guerriers seront entrés dans la pièce, placez 4 guerriers orques et six archers orques à côté de la statue.

Abîme de Feu

Employer les règles de l'Abîme du feu du livre d'aventure de Warhammer Quest, page 3, pour n'importe quel guerrier essayant de traverser le pont. Tous les guerriers combattant sur le pont doivent lancer 1D6 pour voir s'ils glissent chaque fois qu'ils subissent des blessures. Ils soustraient également -1 au résultat pour voir s'ils tombent du pont. En d'autres termes ils doivent lancer sur le Tableau de risque de l'Abîme du feu s'ils obtiennent 1, 2 ou 3.

La statue et le trésor

Une fois que tous les monstres sont morts les guerriers peuvent rechercher le trésor. Lire ce qui suit :

Il y a une grande pile d'or et d'autres objets précieux au pied de la statue et six flèches noires se trouvent sur le plancher tout près.



Rétières goblin de la nuit

Si un guerrier annonce qu'il va faire n'importe quoi avec l'or empilé au pied de la statue il est bon pour un choc. L'or est en fait une illusion créée par Skabnoze dans un de ses meilleurs jours.

Truc du Maître de jeux: Si un guerrier est assez futé et se prenait à douter de la réalité de l'or lui donner une chance de se sauver. Faire un test d'initiative en secret pour le guerrier. Lancer 1D6 et ajouter l'initiative du guerrier. Si le résultat est 7 ou plus alors l'or semble insubstantiel et pourrait être une illusion. Si le résultat est moins de 7 il ne passe pas le test : lui dire que l'or est réel.

N'importe quel guerrier qui touche l'or sera mordu par un serpent venimeux masqué par l'illusion. Lire le passage suivant au guerrier imprudent :

Tu atteins l'or mais tes mains passent directement à travers le trésor ! Soudain tu sens une douleur aiguë sur ta main. Regardant le dos de ta main, tu vois deux petits points de sang qui sont des marques de piqure.

Le guerrier subit immédiatement 1D6 blessures non modifiées par l'endurance ou l'armure. À moins que le guerrier ne soit guéri de toutes ses blessures, il continuera à en subir à chaque tour car le poison gagne tout son organisme. À la fin de chaque phase des guerriers suivante, lui dire qu'il perd à nouveau 1D6 points de vie. C'est seulement si le guerrier est guéri de nouveau de toutes ses blessures que le poison sera complètement éliminé de son système et qu'il sera guéri.

Les flèches sont le vrai trésor et sont des flèches fatales identiques à celles des cartes de trésor de donjon. Skabnoze a laissé les flèches ici pour les archers orques les utiliser.

Le râtelier d'armes

Si les guerriers après un peu d'incitation, voire un test d'initiative déplacent une des armes sur le râtelier, ils révéleront alors une porte secrète.

Truc du Maître de jeux: Les guerriers devraient se rappeler ce qui s'est produit dans la pièce 11 du niveau 1 avec le râtelier d'armes, mais vous pourrez toujours le leur rappeler!

9 COULOIR

Derrière la porte secrète un passage s'étend au cœur des ténèbres avec une autre porte à l'extrémité.

Rien ne se produit dans le couloir à moins que le magicien ne lance un 1 dans la phase de pouvoir.

10 LE CERCLE DE LA PUISSANCE

Placer les deux sections de pièce de donjon ensemble relié par deux portes. Ceci compte comme une grande pièce avec des passages voûtés au milieu. Les guerriers n'ont pas besoin d'explorer la première section avant de pouvoir entrer dans la deuxième section.

La salle est sale et puante, avec un squelette sur le plancher. La pièce est illuminée, pas tellement par votre lanterne, mais par une lueur verdâtre venant des passages arqués au fond de la pièce. La lueur montre également clairement un comité d'accueil !

Mettre une rangée de quatre lanciers gobelins au fond de la première salle, devant le passage voûté, placer maintenant une rangée d'orques devant les gobelins. Poser les figurines des guerriers devant si vous avez assez d'espace. En conclusion, placez Skabnoze dans une des cases centrales de la deuxième salle et lisez ce qui suit.

Au delà du comité d'accueil des peaux-vertes, vous pouvez voir Skabnoze se tenir au centre d'un cercle dessiné sur le plancher. Comme vous regardez, essayez de décider que faire, il y a un bruit soudain comme le tissu déchiré et un Minotaure apparaît à côté de Skabnoze. Skabnoze caquette avec allégresse et puis recommence à créer encore un monstre.



Placer un Minotaure à côté de Skabnoze et puis poser un dé avec la face 4 sur le dessus, à côté de Skabnoze. Au début de chaque tour de la phase des monstres, tourner le dé au nombre inférieur jusqu'à la face 1. Si Skabnoze n'a pas été attaqué d'ici là, au début de la prochaine phase des monstres mettre un autre Minotaure et la face du dé sera remise sur le 4.

Puisque c'est une grande pièce un guerrier peut se déplacer par les passages voûtés à tout moment s'il n'est pas bloqué. Dès que Skabnoze sera attaqué il cessera de créer des Minotaures et combattra les guerriers, enlever les dés de compte à rebours. A nouveau, même si le guerrier ramène Skabnoze à 0 points de vie, il ne sera pas tué, mais s'échappera en utilisant son anneau d'invisibilité.

Trésor

Après avoir tué tous les monstres dans la pièce les guerriers trouveront un trésor.

Jeté dans un coin de la salle se trouve un sac en cuir contenant une note et une amulette d'or portant un éclair de foudre stylisé. Le squelette porte un anneau argenté avec une gemme pourpre sertie.

Le magicien identifiera immédiatement l'amulette comme permettant de stocker de la puissance magique.

