

Warhammer Quest™

Le Repaire du Seigneur Orque



• LE REPAIRE DU SEIGNEUR ORQUE •



LES HÉROS AFFRONTENT LA DANGEREUSE TRIBU DES BLACK FANG DANS LE REPAIRE DE GORGUT.



GORGUT, CHEF DES BLACK FANG



ORQUE KOSTO



ORQUE SAUVAGE

Voici quelques figurines parmi les centaines d'Orques et de Gobelins disponibles chez Citadel pour vos parties de Warhammer Quest.



GUERRIER ORQUE



ORQUE NOIR



CHEVAUCHEUR DE LOUP GOBELIN



GOBELIN DES BOIS



GUERRIER GOBELIN



DÉTROUSSEUR GOBELIN



GOBELIN DE LA NUIT



• SOMMAIRE •

INTRODUCTION	3	3. LES QUATRE MERCENAIRES	14
CONTENU	3	4. IMPOSSIBLE !	14
		5. OEIL POUR OEIL	15
CHAPITRE 1	5	6. C'ÉTAIT À MOI !	15
PRÉPARATION	5		
L'EXPLORATION DE DONJON	5	CHAPITRE 2 - RÈGLES AVANCÉES	16
L'AVENTURE « ORQUE »	5	TABLE DES ÉVÉNEMENTS ORQUES	16
FIGURINES SPÉCIALES	5	TRÉSORS ORQUES	19
		ARMURES MAGIQUES, ARMES ET OBJETS	20
POUR PLANTER LE DÉCORS	6	TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAU 1	22
LES MONSTRES DU REPAIRE DE GORGUT	7	TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAUX 2 ET 3	24
GORGUT	7	TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAUX 4 ET 5	26
SKABNOZE	8		
GUBBINZ & GROWLER	9	CHAPITRE 3	28
BOGOFF	10	LE GUIDE DES BONS CONSEILS DE DEAN	28
LES KOSTOS DE GORGUT	10		
		AVENTURE : LA CHUTE DE GRISHNAK	29
AVENTURES DANS LE REPAIRE DE GORGUT	11	À L'ATTENTION DU MAÎTRE DU JEU	29
LES PIÈCES À ÉTAGES	11	NIVEAU UN	32
SALLE OBJECTIF : LE REPAIRE DE GORGUT	12	NIVEAU DEUX	37
SALLE DONJON : LA TANIÈRE DU CHAMANE	12	NIVEAU TROIS	42
LES AVENTURES	13	AIDES DE JEU	47
1. COUP D'ARRÊT À LA WAAAGH !	13		
2. EXPIATION	13	NOUVEAUX MONSTRES	48

RÉALISÉ PAR DEAN BASS & ANDY JONES

COUVERTURE DE LA BOÎTE DE JEU : Dave Gallagher

MATÉRIEL DE JEU : Richard Wright & Dave Gallagher

ILLUSTRATIONS DU LIVRET : John Blanche, Wayne England, Dave Gallagher, Mark Gibbons

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, Royaume du Chaos, White Dwarf et Warhammer sont des marques déposées par Games Workshop Ltd. Gobelins de la Nuit, Skaven, Snotling, Vieux Monde & Warhammer Quest sont des marques déposées par Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations des productions Games Workshop proviennent soit d'un travail personnel soit d'une commande. Les droits sur ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd. 1995

Consultant : Bryan Ansell

TRADUCTION :
SIR HILLMILLER - 2026 - V2.0

Cette traduction n'est pas officielle et ne peut faire l'objet d'aucun commerce. Le matériel original est la propriété de Games Workshop mais n'est plus édité.

UN PRODUIT



Product Code : 0002

Part No : 103797

Tout avait commencé dans les steppes gelées de Kislev, quand la voyante avait jeté les ossements dans les flammèches mourantes du brasier. Un appel avait été lancé dans tout le Vieux Monde : On recherchait de braves et valeureux Guerriers, capables de relever un terrible défi. La mission comportait des risques, mais il y aurait de fabuleuses récompenses à la clé !

L'heure venue, de nombreuses compagnies répondirent à l'appel et la foule s'amassa pour entendre la prédiction. Le silence régnait pendant l'attente. La bise soufflait à travers les arbres dépouillés et c'était tout ce qu'on pouvait entendre avec le crépitements des dernières bûches. Plusieurs minutes passèrent, la voyante releva son capuchon et d'une voix à vous glacer l'âme, elle clama les mots de la prophétie.

La vieille prédit l'accession au pouvoir d'un grand Chef de Guerre chez les Orques, la venue d'un temps de massacres et de mort. « Rien n'est jamais écrit », ricana-t-elle au nez des héros. « Les ossements racontent seulement ce qui peut arriver. Rapportez-moi la tête du Chef de Guerre avant douze lunes et cette calamité sera évitée ». Puis elle baissa la tête et ne prononça plus un mot.

L'écho des cavalcades emplit la plaine quand les Guerriers, avides de quêtes et d'aventures, s'éloignèrent dans le crépuscule.

Quatre d'entre eux restèrent et après un moment d'hésitation, ils s'approchèrent de la silhouette encapuchonnée.

Le chef du groupe, un Ranger Elfe répondant au nom de Moradrel, gravit les marches à la lumière des flammes. Enveloppé dans d'épaisses fourrures, il s'éclaircit la gorge :

- Votre Sagesse, comment...
- Il s'appelle Gorgut, Chef de Guerre des Black Fang.
- Où...
- Sur le versant sud du Mont Gunbad, dans les Montagnes du Bord du Monde.
- Et...
- Ne vous en ai-je pas dit suffisamment ? Devrais-je aussi le tuer à votre place ? Partez d'ici avant que je ne perde patience !

Sans demander leur reste, les Guerriers tournèrent les talons et disparurent dans la nuit.

Le Gladiateur Zzangar les Yeux Blancs, fléau brandi droit devant, progressait pas à pas dans le couloir. La faible lueur de sa lanterne projetait des ombres grotesques sur les murs du tunnel. Ses deux compagnons marchaient derrière lui, sans même la force de se quereller.

Moradrel grimaça lorsqu'il sentit une nouvelle vague de douleur le submerger. La flèche avait jailli d'une fissure pas plus large qu'un cheveu et l'avait profondément blessé à la tempe, lui emportant l'œil par la même occasion. Zzangar lui avait proposé une gorgée de sa potion de soins mais, à la seule odeur de l'infect breuvage, Moradrel avait tourné la tête de dégoût. Il endurerait sa blessure et puis de toute façon, ils touchaient au but.

Aucun d'eux ne se faisait d'illusions, ils ne bénéficiaient plus du moindre effet de surprise. L'heure et demie qu'ils avaient passée à tenter de récupérer la lanterne des mains d'un petit Snotling insaisissable avait causé un tel vacarme que maintenant, tous les Orques à dix kilomètres à la ronde devaient être au courant de leur présence.

On entendait la respiration bruyante de Skarrag Skelfsson dans l'obscurité glacée. Bien qu'il refusât de l'admettre, le vieux Guerrier Nain commençait à fatiguer. C'était grâce à sa connaissance des montagnes qu'ils étaient parvenus jusqu'ici. Le nombre surprenant d'Orques et de Gobelins qu'ils avaient croisés jusqu'à présent laissait penser qu'ils se trouvaient certainement dans le Repaire d'un grand Chef de Guerre.

L'armure de Skarrag était en piteux état depuis l'assaut, dix minutes plus tôt, de trois furies bardées de dents qui sautaient et bondissaient dans tous les sens. Le combat s'était déroulé dans une telle rage que ses compagnons étaient restés en retrait par crainte de gêner le Nain. Dans un tourbillon de coups de hache, de

claquements de dents et de sang, la bagarre n'avait pas duré plus d'une minute ; Skarrag en était ressorti couvert de sang, mais victorieux.

- Voilà comment on traite ces créatures, n'est-ce pas Presqu'humain ? , avait-il grogné à l'attention de Moradrel.

- Vous manquez de finesse mon bon ami, lui avait rétorqué l'Elfe, préférant ignorer l'offense.

Au tout début, ils étaient quatre. Au début ! Seulement c'était il y a deux jours... Après la mort de Bachanan Firestorm (Ndt - Tempête de Feu), le Sorcier Humain le plus expérimenté que Moradrel avait jamais rencontré, leur force de frappe s'était considérablement amoindrie.

Le Sorcier avait été harcelé pendant des heures par les facéties d'un Gobelins surgi de nulle part pour se joindre aux Guerriers. Il était pratiquement impossible d'attraper cette créature idiote tant elle était rapide ; elle rendait le Sorcier fou de rage à force de le distraire lorsqu'il jetait un sort. Toutes les tentatives destinées à lui régler son compte avaient lamentablement échoué tellement le bouffon était agile. Ses glapissements ineptes avaient fini par attirer un régiment d'Orques et de Gobelins.

Une horde de Peaux Vertes conduite par un féroce Chamane leur tendit une embuscade dans une caverne suintante d'immonde magie. Alors que ses fidèles se jetaient sur les Guerriers, lui déchirait l'air fétide de la pièce avec ses éclairs de magie. Lui et Firestorm engagèrent une lutte à mort. Le Sorcier Humain gagna la partie en évanouissant cet hargneux individu d'un éclair de lumière. Soudain, alors que son heure avait sonné, l'Orque s'évanouit dans les airs en poussant un cri rauque. Même le Sorcier parut surpris.

Puis le bouffon fit trébucher Firestorm qui fut aussitôt enlevé par une horde de Gobelins déchaînés. Ses compagnons tentèrent de le secourir en se frayant un chemin à travers leurs adversaires ; leurs efforts furent vains car ils avaient abattu tellement de Peaux Vertes que bientôt, ils se retrouvèrent submergés de cadavres.

Impuissants, ils assistèrent à la mort du Sorcier alors que ses sorts résonnaient dans la salle et tournoyaient tout autour. Le plus gros Orque qu'ils avaient jamais vu lui plongea son cimeterre dans le cœur et il mourut, non sans emporter dans la tombe un dernier assaillant. Dans un ultime sursaut, il fit s'effondrer la voûte de la pièce, laissant juste le temps aux Guerriers de s'échapper. Ils abandonnèrent leur compagnon sous les décombres pour toujours, une fin honorable s'il en est. Pour l'heure, il ne leur restait d'autre choix que de poursuivre leur exploration.

Et maintenant, à bout de souffle, ils se trouvaient à l'entrée d'une immense caverne. À la clarté vacillante des torches, ils devinaient des piles d'objets précieux. Des armures de plaques grossières s'entrechoquaient, d'imposantes silhouettes se mouvaient dans l'ombre. Une flèche empenchée de noir siffla et entailla la dalle de pierre juste derrière eux ; il ne faisait aucun doute qu'ils étaient attendus.

Les Guerriers resserrèrent leurs rangs et sourirent. Le moment de vérité était venu. Bientôt, ils seraient de retour avec la tête de Gorgut pour trophée ou bien ils festoieraient au Walhalla. Rien ne les avait arrêtés jusqu'à présent alors, peut-être avaient-ils une chance... La noble voix de Moradrel retentit et ses compagnons y puisèrent de nouvelles forces : « Nous y sommes mes amis, voici la porte des enfers. Haut les cœurs, nous en reviendrons victorieux ! » D'un roulement d'épaules, Skarrag chassa la fatigue tandis que Zzangar bombait le torse.

« Finissons-en ! », éructa le Gladiateur.

Alors qu'ils gravissaient les marches conduisant à la porte, un rugissement bestial les arrêta net. Un rugissement dont un dragon aurait été fier, un rugissement à renverser les montagnes et à réveiller les morts, un rugissement à glacer le sang du plus valeureux Guerrier :

« WAAAAAARGH ! WAAAAAARGH ! GORGUT ! RAM'NEZ VÔ' GUEUL' SALES GUERRIERS, V'NEZ JOUER AVEC PAPAAAAA !! »

L'air consterné, Moradrel se tourna vers le Gladiateur.

« Finalement, j'en prendrais bien un peu de ta potion de soin... »

• INTRODUCTION.

Le Repaire du Seigneur Orque est un supplément pour Warhammer Quest, le jeu d'aventures dans les donjons du monde de Warhammer. Cette extension inclut huit nouvelles figurines Citadel métalliques, trois nouvelles sections de jeu, 36 cartes, plusieurs pions ainsi qu'un livret de règles de 48 pages. L'ensemble est prévu pour jouer avec les règles de Warhammer Quest. Vous pouvez donc dès à présent conduire l'Elfe, le Nain, le Barbare et le Sorcier dans les profondeurs du Repaire du Seigneur Orque, en quête de richesses et de gloire. Mises à part les règles spéciales décrites dans ce livret, toutes les règles habituelles de Warhammer Quest s'appliquent pour jouer avec ce supplément.

Les Guerriers vont risquer leur vie en explorant de vastes sous-sols. C'est là que vit une tribu Orque ainsi qu'une multitude d'autres créatures : les dangereux Fanatiques Gobelins de la Nuit, les terrifiants Squigs des Cavernes... Les Guerriers auront besoin de toutes leurs forces et de tout leur courage pour affronter les horreurs qui les attendent en bas. Ils feront preuve d'une vigilance de tous les instants

lorsqu'ils progresseront à travers les sombres pièces et couloirs ; ils devront se méfier des pièges tortueux, des embuscades surnoises et des dangers tapis de l'autre côté des portes. Le chemin sera semé d'embûches et nombreux seront les défis à relever mais, que de récompenses et de richesses attendent les braves qui se risqueront dans Le Repaire du Seigneur Orque !

• CONTENU.

Votre version du *Repaire du Seigneur Orque* est composée des éléments suivants.

1 Livret de règles *Le Repaire du Seigneur Orque*

Sections de jeu : 1 Salle Objectif (*Le Repaire de Gorgut*)
1 Salle Donjon (*La Tanière du Chamane*)
1 Couloir (*Le Passage Effondré*)

6 pions : 1 pion *Chute de Pierres*
3 pions *Prisonnier du Filet*
2 pions *Puits du Désespoir*

36 cartes de jeu : 3 Cartes Donjon
21 Cartes Événement
8 Cartes Trésor
4 Cartes Spéciales

Figurines Citadel : 1 Seigneur Orque (*Gorgut*)
1 Chamane Orque (*Skabnoze*)
3 Orques Kostos
1 Bouffon Gobelin (*Gubbinz*)
1 Snotling (*Boggoff*)
1 Molosse Squig (*Growler*)
2 Portes en plastique

LE LIVRET DE RÈGLES

Le Livret de règles est partagé en chapitres selon le type de partie de *Warhammer Quest* que vous souhaitez jouer. Le premier chapitre vous explique comment utiliser *Le Repaire du Seigneur Orque* avec les règles de base, juste en incluant les nouvelles sections de jeu, les cartes et les figurines.

Le second chapitre rassemble de nombreuses Tables à utiliser avec les Règles Avancées de *Warhammer Quest*

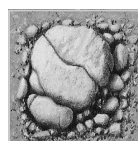
et le Jeu de Rôle, ainsi que quelques listes de Monstres inédites conçues tout particulièrement pour *Le Repaire du Seigneur Orque*.

Le dernier chapitre présente une aventure en trois parties située dans le Repaire de Gorgut, le Chef de Guerre Orque. Celle-ci est adaptée à des Guerriers de Niveau 2-3 et fait suite à l'aventure proposée dans le Jeu de Rôle *Warhammer Quest, Mort sous Karak Azgal*. Vous aurez besoin d'un Maître de Jeu pour jouer *La Chute de Grishnak*.

LES CARTES ET LES PIONS

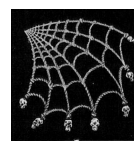
Vous trouverez des Cartes Donjon décrivant les nouvelles sections de jeu ainsi que des Cartes pour les nouveaux Événements et les Trésors du Repaire des Orques. Ne mélangez pas les 4 Cartes Spéciales avec les autres ; réservez-les à part, tant que vous n'en avez pas besoin.

Le nouveau pion *Chute de Pierres* s'emploie avec la Carte Événement du même nom.



Pion Chute de Pierres

Les Gobelins ont élaboré un piège astucieux : Un bloc de granit tombe du plafond pour écraser les Guerriers. Splatch !



Pion Prisonnier du Filet

Utilisez ces Pions sur la section de jeu pour repérer qui est empêtré dans les mailles d'un filet Gobelin.

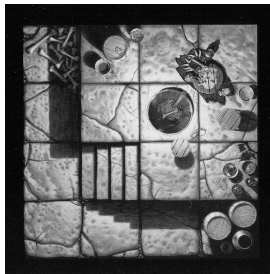
SECTIONS DE JEU

La nouvelle Salle Objectif, *Le Repaire de Gorgut*, est la demeure de Gorgut, un Chef de Guerre Orque. Elle sert de base pour six nouvelles aventures. Le Chamane Orque Skabnoze se livre à de dangereuses expériences dans la nouvelle Salle Donjon *La Tanière du Chamane*. Vous trouverez aussi un nouveau Couloir, *Le Passage Effondré*, dans lequel les Guerriers n'auront d'autre choix que d'avancer en file indienne. Le premier du groupe devra affronter seul un éventuel danger.

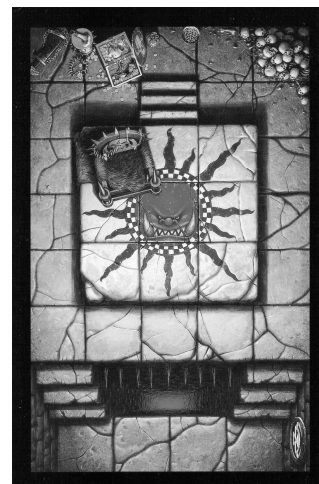


Le Passage
Effondré
(Couloir)

La Tanière du Chamane
(Salle Donjon)



Le Repaire de Gorgut
(Salle Objectif)



• LES PERSONNALITÉS DU REPAIRE DES ORQUES •

Voici les figurines qui représentent les Monstres particuliers que vous rencontrerez dans le Repaire des Orques. Vous aurez également besoin d'autres figurines pour leurs divers acolytes.

Skabnoze
Le Chamane Orque



Bogoff,
le Snotling



Gorgut, Chef de Guerre de la
Tribu des Black Fang (NdT -
les Crocs Noirs).



Orques Kostos

Les Kostos sont plus gros et plus endurants que la moyenne et sont souvent employés comme gardes. Il y a deux figurines différentes de Kostos.



Gubbinz le Bouffon
Gobelin et Growler
le Molosse Squig



• CHAPITRE 1.

PRÉPARATION

Avant de commencer la partie, vous devez décider si vous souhaitez jouer une aventure « Orque » ou seulement mêler vos nouvelles cartes avec celles de *Warhammer Quest* pour une bonne vieille exploration de donjon !

