

# LABORATOIRE DE QUIIRRIK

*Un groupe de guerriers courageux (ou inconscients) est parvenu à se frayer un chemin jusqu'au laboratoire de Quirrik. Mais l'abominable sorcier les y attend en personne et de pied ferme... y Une odeur nauséabonde de malepierre flotte dans l'air, et le sol vibre des ronflements d'une machine infernale. Dans l'ombre, trône l'imposant générateur de maleflamme !*

## UNE SALLE A DEUX NIVEAUX

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

## "TUER" QUIIRRIK

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

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

## TABLEAU DES MONSTRES DU LABORATOIRE DE QUIIRRIK

1D6

### Monstres

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



## GENERATEUR DE MALAFLAMME DE QUIRRIK



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

### **REGLES SPECIALES**



*Les figurine placées sur les cases rouges sont à l'abris des projections de maleflamme du générateur. Cependant, elles peuvent être blessées si survient un incident de fonctionnement...*

**E**n raison de la position élevée du générateur de maleflamme, les projections ne peuvent atteindre que certains endroits du laboratoire de Quirrik. Le diagramme ci-dessus désigne les zones qui peuvent être affectées et celles où un guerrier sera en sécurité. Le générateur de maleflamme utilise les règles suivantes pour cracher ses flammes alentour:

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

### TABLEAU DES INCIDENTS

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