L'amulette a 6 points de pouvoir stockés en elle, qui peuvent être employés par le magicien lors de sa phase de pouvoir. L'amulette vaut 100 pièces d'or vide mais vaut en plus 100 pièces d'or supplémentaire pour chaque point de puissance stocké. L'amulette peut seulement être employé par le magicien.

Skabnoze savait que l'amulette était magique mais il n'a pas réussi à l'activer. Il a pensé qu'il pourrait essayer de l'échanger contre l'amulette de Grishnak qui est beaucoup plus jolie. Donner aux guerriers l'indice 5.

Truc du Maître de jeux: Dire au magicien que l'amulette a un stock de points de pouvoir mais pas combien. Garder le contrôle des points de pouvoir employés ainsi il ne saura jamais quand elle est sur le point de s'épuiser, L'anneau ne peut pas être employé par le magicien. L'anneau gèlera de froid le magicien s'il le touche, mais pas un autre guerrier. L'anneau est un anneau de régénération. Quand le magicien lance un 6 normal dans la phase de pouvoir, le guerrier portant l'anneau obtiendra la guérison d'une blessure. L'anneau vaut 400 pièces d'or.

L'anneau n'a pas été pris par les orques parce qu'il leur était pénible de le toucher.

11 COULOIR

A ce moment, donner aux joueurs le choix de continuer ou de prendre une pause. S'ils veulent prendre du repos, lire à haute voix ce qui suit; si non, eh bien, en route pour le niveau trois !

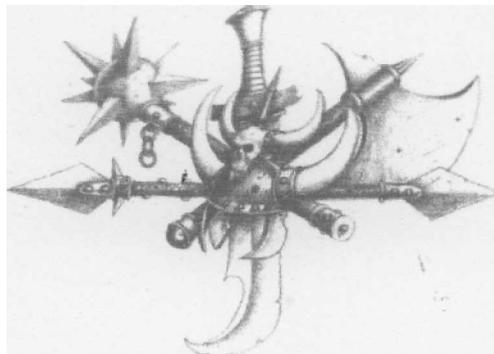
Le couloir est sombre et humide, il y a une grande trappe ouverte à l'extrémité. Évidemment Skabnoze s'est échappé par là. La trappe a une grande barre en bois qui peut être utilisée pour la bloquer en position fermée et comme vous vous sentez plutôt fatigué par vos aventures, vous décidez de barrer la trappe et de prendre un temps de repos. Évidemment Skabnoze à de l'avance sur vous mais il n'y a rien à gagner à foncer tête baissée. Organiser un tour de garde pour pouvoir dormir tranquille.

Le niveau deux finit effectivement ici. Continuer pour les détails suivants mais l'utilisation des phases est arrêtée jusqu'à ce que le niveau trois commence.

Concluons sur la broche tandis que les autres se reposent

Enlever le pion du magicien de la tasse et tirer un guerrier au hasard. Donner l'indice 8 à ce guerrier. Si le guerrier décide de montrer la broche aux autres guerriers donner l'indice 9 au magicien.

Si le guerrier garde la broche il a des ennuis. Skabnoze travaillait à un talisman qui empêcherait les flèches de le frapper. Cependant quand il a fait porter la broche à un gobelin et l'a fait se tenir devant un groupe d'archers orques, le malheureux a fini par ressembler à une pelote d'épingle ! Réalisant qu'il avait inversé le charme et avait créé une broche d'attraction de flèche, Skabnoze a jeté la broche d'un air dégoûté et elle a fini accrochée à la paroi au milieu des champignons.



Dorénavant, chaque fois qu'un archer monstre réussit un jet pour toucher, la flèche frappera le guerrier avec la broche. Ne pas tirer un pion de guerrier quand un archer monstre fait jet pour toucher, indiquez simplement au guerrier avec la broche que le projectile ou les projectiles le frappent et lancez les dés pour les dommages. Si le guerrier demande pourquoi toutes les flèches semblent le frapper, répondre :

« Manque de chance je suppose... »

Ceci continuera à se produire jusqu'à ce que le guerrier jette la broche.

Debout, debout !

Après que le guerrier ait décidé ce qu'il fera avec la broche lisez ce qui suit :

Rien ne dérange votre repos et après que vous avez bien dormi, vous vous réveillez complètement régénérée et prêt à continuer à votre quête. Vous jetez un dernier coup d'œil autour de la pièce avant de continuer.

Remettre tous les guerriers à leur plein niveau de points de vie. S'il y a un elfe, il trouvera assez d'ingrédients fongiques dispersés dans la salle pour remplacer son breuvage magique curatif. Maintenant, en avant vers le niveau trois !

- NIVEAU TROIS - VERS LA MORT -

Le niveau trois est la plupart du temps peuplé d'orques, de gobelins, de Squigs des cavernes et même de quelques ogres. Les guerriers doivent également compter avec Gubbinz, le bouffon, et Bogoff le goblin. Avant d'atteindre finalement la tanière de Gorgut les guerriers devront faire face une fois de plus à Skabnoze, mais cette fois ce sera un combat à mort ! Et une fois arrivée à la tanière de Gorgut, la bataille finale avec le chef de guerre lui-même !

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL – LES COSTAUDS DE GORGUT

De nouveau, Skabnoze est allé avertir les monstres que les guerriers arrivent. Quand il l'a dit à Gorgut, celui-ci a immédiatement rassemblé sa garde de costauds favoris et leur a donné des missions spéciales. Maintenant il y a des groupes de costauds qui rôdent dans le donjon pour tendre des embuscades aux guerriers.

L'événement spécial du niveau trois est la prise en embuscade des guerriers par trois orques costauds de Gorgut. Pendant le niveau trois, quand le magicien obtient un 1 dans la phase de pouvoir, demander au joueur de lancer encore. Si ce deuxième jet est supérieur à 1, un événement inattendu se produit comme détaillé dans ce livre de règles.