L'EXPLORATION DE DONJON

Lorsque vous choisissez une exploration classique, sans utiliser aucune des règles de ce livret, contentez-vous de mélanger les nouvelles cartes de votre choix avec celles de *Warhammer Quest*. Comme d'habitude vous devez isoler les Cartes Salle Objectif. Vous avez maintenant un ensemble de cartes plus important et encore plus imprévisible pour jouer !

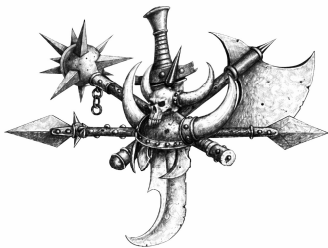
L'AVENTURE « ORQUE »

Vous jouez alors une aventure d'Orques et de Gobelins. Vous avez besoin des Cartes Salle Donjon de *Warhammer Quest* mais utilisez uniquement les Cartes Événements et les Cartes Trésor de ce supplément.

Cartes Donjon : Vous devez trier ce paquet de manière légèrement différente que vous ne le faites d'habitude. Rangez dans la boîte de jeu toutes les Cartes Salle Objectif, excepté celle du *Repaire de Gorgut*. Mélangez les Cartes Donjon, extrayez-en dix et rangez le reste. Incluez le *Passage Effondré* et la *Tanière du Chamane* à vos dix cartes et vous obtenez un paquet de douze Cartes Donjon.

Maintenant, procédez comme d'habitude : Prenez six Cartes Donjon et mélangez-les avec la Carte Salle Objectif (*Le Repaire de Gorgut*). Pour finir de préparer le Paquet Donjon de votre aventure, placez ces sept cartes face cachée sur la table, et recouvrez-les des six autres.

Rendez-vous à la page 13 de ce livret. Vous y trouverez six nouvelles aventures Orques et Gobelins, ainsi que des règles spécifiques au Repaire de Gorgut et à la Tanière du Chamane. Lancez 1D6 pour choisir votre aventure.



Cartes Événement « M » : Vous en aurez suffisamment pour jouer une aventure exclusivement « Peaux Vertes ». Si vous manquez de figurines pour représenter tous les Orques et les Gobelins présents sur les nouvelles cartes, remplacez-en quelques-unes par celles de *Warhammer Quest*. Quoi qu'il en soit, certaines Cartes Événement de *Warhammer Quest* impliquent déjà des Orques et des Gobelins. Vous pouvez donc à loisir les inclure au paquet de Cartes Événement de votre aventure « Orque ».

Cartes Événement « E » : Il y a huit nouveaux Événements réservés aux parties « Orques ». Mélangez-les aux Cartes « M » pour composer votre paquet de Cartes Événement.

Cartes Trésor : Les trésors Orques sont plutôt surprenants et peuvent vite s'avérer complètement inutiles, voire



véritablement dangereux. Si vous voulez donner à votre aventure une ambiance résolument « Orque », placez ces Cartes Trésor Orque au-dessus du paquet de Cartes Trésor de *Warhammer Quest*. De cette manière, les premiers trésors que vos Guerriers découvriront appartiendront à Gorgut et à ses acolytes.

FIGURINES SPÉCIALES

Pour vous aider à donner vie au *Repaire du Seigneur Orque*, des figurines sont fournies dans votre boîte de jeu. Elles représentent les habitants les plus fameux du donjon. Il y en a huit ; elles sont tout spécialement prévues pour cet ensemble d'aventures :

Gorgut le Chef de Guerre Orque

Skabnoze le Chamane Orque

Gubbinz le Bouffon Gobelin

Growler le Molosse Squig

Bogoff le Snotling

3 *Kostos* de Gorgut.

Collez vos figurines sur leur socle. Vous pouvez bien entendu les peindre afin de profiter pleinement de vos parties. Les photos de couverture du livret montrent le superbe résultat obtenu avec les peintures Citadel ; une main sûre, un œil perçant !

Lorsque vous avez composé les paquets de cartes et préparé vos figurines, vous êtes prêt à jouer.

• POUR PLANTER LE DÉCOR •

Les textes suivants sont extraits de *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Orques et les Gobelins sans jamais oser le demander*. La rumeur court que cet abominable ouvrage fut écrit par l'historien et critique littéraire impérial Mendelevén l'Obtus, bien que celui-ci

s'en défendit toujours. Considéré comme un canular au sein de la bonne société, ce livre est très prisé par les plus aventureux. Pour les Guerriers souhaitant s'aventurer dans les profondeurs, c'est un véritable livre de chevet.

ÇA ÊTRE ORQUES !

Les Orques sont probablement la race la plus répandue du Vieux Monde ; on trouve des Orques presque partout. S'ils ne passaient pas autant de temps à se battre entre eux, il ne fait aucun doute qu'ils seraient les maîtres du Vieux Monde. Fort heureusement, il semblerait qu'ils s'entêtent à poursuivre leurs luttes internes. En de rares occasions, un chef charismatique s'employa à unir les tribus, tel que l'infâme Azhag le Massacreur. Alors, à chaque fois, le monde trembla !

On trouve des Orques de toutes tailles et de toutes corpulences mais dans l'ensemble, ils sont imposants avec une large poitrine, de puissantes épaules et des bras très musclés. Ils ont également un crâne très épais qui malheureusement, ne laisse pas beaucoup de place à un cerveau. Cela ne signifie pas qu'ils sont forcément stupides ; disons que ce ne sont pas de grands penseurs. Lorsqu'un Orque a décidé de faire quelque chose, il fonce et fait ce qu'il a en tête... En général il tape sur quelque chose. Ah oui, un dernier détail : Les Orques sont tout verts !

La société Orque est construite autour d'une sorte de hiérarchie, qu'on pourrait plus justement qualifier de « Loi du plus fort ». Au-dessus de tous les autres, on trouve le Chef de Guerre ou, s'il est vraiment fort, le Seigneur de Guerre. En tout cas, il s'agit du plus gros et du plus fort de la tribu. Juste au-dessous de lui, il y a souvent quelques Orques qui ont gagné leurs galons de Chef ou de Grand Chef. Lorsque le Chef de Guerre meurt, les Grands Chefs et les Chefs se battent pour savoir qui va prendre sa place.

Les suivants en taille s'appellent les Kostos. Dans la société Orque, il y a un rapport étrange entre le pouvoir et la taille de l'individu. Pour le profane, il semblerait que plus un Orque soit gros, plus il soit puissant dans sa tribu. C'est l'inverse : Plus un Orque a de pouvoir et plus il est gros ! Lorsqu'un Orque ambitieux rassemble beaucoup de ses cousins à sa cause, il se gonfle d'orgueil et effectivement, il grossit. Deux Orques qui cherchent à savoir lequel des deux est le plus fort vont s'affronter et se taper dessus jusqu'à la mort du plus « faible ». Cette pratique tend à limiter la population de Kostos dans une tribu.

En général, le reste de la tribu baisse la tête et garde ses distances. Se faire remarquer conduit au travail et à la douleur, souvent aux deux ! Chacun se défoule dans son coin sur les Gobelins et de cette façon, tout le monde est content ! (Tout le monde, sauf les Gobelins, cela va de soi...)

On trouve aussi une sous-espèce d'Orques appelée les Orques Noirs. Ils sont généralement un peu plus gros que leurs congénères et leur peau est plus sombre. Les Orques Noirs sont résistants, dangereux et bien qu'ils préfèrent rester entre eux, il pourra vous arriver d'en croiser quelques-uns dans une tribu. Oui, c'est toujours l'occasion pour eux de regarder les gringalets baisser la tête sur leur passage !

AU SUJET DES Gobelins DE LA NUIT...

Comparés à leurs cousins, les Gobelins sont plutôt maigrichons et faibles, c'est pourquoi les Orques passent leur temps à les provoquer. Ils sont aussi plus malins et adorent faire passer ces gros balourds pour des imbéciles, une raison de plus pour les Orques de leur taper dessus. En fait, leur seul point commun est leur couleur : Les Gobelins sont verts eux aussi !

Il y a bien longtemps, certains Gobelins décidèrent de partir vivre dans les grottes. Par la suite, ceux-là évoluèrent différemment, devenant quasiment une autre branche de leur espèce. On les appelle Gobelins de la Nuit. Eux sont tellement accoutumés à l'obscurité qu'ils doivent protéger leurs yeux et leur peau sensibles de la lumière du soleil. Pour cela, ils se cachent sous d'épaisses robes lorsqu'ils se montrent à la surface.

Voici quelques aspects de la culture bien particulière de ces curieuses créatures. Ils cultivent de nombreuses variétés de champignons dans leurs tunnels, certains dont ils se nourrissent et d'autres pour leurs effets surprenants sur l'organisme. Le plus connu est sans doute le Bonnet de Fou. Ils laissent ce champignon fermenter dans une étrange mixture qui transforme les Gobelins en tueurs sadiques et suicidaires. Avant une bataille, les Gobelins de la Nuit prennent un grand trait de ce breuvage, puis ils se lancent à travers les rangs ennemis en faisant tourner au-dessus de leur tête un gros boulet. Ces avortons complètement dérangés s'appellent les Fanatiques ; méfiez-vous d'eux ! Ils tourment et tourment jusqu'à ce qu'ils frappent quelque chose ou qu'ils s'étranglent... parfois les deux !

Les Gobelins de la Nuit dressent également un étrange animal, mi-bête mi-champignon ; ils l'appellent le Squig des Cavernes. Ces bizarreries se résument à une mâchoire sur pattes et sont réputées pour être capables d'arracher le bras d'un Minotaure d'un coup de dents. Si vous croisez la route d'un de ces monstres, le mieux à faire est de prier pour qu'il ne se réveille pas ! Même les Gobelins ne s'aventurent pas aux côtés des Squigs, excepté par deux et armés de longs aiguillons.

Finalement, prenez garde à la tactique particulièrement fourbe des équipes de « Rétiaires ». De nombreux Guerriers ont été surpris par un filet sortant de nulle part dans lequel ils se sont empêtrés. Prisonnier du filet, le Guerrier voit ensuite un comparse jaillir de l'ombre armé d'un gourdin clouté !

CONCERNANT LES SNOTLINGS...

Pour finir et certainement bons derniers, arrivent les Snotlings. Eux aussi sont verts mais ils sont très petits ; ce sont davantage des familiers que des Monstres intelligents. Il faut les craindre seulement en grand nombre. Les Snotlings peuvent se révéler exaspérants par leur habitude de voler tout ce qui n'est pas cloué quelque part !

• LES MONSTRES DU REPAIRE DE GORGUT •

Vous trouverez huit belles figurines Citadel dans votre boîte du Repaire du Seigneur Orque. Celles-ci vous permettront de représenter le Chef de Guerre Gorgut et sa bande. Les règles réservées à ces Monstres bien particuliers sont rappelées sur les Cartes Événement mais les voici mieux détaillées ci-dessous.

GORGUT,

CHEF DE GUERRE DE LA TRIBU DES BLACK FANG

Comme nous l'avons déjà expliqué, les tribus Orques ont à leur tête un Chef de Guerre et souvent un certain nombre de petits Chefs, en fait les plus gros de la communauté. Juste sous leurs ordres, vous trouvez les Kostos, des Orques plus robustes que la moyenne et qui aspirent à prendre du grade. Tous ensemble, ils composent la classe dirigeante.

Les Black Fang sont installés sur le versant Sud du Mont Gunbad. Au cours d'un raid nain en provenance de Karak-a-Karak, le Chef de Guerre Bigrot the Gross (NdT : Grô'lard) fut lâchement assassiné par derrière (La rumeur dit que si Bigrot a été frappé dans le dos, c'est parce qu'il prenait ses jambes à son cou à ce moment-là...)

Curieusement, c'est avec le départ des Nains que les choses commencèrent à vraiment mal tourner. Deux des prétendants, Vertigut le Géant et Blocknose the Squat (NdT : Sinuzitt Raz'mot), rassemblèrent leurs fidèles et se défièrent pour désigner le nouveau Chef de Guerre. Lorsque la poussière retomba, on aurait dit que tout le monde s'était entretenu ; quelques spectateurs y étaient passés aussi. L'occasion de devenir Chef de Guerre était à saisir et ce fut bientôt la zizanie dans la tribu.

Dix jours plus tard, c'était comme si la tribu des Black Fang n'avait jamais existé. De nombreuses factions avaient émergé et comme les Orques ne résistent jamais à une bonne bagarre, chacun se retrouva engagé dans un camp ou dans l'autre ; parfois dans plusieurs en même temps ! C'est alors qu'un Chef répondant au nom de Gorgut se montra étonnamment rusé. Aidé par les Kostos ralliés à sa cause, il s'en prit à ses concurrents mais en restant soigneusement à l'écart de la bagarre.

Il employa pour cela une technique rudimentaire mais plutôt efficace qui consistait à étripier ses victimes dans leur sommeil ou à achever les blessés. Toujours victorieux, il accueillit les Orques des vaincus dans ses rangs et poursuivit son ascension vers le pouvoir. Il finit par écraser les derniers signes d'opposition et par être reconnu comme le Chef de Guerre des Black Fang. Quiconque refusait de courber l'échine sur le passage de Gorgut était sévèrement puni par ses Kostos. Ceux-ci appliquaient les ordres de leur maître avec un zèle invraisemblable car ils craignaient pour leur vie... mais aussi parce qu'ils adoraient ça.

C'est sensiblement à cette époque que Skabnoze refit surface. Après qu'une bande d'empêcheurs de tourner en rond eut fait échouer ses plans sous Karak Azgal, le Chamane erra dans les montagnes pendant des mois pour finalement arriver au Mont Gunbad. Voyant là une belle occasion d'asseoir sa place, Gorgut se réjouit de cette arrivée. Lorsqu'il l'entendit conter le modeste récit de son « *ascension vers la grandeur grâce aux toutes puissantes Forces du Chaos* », Gorgut demanda à Skabnoze de rester pour devenir son Chamane personnel.

Skabnoze reçut ses propres quartiers où il put conduire ses étranges expériences et en retour, il apporta son concours à Gorgut avec beaucoup d'enthousiasme. À eux deux, ils firent des Black Fang une tribu redoutée.

Malgré une promotion fulgurante et bien que Chef de Guerre, Gorgut n'est en réalité pas plus fort que les Kostos de sa tribu. Jusqu'à présent, son épouvantable réputation a retenu tous ceux qui l'ont compris. Si ceux-là s'unissaient, ils seraient en mesure d'évincer Gorgut et de piller son trésor. Un vague sentiment d'insécurité a rendu Gorgut légèrement soupçonneux. Il reste toujours sur ses gardes, se méfiant de toutes les trahisures.

Gorgut est également persuadé que Skabnoze cherche à le supprimer. Heureusement, il a « trouvé » un anneau magique qui, pense-t-il, le protège. L'anneau neutralise l'accumulation de pouvoir magique allant même parfois jusqu'à le dissiper complètement. Ainsi, l'anneau perturbe la concentration des mages lorsque ceux-ci tentent de lancer un sort. Gorgut a également initié ses Kostos les plus fidèles au noble art du « Koud'boul », une technique de combat redoutée jusque dans les contrées les plus reculées du Vieux Monde.

GORGUT

Vie	12
Mouvement	4
Combat	4
Force	4
Endurance	4 (5)
Attaques	2
Blessures	1D6+4
Or	400



Règles Spéciales

Les Fidèles : Gorgut ne se déplace jamais sans trois gros Kostos (voir page 10) ainsi qu'une garde rapprochée de Fidèles (en fait quelques Orques et Gobelins qui sont supposés assurer sa protection). Lorsque vous piochez la Carte Événement *Gorgut*, lancez un dé et consultez la Table des Fidèles pour savoir qui compose sa garde à ce moment là :

TABLE DES FIDÈLES DE GORGUT

1D6	Monstres
1-2	3 Orques & 3 Archers Orques
3	3 Orques
4	3 Lanciers Gobelins & 3 Archers Gobelins
5	3 Archers Gobelins
6	3 Lanciers Gobelins

Armure : Gorgut porte une armure qui lui confère +1 en Endurance (5).

Anneau Magique : Gorgut a déniché un Anneau de Protection Magique. Pendant la Phase de Pouvoir, un Sorcier en présence de Gorgut lance le dé comme d'habitude mais juste après, un autre joueur lance un second dé. Le résultat de ce second dé est soustrait du premier, ce qui amoindrit le Pouvoir du Sorcier ou l'annihile. Notez que ce procédé ne conduit pas forcément à un Événement Imprévu. Celui-ci survient seulement si le Sorcier obtient un 1 sur son dé.

SKABNOZE, LE CHAMANE ORQUE

Suite à son désastreux revers de fortune dans les donjons de Karak Azgal, le Chamane erra dans les montagnes pendant des mois à la recherche d'un nouveau logis. Il finit par rejoindre la tribu des Black Fang. Soutenu par Gorgut, il jouit maintenant de son nouveau statut (Chamane en Titre), bien à l'abri dans sa « chouette » Tanière. (Ndt - Skab : croûte ; Noze : nez ; *Skabnoze* : *Kroutôpiñ*).



Pendant son errance dans les montagnes, Skabnoze manqua souvent de nourriture et d'eau. Au cours de ces pitoyables périodes de famine, il plongea dans un état de pure clairvoyance pendant lequel d'étranges visions lui apparurent. Ces visions enseignèrent à Skabnoze qu'il devait s'engager sur d'autres voies magiques. Jusqu'à présent, il avait eu recours aux sorts qui étaient jetés depuis des générations de Chamanes Orques. Son esprit se tourna alors vers d'autres possibilités plus prometteuses. Une fois installé dans ses nouveaux quartiers, Skabnoze se concentra sur le développement et l'élaboration de ses nouveaux sorts.

SKABNOZE LE CHAMANE

Vie	7
Mouvement	4
Combat	3
Force	3
Endurance	5
Attaques	1
Blessures	1D6+3
Or	300

Règles Spéciales

Les Fidèles : Gorgut a confié la sécurité de Skabnoze à une équipe de Fidèles, une bande d'Orques et de Gobelins censés assurer ses arrières. Lorsque vous piochez la Carte Événement *Skabnoze*, lancez un dé et consultez la Table des Fidèles :

TABLE DES FIDÈLES DE SKABNOZE

1D6	Monstres
1-2	3 Orques & 3 Archers Orques
3	3 Orques
4	3 Lanciers Gobelins & 3 Archers Gobelins
5	3 Archers Gobelins
6	3 Lanciers Gobelins

Anneau Magique : Bien que son séjour dans les montagnes l'ait affaibli, l'instinct de survie de Skabnoze est resté intact. Même lorsqu'il est sévèrement blessé, il parvient à s'échapper.

Skabnoze possède un Anneau d'Invisibilité. Aussitôt que ses Points de Vie tombent à 0, il glisse l'anneau à son doigt et disparaît. Il abandonne ses gardes qui protègent sa fuite. À ce moment là, retirez la figurine de Skabnoze du plateau.

Skabnoze descend alors dans les profondeurs pour récupérer et mieux revenir plus tard. Lancez 1D6 : Sur un 1, remplacez la carte du Chamane dans le paquet de Cartes Événement restant.

