

# QUIRRIK TECHNOLOGIE

## MAÎTRE SORCIER SKAVEN

Points de vie:	30
Mouvement:	5
Combat:	3
Tir:	4+
Force:	4
Endurance:	4
Initiative:	6
Attaques:	2 + Anneau de Feu
Or:	1900
Armure:	-
Niveau	2
Dommages:	2D6 x 2 + 4



Quirrik	
PV	30

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

### REGLES SPECIALES

Magie skaven 3 ; Résistance magique 5+ ; 3 Objets magiques, Arme magique.

### MAGIE SKAVEN (3 sorts par tour) :

#### LES SORTS DE QUIRRIK (Lancer 1D6)

1. Squirk ! Quirrik s'est laissé surprendre par les guerriers et ne peut lancer aucun sort dans ce tour !
2. Magie Warp. Quirrik utilise les pouvoirs du Warp pour se soigner. Il ne peut toutefois pas dépasser son total de départ de 10 Points de Vie. Si Quirrik n'a pas besoin d'être soigné, faites comme si vous aviez obtenu 3.
3. Souffle Pestilentiel. Quirrik ouvre sa gueule et crache un flot de fumées pestilentielles sur ses adversaires. Tous les guerriers qui se trouvent sur la même section de plateau que lui doivent lancer 1D6 et ajouter le résultat à leur Endurance. Chaque guerrier qui n'obtient pas un total supérieur à 7 subit 1D3 blessures, sans que soient prises en compte son Endurance ou son armure.
4. Eclairs du Warp. Des flots d'énergie Warp jaillissent des doigts de Quirrik et frappent un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque 1D6 blessures, sans prendre en compte l'armure.
5. Flétrissure. Quirrik tend ses pattes et répand une lueur verdâtre privant un guerrier de vitalité. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Le guerrier touché subit 1D6 blessures, sans que soient prises en compte son Endurance et son armure.
6. Putréfaction. Quirrik provoque une hallucination faisant croire aux guerriers qu'ils sont entourés de mort et de putréfaction. Les guerriers lancent 1D6. Chaque guerrier qui obtient 1, 2 ou 3 est paralysé et ne pourra rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante. Un guerrier affecté peut néanmoins se défendre normalement contre une attaque.

### RESISTANCE MAGIQUE 3+

Quirrik est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 3+ (y compris Anneau de Résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Quirrik.

La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques.

### 3 OBJETS MAGIQUES

1. Anneau de Résistance. Donne à son porteur une *Résistance Magique de 1*. Si ce dernier possède déjà l'aptitude *Résistance Magique*, celle-ci est augmentée de +1.
2. Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.
3. Anneau de Feu Maudit. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Sur un jet pour toucher de 4+, la cible subit 2D6 + (2 x le niveau de donjon) blessure, sans modificateur pour l'armure.

### ARME MAGIQUE

**Lame des Damnés.** Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

# QUIRRIK TECHNOMAGE

## MAÎTRE SORCIER SKAVEN

Originaire du Mont de la Terreur, un des repaires skavens des Montagnes Grises, Quirrik fut remarqué par le Conseil des Treize quand il prit la place de son chef. Utilisant sa ruse et ses connaissances naturelles de la malepierre, il incita son suzerain, le Prophète Gris Meerlat, à tenter une expérience mortelle (grâce au sabotage subtil de certains éléments qui explosèrent). Puis, ayant soigneusement préparé son complot, le sorcier se proclama lui-même chef de clan, avec le soutien de sa garde personnelle de rats ogres et de vermines de choc, ainsi qu'avec le concours de quelques assassins bien payés du clan Eshin qui firent taire les mécontents. Impressionné par tant de talent, le Conseil des Treize demanda au redoutable Ikit La Griffes, l'un des chefs les plus réputés et redoutés du clan Skryre, de lui amener Quirrik. Croyant à tort avoir offensé le Conseil par son acte de félonie, Quirrik confessa avoir volé des morceaux de malepierre afin de mener à bien des expériences secrètes. Appréciant l'ambition et la façon d'agir du sorcier, Ikit La Griffes le recommanda alors auprès du Seigneur Morskittar qui le mit à la tête de l'armée chargée de prendre et de détruire Middenheim, après que son commandant ait été retrouvé mort, mystérieusement étranglé par sa propre queue... Quelques expériences supplémentaires sur la malepierre ont déjà permis à Quirrik de mener à terme l'un de ses premiers et très ambitieux projets. Dans l'un des laboratoires qu'il a aménagés sous Middenheim, il a dissimulé un générateur de maleflamme d'une puissance encore inégalée, avec lequel il espère percer une brèche dans les fortifications de la cité pour y faire s'infiltrer une autre de ses créations infernales : les Rats Golem.

### **Placement de Quirrik.**

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

### **Gardes du Corps.**

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