Cependant, si ce jet est un 1, les guerriers sont attaqués par trois orques costauds. Prendre trois pions de guerrier pour voir quels guerriers sont attaqués, et pour placer un costaud à côté de chacun des guerriers malheureux. Les costauds attaquent immédiatement et attaquent encore dans la phase des monstres s'ils sont encore vivants.

1 DESCENTE D'ESCALIERS.

Vous retirez la barre et ouvrez la trappe, vous découvrez un ensemble de marches menant vers le bas dans l'obscurité.

Placer la section d'escalier sur la table avec une porte à l'extrémité inférieure. Placer les guerriers sur les quatre premières marches de l'escalier par ordre d'initiative. Le niveau trois commence maintenant. Rien ne se produit dans les escaliers à moins que le magicien ne lance un 1 dans la phase de pouvoir.

2 COULOIR

Au fond des escaliers un couloir à gauche, mène à une porte

Rien ne se produit dans le couloir à moins qu'un 1 ne soit obtenu dans la phase de pouvoir.



3 TANIÈRE DES MONSTRES

L'odeur de cette pièce est terrible. Un tissu rouge se trouve sur une pile de paille dans un coin, vous pouvez entendre un bruit sourd mais votre lumière ne peut pas pénétrer les ombres.

Une fois averti par Skabnoze de l'arrivée des guerriers, la première réaction de Gorgut a été d'envoyer quatre ogres dans cette pièce. Après une demi-heure à se taper la tête contre le mur, les ogres ont finalement compris que leurs ordres étaient d'arrêter les guerriers voulant entrer plus avant dans la tanière de l'orque. Les détails pour les ogres peuvent être trouvés sur les Tableaux des monstres orques du niveau 2 ou 3 ou à la page 104 du livre de Règles avancées de Warhammer Quest.

Trésor

Une fois le combat terminé, les guerriers pourront jeter un regard plus attentif sur le tissu rouge. Lire ce qui suit:

Le tissu rouge que les monstres avaient employé comme literie est en réalité un manteau à capuchon. Il a survécu à son utilisation comme couverture et semble de très bonne qualité. Le manteau est de fabrication elfique et sera reconnu par n'importe quel elfe comme un manteau caméléon. Le manteau peut seulement être porté par les utilisateurs de magie. Quand le capuchon du manteau est tiré au-dessus de la tête du porteur, le manteau prend la couleur du fond, rendant le porteur invisible. Pour un combat entier, une fois par aventure, le porteur peut demeurer invisible, aussi longtemps qu'il n'attaque pas au corps à corps ou n'utilise des armes de jet. Le manteau vaut 350 pièces d'or.

4 COIN

Le couloir de la salle tourne brusquement vers la gauche. Se reposant dans un coin, se trouve un goblin habillé d'un habit bariolé de bouffon avec le drôle de chapeau et les chaussures pointues.

C'est Gubbinz le bouffon goblin - voir les règles à la page 9 de ce livre de règle. Les guerrier ne doivent pas tuer Gubbinz maintenant, car il veut rester en leur compagnie pour l'instant.

Truc du Maître de jeu: Gubbinz parle un jargon terrible et sa majeure partie est incompréhensible ! Continuer à débiter des inepties aux guerriers tandis qu'ils essayent de prendre des décisions.

5 PASSAGE ÉTROIT

Le couloir a été partiellement bloqué par un éboulement et les guerrier sont obligés d'avancer sur une seule file. La progression parmi la rocaïlle est ralenti par une quantité de champignons bonnets fous d'un rouge lumineux. A l'extrémité du couloir il y a une porte.

Observer comment les guerriers passent sur cette section. Dès que le premier guerrier fera un pas sur la première case, il sera comme foudroyé et n'avancera plus. Placer maintenant un Squig des cavernes devant le guerrier et placer une paire de chasseurs de Squig immédiatement derrière le Squig.

Le guerrier ne peut pas faire un autre mouvement même s'il n'a pas épuisé tout son mouvement mais il peut maintenant attaquer Squig des cavernes. Après, tous les guerriers qui peuvent se déplacer encore peuvent entreprendre leurs mouvement et attaquer si possible avec des armes de jet, puis dans la phase des monstres, tous les monstres restants attaqueront.

Trésor

Quand les monstres sont morts les guerriers trouveront une petite poche de cuir contenant 200 pièces d'or. C'est un paiement effectué par Gorgut aux chasseurs de Squig car ils sont obligés de vivre en troupe avec les Squigs et à faire face aux guerriers seuls ! Gorgut espère ralentir les guerriers dans leur progression pour mieux préparer ses défenses.

LE SORT
MALHEUREUX DE
GRISHNAK

Niveau 3

VERS LA MORT





6 CHAMBRE DE TORTURES

La salle a un plancher en pierre nu et ne semble pas avoir d'autre sortie. Il y a un râtelier d'armes dans un coin et une pile d'os à côté de lui.

Placer les pions râtelier d'armes et ossements sur la section comme indiqué. Les guerriers seront attaqués par 10 orques quand ils entreront dans la salle. Les monstres sont placés selon la règle du un-contre-un normalement. ! Lors de la prochaine phase des monstres tous les orques attaquent.

Trésor

Après avoir tué tous les monstres, le guerrier trouveront :

A coté du râtelier d'armes sur son support, se trouve une hache à lancer, très ouvragée de conception naine.

La hache peut seulement être employée par le nain ou le barbare. Une fois par aventure la hache peut être lancée sur un monstre sur la même section que le guerrier. C'est une attaque supplémentaire et elle ne compte pas comme une des attaques normales du guerrier. La hache frappe automatiquement et cause 1D6+6 blessures. La hache vaut 300 pièces d'or.