Sorts : En combat, Skabnoze reste à l'écart et jette ses sorts. Il peut jeter un sort par tour. Au tout début de la Phase des Monstres, lancez 1D6 et consultez la Table suivante pour connaître le sort jeté par Skabnoze :

- 1 **Kass'Gueul'** : Skabnoze fait un mouvement de balayage avec son pied. Un des Guerriers sent ses appuis se dérober et se retrouve à terre. Une fois au sol, il ne peut ni bouger ni attaquer. Un Monstre qui attaque un Guerrier à terre reçoit +1 à son Jet pour Toucher. Le Guerrier peut se relever au début de la prochaine Phase des Guerriers.
- 2 **Gross'Baff'** : Skabnoze donne une gifle dans le vide et un des Guerriers est violemment frappé à la tête. Le Guerrier subit 1D6+6 Blessures modifiées comme d'habitude.
- 3 **Dan'Ta'FaS'** : Skabnoze exécute un joli petit pas de danse et soudain, les Guerriers sont submergés de lueurs scintillantes et colorées. Ils sont aveuglés, incapables de situer leurs adversaires : -1 aux Jets pour Toucher lors de la prochaine phase.
- 4 **KonfuZ'** : Skabnoze pointe du doigt un Guerrier en se couvrant les yeux. Celui-ci oublie immédiatement ce qu'il fait là. Il ne pourra ni se déplacer, ni combattre pendant la prochaine Phase des Guerriers.
- 5 **Koud'FouÊ** : Skabnoze dresse le poing au-dessus de sa tête et les Monstres sentent un regain de puissance. Tous les Monstres du plateau reçoivent une Attaque supplémentaire durant cette Phase des Monstres.
- 6 **RaaHAïeu !** : Skabnoze se creuse la cervelle sur un casse-tête très ardu. La douleur qu'il s'inflige est transférée aux Guerriers. Chacun reçoit 1D6 Blessures sans modifications.

Lorsque Skabnoze jette un sort qui affecte un seul Guerrier, piochez un Pion Guerrier pour déterminer qui est visé.

GUBBINZ LE BOUFFON GOBELIN, ET GROWLER SON MOLOSSE SQUIG

À l'origine, Gubbinz (NdT - Andouille) était le bouffon de Bigrot Grô'lard. À la mort de son maître, Gubbinz passa son temps à faire l'imbécile pour rester en vie, tant et si bien qu'il finit par perdre les pédales pour de bon. Depuis, il erre dans les couloirs à la recherche « d'amis » pour remonter la pente. En voyant Growler (NdT - Grogneur), le féroce Molosse Squig qui le suit comme un petit toutou, les Orques reconsidèrent souvent leur envie d'étrangler Gubbinz, quitte à devoir supporter ses idioties.



Gubbinz et Growler forment un duo très étrange, tant le redoutable Squig est fidèle à son petit compagnon. Quoi qu'il en soit, Gubbinz sait qu'il n'est pas apprécié chez ses congénères ; il est en permanence à l'affût de nouveaux souffre-douleurs. Lorsqu'il tombe sur de nouveaux « amis », il les suit partout et se comporte de manière horripilante, ce qui ne manque jamais d'attirer d'autres Monstres qui viennent voir d'où provient ce vacarme.

GUBBINZ

Vie	1
Mouvement	4
Combat	2
Force	3
Endurance	2
Attaques	Spécial
Or	250

Attention : Les Points de Vie et l'Endurance de Gubbinz sont plus bas que chez la moyenne des Gobelins. On lui a déjà beaucoup tapé dessus ; ça a laissé des traces !

Règles Spéciales

Lorsque Gubbinz rencontre une équipe de Guerriers, il s'incruste immédiatement dans le groupe. Il se « lie d'amitié » avec un des Guerriers (piochez un Pion Guerrier pour savoir lequel). Placez Gubbinz à côté de son nouvel « ami ». Il le suit maintenant où qu'il aille ; déplacez le bouffon au cours de la Phase des Guerriers en même temps que les autres.

Notez que Gubbinz est un Monstre très particulier et que pour une fois, les Guerriers ne sont pas tenus de le tuer avant de jouer une Phase d'Exploration. D'ailleurs, on ne peut pas frapper Gubbinz comme ça.

Gubbinz danse et cabriole en faisant énormément de bruit avec sa cloche. La concentration du Sorcier est affectée. Réduisez le dé de Pouvoir de -1 (1 sur le dé reste toujours 1). Cette pénalité réduit le Pouvoir du Sorcier mais entraîne aussi plus d'Événements Imprévus (celui-ci survient sur un 1 naturel ou modifié).

Kroch'Patt' : Dès que des Monstres surgissent et qu'un combat est engagé, Gubbinz court autour des Guerriers pour les faire trébucher.

À chaque fois qu'un Guerrier obtient un 1 naturel sur son Jet pour Toucher, Gubbinz s'est faufilé derrière lui et l'a fait chuter à terre. Couchez sa figurine jusqu'à la prochaine Phase des Guerriers. Lorsqu'il est au sol, un Guerrier ne peut ni se déplacer ni attaquer. Un Monstre qui l'attaque gagne +1 sur son Jet pour Toucher.

Attaquer Gubbinz : À force de chercher les ennuis, on pourrait croire que Gubbinz se fera tuer tôt ou tard mais, c'est plus difficile que vous ne pensez. Gubbinz a développé un ensemble de réflexes pour sauver sa peau et semble de fait impossible à tuer. Les Orques qui lui en veulent assez pour essayer de lui régler son compte, passent en général une demi-heure à se vautrer ou à se blesser avec leur arme. Pendant ce temps, lui esquive les coups et se tortille lestement. Ils finissent tous par abandonner mais le pire, c'est que maintenant ils ont Growler aux fesses !

Si un Guerrier frappe Gubbinz ou lui tire dessus, lancez 1D6 sur la Table suivante. Lorsque Gubbinz est attaqué par magie, il meurt aussitôt mais jouez sa mort comme un 6 sur la Table :

- 1-2 Gubbinz baisse la tête et le Guerrier se frappe lui-même. Si celui-ci tirait un projectile, il touche un de ses compagnons (piochez un Pion Guerrier pour savoir lequel). Jouez les Blessures comme d'habitude.
- 3-4 Gubbinz plonge entre les jambes du Guerrier et le fait tomber. Couchez la figurine jusqu'à la prochaine Phase des Guerriers. Les Monstres qui l'attaquent reçoivent +1 sur leur Jet pour Toucher.
- 5 Gubbinz dit : « *Hououou, tu y étais presque !* » ou fanfaronne : « *Peut mieux faire !* » et vous ratez votre coup.
- 6 Gubbinz hurle et meurt dans une pose théâtrale. Growler entend les cris et accourt pour venger la mort de son maître. Au début de la prochaine Phase des Monstres, placez la bestiole à côté du Guerrier qui a tué Gubbinz. Le Molosse attaque immédiatement. Déplacez les figurines pour faire de la place si c'est nécessaire.

GROWLER LE MOLOSSE SQUIG

Un horrible hurlement annonce l'arrivée d'une créature sortie tout droit de l'enfer. Pour l'imprudent (et en fait même pour quelqu'un de prudent), voir Growler est absolument terrifiant : Une mâchoire montée sur ressorts, des dents coupantes comme des rasoirs, deux petits yeux qui tournicotent.

GROWLER

Vie	6
Mouvement	5
Combat	4
Force	6
Endurance	4
Attaques	2
Blessures	1D6+6
Or	350

Règles Spéciales

Peur : La simple vue de Growler est terrifiante et tout Guerrier qui décide de l'attaquer doit d'abord lancer un dé pour savoir s'il parvient à dominer sa peur. Sur 5+, l'assaillant est tellement impressionné qu'il est pénalisé de -1 sur son Jet pour Toucher.

Si les Guerriers décident de ne pas tuer Gubbinz ou abandonnent à force de rater, celui-ci les accompagne tout au long de l'aventure jusqu'au Repaire de Gorgut. Lorsqu'ils arrivent dans la Salle Objectif, Growler surgit et se bat aux côtés des Orques tandis que Gubbinz joue sa technique de Kroch'patt. Lorsque tous les Monstres du Repaire sont liquidés, Gubbinz prend congé et part chercher d'autres innocents à persécuter.



BOGOFF, LA MASCOTTE SNOTLING

Peu après son arrivée dans les sous-sols, Skabnoze s'approprié une des salles pour y aménager son antre. Là, il conduisit toutes sortes d'expériences magiques contre nature. Un jour qu'il regagnait sa tanière, il tomba sur un sale petit Snotling qui farfouillait dans son bric-à-brac. Skabnoze fut charmé par ce petit être et le prit à ses côtés comme familier. Skabnoze s'amuse des cabrioles du Snotling tant que celui-ci ne le gêne pas dans ses activités, mais cette créature idiote a tendance à laisser traîner ses doigts partout. Jusqu'à présent, le Snotling parvient à comprendre un seul mot qu'il prend pour son nom : Bogoff ! (NdT - *Bog off* signifie en gros *Tire-toi ! ou Fous l'camp* !)

Bogoff est très utile à Skabnoze car il lui sert de cobaye pour ses étranges recettes. Le Snotling se retrouve souvent sous l'emprise d'une drogue qui le rend plus gros et plus fort. Son maître l'utilise pour transporter toutes sortes de denrées. Comme souvent, le breuvage de Skabnoze n'est pas au point et cette fois, il a rendu Bogoff hyperactif. Le voilà qui cavale dans tout le donjon comme un dératé, à chaparder tout ce qu'il trouve avant de détalé à fond de train.

BOGOFF

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

Règles Spéciales

Bogoff surgit près du Leader, il vole la lanterne et déguerpit. Placez-le sur le plateau aussi loin que possible des Guerriers, sans pour autant les laisser dans le noir.

Au début de chaque Phase des Monstres, Bogoff s'éloigne des Guerriers autant qu'il le peut sans toutefois jamais en laisser un dans l'obscurité. Il continue à balader le groupe jusqu'à ce qu'il soit blessé ; à ce moment, il lâche la lanterne et s'échappe. Si durant tout ce temps un autre Événement survient, Bogoff se contente de rester à l'écart et recommence son petit jeu lorsque tout est terminé.

Bogoff peut se déplacer partout sur le plateau sans être gêné par aucun Monstre ou Guerrier. En fait, il n'est jamais bloqué.

Sa petite taille et sa vitesse accrue lui permettent d'esquiver les coups (y compris les projectiles) sur 4+. Même lorsqu'un Guerrier finit par le toucher, le coup est sans gravité ; Bogoff abandonne simplement la lanterne et s'enfuit. Le Guerrier qui a touché le Snotling peut ramasser la lanterne et devient le Leader.

La potion de Skabnoze produit enfin un effet secondaire sur Bogoff :

Le petit Snotling est temporairement immunisé à la magie et aucun sort ne peut le tuer. Il esquive même les armes magiques qui touchent automatiquement.

LES KOSTOS DE GORGUT

Les Kostos Black Fang encore en vie ont juré fidélité à Gorgut et combattront jusqu'à la mort pour protéger sa vie. Les Kostos sont plus forts que les Orques communs ; ils sont presque aussi résistants que les Orques Noirs, ce sont donc des individus avec lesquels il faut compter. Pour finir, les meilleurs Kostos de Gorgut, des Orques triés sur le volet, ont reçu un entraînement spécial de combat déloyal ; ils utilisent leur boîte crânienne à toute épreuve pour distribuer de monstrueux Koud'bouls.

LES KOSTOS DE GORGUT

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

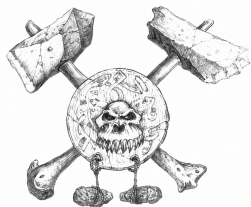
Règles Spéciales

Koud'boul : Lorsqu'un Kostos obtient un 6 naturel sur son Jet pour Toucher, il blesse le Guerrier avec son épée mais lui assène un effroyable coup de boule en même temps. Le Kostos lance alors 2D6+4 Blessures pour les deux coups.

Gorgut : Si Gorgut participe au combat, les Kostos vont tout risquer pour le protéger et gagnent une Attaque supplémentaire à chaque tour.

• AVENTURES DANS LE REPAIRE DE GORGUT •

Dans une partie de *Warhammer Quest*, le but du jeu consiste à atteindre la Salle Objectif, à vaincre les Monstres qui la gardent et à remplir les conditions de victoire décrites dans le Livre d'Aventures. Le Repaire de Gorgut est une Salle Objectif spéciale dont voici les règles, ainsi que six aventures étudiées pour elle.



LE RETOUR DE GORGUT

Gorgut est un puissant Chef de Guerre qui n'est pas facile à tuer. Il est capable de se remettre des blessures les plus graves, surtout avec l'aide des potions démentes que Skabnoze lui concocte.

Si Gorgut apparaît prématurément dans une aventure lors du tirage d'une Carte Événement, considérez que les Guerriers l'ont laissé inconscient à l'issue du combat et qu'il a rampé jusqu'à son repaire après leur départ. Là, il s'est soigné, bien décidé à prendre sa revanche à la fin de l'aventure.

Table des Monstres de la Salle Objectif

Lorsque vous jouez avec *Le Repaire de Gorgut*, vous devez utiliser la Table suivante à la place de celle du Livre d'Aventures. Les Monstres sont détaillés sur les Cartes Événement ou sur la Fiche de Référence au dos de ce livret. Si vous tenez à conserver la Table des Monstres du Livre d'Aventures, ajoutez-y Gorgut afin de rester dans l'esprit « Orque ».

TABLE DES MONSTRES DU REPAIRE DE GORGUT

- | | |
|---|--|
| 1 | Gorgut, Skabnoze, 3 Kostos, 6 Archers Orques, Gubbinz & Growler. |
| 2 | Gorgut, Skabnoze, 1 Kosto, 4 Orques et 6 Archers Gobelins. |
| 3 | Gorgut, 3 Kostos et 6 Archers Orques. |
| 4 | Gorgut, 1 Kosto, 4 Orques et 4 Archers Orques. |
| 5 | Gorgut, 1 Kosto, 6 Lanciers Gobelins, 6 Archers Gobelins, Gubbinz & Growler. |
| 6 | Gorgut, 6 Lanciers Gobelins et 6 Archers Gobelins. |

Si Gubbinz file déjà le train aux Guerriers, Growler apparaît automatiquement.

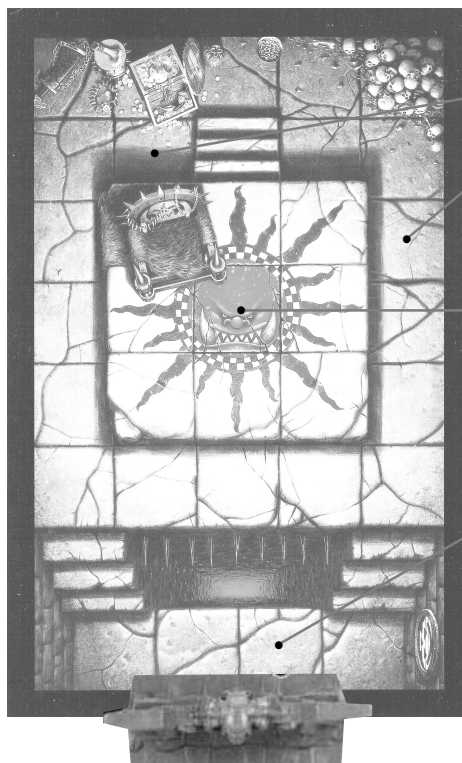
• LES PIÈCES À ÉTAGES •

Si vous observez la section de jeu *Repaire de Gorgut*, vous y verrez trois étages. Les quatre premières cases conduisant aux escaliers qui encadrent la fosse correspondent à la zone la plus basse, celle par laquelle arrivent les Guerriers. Au centre de la salle se trouve une immense plateforme à laquelle on accède seulement par les escaliers situés à l'arrière : Il s'agit du niveau le plus haut. Le reste du Repaire est au niveau du sol habituel.

RÈGLES POUR LES PIÈCES À ÉTAGES

1. Les figurines peuvent passer d'un étage à l'autre seulement en empruntant les escaliers.
2. Lorsqu'un Guerrier ou un Monstre attaquent un adversaire qui se trouve sur un étage plus haut, ils sont pénalisés de -1 sur leur Jet pour Toucher. Lorsque l'adversaire se trouve plus bas, la modification est de +1. Un individu qui se trouve dans les escaliers est considéré comme étant sur l'étage le plus haut.
3. Une figurine ne peut pas bloquer un adversaire plus haut qu'elle et vice-versa. Cela signifie par exemple que des Archers Orques sur la plateforme peuvent tirer sur les Guerriers au niveau du sol, même si ceux-ci semblent se trouver juste à côté d'eux.

Vous pouvez utiliser ces règles dans toutes les salles qui ont plus d'un étage : *La Crypte*, *la Chambre de l'Idole*, *l'Arène*.



NIVEAU DU SOL

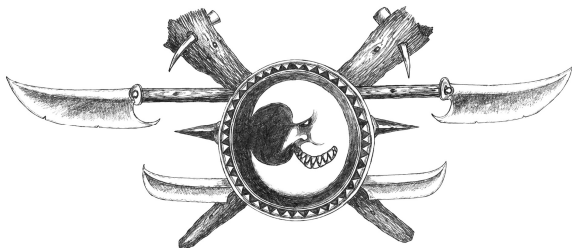
NIVEAU DE LA
PLATFORME

NIVEAU DE
L'ENTRÉE

SALLE OBJECTIF : LE REPAIRE DE GORGUT

Emplacement des Monstres dans le Repaire

Après l'arrivée des Guerriers dans le Repaire de Gorgut, vous devez décider des adversaires qu'ils vont rencontrer pendant la Phase des Monstres. Lancez un dé et consultez la Table des Monstres dans le Repaire de Gorgut pour savoir qui s'y trouve, puis placez les figurines en respectant les règles suivantes :



1. Il y a trois zones dans cette salle : l'Entrée, le Sol, la Plateforme. Les Monstres ne sont jamais placés dans l'Entrée. Lorsqu'ils sont trop nombreux pour être disposés sur la Plateforme ou sur le Sol, les Monstres en surplus ne participent pas au combat. Les Monstres peuvent bien entendu se déplacer dans l'Entrée une fois qu'ils sont apparus sur le plateau.
2. Gorgut est placé sur la Plateforme d'où il donne des ordres à ses fidèles. Il se jette sur le premier Guerrier qui monte les escaliers de l'Entrée. Dès qu'un Guerrier se trouve dans les escaliers, placez Gorgut à ses côtés, prêt pour la bagarre.
3. Les Gobelins, les Orques, les Kostos, Gubbinz et Growler sont placés au niveau du Sol.
4. Tous les Monstres armés d'arcs sont placés sur la Plateforme (autant que possible).
5. Skabnoze est placé au centre de la Plateforme, sur le symbole Orque.