Râtelier d'armes

À ce jour les guerriers devraient penser que les râteliers d'armes ouvrent les portes secrètes. Cependant c'est l'exception qui confirme la règle! Si un guerrier se tient dans n'importe quelle case, sauf celle avec les ossements, pour examiner les armes exposées lisez ce qui suit :

Lorsque vous prenez une des armes, vous entendez un bruit discordant de maçonnerie déplacée. Cependant, au lieu d'une porte secrète qui s'ouvre, c'est un énorme bloc de pierre qui tombe du plafond !

Le guerrier qui étudiait les armes est frappé par le bloc qui cause 3D6 blessures, modifié normalement. Placer le pion éboulement sur la place où se tenait le guerrier, et déplacer la figurine du guerrier à une case adjacente. À la différence de la carte événement, le guerrier n'a aucune chance d'esquiver le bloc.

Si le guerrier se tient devant la pile d'ossements pour essayer le râtelier d'armes, il ne sera pas touché :

Comme vous tirez une des armes, un grand bloc de pierre tombe sur le plancher devant le râtelier. C'est une bonne chose que vous ne vous teniez pas là !

Noter que si les guerriers annoncent qu'ils recherchent une porte secrète, placer la porte et leur dire qu'ils ne peuvent pas voir le mécanisme d'ouverture. La porte peut seulement être ouverte de l'autre côté. Le support d'armes est simplement un piège diabolique; il n'a pas d'autre objectif.

Gobelins Fanatiques

Quand les guerriers déclenchent le piège éboulement, ceci alertera des gobelins fanatiques derrière la porte secrète. Skabnoze, leur a fait le plein de breuvage au champignon bonnet de fou et leur a donné ses ordres. Après le piège éboulement, lire ce qui suit :

Soudain une porte secrète s'ouvre à la volée et de petites choses vertes apparaissent à l'extrémité d'un boulet et d'une chaîne.

Mettre la porte secrète sur le plateau si elle n'est pas déjà là. Placer un fanatique goblin à côté d'autant de guerriers que possibles. Tous les guerriers à côté du fanatique sont immédiatement frappés par les attaques du fanatique qui était en embuscade. Il n'y aura pas de trésor, mais au moins la porte secrète est maintenant ouverte.

Les guerriers sont particulièrement en forme en ce moment, vous pourriez leur faire sortir deux ou même trois fanatiques...

7 COULOIR

Derrière la porte secrète dans l'obscurité, un couloir couvert de mousse mène au loin dans les ténèbres.

Rien ne se produit ici à moins que le magicien ne lance un 1 dans la phase de pouvoir.

8 COULOIR

Le couloir continu vers votre gauche. Votre lanterne reflète la lueur vacillante d'œils au niveau du plancher.

Les guerriers sont attaqués par huit rats géants, ils obtiennent l'or normalement mais il n'y a aucun trésor. Les rats sont commandés par le super rat comme dans l'événement spécial du niveau deux, et les mêmes règles s'appliquent pour cette embuscade aussi !

9 JONCTION

Le couloir se divise dans deux directions différentes, toutes les deux mènent à une porte.

Dans la prochaine phase des monstres si le chef des guerriers est sur la section de la jonction lire ce qui suit : *Soudain, avec un cri aigu de plaisir, Bogoff le Snotling dévale de l'ombre, saisit la lanterne et décampe à travers la porte de la salle, vous laissant devant la porte ouverte.*

Les guerriers n'ont d'autres choix que d'entrer dans la salle 10 après Bogoff. Placer la section de pièce maintenant.





10 CRYPTÉ

La salle a une petite volée d'escalier qui mène au tombeau d'un puissant guerrier. La lumière de la lanterne illumine la salle par l'arrière du tombeau. Dès la première phase des monstres dès que les guerriers seront entrés, placer les monstres comme suit : Skabnoze se tient derrière le tombeau avec la lanterne sur le sarcophage. Noter que Skabnoze ne peut pas être frappé par une arme de jet si le tombeau est entre Skabnoze et le tireur.

Un rat géant est placé à côté de Skabnoze. C'est le super rat, il a les mêmes caractéristiques qu'un rat normal sauf qu'il ne fait pas d'attaque suicidaire. Il cause 2D6+2 blessures, mais ne court pas le risque d'être automatiquement tué.

Six archers gobelins sautent sur le tombeau. Ils restent sur le dessus du tombeau tirant avec leurs arcs à moins qu'un guerrier ne les rejoigne sur le tombeau. N'importe quel guerrier qui les attaque depuis le sol voit sa capacité de combat réduite de -1 pour être sur un niveau plus bas. Six lanciers gobelins sont placés à côté des guerriers engagés au corps à corps. Deux rétiaires et deux assommeurs gobelins de la nuit sont placés vers le fond de la salle près de Skabnoze.

Bogoff a fuit au loin après avoir donné la lanterne à Skabnoze.

Le dernier combat de Skabnoze

Skabnoze n'a plus le choix quand Gorgut lui a commandé de tuer les guerriers ou de mourir en essayant. Comme incitation supplémentaire, Gorgut a pris l'anneau de Skabnoze et l'a jeté devant lui, dans le puits dans sa tanière où il a été fondu par les flammes hurlantes. Skabnoze est très effrayé et a du mal à se rappeler ses formules magiques. Au début de la phase des monstres si Skabnoze n'est pas engagé dans un combat avec un guerrier, lancer 1D6 :

1	Skabnoze est en transes et n'arrive à lancer aucun sort
2 - 3	Skabnoze oublie sa nouvelle magie, et ne se souvient que de la magie orque de base, lancer sur le Tableau de la magie Orque page 109 du livre des règles avancées de Warhammer Quest.
4 - 6	Skabnoze lance un sort de la magie de sa carte spéciale

Truc du maître de jeux : Skabnoze semble effrayé et confus. Le guerrier qui le tue sera aussi étonné quand il meurt finalement au lieu de disparaître.

La mort de Skabnoze

Pendant qu'il meurt, Skabnoze prend à partie les guerriers, grondant :

*« Pourquoi yei vous acharnez com'ssa sur moi » ?
Vouilles quoi chercher dans le repaire, de l' or ?
Pourquoi tant de tracasement sur moi qu'etsse je vouz fait?"*

Si les guerriers lui disent au sujet de l'amulette, il mourra étonné !

"Quoye ? Toue cé massacr pour un morceau de métal pouilleux ? Vous yêtes cinglés ! Vouzet fou, ils sont plein de boyz, Gorgut il va vouz fair la peau sûr!"

S'ils ne disent rien, il fera juste " Vouzet fou, etc..".

Trésor

Quand tous les monstres sont morts les guerriers peuvent récupérer la lanterne. Sur le cadavre de Skabnoze, les guerriers trouvent :

Dans une de ses poches, la clef de la herse de son repaire; ceci signifie que vous avez maintenant un itinéraire clair pour sortir du donjon, autour de son cou il porte un collier fait de dents.

Le collier de dents est réellement le porte-bonheur de Skabnoze et donne à n'importe quel porteur, excepté les magiciens, un pion de chance supplémentaire. Les dents valent à peine 50 pièces d'or car personne ne croit qu'elles portent chance.

11 CELLULE

La salle est sale et sent de la chair décomposée. Sur le plancher se trouve un squelette enchaîné par la cheville. Dans le côté opposé un autre cadavre git. Vous estimez que votre quête touche à sa fin.

Dans la première phase des monstres après qu'un guerrier soit entré dans la salle, placer un Squig des cavernes à côté de chaque guerrier et deux chasseurs de Squig goblin de la nuit derrière chaque Squig. Chaque guerrier est attaqué qu'il soit dans la pièce ou pas car les Squigs bondissent sur eux. Cependant, ce n'est pas une embuscade aussi les guerriers peuvent attaquer d'abord.

Trésor

À la fin de la bataille les guerriers trouveront ce qui suit : ***Sur le plancher se trouve une fiole de liquide rouge pâle scintillant. La main du squelette tient un morceau chiffonné de parchemin.***

Le liquide est le breuvage de feu, mentionné sur le Tableau de trésor des orques de la page 19, assez pour une dose chacun. Le parchemin est un sort « bouclier de glace », qui peut seulement être employé par le magicien. Il vaut 400 pièces d'or.

Le magicien peut lancer le charme à tout moment. Un bouclier de glace se formera autour du magicien le protégeant dans la bataille, et ajoutant +3 à son endurance. Le bouclier reste en place jusqu'à ce que le magicien lance son dé dans la prochaine phase de pouvoir, puis il disparaît, de même que les mots sur le parchemin. Le squelette est celui d'un guerrier malheureux qui a été fait prisonnier lors d'une incursion d'orques et livré en pâture aux Squigs. Malheureusement il n'était pas magicien et ne pouvait pas employer le sort. Cependant, parce que le rouleau était magique, les Squigs ne pouvaient pas le manger. Ils ont un peu grignoté ses extrémités, mais la magie les a dégoûté.

Pendant que les battants de la porte s'ouvrent les guerriers voient l'objet de leur quête devant eux, la tanière du redouté chef de guerre orque, Gorgut. Les marches amènent des deux côtés d'un puits profond à une énorme plate-forme avec deux orques dessus. En attendant, Gorgut regarde la pièce depuis un trône posé sur une estrade.

Avant que les guerriers entrent dans la tanière, placer Gorgut sur son trône et un orque costaud au-dessus de chaque volée de marches. Dans la première phase des monstres dès que les guerriers entrent dans la pièce, placer trois archers orques au bord de la plate-forme, trois orques en bas de chaque côté de la salle, entre la plate-forme et le mur, et un troisième orque costaud au-dessus de la troisième volée de marches.

Gubbinz et Grondeur sont avec Gorgut sur la plate-forme. Grondeur attaque un guerrier au hasard.

Gorgut est maintenant « plus dur » qu'il n'apparaît sur sa carte. Il a fait beaucoup de combat et de carnage récemment et il est plus affûté que jamais.

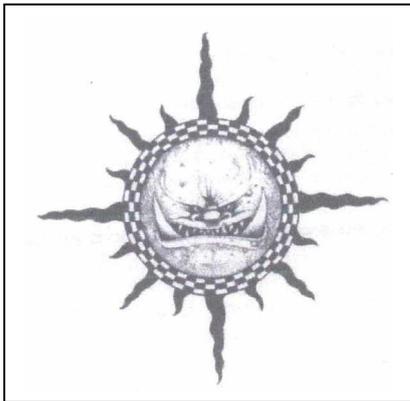
Son profil est maintenant :

Point de vie: 18
Mouvement: 4
Compétence de combat: 4
Tir: 3+
Force: 4
Endurance: 4 (6)
Attaques 2
Dommages: 2D6+4
Or: 375

Il est également armé d'une arme magique. Lancer sur le tableau des armes magiques orques à la page 19 de ce livre ou en sélectionner une que vous pensez particulièrement efficace.

Se rappeler les règles spéciales pour cette pièce donnée dans ce livre et les règles spéciales pour Gorgut, notamment sa capacité de résistance magique ; ne lui donner aucun subordonné supplémentaire, il a assez d'aide comme cela !

Quand tous les monstres sont morts les guerriers peuvent récupérer l'amulette qui est accrochée sur le dos du trône de Gorgut. Se rappellent-ils ? S'ils oublient, vous pourriez les laisser faire et les laisser partir en laissant l'amulette accrochée sur le trône de Gorgut; les nains seront furieux quand les guerriers retourneront à Karaz-a-Karak ! Ce n'est pas pour sa valeur, le plus important est l'honneur, n'est ce pas !