Règles Spéciales

Fosse à Pieux : Combattre à côté de la fosse à l'entrée du Repaire est particulièrement dangereux. Tout Guerrier se trouvant sur une case adjacente à la fosse et qui obtient un 1 naturel sur son Jet pour Toucher, perd l'équilibre et tombe. Lancez 1D6 et consultez la Table suivante :

- 1 Le Guerrier tombe tout droit dans le puits. Tous les Monstres jubilent en le regardant plonger dans le feu vers une mort certaine. C'est le moment d'utiliser un Pion Chance !
- 2-3 Le Guerrier tente désespérément de s'agripper au rebord du puits et se blesse sur les pointes. Il reçoit 1D6 Blessures sans modifications. Durant la prochaine Phase des Guerriers, il peut se rétablir sur une case inoccupée de l'Entrée, s'il y en a une ; sinon, il reste suspendu dans le vide. Une tentative de rétablissement prend un tour entier mais le Guerrier peut se déplacer et reprendre le combat lors de la Phase des Guerriers suivante.
- 4-6 Le Guerrier chute mais parvient à se rétablir sain et sauf sur une case inoccupée de l'Entrée (s'il y en a une). Il attend la prochaine Phase des Guerriers pour jouer normalement. S'il n'y a pas de case vide dans la zone d'Entrée, jouez la chute du Guerrier

Aucun Monstre n'attaquera un Guerrier suspendu au-dessus de la fosse.

SALLE DONJON : LA TANIÈRE DU CHAMANE

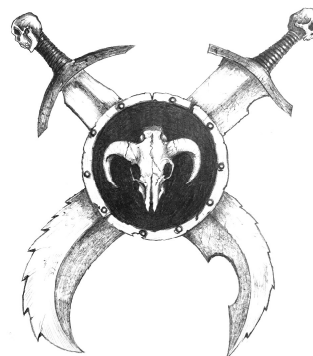
La Tanière du Chamane suit également ses propres règles, dont certaines sont rappelées sur la Carte Spéciale.

Règles Spéciales

Pièce à étages : La pièce est située sur deux niveaux. Vous devez donc appliquer les règles de combat détaillées à la page précédente.

Pouvoir : L'énergie magique qui baigne la pièce produit des effets étranges sur le Sorcier. Lancez 1D6 lorsqu'il pénètre dans la salle :

- 1 Tant qu'il se trouve dans la Tanière du Chamane, le Sorcier ne peut lancer aucun sort !
- 2-3 Le Sorcier s'aperçoit qu'un de ses sorts ne fonctionne pas dans la Tanière du Chamane. Déterminez au hasard de quel sort il s'agit.
- 4-6 Le Sorcier est submergé de magie et ajoute +2 à son dé pendant la Phase de Pouvoir, ce à chaque tour et tant qu'il se trouve dans la pièce. Les chances d'obtenir un Événement Imprévu sur un 1 naturel ne changent pas.



Trésor : Les Guerriers peuvent découvrir un trésor supplémentaire dans la Tanière du Chamane.

Lorsque les Guerriers pénètrent dans la Tanière du Chamane, piochez une Carte Événement comme d'habitude. Ils peuvent tomber sur un piège, sur des Monstres ou sur n'importe quoi d'autre. Une fois l'Événement réglé et toutes les instructions de la carte appliquées, les Guerriers peuvent fouiller la pièce. Lancez un dé et consultez la Table suivante pour savoir ce qu'ils trouvent :

- 1 Il n'y a pas de trésor supplémentaire mais les Guerriers font un satané vacarme en fouillant. Piochez une Carte Événement immédiatement. Jouez le contenu de la carte et placez aussi Skabnoze dans sa Tanière. Celui-ci vient d'arriver pour voir qui fait tout ce raffut. Consultez la Carte Spéciale pour connaître les sorts de Skabnoze ; le Chamane est décrit sur sa Carte Événement et page 8 du livret.
- 2-3 Les Guerriers découvrent une flasque métallique enchaînée au sol. Celle-ci contient une puissante potion de soin. Chaque Guerrier peut en boire une gorgée et guérit de 2D6 Blessures. Les potions Orques ont une durée de vie très limitée, les Guerriers doivent donc la consommer rapidement (dans la partie).
- 4-6 Chaque Guerrier découvre un talisman luisant, manifestement magique et sans doute de facture elfique. Une fois par aventure, un Guerrier peut bloquer une attaque grâce à la magie de cet artefact. Chaque talisman vaut 250 PO.

• LES AVENTURES •

Cette partie du livret contient six nouvelles aventures pour *Warhammer Quest*. Au moment où vous choisissez votre aventure, vous pouvez opter pour une aventure Orque ou bien mêler la carte *Repaire de Gorgut* aux autres Cartes Salle Objectif et laisser faire le hasard.

Quoi qu'il en soit, lorsque vous jouez avec cette Salle Objectif, lancez 1D6 et consultez les pages suivantes pour lire le détail de votre aventure.

Les règles de départ de chaque aventure sont les mêmes que celles de toute partie de *Warhammer Quest*, sauf consigne spécifique. Les Guerriers progressent dans le donjon jusqu'à leur Salle Objectif, *Le Repaire de Gorgut*. Là, ils remportent la victoire, ou bien ils rendent leur dernier souffle !

1 COUP D'ARRÊT À LA WAAAGH !

À Kislev, un oracle a prédit l'arrivée d'une immense horde Orque qui rivalisera avec celle d'Azhag le Massacreur. La prophétie raconte qu'à l'abri dans son Repaire du Mont Gunbad, un Chef de Guerre a pris le pouvoir. À moins d'être stoppé maintenant, il pourrait fédérer les tribus et attaquer Kislev, puis déferler sur les terres à l'est du Grand Océan. Bien que quelques doutes subsistent à propos de la fiabilité de cette vision, une récompense sera payée pour toute tête de Chef de Guerre Orque rapportée à Kislev. De grands trésors sont promis à qui ramènera la tête que le voyant a vue dans son rêve.

Les Guerriers ont eu vent de luttes internes au sein d'une tribu Orque, luttes qui ont conduit à la prise du pouvoir par un nouveau Chef de Guerre. Ils sont convaincus qu'il s'agit de l'Orque de la prophétie et partent immédiatement trouver Gorgut pour rapporter sa tête !

Le Repaire de Gorgut

Lancez un dé sur la Table des Monstres du Repaire de Gorgut pour déterminer qui les accueillera lorsqu'ils pénétreront dans la Salle Objectif.

Après avoir tué tous les Monstres du Repaire, un des Guerriers tranche la tête de Gorgut et ramène ce sinistre trophée à Kislev.

Au fond de la pièce, les Guerriers découvrent un panneau secret et derrière, un passage qui les conduit à la surface. Placez une porte au fond de la Salle Objectif et utilisez quatre Cartes Donjon supplémentaires pour composer le chemin du retour à l'air libre. Comme d'habitude, piochez une Carte Événement lorsque les Guerriers pénètrent dans une pièce ou si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

Une fois à la surface, les Guerriers repartent pour Kislev. Quand ils arrivent, ils présentent la tête de Gorgut au prophète. Lancez 1D6 et consultez la Table suivante :

- 1 Le prophète a déjà reconnu une tête comme étant celle de son rêve. La récompense n'a plus cours et les Guerriers ne reçoivent rien du tout en échange de leurs efforts.
- 2-5 Le prophète ne reconnaît pas la tête de son rêve mais chaque Guerrier reçoit 1D6 x 30 Pièces d'Or pour avoir rayé de la carte un Chef de Guerre Orque de plus.
- 6 Le prophète dit que la tête de Gorgut est bien celle de son rêve et chaque Guerrier reçoit 1D6 x 100 Pièces d'Or.

2 EXPIATION

En revenant d'un donjon près du Mont Gunbad, les Guerriers sont surpris par une terrible tempête et sont forcés de s'abriter dans une caverne. Des symboles étranges mais vaguement familiers sont gravés sur les parois ; il semble qu'un feu ait été allumé ici il y a quelque temps. Au matin, la tempête est calmée et les Guerriers s'apprêtent à reprendre la route. Des bruits métalliques les avertissent qu'ils ont de la compagnie mais, quelle surprise lorsqu'ils voient des Nains les encercler. C'est qu'ils n'ont pas l'air content !

Visiblement, la caverne est un lieu sacré et les Guerriers l'ont profané. De fait, les Nains sont vraiment très fâchés. Il y aurait bien un moyen pour les Guerriers de réparer ce sacrilège. Les Nains connaissent l'existence d'une place forte Orque près du Mont Gunbad, dans laquelle reposent une amulette sacrée ayant appartenu à Azhag le Massacreur ; son crâne aussi... En guise de réparation, les Nains chargent les Guerriers de pénétrer dans le Repaire pour rapporter l'amulette et le crâne d'Azhag.

Règles Spéciales

Pour jouer cette aventure, vous devez préparer le Paquet de Cartes Donjon de manière légèrement différente. Vous aurez besoin de dix Cartes Donjon auxquelles vous ajouterez *Le Passage Effondré*, *La Tanière du Chamane* et *Le Repaire de Gorgut*.

Mettez de côté la Carte Salle Objectif *Le Repaire de Gorgut* et la Carte Salle Donjon *La Tanière du Chamane* ; mélangez les onze cartes restantes. Sortez du paquet six cartes sans les regarder et mélangez-les avec *Le Repaire de Gorgut*. Procédez de la même façon avec *La Tanière du Chamane* et les cinq autres cartes. Placez ce dernier paquet de six cartes au-dessus des sept premières. Ouf, le Paquet Donjon de cette aventure est prêt !

Les Guerriers trouveront l'amulette dans *La Tanière du Chamane* et le crâne dans *Le Repaire de Gorgut*.

La Tanière du Chamane : Piochez une Carte Événement comme d'habitude mais ajoutez Skabnoze dans cette pièce. Une fois Skabnoze mis en déroute et les autres Monstres tués, les Guerriers peuvent s'emparer de l'amulette cachée dans le tonnelet sur la plateforme.

Le Repaire de Gorgut : Lancez un dé sur la Table des Monstres du Repaire de Gorgut pour savoir qui les Guerriers rencontrent en entrant dans cette pièce.

Une fois tous les Monstres éliminés, les Guerriers peuvent tenter de mettre la main sur le crâne. Celui-ci est caché dans un angle de la pièce, derrière un empilement d'os et de crânes.

Skabnoze a protégé magiquement le crâne d'Azhag. Après le combat, piochez un Pion Guerrier pour savoir qui se saisit du crâne. Ce Guerrier doit lancer 1D6, ajouter son Initiative et totaliser 7+ (Souvenez-vous : 1 sur le dé est toujours un échec). Si le Guerrier échoue, une gerbe de feu jaillit des yeux du crâne pour 2D6 Blessures. Répétez la procédure chaque tour, tant que personne ne s'est emparé du crâne.

Une fois que les Guerriers sont en possession du crâne, le sort de protection est brisé. Ils trouvent un levier qui ouvre un passage vers la surface. Les Guerriers peuvent donc rapporter le crâne à Karaz-a-Karak où les Nains estimeront qu'ils ont réparé leur offense. Ceux-ci les récompenseront d'une Carte Trésor chacun, piochée dans le paquet du jeu original.

3 LES QUATRE MERCENAIRES

Pour une fois, les Guerriers trouvent que leur arrivée dans le village est célébrée à la hauteur de leur renommée. Ils sont conviés à un festin et traités avec les honneurs. Ils se doutent bien que tout ceci n'est pas gratuit. Les villageois ne tardent pas à leur présenter une requête. À la fin de la soirée, c'est le chef du village qui parle. Il raconte aux Guerriers que, depuis des années, ils sont persécutés par des Orques, les Black Fang. Cette tribu vit dans les montagnes toutes proches. Les Orques ont déjà tué beaucoup de monde et causé de nombreux dégâts mais la dernière fois, ils ont volé le trésor du village, une belle statuette en or.

D'après la rumeur, les Orques auraient été récemment attaqués par les Nains ; ils ne s'attendent donc pas à l'incursion d'un petit groupe. Les villageois pensent que c'est le bon moment pour une équipe de Guerriers d'attaquer le Repaire des Orques, de reprendre la statuette mais aussi de donner à ces sales types une leçon qu'ils n'oublieront pas de sitôt. Le chef du village, son chapeau dans les mains, demande solennellement de l'aide aux Guerriers et leur promet une récompense en or.

Le Repaire de Gorgut

Lancez un dé sur la Table des Monstres du Repaire de Gorgut pour déterminer qui les accueillera lorsqu'ils pénétreront dans la Salle Objectif.

Après avoir tué tous les Monstres, les Guerriers peuvent se mettre à la recherche de la statuette. Elle est cachée dans un coffre au fond du Repaire. Attention, dès l'instant où ils posent les mains sur l'artefact, Bogoff le Snotling surgit et se sauve avec ! Il détale en traversant la Salle Objectif puis la section de jeu suivante. Placez Bogoff à l'extrémité de la section de jeu qui précède le Repaire de Gorgut. Consultez la Fiche de Référence pour jouer Bogoff. Comme lorsqu'il vole la lanterne, les Guerriers doivent toucher Bogoff pour qu'il lâche la statuette. Notez bien lequel des Guerriers atteint Bogoff.

Une fois de retour au village, les Guerriers reçoivent 1D6 x 50 Pièces d'Or. Celui qui a repris la statuette des mains de Bogoff gagne 100 Pièces d'Or supplémentaires.

4 IMPOSSIBLE !

Le Roi de Bretonnie annonce fièrement qu'il a débarrassé les Montagnes Grises des Peaux Vertes une fois pour toutes. Ses sujets peuvent maintenant traverser la région sans crainte et en toute sécurité. Un banquet est dressé en l'honneur de ce grand jour, mais la fête est interrompue par l'arrivée d'émissaires des villages voisins ; il semblerait qu'il n'y ait jamais eu autant d'Orques jusqu'à aujourd'hui !

Bien entendu, ces gieux sont fouettés et chassés mais dans le doute, juste au cas où leurs racontars contiendraient une once de vérité, le Roi daigne envoyer les Guerriers enquêter.

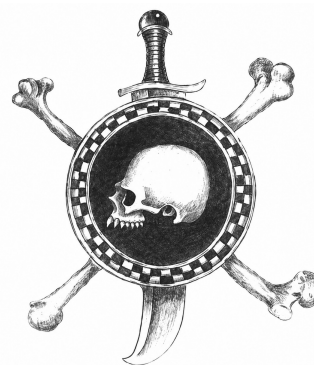
En vérité, Gorgut un nouveau Chef de Guerre, a décidé de faire migrer sa tribu vers le Mont Gunbad. Une nuit, il rassembla tous ses fidèles ainsi qu'une poignée de Gobelins de la Nuit et partit à la recherche d'un nouveau Repaire. Après plusieurs mois de marche nocturne, ils s'installèrent. Malheureusement Skabnoze, le Chamane qui leur servait de guide, avait un sens de l'orientation vraiment minable. Au lieu de trouver un réseau de cavernes bien tranquille au sud, c'est-à-dire près des Broken Teeth (NdT : Les Dents Brisées), il est parti plein est, puis il a bifurqué au nord pour finir dans les Montagnes Grises !

Les Guerriers s'aventurent sur un territoire très dangereux, mais ils n'ont d'autre choix que d'obéir aux ordres du Roi...

Règles Spéciales

Reportez-vous à la page 5 pour composer votre Paquet de Cartes Donjon. Les Guerriers ne savent pas quand ils vont tomber sur *La Tanière du Chamane* ou sur *Le Repaire de Gorgut*.

Dès que les Guerriers ont traversé la première section de jeu, la herse s'abat et bloque le chemin vers la sortie. Ils ne pourront par ressortir du Repaire des Orques sans la clé ! Celle-ci se trouve dans *La Tanière du Chamane*. Si auparavant les Guerriers visitent *Le Repaire de Gorgut*, placez une porte au fond de la pièce. Une fois la Salle Objectif nettoyée, les Guerriers continuent l'aventure avec les sections de jeu restantes.



La Tanière du Chamane : Piochez une Carte Événement comme d'habitude. Une fois que tous les Monstres sont morts, les Guerriers dénichent la clé sous un tabouret.

Le Repaire de Gorgut

Lancez un dé et consultez la Table des Monstres du Repaire de Gorgut.

Le temps que les Guerriers atteignent la Salle Objectif, ils auront réalisé la présence des Peaux Vertes dans les cavernes. Après avoir tué tous les Monstres du Repaire, ils détiennent de nombreuses preuves à fournir au Roi en échange de leur récompense mais, pour l'instant, ils ne peuvent pas quitter ces lieux sans la clé de la herse !

Pressés d'être récompensés, les Guerriers reprennent le chemin de Couronne pour faire leur rapport au Roi. Une fois qu'ils ont présenté leurs preuves, le Roi prend sa décision. Lancez 1D6 et consultez la Table suivante :

- 1 Le Roi réfute les preuves en se moquant ouvertement des Guerriers. Il les traite d'affabulateurs ; il dit qu'ils ont la berlue ! Les Guerriers ne sont pas payés. Ils sont même sommés de faire leurs bagages.
- 2-3 Le Roi et ses conseillers refusent de croire à la présence d'Orques et de Gobelins aussi loin dans l'ouest. Néanmoins, ils sont charmés par cette plaisante histoire et paient les Guerriers 1D6 x 30 Pièces d'Or chacun, juste pour qu'ils aillent voir ailleurs.
- 4-5 Au vu des preuves, les conseillers du Roi comprennent que les Guerriers disent la vérité. Chacun est récompensé de (1D6+6) x 50 Pièces d'Or et est renvoyé dans les Montagnes Grises pour occire de l'Orque.
- 6 Les Guerriers sont traités en valeureux héros pour avoir trouvé et vaincu les Monstres. Ils sont faits Chevaliers Honoraires du royaume et sont autorisés à porter les couleurs du Roi. Ils reçoivent chacun un objet précieux de la salle du trésor. Chaque Guerrier gagne une Carte Trésor piochée dans le paquet du jeu original.

5 OEIL POUR OEIL

Le chien de chasse préféré du Duc Harald de Talabheim est mort, tué par les Orques au cours d'une embuscade. Depuis, Harald est inconsolable. Il est consumé par le désir de vengeance. Il a offert aux Guerriers une forte récompense pour qu'ils s'introduisent dans le Repaire des Orques et qu'ils tuent le Squig favori du Chef de la tribu ; c'est de bonne guerre après tout.

Habituellement, les Guerriers refuseraient une quête aussi dangereuse que futile, mais Harald se trouve être un Duc puissant et extrêmement fortuné ; et puis surtout, ils avaient la garde du chien lorsqu'il a été tué...

Le Repaire de Gorgut

Lorsque les Guerriers atteignent la Salle Objectif, lancez un dé sur la Table des Monstres du Repaire de Gorgut comme d'habitude, mais ajoutez Growler le Molosse Squig. Placez sa figurine sur le Niveau de la Plateforme.