Trésor

Les guerriers survivants peuvent maintenant partager le trésor entre eux. Il y a trois cartes trésors et un coffre d'or, comme indiqué sur le plan. Les guerriers doivent choisir ce qu'ils veulent, en commençant par le chef des guerriers puis par ordre d'initiative. Lire aux guerriers la liste suivante :

Vous pouvez choisir entre : le coffre d'or, le large cimenterre, au fourreau noir décoré d'or et de gemmes, la dague et le sac au cordon vert.

1. Le coffre contient 1D6 x 200 pièces d'or.
2. Le cimenterre est comme l'Épée de mort de la page 68 du livre des règles avancées de Warhammer Quest. Il vaut 600 pièces d'or et augmente la force du porteur à 10 pour un seul combat par aventure.
3. La dague est la «Dague empoisonné de Grashnak», elle touche automatiquement, et suit toutes les règles pour les poignards, voir le livre des règles avancées de Warhammer Quest page 30. Elle contient un réservoir de poison. Si le poignard fait perdre au moins un point de vie à un monstre, après toutes les déductions pour l'endurance, l'armure, etc..., le monstre est empoisonné. À la fin de la prochaine phase des monstres, le monstre tombe raide mort. La dague peut seulement être utilisée une fois par aventure. Elle vaut 1000 pièce d'or.
4. Le sac au cordon vert contient une Rune de la mort exactement comme celle de la page 73 du livre des règles avancées de Warhammer Quest

Truc du maître de jeu : Si vous jouez à plus de quatre guerriers ajouter simplement n'importe quels objets supplémentaires sur le tableau des trésors objectifs à la page 72 du livre des règles avancées de Warhammer Quest avant que vous donniez lecture de la liste.

LE RETOUR

Avec Gorgut et Skabnoze morts tous les deux, les monstres restant dans la tanière seront trop désorganisés pour attaquer les guerriers ainsi ils trouveront la sortie sans avoir à combattre.

Si le magicien est encore vivant il peut employer des sorts pour soigner les guerriers ou ils peuvent employer le trésor magique pour se guérir. Supposer que le voyage du retour à Karaz-a-Karak prendra six semaines car le terrain est assez difficile, et vous lancerez sur le tableau des risques de voyage dans le livre des règles avancées de Warhammer Quest. Rappelez qu'une fois arrivé à Karaz-a-Karak, les guerriers seront encore récompensés par 1D6 x 200 pièces d'or chacun par Grimcrag Grunnson pour le retour de l'amulette.

OÙ APRÈS ?

Les guerriers courageux ont accompli l'aventure et ont recherché l'amulette (s'ils se sont rappelés de la prendre.) Pour ceci ils gagneront un grand renom auprès du clan de Grunnson. Ce que les guerriers feront après ne tient qu'à vous, mais il semblerait judicieux que les nains leur confient une autre quête, peut-être contre des Skavens cette fois. S'ils oublient de ramener l'amulette, la prochaine aventure pourrait toujours être la punition pour leur stupide manque de mémoire!

Note au Maître de jeux. Vous devrez photocopier cette page et découper les indices. Les indices sont données aux joueurs à des moments spécifiques de l'aventure ; le scénario vous dira quand il faut les communiquer aux joueurs. Chaque indice a été numéroté ainsi vous pouvez l'identifier.

INDICE 1

Salutations guerriers courageux . J'espère que mon messager vous trouvera. Je vous demande de me rejoindre chez moi à Karaz-a-Karak , j'ai une quête pour vous. Je ne peux pas en dire plus à ce stade, mais je vous promets de l'aventure, du danger et de riches récompenses.

Grimcrag

INDICE 2

Moi, seigneur Grimcrag Grunnson, est besoin d'une bande des guerriers courageux pour entreprendre une quête. Si vous venez me rencontrer à Karaz-a-Karak je vous expliquerai tout, vous toucherez 100 pièces d'or payé à votre arrivée à Karaz-a-Karak, que vous acceptiez la quête ou non.

Grimcrag

INDICE 3

Grimcrag Grunnson vous fournit :

1. Une carte où l'entrée à la tanière est indiquée.
2. 1D3 provisions chacun (voir les règles des provisions à la page 12 du livre de Règles avancées).
3. Le sort nécessaire pour ouvrir la porte de la tanière.
4. Six bandages (voir les règles des bandages à la page 12 du livre de Règles avancées).
5. Une solide corde naine.

Un guerrier garde cette note pour s'en souvenir Lancer 1D6 pour tous les bandages inutilisés à la fin de l'aventure comme d'habitude, pour voir s'ils sont périmés.

INDICE 4

Skabnoze spèce d'abruti ! Om dix que t'as une super amulette de cou ! J' la veux sur mon trône, tu'm l'am'nn de suite, spèce de faignant

Gorgut le chef

INDICE 5

Seigneur Gorgut. Com t' aim les amulettes j'en ai une super parfaite que je t'échangerai contre cel du nain pouilleux que t'as derrier le trône. Elle est super kool à mourir et trop brillante aveq un éclair de lumière et tout ça

Skabnoze le dévoué

INDICE 6

Soudainement vous êtes touché par un cocktail potentiellement mortel des champignons hallucinogènes. Agir comme si vous avez été couvert d'araignées pourpres minuscules et devenir de plus en plus fou. Dès que les autres guerriers se rendrons compte que quelque chose va mal, placer votre figurine face à terre dans la case ou elle se trouve et ne bougez plus. Vous récupérez entièrement au bout de trois tours.

INDICE 7

Grand chef orque noir. Tu peux rester dans la pièce humide de mon repair. Stte clef te permettra de venir dans ma tanière. Allezr et partzer comm vous voulez. Tabassezr le Gubbiz mon bouffon. Il est naze mais jez besoins de rire un peu! Il lui fot une bonn raclée. A te voir !!!

Gorgut le chef

INDICE 8

Comme vous montez la garde tandis que les autres se reposent, pour écarter le sommeil vous décidez de compter les différents types de champignon qui poussent sur les murs. Vous atteignez 73 lorsque vous trouvez une belle broche en or en forme de flèche incorporée dans le mur. En tirant légèrement, elle se détache. Vous l'estimez à environ 1000 pièces d'or. Écrire une note pour le Maître de jeu pour l'informer de ce que vous allez faire de la broche.

INDICE 9

Un de vos camarades a trouvé une broche d'or en forme de flèche et vous la montre. La broche est certainement magique, mais il y a un "problème" à son sujet. La broche vaut probablement environ 500 pièces d'or. Bien que vous ne savez pas pourquoi, vous avez la sensation qu'il ne devrait pas la garder.

- NOUVEAUX MONSTRES -

Pendant que nous travaillons à ce livre de règle nous avons ajouté quelques nouveaux monstres - tels que les chevaucheurs de Squig - et vous trouverez également de nouveau type de goblin sur les Tableaux des monstres orques. Nous avons rassemblé ensemble tous les gobelins de la nuit sur un seul tableau, ainsi vous pouvez déterminer leurs caractéristiques rapidement et facilement.

Les Tableaux des monstres dans ce livre et dans le livre des Règles avancées de Warhammer Quest sont tout à fait explicite au sujet de l'armement des monstres. Les gobelins, par exemple, sont armés avec des lances ou des arcs, pour utiliser les figurines en plastique qui sont fournis avec le jeu Warhammer Quest.

Cependant, il y a une gamme énorme des miniatures Citadel disponibles, et les figurines de monstre de votre collection peuvent être armés avec toutes sortes d'armes différentes - épées, arcs, lances, massues, haches, fléaux, etc...

A mesure que votre collection de figurines se développe, vous pourrez incorporer vos nouvelles figurines à votre jeu Warhammer Quest ; les cartes vierges d'événement sont idéales pour cela ! Ne vous inquiéter pas si vous ne trouvez pas une entrée dans les tableaux de monstres avec exactement la même combinaison d'arme qu'un modèle particulier de votre collection.

À moins qu'un monstre n'ait une arme spéciale tel un arc, une lance il utilisera normalement une arme de main. Les dommages que ces armes; épées, haches, massues ou quoi que ce soit sont simplement établis en prenant le résultat d'un jet de dé et en ajoutant la force du monstre aux points comme d'habitude. Par exemple, un goblin de la nuit armé avec une épée, plutôt qu'une lance ou un arc, cause 1D6+ sa force de dommages (1D6+3), et n'a aucune règle spéciale. Un orque armé d'une lance causera 1D6+3 dommages et pourra attaquer sur 2 rangs.



Si vous préférez, vous pouvez employer les entrées dans les tableaux d'équipement (pages 29-31 du livre des Règles avancées de Warhammer Quest ; il n'est pas strictement nécessaire d'établir les effets des monstres avec des boucliers, de grandes épées etc.

La meilleure manière d'incorporer cette approche souple à votre jeu est de garder une pile des cartes d'événements préalablement préparées de vos propres monstres de côté pour chaque type de monstre.

Par exemple, si vous avez préparé des cartes pour plusieurs différents types de gobelins de votre collection, vous pouvez garder cette pile des cartes à côté. Toutes les fois qu'un Tableau de monstre indique des gobelins, vous pouvez tirer la carte du dessus pour voir exactement à quel type de goblin vous avez affaire..

GOBELINS DE LA NUIT

Type	Mv	CC	Tir	For	En	PV	In	Att	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Goblin de la nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	
Archer goblin de la nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	Armés d'arc force 1
Chef goblin de la nuit	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	Arme magique
Grand chef goblin de la nuit	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	Arme magique ; Anneau de résistance magique 5
Chamane goblin de la nuit	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	2	Magie goblinique ; Anneau de résistance magique 5+
Champion chamane goblin de la nuit	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	Magie goblinique 2; Anneau de résistance magique 5+; Arme magique.
Maître chamane goblin de la nuit	4	2	4+	4	4	20	4	2	1590	-	3	Magie goblinique 3; Anneau de résistance magique 4+ ; Dispersion magique 5+ ; Arme magique ; Objet magique.
Seigneur chamane goblin de la nuit	4	2	4+	4	4	31	5	3	2530	-	3	Magie goblinique 4; Anneau de résistance magique 4+ ; Dispersion magique 4+ ; Arme magique ; Objet magique.
Chasseurs de squigs	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	S	Jamais bloqué ; Armés d'un trident
Squig des cavernes	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	Jamais bloqué
Chevaucheurs de squigs	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	Armés d'une épée ; Montés
Squigs montés	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2	Jamais bloqué ; Rebond
Rétiaires & assommeurs goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	Armés de filet et de massues
Goblin de la nuit fanatique	4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	Armés de chaîne avec boulet ; Jamais bloqué

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

SERVITEURS ORQUES

Quand Gorgut le seigneur ou Skabnoze le chamane appellent leurs serviteurs, lancer sur le tableau ci-dessous pour voir qui répond.

1D6	Monstres
1 - 2	3 orques & 3 archers orques
3	3 orques
4	3 lanciers & 3 archers gobelins
5	3 archers gobelins
6	3 lanciers gobelins

	ORQUES	GOBELINS
Points de vie	3	2
Mouvement	4	4
Combat	3	2
Force	3	3
Endurance	4	3
Attaque	1	1
Valeur	55 pièces d'or	20 pièces d'or

Les archers orques touchent sur un jet de 5+ et causent 1D6+3 blessures

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



Les archers gobelins touchent sur un jet de 5+ et causent 1D6+1 blessures.