Utilisez la Carte Spéciale de Growler et ses règles page 9. Lorsque tous les Monstres sont morts, les Guerriers peuvent prélever une dent sur le Molosse et retourner à Talabheim par un passage secret. Lancez 1D6 et consultez la Table suivante :

- 1 Les Guerriers perdent la dent sur le chemin du retour et ne reçoivent aucune récompense du Duc. D'ailleurs, il ne croit pas un mot de leur histoire. Bien au contraire, il les chasse de ses terres et leur ordonne de ne plus y remettre les pieds. Les Guerriers se sont fait un puissant ennemi !
- 2-3 Les Guerriers rapportent la dent mais le Duc, notoirement distrait, a tout oublié de leur marché. Il donne à chacun 1D6 x 20 Pièces d'Or juste pour ne plus les voir.
- 4-5 Le Duc paraît pleinement satisfait et récompense chaque Guerrier à hauteur de 1D6 x 50 Pièces d'Or.
- 6 Le Duc déclare qu'à présent, son chien vengé, il peut dormir tranquille. Il remercie les Guerriers et donne à chacun 1D6 x 100 Pièces d'Or.

6 C'ÉTAIT À MOI !

Alors qu'ils se reposent dans une taverne entre deux aventures, les Guerriers sont abordés par un inconnu, un Alchimiste d'Altdorf. Celui-ci souhaite louer leurs services pour « une mission de routine ». Il a eu vent d'une rumeur parlant d'un sorcier maléfique, un certain Gradluk le Fourbe. Gradluk aurait péri au cours d'un duel à Middenheim.

Voilà l'histoire : Il y a quelques années, Gradluk avait dérobé un artefact à l'Alchimiste. Maintenant qu'il est mort, celui-ci aimerait que les Guerriers lui rapportent cet objet. On dit que Gradluk possédait une cachette secrète près du Col d'Everpeak. C'est là qu'il détenait les biens dérobés à l'Alchimiste. La cachette ne sera que légèrement gardée et les Guerriers ne devraient avoir aucun mal à retrouver cette bourse verte marquée d'un crâne avec deux os en croix. Ce sac contient des objets de valeur qu'il veut retrouver. Dans le sac, les Guerriers trouveront aussi quatre potions de soin dont ils pourront faire usage à loisir. Pour finir, il remet à chacun une amulette magique censée leur porter chance.

La bourse est piégée magiquement de manière à tuer quiconque s'en empare, mais l'Alchimiste remet aux Guerriers un sort de renvoi. Seul le Sorcier peut le lancer !

L'Alchimiste ignore que peu de temps après la mort de Gradluk, une tribu d'Orques (les Black Fang) a élu domicile dans ce donjon. La mission risque d'être plus compliquée que prévu !

Règles Spéciales

Jouez cette aventure comme les autres mais en tenant compte des règles suivantes :

Chance : Chaque joueur se munit d'un Pion Chance qui va représenter son amulette magique. À tout moment de l'aventure, un Guerrier peut annoncer qu'il utilise la magie de son amulette, ce qui lui permet de rejouer un dé raté. Un fois qu'il a rejoué son dé, l'amulette n'a plus de pouvoir et il repose son Pion Chance ; le Guerrier doit se contenter du second résultat.

Le Repaire de Gorgut : Lancez un dé sur la Table des Monstres du Repaire de Gorgut pour savoir qui les attend dans la Salle Objectif. Les Guerriers reconnaissent la bourse verte au fond de la pièce. Ils remarquent également un tas d'ossements juste à côté. En fait, chaque fois qu'un énergumène indispose Gorgut, celui-ci le force à se saisir du sac : Les crânes témoignent de la puissance du sort de protection.

Lorsque tous les Monstres sont morts, le Sorcier peut s'emparer de la bourse. Il doit penser à lancer le sort de renvoi avant de toucher au sac. Pour cela, il doit se placer sur la même case que le sac et lancer 1D6 : Sur n'importe quel résultat autre que 1, le sort fonctionne et le Sorcier se retrouve sain et sauf avec le sac dans les mains. Sur un résultat de 1, son corps tout entier prend feu. Il ne reste de lui qu'un petit tas d'os calcinés.

La sortie : Peu importe qu'ils aient retrouvé la bourse ou non, le seul moyen de sortir du Repaire est de revenir sur leurs pas, au risque de tomber nez à nez avec quelques Monstres.

Les Guerriers doivent traverser les salles et les couloirs mais ils ne subissent pas d'Événement automatique lorsqu'ils pénètrent dans une pièce. Quand le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir, il doit rejouer le dé. Sur n'importe quel résultat autre que 1, piochez une Carte Événement comme d'habitude. Sur un deuxième 1, les Guerriers sont assaillis par Skabnoze et ses acolytes. Skabnoze est à la recherche du sac maintenant que le sort de protection est désactivé. Il tentera de s'en emparer autant de fois que les dés du Sorcier en décideront ainsi. Les règles qui décrivent Skabnoze se trouvent page 8.

Une fois dehors, les Guerriers retrouvent l'Alchimiste pour lui rendre sa bourse. Quand celui-ci vérifie le contenu de son sac, lancez 1D6 : Sur un résultat de 1, Gorgut s'est débarrassé des objets et s'est servi du sac pour transporter à manger. Le sac est rempli d'os rongés et de morceaux de cartilage qu'il gardait pour son goûter. L'Alchimiste jette le sac de dégoût et refuse de donner le moindre sou aux Guerriers. Sur tout autre résultat, il est ravi d'avoir retrouvé ses biens et récompense chaque Guerrier de 2D6 x 100 Pièces d'Or.

Notez que chaque potion de soin guérit 2D6 Blessures.



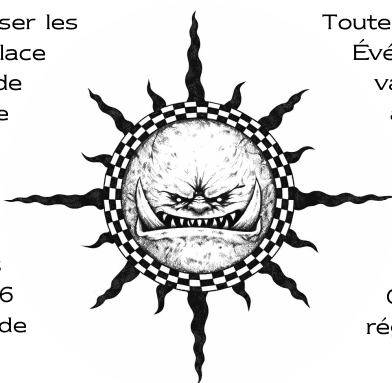
Squigs des Cavernes

· CHAPITRE 2 - RÈGLES AVANCÉES ·

Ce chapitre présente des Tables de Monstres effrayants, de terrifiants Événements et des trésors inestimables, le tout destiné aux équipes de haut niveau. Ce matériel respecte les règles de Monstres, d'Événements et de Trésors décrites dans les Règles Avancées de Warhammer Quest. Vous trouverez cependant quelques modifications minimales : Les Tables de ce livret ont été conçues pour donner à vos aventures une belle teinte « Peau Verte » ; là est la principale différence. Quoi de plus normal, après tout, vos Guerriers s'aventurent dans Le Repaire du Seigneur Orque !

· TABLE DES ÉVÉNEMENTS ORQUES ·

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les Événements Orques qui suivent à la place des Cartes Événement. En cours de partie, piochez vos Événements comme d'habitude. Lorsque la carte porte la mention E dans les coins supérieurs, lancez un dé. Sur 1 ou 2, suivez l'Événement de la carte. Sur 3 ou 4, utilisez la Table des Événements des Règles Avancées (page 61), sur 5 ou 6 lancez 2D6 et servez-vous de la liste de ce chapitre.



Toutes les règles concernant la Table des Événements des Règles Avancées sont valables. Il y a une seule différence, avec tous les Événements qui suivent : Vous aurez à faire à des Orques !

Attention, les Guerriers auront droit à un trésor seulement si la description le précise. Si ce n'est pas le cas, les Guerriers ne reçoivent rien pour avoir réglé l'Événement.

2 DÉFI !

Un Kosto monstrueux fait les cent pas dans la pièce et beugle : « Lekel veu fér bagàrr' avec Skullbasha ? » Cet Orque porte l'Épée Maudite, une arme bien particulière qui annihile la magie. Les règles de l'épée sont détaillées sur la Carte Spéciale. (Ndt - Skull : crâne ; To bash : défoncer ; Skullbasha : *Défons'Krân*).

Soit un Guerrier décide de se mesurer à Skullbasha en combat singulier, soit tout le groupe l'affronte.

Si un seul Guerrier relève le défi, le combat dure jusqu'à ce qu'un des deux combattants n'ait plus de Points de Vie. Si l'Orque l'emporte, il prend une des Cartes Trésor du Guerrier comme prix de sa victoire (de préférence une arme magique), puis s'en va en paradant pendant que les autres soignent leur compagnon. Si le Guerrier est victorieux, il s'empare de l'épée magique de Skullbasha (Carte Spéciale Épée Maudite).

Aucun Événement Imprévu ne peut avoir lieu pendant le duel.

Si un autre Guerrier intervient dans le combat, Skullbasha appelle à l'aide. Lancez un dé et consultez la Table des Fidèles (page 23) pour savoir qui arrive.

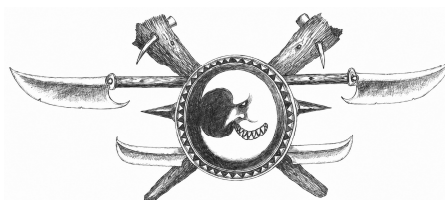
Si les Guerriers décident d'attaquer Skullbasha en équipe, celui-ci demande aussitôt de l'aide. Lancez un dé et consultez la Table des Fidèles pour savoir qui vient à son secours, puis réglez le combat comme d'habitude. Les Guerriers ne gagnent aucun trésor à l'issue de cet Événement et perdent l'Épée Maudite qui a été brisée pendant la bagarre.

On ne peut rencontrer Skullbasha qu'une seule fois au cours d'une aventure. Si les dés décident de cet Événement une deuxième fois, ignorez leur résultat et rejouez.

Skullbasha

Vie	10+1 par Niveau du Guerrier défié.
Mouvement	4
Combat	4
Force	4
Endurance	5
Attaques	1
Blessures	Spécial

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skullbasha	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Or	120									



Les Blessures infligées par Skullbasha varient avec le degré d'expérience du Guerrier qui l'attaque :

- 1D6+4 Blessures contre les Novices
- 2D6+4 Blessures contre les Champions
- 3D6+4 Blessures contre les Héros
- 4D6+4 Blessures contre les Seigneurs

3 L'IDOLE DE GORK

Nichée dans le mur, vous voyez une petite statue en or. Elle vous semble vieille ; elle a l'air féroce. Vous n'en avez jamais vu de ce genre. Elle représente de toute évidence une divinité Orque. Les Guerriers sont bien sûr incapables de résister à l'appât du gain et l'un d'eux s'empare de l'idole.

Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui prend la statuette et lancez 1D6 sur la Table :

- 1-2 La statuette est maudite et lorsque le Guerrier pose les mains dessus, un cri strident retentit. Le Guerrier perd un Pion Chance s'il en possède un. Dans le cas contraire, il perd 2 Points de Vie de manière définitive (à partir de son total de départ). Le Guerrier est raisonnable et repose la statuette immédiatement !
- 3-4 Alors que le Guerrier s'empare de la statuette, il perçoit une petite voix à l'accent Orque. Celle-ci est en colère et répète un seul mot : « *Koud'boul !* » Le Guerrier est frappé à plusieurs reprises à la tête sans savoir d'où proviennent les coups et lâche la statuette. Il reçoit 1D6+1 Blessures par Niveau sans aucune modification. Lorsque l'attaque cesse, l'idole se trouve mystérieusement de nouveau à sa place.
- 5-6 La statuette est en or massif. Elle vaut 500 Pièces d'Or. Dès lors, lorsque le groupe rencontre des Peaux Vertes (Orques, Gobelins ou quoi que ce soit d'autre), la règle de placement des Monstres *Un pour Un* ne s'applique plus. Au lieu de cela, le Guerrier qui détient l'idole est attaqué par autant de Monstres qu'il est possible d'en placer autour de lui ; tous tentent de lui reprendre la statuette. Les Monstres restants sont placés comme d'habitude. Si le piller est amené à 0 Points de Vie, il s'aperçoit (après avoir été soigné), que son trésor a disparu et qu'il a été remis en place.

Lancez 1D6 : sur 1, 2 ou 3, piochez immédiatement une nouvelle Carte Événement.

4 RALLUMEZ LA LUMIÈRE !

Bogoff le Snotling se précipite droit sur le Leader. Il lui mord la main avec ses petites dents pointues, s'empare de la lanterne et déguerpit avec.

Placez Bogoff aussi loin que possible des Guerriers sans en laisser aucun dans l'obscurité.

Au début de chaque Phase des Monstres, Bogoff s'éloigne autant qu'il le peut mais toujours sans laisser aucun Guerrier dans l'obscurité. Il continue son petit jeu tant qu'il n'est pas blessé ; à ce moment, il lâche la lanterne et détaille. Si un nouvel Événement survient pendant ce temps, Bogoff reste à l'écart et recommence lorsque tout est terminé.

Bogoff peut se déplacer sur n'importe quelle case, même si celle-ci est déjà occupée par un Guerrier ou un Monstre ; Bogoff n'est jamais bloqué.

Grâce à sa petite taille et à sa vitesse accrue, Bogoff esquive tous les coups sur 4+, y compris les tirs de projectiles. Même lorsqu'un Guerrier finit par le toucher, le coup ne fait que l'effleurer et Bogoff se contente de lâcher la lanterne pour mieux filer. La potion administrée par Skabnoze produit sur Bogoff un effet secondaire : Celui-ci est temporairement immunisé à la magie et ne peut pas être tué par un sort. Il esquive même les armes magiques qui touchent automatiquement.

Lorsqu'un 1 est joué pendant la Phase de Pouvoir alors que Bogoff se balade avec la lanterne, le Snotling l'éteint en soufflant dessus. C'est très dangereux car le donjon est alors plongé dans le noir. Chaque Guerrier

lance 1D6 + Volonté (Règles Avancées) et doit totaliser 7+. Ceux qui échouent sont complètement perdus et ne peuvent rien faire d'autre que se défendre et se soigner. Sur 7+, les Guerriers ont une vague idée de leur environnement et cherchent la lanterne avec précaution. Ceux-là peuvent se déplacer et se battre normalement mais sont tout de même pénalisés de -2 sur leurs Jets pour Toucher. Chaque Guerrier doit tester sa Volonté au début de chaque tour tant que la lanterne n'est pas retrouvée.

Une fois qu'il a éteint la lanterne, Bogoff s'en débarrasse dans un coin et continue son chemin dans le noir. Les Guerriers la retrouvent et la rallument si le Sorcier obtient un 5 ou un 6 pendant la Phase de Pouvoir.

5 TERRAIN MINÉ

Les Guerriers progressent prudemment quand l'un d'eux glisse sur une matière immonde répandue sur le sol : Il vient de mettre le pied dans « une trace » de Sanglier de Guerre !

Piochez un Pion Guerrier ; c'est lui qui vient de s'étaler dans la m... L'odeur est épouvantable et chacun y va de son commentaire à grand renfort de jurons dans sa langue natale. Les Guerriers jettent un oeil autour d'eux et réalisent que toute la zone est couverte de déjections !

Il est très difficile de rester debout. En combat, les Guerriers n'arrêtent pas de glisser dans ce borborygme infâme. Tous sont pénalisés de -1 sur leurs Jets pour Toucher tant qu'ils n'ont pas quitté cette section de jeu.

Piochez une Carte Événement immédiatement.

6 LE MAGOT DES ORQUES

Les Guerriers trébuchent sur un tas d'ossements, de piécettes et autre fouillis de vieux machins. Il y a très peu de chances de trouver quelque chose d'utile dans toutes ces cochonneries mais on ne sait jamais, on peut toujours essayer. Après tout, qui ne tente rien n'a rien...

Alors qu'ils fouillent dans le noir, lancez un dé pour savoir ce qui arrive :

- 1-2 Ils passent une heure à chercher mais en vain et ressortent du tas, dégoûtants de la tête aux pieds. Il ne se passe rien mais lancez 4 dés qui représentent le temps écoulé. Pour chaque 1, piochez une Carte Événement.
- 3-4 Les Guerriers trouvent quelques Pièces d'Or. Déterminez le montant avec les Règles Avancées.
- 5-6 Les Guerriers découvrent quelques objets utiles dans le tas de saletés. Chaque Guerrier pioche une Carte Trésor. Par contre, ils ont fait un peu de bruit en fouillant. Piochez une Carte Événement et recommencez tant que vous ne tombez pas sur des Monstres (remplacez les cartes inutiles au fur et à mesure dans le paquet). Les Monstres sont à leur effectif maximum et comme les Guerriers sont bien occupés, ils les cueillent par surprise.

7 TOUP'TISQUIS !

Alors que les Guerriers explorent le donjon, une horde de créatures leur tombe dessus depuis la voûte de la caverne. Ça pue, ça couine, on dirait des champignons. Les petits habitants de cette grotte sont des cousins éloignés des terribles Squigs des Cavernes et, bien que beaucoup plus petits, leurs dents n'en sont pas moins redoutables !

Chaque Guerrier est attaqué par 1D6 Toup'tisquig + 2 par Niveau. Chacun joue ses dégâts normalement mais chaque Blessure tue une bête. Chaque Toup'tisquig mord son Guerrier pour 2 Blessures non modifiées. Continuez tant qu'il reste des Toup'tisquig vivants. Chacun vaut 5 PO.

8 MÔVAIS OEIL !

Les Guerriers lèvent les yeux au plafond et découvrent un faciès d'Orque gravé à même la roche. Le visage affiche un rictus dérangeant ; ses yeux rougeoyent et des vrilles de fumerolles verdâtres s'échappent de sa bouche. Soudain, un rayon d'énergie Orque jaillit des yeux et frappe les Guerriers.

Chaque joueur pioche un Pion Guerrier mais sans le regarder. Placez les pions face cachée sur la table. Lorsque tout le monde a pioché un pion, chacun retourne le sien. Si un joueur a pioché le pion de son Guerrier, celui-ci a évité le rayon de justesse. Si ce n'est pas le cas, le Guerrier est englouti dans un maelstrom de magie flamboyante. Il reçoit 1D3 Blessures par Niveau sans modifications.

Lancez 1D6 : Sur 1, 2 ou 3, piochez immédiatement une nouvelle Carte Événement.

9 MORSURE D'ARAIGNÉE

Un des Guerriers ressent soudain une douleur aiguë dans le cou. Portant rapidement la main derrière la tête, il déloge une petite araignée toute rouge qui déguerpit dans l'obscurité. Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui a été mordu ainsi qu'un autre pour désigner celui qui s'autoproclame expert ès araignées.

L'expert jette un Œil à la morsure et déclare qu'il n'y a aucun danger parce que ce spécimen n'est absolument pas venimeux. Le Guerrier qui a été mordu lance 1D6 :

1-3 L'araignée était venimeuse et le Guerrier reçoit 2D6 Blessures sans aucune modification. Sa Force est également réduite de -1 tant qu'il n'absorbe pas une potion de soin. Les Blessures peuvent être soignées par magie mais pas la perte du point de Force.

4-5 La morsure de l'araignée contient un agent actif qui affecte le système nerveux. La prochaine fois que le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir, le Guerrier s'effondre au sol. Pour la durée de ce tour, il ne peut rien faire du tout. Le tour suivant, il peut se relever mais toutes ses caractéristiques (sauf les Points de Vie) sont réduites à 1 ! Ensuite, il regagne 1 point par tour dans chaque caractéristique jusqu'à revenir à ses scores de départ. À ce moment, le poison ne fait plus effet.

6 La toxine accélère le métabolisme du Guerrier. Il gagne une Attaque supplémentaire par tour pour le reste de l'aventure.

10 KRUNCH !

Des craquements sinistres... Le plafond commence à s'écrouler !

Tout Guerrier se trouvant sur une case contre un mur est frappé par les débris et reçoit 1D6 Blessures +1 par Niveau. Les Guerriers au centre de la pièce sont indemnes. Quand le nuage de poussière retombe, une porte secrète apparaît.

Placez une porte sur un mur libre ainsi que 1D6 Cartes Donjon derrière elle (utilisez les cartes qui ne vous servent pas dans cette partie). Lorsque les Guerriers ont épuisé toutes les cartes de ce petit paquet et sont venus à bout de tous les Événements, chacun gagne une Carte Trésor.

Les Guerriers sont libres de ne pas explorer ce secteur du donjon. Lancez 1D6 : Sur 1, 2 ou 3, piochez immédiatement une Carte Événement.

11 LA CARTE

Les Guerriers découvrent un rouleau de parchemin entre deux briques du mur. Il s'agit d'une vieille carte à l'encre presque effacée. Lancez 1D6 :

1 La carte est un leurre qui conduit à un piège ingénieux. Elle indique un immense trésor et les Guerriers avides de richesses suivent ses instructions. Ils risquent de payer cher leur erreur ! Dès que le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir, le piège se referme sur eux. Au lieu de piocher une Carte Événement, les Guerriers en prennent 1D6 ! Conservez cette carte de côté pour ne pas oublier le danger imminent.

2 La carte est fausse et les Guerriers s'égarent. Ajoutez 1D3 Cartes Donjon au-dessus de la pile pour représenter leur errance.

3-4 La carte donne des détails sur la prochaine Salle Donjon qui attend les Guerriers et indique où est caché un trésor. Après avoir joué l'Événement de cette pièce, piochez une Carte Trésor supplémentaire. Conservez cette carte jusque-là.

5 La carte indique le chemin du retour à la civilisation ! Si les Guerriers suivent cette carte, ils gagneront deux semaines sur leur trajet jusqu'au prochain village.

6 Bien que sévèrement endommagée, cette carte peut encore se révéler fort utile. La prochaine fois que les Guerriers se trouvent dans un Croisement en T et que les Cartes Donjon sont réparties, le Chef du groupe peut regarder les 1D3 premières cartes de chaque pile. Défaussez la carte après usage.

Piochez immédiatement une autre Carte Événement.

12 SPORES DE CHAMPIGNONS

Un Guerrier imprudent ne regarde pas où il met les pieds et soulève un nuage de spores. Alors que la poussière bioluminescente orange se répand dans toute la pièce, chaque Guerrier lance 1D6 :

1 Il s'agit de spores soporifiques ; le Guerrier s'endort et se réveille seulement lorsque le Sorcier obtient un 5 ou un 6 pendant la Phase de Pouvoir. Les Monstres n'attaquent pas un Guerrier endormi à moins que tous ne soient dans le même état ou morts, auquel cas ils peuvent le tuer automatiquement.

2 Les spores sont toxiques et infligent 1D6 Blessures par Niveau, sans modifications d'Endurance ou d'armure.

3 Le Guerrier est pris d'une crise d'éternuements. Au cours du prochain combat, il perd une Attaque et soustrait -1 de tous ses Jets pour Toucher.

4 Les spores ne produisent aucun effet sur le Guerrier. Il trouve même leur odeur plutôt agréable...

5 Les spores ont des propriétés curatives et soignent 1D6 Blessures + 1 par Niveau.

6 Il s'agit de spores magiques qui accroissent la Force du Guerrier d'1 point pour le reste de l'aventure. Lancez 1D6 : Sur un 6, le point de Force gagné est permanent.

Piochez une nouvelle Carte Événement immédiatement. Si la carte n'implique aucun Monstre, jouez l'Événement et piochez-en une autre. Continuez jusqu'à tomber sur des Monstres !

• LES TRÉSORS ORQUES (Lancez 2D6) •

Lorsque les Guerriers entreprennent une aventure Orque, ils peuvent faire le choix de trésors typiquement Orques à la place de ceux (Cartes ou Tables) de *Warhammer Quest*. Les Trésors Orques ne sont pas nécessairement des objets de manufacture orque ; ils peuvent très bien provenir de pillages et être jalousement conservés dans leurs cavernes. Les objets magiques préférés des Orques sont ceux avec lesquels ils peuvent étripier leurs ennemis...

Lorsque les Guerriers ont réglé un Événement qui leur donne droit à un trésor de Salle Donjon, lancez un dé. Sur un résultat compris entre 1 et 4, utilisez les règles habituelles. Sur 5 ou 6, lancez deux dés et consultez la Table suivante.

Bien entendu, si vous souhaitez à tout prix jouer une aventure exclusivement Orque, vous pouvez décider d'utiliser la Table de cette page et seulement elle !

2 La Hache de Grulmak (BNES) — 350 PO

Cette hache au fer entièrement noir sécrète un suc corrosif et de surcroît empoisonné. La rumeur raconte qu'elle fut volée au Seigneur du Chaos Grulmak le Pourvoyeur par le célèbre Hobgoblin Sâlgueul Koupgorge (NdT : Scragface Throatlasher).

La hache ignore 3 points d'armure et crache de l'acide autour d'elle. À la fin de la Phase des Guerriers, tout individu sur une case adjacente à celle du porteur de la hache reçoit 1 Blessure sans modifications d'Endurance ou d'armure. Le Guerrier qui décide de la manier le fait à ses risques et périls, d'autant plus que s'il obtient un 1 sur son jet pour Toucher, il est lui-même brûlé par l'acide (1D6 Blessures non modifiées).

3 La Recett' des Tueurs Mâboul' (BNES) — 200 PO par dose restante

La surface de cet infect liquide est couverte de cloques fumantes. N'importe quel Nain reconnaît aussitôt la potion que les Orques appellent Recett' des Tueurs Mâboul'.

Aucun Guerrier n'envisagerait de boire ne serait-ce qu'une gorgée de cette mixture mais si l'un d'eux venait à se décider... Il y a suffisamment de breuvage pour tous les Guerriers. Celui qui boit lance 1D6 :

- 1 Mort ! La tête du Guerrier explose dans une gerbe de magnifiques couleurs.
- 2 Légume ! Le Guerrier s'écroule sur le sol en pleurant à chaudes larmes. Il est immunisé à la douleur pour les 1D6 prochains tours mais ne peut rien faire du tout. Passé ce délai, le Guerrier retrouve ses facultés.
- 3 Déconnecté ! Le Guerrier titube dans le donjon sans contrôle sur lui-même. Il se contente de suivre ses compagnons en pleurnichant tant que le Sorcier n'obtient pas un 4, un 5 ou un 6 pendant la Phase de Pouvoir.
- 4-5 Ouah, ça va mieux ! Avec ce tord-boyaux, le sang du Guerrier ne fait qu'un tour. Il vient de se décaper le palais mais quelle forme ! Le Guerrier regagne 2D6 Points de Vie mais le joueur ne peut plus prononcer un mot pendant 1D6 tours.
- 6 Le Guerrier glougloute comme un abruti pendant un moment alors que le breuvage réorganise ses organes internes, après quoi il sent un regain de force le submerger. Il regagne 1D6 Points de Vie ; il perd définitivement -1 en Combat mais inflige 1 dé supplémentaire de Blessures lorsqu'il touche.

4 L'ÉPÉE VAMPIRE (BNE) — 500 PO

Cette sombre lame luit au rythme d'un cœur qui bat.

L'épée boit le sang de ses victimes en infligeant 1D6 Blessures supplémentaires à chaque fois qu'elle touche. Cependant, si le Guerrier obtient un 1 sur son Jet pour Toucher, la lame absorbe l'énergie de son porteur qui lui, reçoit 1D3 Blessures non modifiées par son Endurance ou son armure.

5 COUTEAU DE LANCER (BES) — 250 PO

Il s'agit d'un couteau de jet idéalement équilibré qui semble jaillir de la main de son lanceur.

Une fois par combat, le Guerrier peut lancer son couteau sur n'importe quel Monstre qu'il voit (mais non situé dans une case adjacente à la sienne). Le couteau touche sa cible sur 2+ et inflige 2D6 + Force Blessures sans modifications d'Endurance ou d'armure. Une fois le combat terminé, le Guerrier peut ramasser son couteau.

6 POTION ARDENTE (BNES) — 100 PO par dose

Ce flacon est rempli d'un liquide rouge vif qui scintille à la lumière. Il s'agit de la potion (plutôt virile) qu'utilisent les Orques pour se soigner.

Cette potion est sensée guérir des Blessures ; le flacon contient quatre doses. Lorsqu'un Guerrier goûte au breuvage, lancez un dé sur la Table suivante :

- 1 Cette potion a vraiment un goût infecte et ne fait rien d'autre que donner envie de vomir !
- 2-4 Cette potion est vraiment mauvaise. Elle vous brûle la gorge mais vous soigne de 1D6 Blessures.
- 5-6 La Potion Ardente soigne 1D6 Blessures par Niveau.

7+ UNE ARME DE LA MÔÛR KI TÛ

Les Guerriers découvrent une cache remplie d'armes dégoûtantes, mais de bonne facture ; des prises de guerre. Des symboles occultes sont gravés sur certaines d'entre elles ; toutes paraissent très dangereuses. Lancez 1D6 pour savoir ce que vous avez trouvé :

- 1 Un cimeterre acéré
- 2 Un marteau nain
- 3 Une grosse massue
- 4 Une puissante hache
- 5 Une masse pour tout écraser
- 6 Une épée meurtrière

... qui... (lancez encore 1D6)

- 1 Inflige +1 Blessure(s) par Niveau chaque fois qu'elle touche.
- 2 Ignore 1D6 points d'armure.
- 3 Donne au porteur +1 au Jet pour Toucher.
- 4 Donne au porteur +1 Attaque.
- 5 Permet au porteur de parer les coups sur un 6 au dé.
- 6 Inflige 6 Blessures supplémentaires lorsque vous obtenez un 6 sur le Jet pour Toucher.

Lancez à nouveau un dé sur la deuxième Table. Si vous obtenez un meilleur résultat que la première fois, votre arme possède également la deuxième propriété et ainsi de suite. Pour chaque propriété, l'arme gagne 200 PO en valeur marchande. Dès que vous obtenez un résultat qui est déjà sorti, arrêtez-vous. Les propriétés sont permanentes.

• ARMURES, ARMES ET OBJETS MAGIQUES •

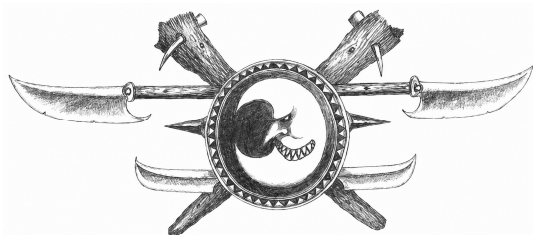
Dans le chapitre des Règles Avancées de *Warhammer Quest* intitulé *Bestiaire*, vous avez trouvé la description d'armes magiques, d'armures et d'objets que possède un petit nombre de Monstres puissants. Vous pouvez les remplacer par cet ensemble d'armes, d'armures et d'objets magiques orques. À présent, dans vos parties de *Warhammer Quest*, lorsque vous rencontrerez une bande de Peaux Vertes en possession d'un ou plusieurs objets magiques, servez-vous des Tables suivantes pour en connaître la nature exacte. Toutes les règles qui détaillent les Monstres et leurs objets magiques restent les mêmes (Règles Avancées pages 83 - 84).

• ARMURES MAGIQUES ORQUES •

1 Armure de Gork

Cette cotte de mailles noir de jais luit dans l'obscurité. Des visages d'Orques grimacent et se déplacent sur sa surface avec des rires d'outre-tombe.

L'armure génère des illusions d'optique qui pénalisent l'assaillant. Tout Guerrier qui attaque le Monstre reçoit -1 sur son Jet pour Toucher.



2 Armure de Magrot

Les runes et les symboles occultes gravés sur ce plastron crépitent d'étincelles.

Lorsqu'un Guerrier touche le Monstre, lancez 1D6. Sur un 1, son coup n'a pas d'effets mais une décharge électrique parcourt l'épée du Guerrier et lui inflige 1D6 Blessures sans aucune modification.

3 Gros Ceinturon de Gork

Cette grossière ceinture de cuir semble palpiter au rythme des battements de cœur de son porteur.

Lorsque le Monstre est blessé, la ceinture le soigne de 1D6 Blessures au début de la Phase des Monstres, jusqu'à concurrence de son total de départ. Si les Points de Vie du Monstre sont réduits à 0, la ceinture ne peut rien faire et laisse son porteur mourir.

4 Armure Vivante de Roc'Enfer

C'est le Chamane Orque Ragratt Boneblenda (NdT : Ragratt le Konkasseur) qui forgea cette armure. Il lui transmet les formidables réflexes de l'infortuné Gobbo (non sans un horrible sacrifice).

L'armure esquivé les attaques d'elle-même. Lancez 1D6 chaque fois que le Monstre est touché. Sur un 6, l'armure emporte son porteur sur le côté et le coup manque son but.

5 Casque de Gunbad

Uglutz Arrerbane (NdT : Enkoraté) était un Chef de Clan Gobelin. Il était connu pour sa chance insolente quand il s'agissait d'éviter les flèches ou tout autre projectile ; c'est bien simple, personne ne parvenait à le toucher ! Le secret de sa chance résidait dans un vieux casque qu'il avait déniché dans les profondeurs du Mont Gunbad. Une gemme verte et palpitante est enchâssée dans ce casque métallique.

Le casque dévie tous les projectiles destinés à son porteur. Aucune arme propulsée ou lancée n'atteint celui-ci. Lorsque l'arme est magique, lancez 1D6. Sur 5 ou 6, elle-même est incapable d'atteindre sa cible.

6 Têt' de Mork

Ce casque métallique a l'apparence d'un faciès d'Orque menaçant. Il ressemble davantage à un masque grossier qu'à un véritable casque. Il a cependant été consacré par Mork, le dieu des Orques, qui en a fait un puissant casque magique.

Lancez 1D6, quel que soit le coup que le porteur reçoit. Sur un 6, l'attaque est déviée. En outre, toute arme non magique est détruite par le casque.

• OBJETS MAGIQUES ORQUES •

Ce peau verte porte une imposante paire de gants cloutés

1 Gant'z de Bagarr

et tout noirs aux lueurs sinistres.

Les gants confèrent au Monstre +2 en Force ainsi qu'une attaque supplémentaire par tour.

Le Monstre porte autour du cou une

2 Joyau de Vitesse de Skabnoze

amulette décorée d'un joyau à éclat pâle et malfaisant.

L'amulette rend le métabolisme du porteur quelque peu incertain. Le Monstre délivre 1D6 attaques par tour, quelles que soit ses caractéristiques.



3 Brassard d'Agrog l'Assassin

Ce brassard en bronze tout cabossé en a manifestement vu de toutes les couleurs. Il porte la marque des coups de toutes sortes d'armes.

Le brassard génère un bouclier magique autour du porteur qui confère à celui-ci +1D6 en Endurance contre n'importe quelle forme d'attaque.

4 Breuvage Ardent du Col d'Everpeak

Le Monstre porte autour du cou une petite gourde marquée de l'insigne des Gobelins aux Yeux Rouges.

La gourde est remplie d'une potion de soin. Lorsque le Monstre n'a plus de Points de Vie, il avale à toute vitesse une gorgée et se soigne de 2D6 Blessures. En outre, la potion le rend complètement cinglé ! Le Monstre gagne une Attaque supplémentaire par tour et +2 en Endurance jusqu'à sa mort.

5 Anneau de Piétinement

On devine le rictus maléfisant d'un Orque à la surface de cet anneau grossier.

Lancez un dé au début de la Phase des Monstres. Sur un résultat compris entre 1 et 5, l'anneau reste sans effets. Sur un 6, on entend un gros coup de tonnerre et un énorme pied d'Orque s'abat du plafond. Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui est visé. Ce Guerrier est piétiné au sol et reçoit 1D6 Blessures par Niveau, réduites par les modifications habituelles. Les Monstres qui attaquent le Guerrier à terre bénéficient de +1 sur leurs Jets pour Toucher ! Celui-ci se relève à temps pour le prochain tour.

6 Malédiction de Krô'Môdi

Le Peau Verte porte à la main gauche un vulgaire anneau sur lequel est serti un joyau rouge.

Une malédiction frappe le Guerrier qui tue le porteur de l'anneau. Lorsque les Points de Vie du Monstre sont réduits à 0, l'anneau explose ! Le Guerrier qui a tué le Monstre reçoit immédiatement 2D6 Blessures sans aucune modification.

• ARMES MAGIQUES ORQUES •

1 Hache de Balâfr'

Le fer très affûté de cette hache de bataille reflète la lumière de la lanterne.

Le tranchant de la hache est entretenu magiquement si bien qu'elle inflige 1D6 Blessures lorsque le Monstre obtient un 4+ sur son Jet pour Toucher.

2 Marteau de Mork

Ce marteau à l'allure maléfique hurle lorsqu'il broie les os de sa victime.

Le marteau confère +1D6 en Force à son porteur.

3 Épée d'Empal'ment

La lame d'obsidienne de cette épée entachée de sang est plus effilée qu'aucune autre.

L'épée ignore toutes les armures. Les coups qu'elle délivre sont modifiés seulement par l'Endurance.

4 Arc en os

Cet arc hideux est confectionné à partir de l'os d'une énorme bestiole et craque horriblement lorsqu'on le bande.

L'arc inflige 1D6 x Force Blessures et ajoute +1 au Jet pour Toucher du tireur. Quel que soit le Monstre qui porte cet arc, appliquez les règles de placement des lanceurs de projectiles.

5 Masse lourde d'Urgrash l'Impitoyable

Cette masse est gigantesque. Sa tête est entourée d'une aura d'obscurité qui absorbe toute la lumière de la pièce.

La masse inflige une Blessure supplémentaire par Niveau de la victime. Tout Guerrier qui tente d'attaquer son porteur est pénalisé de -1 sur son Jet pour Toucher.