Les lanciers gobelins attaquent sur 2 rangs

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

SQUIG SAUVAGE

Lancer 1D6 à chaque phase des monstres pour voir ce que fait chaque Squig .

1 Le Squig ne fait rien ce tour.

2-4 Le Squig attaque un guerrier, employer les pions de guerrier pour déterminer qui. Le Squig se déplace à côté de ce guerrier et l'attaque comme d'habitude.



5-6 le Squig attaque le monstre le plus proche. Déplacer le Squig à côté du monstre et l'attaquer comme d'habitude. S'il n'y a plus aucun monstre, le Squig s'enfuit et est enlevé du jeu. Les guerriers n'obtiennent aucun or pour un monstre tué par un Squig ou pour un Squig qui s'enfuit.

FANATIQUES GOBELINS DE LA NUIT



Les fanatiques gobelins de la nuit mangent des quantités énormes de champignons hallucinogènes, qui les transforme en machines de mort. Les fanatiques sont armés d'un boulet au bout d'une chaîne qu'ils font tourbillonner au dessus de leur tête.

Les fanatiques attaquent immédiatement dès qu'ils apparaissent. Placer chaque fanatique aussi près d'un guerriers que possible. Tous les guerriers à côté d'un fanatique subissent automatiquement 1D6+3 blessures modifiées par l'endurance, mais pas par l'armure. Cependant, si un fanatique

lance un 1 pour les dommages il enroule la chaîne autour de son cou et s'étrangle (les guerriers n'obtiennent pas son or s'il se tue !). Au début de chaque phase des monstres chaque fanatique se déplacera jusqu'à 4 cases pour s'approcher autant des guerriers que possible de les attaquer encore avec leur boulet et leur chaîne. Les fanatiques ne sont jamais bloqués.



CHASSEURS DE SQUIGS

Une équipe de chasseur de Squig se compose de deux chasseurs gobelins et d'un Squig des cavernes. Les chasseurs de Squig tiennent sur une seule base et sont traités comme une figurine simple, attaquant avec leur aiguillon.



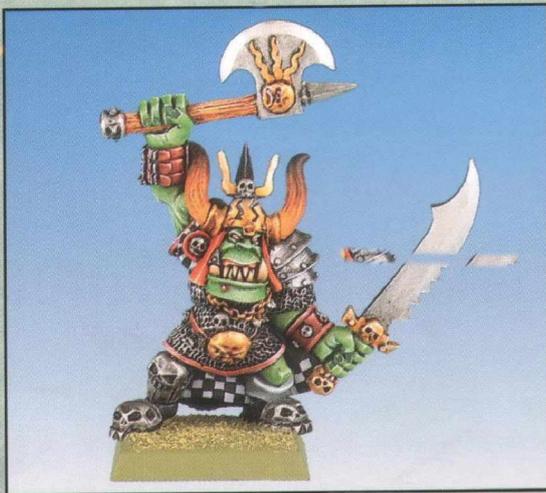
Employer les pions de guerrier pour voir quel guerrier l'équipe de chasseur de Squig attaque. Mettre la figurine du Squig dans une case à côté du guerrier et placer les deux chasseurs à côté, ils attaquent le même guerrier : faire une attaque pour le Squig, et une attaque combinée pour les chasseurs. Ensemble, les deux chasseurs font une attaque combinée chacun avec leur aiguillon pour 2D6+3 dommages.

Si un des gobelins est tué, le survivant attaque normalement (1D6+force). Vous devez vous rappeler qu'un des gobelins a été tué ou enlever l'équipe des chasseurs et la remplacer par une figurine simple de lancier goblin. Les équipes de chasseurs de Squig ne sont jamais bloquées, si un ou les deux chasseurs sont morts, le Squig redevient sauvage. Traiter le Squig comme un Squig sauvage dorénavant (voir les règles à gauche). Le chasseur survivant est traité comme un lancier goblin.

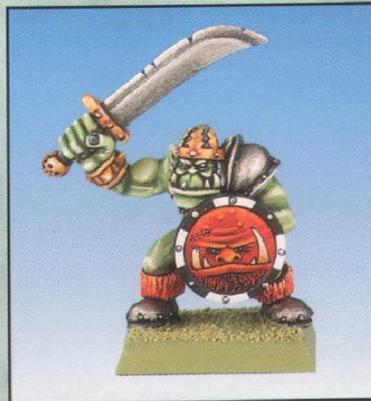
LA TANIÈRE DU SEIGNEUR ORQUE



LES HEROIQUES GUERRIERS FONT FACE AUX REDOUTABLES ORQUES CROCS NOIRS DANS LE REPAIRE DE GORGUT



GORGUT?CHEF DE GUERRE DE LA TRIBU ORQUE DES CROCS NOIRS



ORQUE COSTAUD



ORQUE SAUVAGE

Juste un aperçu parmi la centaine de figurines d'orques et de gobelins disponible dans la gamme Citadel pour jouer à Warhammer Quest



GUERRIER ORQUE



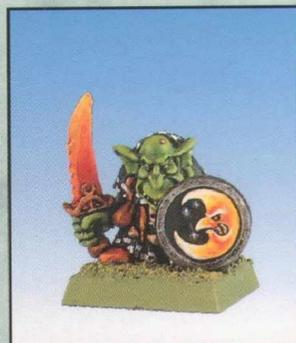
ORQUE NOIR



GOBELIN CHEVAUCHEUR DE LOUP



GOBELIN DES FORETS



GUERRIER GOBELIN



ESPION HOBGOBELIN



GOBELIN DE LA NUIT