6 Épée du Massacreur

On entend le rire cruel de ce cimetière quand il lacère les chairs de ses victimes.

Cette épée inflige 1D6 Blessures supplémentaires chaque fois qu'elle touche. Lorsque le Monstre obtient un 6 sur son Jet pour Toucher, les Blessures qu'endure le Guerrier ne pourront jamais guérir ; ses Points de Vie sont perdus pour toujours.

• TABLE DES MONSTRES ORQUES •

Si vos Guerriers sont de Niveau 1 et que vous ne souhaitez pas utiliser les Cartes Événements représentant des Monstres, vous pouvez vous servir de la Table des Monstres Orques de Niveau 1 que vous trouverez sur les deux pages suivantes. Pour savoir quels Monstres assaillent les Guerriers, commencez par piocher une Carte Événement comme d'habitude. Si le haut de la carte mentionne un **M**, lancez les dés sur la Table des Monstres Orques.



Quand les Guerriers gagnent des Niveaux, ils ont besoin de relever des défis de plus en plus grands, donc d'affronter des Monstres toujours plus puissants. Les Tables de Monstres Orques couvrent les Niveaux de 1 à 5 et permettent aux Guerriers expérimentés de vivre des aventures à leur mesure. Au-delà du Niveau 5, servez-vous des Tables de Monstres que vous trouverez dans le Bestiaire des Règles Avancées.

Ces Tables peuvent aussi être utiles au Maître du Jeu pour décider avec quels Monstres et en quelle quantité il va peupler les différents niveaux de son donjon. Servez-vous de la Table de Combat (Jets pour Toucher) de *Warhammer Quest* lorsque vous utilisez ces Tables.

RÈGLES SPÉCIALES

Comme avec les Tables de Monstres des Règles Avancées, les Tables qui suivent précisent souvent une ou plusieurs « Règles Spéciales ». Ces règles sont les mêmes que celles des Règles Avancées, sauf en ce qui concerne les armes, les armures et les objets magiques. Servez-vous des objets magiques pour Monstres des Règles Avancées ou bien lancez un dé et consultez les Tables d'Objets Magiques Orques des pages précédentes.

Les armes, armures ou objets magiques appartenant aux Monstres sont maudits ! Ils ne peuvent pas être ramassés ou utilisés par les Guerriers.

• TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAU 1 •

D66	Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Or	Arm.	Bles.	Nbre	Règles Spéciales
11	Lancez sur la <i>Table des Monstres de Niveau 2 et 3</i>													
12	Orques Noirs	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6	Épées
13	Chauves-souris Géantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Embuscade A ; Vole
14	Araignées Géantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Toile (1D3)
15	Archers Gobelins de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Arcs (Force 1)
16	Rats Géants	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	S	2D6	Attaque suicide
21	Lanciers Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Lances ; Attaque à 2 cases
22	Lanceurs de Filets Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	1D6	Filets
23	Chevaucheurs Gobelins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Lances ; Chevaucheur (voir page 25)
	Loups Géants	9	4	-	3	3	4	3	1	70	-	1		
24	Gobelins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	1D6 avec des Arcs (Force 1) et 1D6 avec des Lances (Attaque à 2 cases)
	Chamane Gobelins	4	2	5+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magie Gobelins 1 ; Rés. à la Magie 5+ (Anneau)
25	Archers Gobelins de la Nuit &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Arcs (Force 1)
	Fanatisme	4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	1	Chaîne et Boulet ; Jamais bloqué
26	Fanatisme de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	3	Chaîne et Boulet ; Jamais bloqué
31	Ogres	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Peur 5.
32	Archers Orques	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	1D6	Arcs (Force 3)
33	Orques armés d'Épées	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	1D6	Épées
34	Orques &	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	1D6	Épées
	Archers Gobelins de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Arcs (Force 1)
35	Orques Kostos	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	1D3	Épées
36	Orques Sauvages	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Arcs (Force 4) ; Tatouages 6+
41	Orques Sauvages &	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Arcs (Force 4) ; Tatouages 6+
	Chamane Orque Sauvage	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie Orque 1 ; Résistance à la Magie 6+ ; Arme Magique ; Tatouages 5+
42	Orques Sauvages	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6	Épées ; Tatouages 6+
43	Snotling	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	2D6	Embuscade ; Magie A ; Attaque de Groupe
44	Squigs Sauvages des Cavernes	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	1D3	Jamais bloqué ; Attaque des Squigs Sauvages
45	Équipe de Chasseurs de Squigs												3	2 Chasseurs et 1 Squig
	Chasseur de Squigs Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1		Maître du Squig ; Jamais bloqué
	Squig des Cavernes Dressé	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Jamais bloqué
46	Hobgobelins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	2D6	Embuscade ; Magie A ; Fuite
51	Minotaure	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1	Peur 5
52	Gubbinz &	4	2	5+	3	2	1	2	S	250	-	S	1	Voir Livret p9
	Growler	5	4	-	6	4	6	5	2	350	-	1	1	Voir Livret p9
53	Skabnoze & ses Fidèles	4	3	4+	3	5	7	3	1	300	-	1	1	Voir Livret p8
54	Gorgut & ses Fidèles	4	4	3+	4	4	12	3	2	400	1	1	1	Voir Livret p7

• TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAU 1 •

D66	Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Or	Arm.	Bles.	Nbre	Règles Spéciales
55	Bogoff &	S	1	-	1	1	1	1	-	150	-	-	1	Vole la lanterne ! Voir Livret page 10
	Les Kostos de Gorgut	4	4	4+	4	4	5	3	1	100	1	1/2 (6+)	3	Sur un 6, inflige 1D6 Bless. supplémentaires (2D6+4)
56	Loups Géants	9	4	-	3	3	7	3	1	70	-	1	6	
61	Chef Orque Sauvage &	4	4	3+	4	4	19	3	2	450	-	2	1	Arme Mag. ; Tatouages 5+
	Orques Sauvages	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	3	Arcs (For. 4) ; Tatouages 6+
62	Chevaucheurs de Sangliers &	4	4	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	2	Épées ; Chevaucheurs
	Sangliers de Guerre	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
63	Chamane Gobelins de la Nuit &	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magie Gobelins 1 ; Rés. à la Magie 5+ (Anneau)
	Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	[1-3] Arcs (For. 1) ou [4-6] Lances ; Att. à 2 cases
64	Chef Gobelins de la Nuit &	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	1	Arme magique.
	Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	6 armés d'Arcs (Force 1) et 6 armés de Lances (Att. à Distance)
65	Minotaures	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
66	Lancez sur la Table des Monstres de Niveau 2 et 3.													

• TABLE DES FIDÈLES (LANCEZ 1D6) •

D66	Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Or	Arm.	Bles.	Nbre	Règles Spéciales
1-2	Orques armés d'Épées &	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Épées
	Archers Orques	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Arcs (Force 3)
3	Orques armés d'Épées	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	3	Épées
4	Archers Gobelins de la Nuit &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Arcs (Force 1)
	Lanciers Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Lances (attaque à 2 cases)
5	Archers Gobelins de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Arcs (Force 1)
6	Lanciers Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	3	Lances (attaque à 2 cases)

NOUVELLE RÈGLE SPÉCIALE POUR MONSTRES

CHEVAUCHEUR

En combat, de nombreux Monstres chevauchent des créatures dressées. Les Humains et les Elfes montent le plus souvent des chevaux et parfois des créatures fabuleuses (Griffons, Dragons...) Les Gobelins eux, montent des Loups tandis que les Orques préfèrent les féroces Sangliers de Guerre.

Lorsqu'un Monstre est monté sur une créature combat, tous les deux peuvent attaquer pendant la Phase des Monstres. Un Guerrier ne peut pas attaquer le Monstre tant que sa monture n'est pas morte. Lorsque c'est le cas, le Monstre continue le combat à pied. Notez que la créature a été tuée ou bien remplacez la figurine par une autre représentant le Monstre tout seul. Lorsqu'un Guerrier tue la monture d'un seul coup, il bénéficie d'un Coup Mortel comme d'habitude. L'attaque est dirigée contre le cavalier. Si le Coup Mortel tue aussi le cavalier, passez à l'adversaire suivant.



• TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAU 2 ET 3 •

D66	Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Or	Arm	Bles.	Nbre	Règles Spéciales
11	Lancez sur la <i>Table des Monstres de Niveau 4 et 5</i> .													
12	Lancez sur la <i>Table des Monstres du Repaire de Gorgut</i> (page 11).													
13	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	12	Embuscade ; Magie A ; Attaque de Groupe
14	Chauve-souris Géantes & Araignées Géantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Embuscade 1 ; Vole
		6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	12	Toile (1D3)
15	Rats Géants	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	S	12	Attaque suicide
16	Hobgobelins	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	Dard (2D6)
22	Énorme Araignée	5	3	-	S	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Toile (1D6)
23	Paire de Chasseurs de Squigs												1D6	2 Chasseurs et 1 Squig
	Chasseur de Squigs Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1		Maître du Squig ; Jamais bloqué
	Squig des Cavernes Dressé	5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Jamais bloqué
24	Araignées Géantes & Chauve-souris Géantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	12	Toile (1D3)
		8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Embuscade A ; Vole
25	Ogres	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(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	-	1/2(5+)	1D3	Peur 5
32	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	2	Peur 6 ; Régénération 2 ; Vomir
33	Troll de Pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Neutralisation de la Magie 6 ; Régénération 2
34	Orques Noirs	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	2D6	Épées
35	Orques Noirs & Archers Gobelins de la Nuit	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6	Épées
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6	Arcs (Force 1)
36	Orques Sauvages	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	2D6	Arcs (Force 4) ; Tatouages 6+
41	Orques Sauvages & Chamane Orque Sauvage	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	1D6+2	Arcs (Force 4) ; Gardes (Chamane) ; Tatouages 6+
		4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie Orque 1 ; Arme Mag. ; Rés. à la Mag. 6+ ; Tatouages 5+
42	Archers Orques	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Arcs (Force 3)
43	Orques armés d'Épées	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Épées
44	Orques Kostos	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	2D6	Épées
45	Orques & Archers Gobelins de la Nuit	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	[1-3] Épées ou [4-6] Arcs (Force 3)
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Arcs (Force 1)
46	Orques & Chef Orque	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	[1-3] Épées ou [4-6] Arcs (Force 3)
		4	4	4+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arme Magique
51	Gobelins & Chef Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	[1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Attaque à 2 cases)
		4	3	5+	4	3	6	3	2	150	2	1	1	Arme Magique
52	Gobelins & Chamane Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	[1-3] Arcs (For. 1) ou [4-6] Lances (Att. à 2 cases) ; Gardes (Chamane)
		4	2	5+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magie des Gobelins 1 ; Rés. à la Magie 5+ (Anneau)
53	Chevaucheurs de Loups & Loups Géants	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Chevaucheur ; Lances (Att. à 2 cases)
		9	4	-	3	3	7	3	1	70	-	1		

• TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAU 2 ET 3 •

D66	Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Or	Arm.	Bles.	Nbre	Règles Spéciales
54	Chevauteur de Sanglier	4	4	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	6	Chevauteur ; Épées
	Sanglier de Guerre	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 ; Tatouage 5+
56	Chevauteurs de Squigs													
	Chevauteur Gobelin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1		Épée ; Chevauteur
	Monture Squig	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2	1	Jamais bloqué ; Bondit (voir au bas de la page)
61	Chef Gobelin de la Nuit & Paires de 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	-	5	1D6	Filets et Massues
62	Fanatiques Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	5	300	-	1	3	Chaîne et Boulet ; Jamais bloqué
63	Chamane Gobelin de la Nuit & Lanciers Gobelins & Archers Gobelins de la Nuit	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magie des Gobelins 1 ; Rés. à la Magie 5+
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Lances (Att. à 2 cases)
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Arcs (Force 1) ; Gardes (Chamane)
64	Chevauteurs de Loups	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	2D6	Chevauteurs ; Épées
	Loups Géants	9	4	-	3	3	4	3	1	70	-	1		
65	Lancez sur la Table des Monstres du Repaire de Gorgut (page 11).													
66	Lancez sur la Table des Monstres de Niveau 4 et 5.													

• CHEVAUCHEURS DE SQUIGS •



La plus meurtrière de toutes les créatures qui peuplent les profondeurs des montagnes est sans conteste l'insaisissable Squig des Cavernes. Cette monstruosité est dotée d'une gueule béante garnie de dents tranchantes comme des lames. Un Squig bien énervé est capable de couper en deux une proie de bonne taille et en même temps, d'avaler tout rond un Gobelin de la Nuit.

Les Gobelins de la Nuit capturent les Squigs des Cavernes au moyen de longues fourches très solides qu'ils appellent « aiguillons ». Ils font sortir les Squigs de leur cachette, les emprisonnent dans leurs filets et les emmènent de force pour les dresser. Quelques Gobelins de la Nuit particulièrement téméraires vont même jusqu'à monter sur leur dos ; ils se cramponnent de toutes leurs forces à ces bestioles folles furieuses qui bondissent et bondissent encore de tunnel en tunnel.

RÈGLES SPÉCIALES

Bondit - Jamais bloqué.

NOUVELLE RÈGLE SPÉCIALE POUR MONSTRE

Bondit !

Certains Monstres sont capables de sauter par-dessus une case occupée afin d'atteindre leur adversaire. Ils doivent retomber sur une case libre et ne peuvent pas franchir plus d'une case. Le « bond » dépense un point de Mouvement. En règle générale, les Monstres qui bondissent ne sont pas bloqués. On comprend bien pourquoi !

• TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAU 4 ET 5 •

D66	Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Or	Arm.	Bles.	Nbre	Règles Spéciales
11	Lancez 2 fois sur cette Table.													
12	Tous les Monstres de la <i>Table des Monstres du Repaire de Gorgut</i> (page 11).													
13	Gobelins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	6 Arcs (For.1) & 6 Lances (Att. à 2 cases)
	Fanatiques &	4	2	5+	3	3	2	2	5	300	-	1	3	Chaîne et Boulet ; Jam. bloqué
	Grand Chef Gobelins	4	4	2+	4	4	12	4	3	330	2	1	1	Arme Magique ; Rés. à la Magie 5+ (Anneau)
14	Chevaucheurs de Loups	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Chevaucheur ; Lances (Att. à 2 cases)
	Loups Géants	9	4	-	3	3	7	3	1	70	-	1		
15	Orques &	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	12	[1-3] Épées [4-6] Arcs (For. 3)
	Kostos &	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	12	Épées
	Chef Orque	4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arme Magique
16	Champions Orque Noir &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6+4	[1-3] Arcs (For. 4) [4-6] Épées
	Chef Orque Noir	4	5	3+	5	4	20	3	2	420	2	2	1	Arme magique
21	Chamane Orque &	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie Orque 1 ; Rés. à la Magie 6+ ; Arme Magique
	Champions Orques Noirs &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6+4	Épées ; Gardes (Chamane)
	Grand Chef Orque	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1	Ignore le douleur 6+ ; Armure Mag. ; Arme Mag.
22	Minotaures &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
	Ogres	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Peur 5
23	Minotaures &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6 ; Régén. 2 ; Vomit
24	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Peur 6 ; Régén 2 ; Vomit
25	Trolls de Pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6 ; Neutralisation de la Magie 6 ; Régénération 2
26	Troll &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Régén. 2 ; Vomit
	Troll de Pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Neutralisation de la Magie 6 ; Régénération 2
31	Troll &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1	Peur 6 ; Régén. 2 ; Vomit
	Ogre	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Peur 5
32	Scorpions Géants &	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	3	Dard (2D6)
	Araignées Géantes	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Toile (1D6)
33	Chamane Gobelins de la Nuit	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	1	Magie Gobelins 2 ; Rés. à la Magie 5+ ; Armes Magiques
	Chiefs Gobelins de la Nuit	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	6	Arme Magique ; Gardes (Chamane)
34	Chiefs Orques Chevaucheurs	4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1D6+1	Arme magique
	Sangliers de Guerre	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
35	Seigneur de Guerre Orque Sauvage &	4	6	1+	4	5	35	5	4	1500	-	3	1	Ignore la douleur 5+ ; Arme Magique ; 2 Objets Magiques ; Tatouages 3+
	Orques Sauvages	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	-	1	12	Arcs (For.4) ; Tatouages 6+
36	Chevaucheurs de Squigs	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Épées ; Chevaucheur
	Squig Dressé	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2		Jamais bloqué ; Bondit
41	Chevaucheurs Kostos	4	4	4+	4	4	5	3	1	65	-	1	12	Chevaucheur ; Épées
	Sangliers de Guerre	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		

• TABLE DES MONSTRES ORQUES DE NIVEAU 4 ET 5 •

D66	Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Or	Arm.	Bles.	Nbre	Règles Spéciales
42	Grand Chef Gobelin de la Nuit &	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	1	Arme Mag. ; Résistance à la Magie 5+
	Équipe de Rétiars Gobelins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	5	6	Filets et Massues
	Fanatiques Gobelins &	4	2	5+	3	3	2	2	5	300	-	1	6	Chaîne et Boulet ; Jam. bloqué
	Chasseurs de Squigs												4	2 Chasseurs et 1 Squig
	Chasseur de Squigs Gobelin	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1		Maître du Squig ; Jam. bloqué
	Squig des Cavernes Dressé	5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1		Jamais bloqué
43	Chevaucheurs de Squigs													
	Chevaucheur Gobelin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	6	Épée ; Chevaucheur
	Monture Squig	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2		Jamais bloqué ; Bondit
44	Chamane Gobelin de la Nuit &	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	3	Magie des Gobelins 1 ; Résistance à la magie 5+
	Lanciers Gobelins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Lances (Att. à 2 cases)
	Archers Gobelins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Arcs (Force 1)
	Paires de Rétiars Gobelins	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	5	6	Filets et Massues
45	Chamane Orque Sauvage	4	3	4+	4	5	21	3	1	1220	-	2	1	Magie Orque 3 ; Tatouages 6+ Rés. à la Mag. 5+ ; Arme Mag.
	Champion monté sur Sanglier													
	Orques Sauvages sur Sangliers	4	3	4+	3	4	5	2	1	60	-	1	12	Chevaucheurs ; Tatouages 6+
	Sanglier de Guerre	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
46	Chamane Orque Sauvage &	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie Orque 1 ; Rés. à la Magie 6+ ; Arme Mag. ; Tatouages 5+
	Grand Chef Orque Sauvage &	4	5	2+	4	5	27	4	3	980	-	2	1	Ign. la douleur 6+ ; Arme Mag. ; Obj. Mag. ; Tat. 5+
	Chefs Orques Sauvages	4	4	3+	4	4	19	3	2	450	-	2	1D3	Arme Magique ; Tatouages 5+ ; Gardes (Chamane)
51	Grands Chefs Orques	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	6	Ignore la douleur 6+ ; Arme Mag. ; Armure Mag.
52	Gorgones	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1D3	Peur 9 ; Pétrification
53	Cockatrice	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Peur 10 ; Vole ; Pétrification
54	Chamane Gobelin de la Nuit	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	1	Magie des Gobelins 2 ; Rés. à la Magie 5+ ; Arme Magique
	Chamanes Gobelins de la Nuit	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	6	Magie des Gobelins 1 ; Résistance à la Magie 5+
55	Champions Orques Noirs Montés	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	12	[1-3] Arcs (For. 4) ou [4-6] Épées
	Sangliers de Guerre	7	4	-	3	4	10	3	1	200	-	2		
56	Grand Chef Orque	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	4	Ignore la douleur 6+ ; Armure Mag. ; Arme Mag.
61	Gorgut	4	4	3+	4	4	12	3	2	400	1	1	1	Voir le livret page 7
	Kostos	4	4	4+	4	4	6	3	1	65	1	1	2D6	Épées
62	Scorpions Géants &	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	3	Dard (2D6)
	Énormes Araignées	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	3	Toile (1D6)
63	Minotaures &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5
	Ogres &	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Peur 5
	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6 ; Régén. 2 ; Vomir
64	Grands Chefs Gobelins de la Nuit	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	6	Arme Mag. ; Rés. à la Magie
65	Tous les Monstres de la Table des Monstres du Repaire de Gorgut (page 11).													
66	Lancez sur La Table des Monstres de Niveau 6 des Règles Avancées de Warhammer Quest.													

• CHAPITRE 3 •

Le troisième chapitre de ce livret vous propose une aventure prête à jouer avec les Règles Avancées de *Warhammer Quest*. Elle est intitulée *La Chute de Grishnak*. Pour cette partie, vous aurez besoin d'un Maître du Jeu qui connaît bien le livre des Règles Avancées. L'introduction suivante est tirée d'un ouvrage méconnu d'une des bibliothèques les plus sombres de l'Empire... Poursuivez votre lecture si vous l'osez !

• LE GUIDE DES BONS CONSEILS DE DEAN •

Vous êtes Maître du Jeu ! Et c'est une tâche des plus ingrates... Oui, les Guerriers ont tendance à se comporter comme une bande d'individus égocentriques et obstinés. Mais voilà, c'est à vous qu'il revient de faire de la partie un moment excitant et aussi plaisant que possible. Attention, vous devrez aussi préserver sa fluidité et l'intérêt des joueurs. Si vos joueurs doivent patienter alors que vous lisez la description de la prochaine pièce, ils n'y trouveront pas leur compte, et encore moins si vous interrompez la partie parce que vous venez de réaliser qu'il aurait dû se passer quelque chose dans le dernier couloir. C'est votre job d'installer l'ambiance du jeu. Employez le ton qui convient, piquez des colères, mettez-y de l'émotion lorsque vous décrirez les événements auxquels fera face votre équipe.

Imaginez par exemple que les Guerriers rencontrent une bande de Gobelins... « *De la viande fraîche les copains !* » ... menée par un Chef Gobelins... « *Ah bon !* » ... porteur d'une arme magique... « *Ouh lààà !* » ... répondant au doux nom de l'Épée du Massacreur... « *On s'tire les mecs !* ». C'est à vous, Maître du Jeu, de savoir quand et comment annoncer la présence du chef et de son épée maléfique. Vous pouvez tout simplement garder le silence à propos de l'épée et révéler sa véritable nature lorsque le Gobelins touchera un Guerrier avec un 6 : « *Et bien l'épée du Gobelins est magique* ». Vous pouvez aussi annoncer gaiement au moment où les Guerriers passent à l'attaque : « *Le Chef Gobelins porte l'Épée du Massacreur* ».

Inversement, vous pouvez rester discret sur toute la ligne en disant quelque chose comme : « *Le Chef Gobelins porte une fort belle épée. Sa lame luit d'un pouvoir malsain* ». En donnant une description appropriée de l'épée, vous laisserez penser aux Guerriers qu'ils se trouvent face à un danger sans qu'ils sachent vraiment lequel. Après tout, les Guerriers n'en sauraient pas plus en pareille situation. Ils ont maintenant tout le temps de s'angoisser à propos de l'arme qu'utilise le Gobelins pour leur taper dessus.

INSTALLER L'AMBIANCE

Si vous avez confiance en vous, que vous ne craignez pas de vous couvrir de ridicule, vous pouvez tenter quelques effets sonores de votre cru. Les Maîtres du Jeu les plus retors ont la réputation d'être prêts à tout pour faire craquer leurs joueurs.

En règle générale, le rôle du Maître du Jeu se borne à animer l'aventure, mais les joueurs apprécieront qu'il pimenter la partie. En fait, plus votre partie sera amusante et moins les joueurs râleront lorsque vous les écraserez avec un bloc de granit, surtout si vous accompagnez l'écrasement d'une imitation d'os broyés bien sentie.

Par exemple, au cours du Niveau Un de *La Chute de Grishnak*, les Guerriers ont des Gobelins Chevaucheurs de Loups à leurs trousses et, à chaque fois que le Sorcier obtient un 1 sur son dé de Pouvoir, l'un d'eux a une chance de surgir. Hurler à la mort pendant la Phase de Pouvoir laissera des doutes sur votre santé mentale, mais l'effet est garanti pour l'ambiance. Maintenant, si vous

souhaitez vous lancer, c'est tout ou rien : Les imitations qui font dans la demi-mesure ne sont pas de mise. Il est fortement recommandé de s'exercer dans une pièce insonorisée avant de se jeter à l'eau.

Animer une partie de cette manière demande des qualités d'acteur et d'imitateur qui ne sont pas données à tout le monde. Ne vous en faites pas si vos premières performances ne sont pas convaincantes, tout ira mieux avec un peu d'expérience.

FARFOUILLER DANS LES SALLES, TROUVER DU MATOS, DES TRUCS MAGIQUES... ET TOUT LE RESTE

Au cours de l'aventure, les Guerriers croiseront la route de tout un tas d'étrangetés, des pièces sans issue aux potions exotiques en passant par de fabuleux trésors. Au lieu d'utiliser les cartes qui renseignent immédiatement les joueurs, vous pouvez les laisser s'interroger. C'est pour vous un autre moyen de montrer qu'en tant que Maître du Jeu, c'est vous et vous seul qui dirigez la partie !

Ne donnez pas trop de détails sur ce que le Guerrier vient de trouver, contentez-vous de décrire l'objet ; vous donnerez d'autres éléments lorsque celui-ci servira. Vous pouvez aussi demander au Guerrier un Test d'Initiative pour savoir s'il est en mesure de s'en servir ou pas. Reportez-vous aux Règles Avancées lorsque les Guerriers fouillent une pièce ou tentent d'identifier des propriétés magiques.

LES VOYAGES OU « SITÔT ARRIVÉS SITÔT REPARTIS »

Comme décrit dans le chapitre des Règles Avancées intitulé *Entre Deux Aventures*, voyager d'un point à un autre peut vite devenir une entreprise à haut risque. Dans l'aventure qui suit, les Guerriers doivent effectuer trois trajets. Pour animer ces voyages, vous pouvez vous servir de la Table des Rencontres. Gardez à l'esprit que ces règles existent seulement pour donner une trame à votre récit ; un bon Maître du Jeu saura raconter à ses joueurs le récit de leurs aventures mais aussi celui de leurs voyages.

Au fil de ces différents événements, le Maître du Jeu donne une description complète du voyage des Guerriers. Si vous hésitez à le faire en cours de partie, vous pouvez aussi lancer les dés et préparer votre récit à l'avance.

L'ART DE L'IMPROVISATION

Le Maître du jeu peut rencontrer un autre problème. Que faire si les Guerriers font quelque chose qui n'est pas prévu, s'ils ratent un indice primordial pour l'intrigue ou bien profitent comme des malpropres d'une malencontreuse faille dans votre petit bijou d'aventure. C'est là que réside l'art de mener une partie. Il s'agit pour vous de diriger la partie sans trop montrer aux joueurs qu'ils sont passés à côté de quelque chose. En fait, il n'existe pas vraiment de conseil miracle qui puisse vous faciliter la tâche ; tout est question d'expérience. Jetez un coup d'œil page 188 des Règles Avancées ; la section *Ale Store* (Ndt - L'Échoppe à Bière) vous présente un bon exemple de ce cas de figure. Mais pour l'heure, assez parlé : Il est temps de passer à *La Chute de Grishnak*. Gardez ces pages loin du regard des joueurs pour éviter toute espèce de triche !

. LA CHUTE DE GRISHNAK .

La Chute de Grishnak est le nom d'une amulette offerte aux Nains du Clan Grunnson pour célébrer leur grande victoire sur une horde d'Orques. Fort malheureusement, l'amulette a été perdue et les Guerriers sont engagés pour la retrouver avant que la nouvelle ne se répande et ne déshonore les Nains.

Cette aventure est conçue pour quatre Guerriers de Niveau 2 ou 3. Elle nécessite un Maître du Jeu. Si vous faites partie des joueurs, ne lisez pas plus loin car le Maître du Jeu vous racontera tout ce que vous devez savoir.

• NOTES POUR LE MAÎTRE DU JEU •

La Chute de Grishnak est une campagne prête à jouer, c'est-à-dire une partie composée de plusieurs aventures, reliées les unes aux autres par le même fil conducteur. Pour jouer cette partie, appliquez toutes les règles et tous les conseils donnés dans le Chapitre 3 des Règles Avancées. N'oubliez pas d'inclure la Phase de Déclaration dans la séquence de jeu.

Si l'équipe comporte plus de quatre Guerriers, vous devrez accroître le nombre de Monstres qu'ils rencontrent dans les mêmes proportions. Un Guerrier supplémentaire augmente la taille du groupe de 25 % et provoque la même augmentation dans les rangs des Monstres. Par exemple, si le sort décide d'une rencontre de 4 Skavens, vous devez porter leur nombre à 5.

Cette aventure est plutôt longue. Elle est partagée en trois parties ou *Niveaux*. Bien que les Guerriers passent directement d'un Niveau à l'autre, procédez comme s'il s'agissait d'aventures distinctes. Cela signifie que tous les objets qui fonctionnent « *une fois par aventure* » fonctionneront « *une fois par Niveau* ». La réserve de Pouvoir du Sorcier est reconstituée au début de chaque partie. Les Guerriers en possession de Pions Chance regagnent les pions dépensés au début de chaque Niveau.

Vous trouverez pour chaque chapitre de l'aventure le plan préconstruit du donjon qui vous indiquera quelles sections de jeu utiliser. Chaque section est numérotée et renvoie à un paragraphe qui décrit les événements qui y sont rattachés.

Votre rôle de Maître du Jeu consiste à lire attentivement l'ensemble de la campagne afin de vous familiariser avec les plans, l'histoire et tous les événements qui vont s'y dérouler.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer cette aventure, vous devez régler un certain nombre de points. Le plus important est de rassembler les figurines dont vous allez avoir besoin pour représenter les Monstres du donjon. Parcourez la description des salles pour connaître les Monstres dont vous devrez disposer pendant la partie.

MONSTRES ET TRÉSORS

Les Monstres et les trésors sont déjà établis pour chacune des salles de l'aventure ; vous n'aurez donc pas besoin de vous servir des Cartes Événements lorsque vous aurez à décider des occupants du donjon. Lorsque les Guerriers tuent les Monstres, ils reçoivent des sommes d'or comme d'habitude, mais il y a un trésor seulement si celui-ci est prévu dans la description de la pièce.

ÉVÉNEMENTS IMPRÉVUS

Lorsque le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir, un Événement Imprévu survient comme d'habitude. Mélangez le paquet de Cartes Événement et piochez la première carte. S'il s'agit d'une carte portant un E, reportez-vous aux règles des Événements Orques page 16 de ce livret. Si la carte porte un M, lancez les dés sur la Table des Monstres Orques de Niveau 2 et 3.

Dans le cas d'une rencontre avec des Monstres, les Guerriers ont droit à un trésor lorsqu'ils ont nettoyé la pièce. Lancez un dé pour savoir ce qu'ils trouvent :

- 1 De l'Or. Consultez la page 67 des Règles Avancées.
- 2-3 Un trésor. Piochez une carte dans le paquet des Cartes Trésors Orques.
- 4-6 Un trésor. Lancez deux dés sur la Table des Trésors Orques page 19 de ce livret.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

Attention ! Pour chaque Niveau, il existe un Événement Spécial qui peut survenir à la place de l'Événement Imprévu. Chaque fois qu'un 1 est joué au cours de la Phase de Pouvoir, le Sorcier lance immédiatement un deuxième dé. Sur tout autre résultat que 1, il s'agit d'un Événement Imprévu comme d'habitude mais, sur un 1, c'est l'Événement Spécial propre à ce Niveau qui se déclenche. Cet Événement Spécial n'arrive jamais plus d'une fois par Niveau.

PASSAGES SECRETS

Lorsque le plan du Niveau indique un passage secret, ne placez pas de porte sur le plateau tant que les Guerriers ne l'ont pas détecté. Pour cela, ils doivent fouiller la zone (voir page 164 des Règles Avancées).

DÉPLACEMENTS DES GUERRIERS

À mesure que les Guerriers progressent à travers les couloirs et les salles, assurez-vous que chaque figurine est déplacée case par case par les joueurs. Cela peut sembler superflu la plupart du temps, mais cette précaution sera de toute première importance à certains moments de l'aventure. Pour cette raison, autant être bien clair sur ce point dès le début. De cette manière, vous n'attirez pas l'attention des joueurs lorsque vous poserez la question « *Mmh... Juste pour savoir, quelles cases traverses-tu exactement ?* »

MORT SOUS KARAK AZGAL

La Chute de Grishnak est la suite de *Mort sous Karak Azgal*, l'aventure prête à jouer proposée dans les Règles Avancées de *Warhammer Quest*.

Vous pouvez débiter la campagne de deux façons. Dans la première, on considère que les Guerriers sont ceux qui ont secouru le Nain Grimcrag Grunnson à Karak Azgal. Dans la deuxième, les Guerriers auront attiré l'attention du Clan Grunnson par leurs exploits.

Quoi qu'il en soit, vous aurez tout intérêt à parcourir les pages de cette première aventure pour vous familiariser avec son contexte.

L'HISTOIRE

Voici maintenant une brève introduction aux événements de *La Chute de Grishnak* :

Un Nain nommé Grimcrag Grunnson loue les services des Guerriers. Leur mission : Remettre la main sur une amulette, La Chute de Grishnak. Cette pièce antique célèbre la glorieuse victoire des Nains contre la Horde de Grishnak l'Infâme. C'est le Clan Irongrudge (NdT : Rancune de Fer) qui, il y a longtemps, confia l'amulette aux Grunnson. S'ils venaient à apprendre la nouvelle de sa perte, ce serait là un fâcheux sujet de discorde. Ungrun Grunnson, le père de Grimcrag, portait l'amulette sur lui lorsqu'il perdit la vie dans les profondeurs de Karak Azgal. Depuis, jamais les Nains ne parvinrent à la retrouver.

Skabnoze, le maléfique Chaman Orque de Karak Azgal, occupait son temps à son activité favorite : la mise au point de filtres magiques. Une de ses potions donna naissance à une génération de super rats et ceux-là faisaient preuve d'une remarquable intelligence. Il se trouve que, dans les ténèbres du donjon, l'une de ces créatures arracha l'amulette du squelette d'Ungrun Grunnson. Le rat rapporta l'amulette à son maître et Skabnoze l'emporta avec lui lorsqu'il quitta Karak Azgal.

Le Chamane échoua finalement dans le Repaire des Black Fang, sur le versant sud du Mont Gunbad. Gorgut, leur Chef de Guerre, pâlit d'envie en voyant l'amulette, si bien qu'il en délésta Skabnoze (comme les Guerriers l'apprendront sur une note trouvée dans son antre). Cette aventure fait le récit de la quête pour cette amulette,

avant que le Clan Irongrudge n'ait vent de la négligence des Grunnson. Les Guerriers vont devoir s'aventurer loin sous terre, au cœur du Repaire de Gorgut en personne, pour reprendre possession de l'amulette.

NIVEAU UN

Poursuivis par des Chevaucheurs de Loups, Les Guerriers sont confrontés à des Gobelins au début du premier Niveau. Pourchasser Bogoff le Snotling pour récupérer la lanterne est aussi une vraie partie de plaisir. Après leur rencontre avec des Squigs des Cavernes dans un Temple Antique, Les Guerriers sont livrés au Minotaure dans la Fosse. Pour finir, il tombent sur Skabnoze dans ses quartiers. Une fois victorieux, ils doivent se rendre à l'évidence : Le Chamane a perdu l'amulette. Skabnoze piège les Guerriers dans sa Tanière tandis que lui, s'échappe dans les sous-sols du Niveau suivant.

NIVEAU DEUX

Les Guerriers doivent combattre beaucoup d'Orques dont une bande d'Orques Noirs. En passant par une porte dérobée, ils accèdent à l'Abîme de Feu où ils se frayent un chemin parmi leurs adversaires. Après un second passage secret, ils croisent à nouveau la route de Skabnoze en pleine invocation de Minotaures. Partout, des hordes de Rats Géants tentent de les prendre par surprise. S'ils sont encore vivants à la fin de ce Niveau, ils pourront profiter d'un petit moment de repos avant le dernier round.

NIVEAU TROIS

La menace d'une embuscade des Orques Kostos est omniprésente, mais les Guerriers progressent. Bientôt, ils rencontrent Gubbinz, l'inférieur Bouffon Gobelins. Dans un couloir étroit, ils tombent nez à nez avec un féroce Squig des Cavernes pris en chasse par des Gobelins. Peu après, une porte secrète leur est accidentellement dévoilée par un Fanatique. Arrivés à la dernière intersection, les Guerriers n'hésitent pas longtemps avant de choisir leur route parce qu'encre une fois, Bogoff s'enfuit avec leur lanterne ! Il les conduit tout droit dans un piège de Skabnoze. Cette fois, c'est un combat à mort ! Enfin, les Guerriers arrivent à la dernière étape de leur quête, le Repaire de Gorgut. Le Chef de Guerre les attend de pied ferme. Là, soit ils retrouvent l'amulette, soit c'est la fin du voyage.

• EN ROUTE POUR L'AVENTURE •

Ainsi donc, deux introductions à cette aventure sont envisageables. Tout dépend si les Guerriers ont secouru Grimcrag Grunnson des bas-fonds de Karak Azgal (version 1) ou pas (version 2).

INTRODUCTION - VERSION 1

Si les Guerriers sont venus en aide à Grimcrag et qu'ils ont trouvé l'Étoile de l'Aube, lisez-leur ce texte :

Tandis que vous vous reposez à Nuln en dilapidant votre or, vous êtes abordés par un Nain. Ils se présente en tant que Thongar Stonecrusher (NdT : Brisepierre) du Clan Grunnson. Thongar est porteur d'une missive de la part de son Seigneur, Grimcrag Grunnson.

Remettez au Leader l'Aide de Jeu 1.

Le voyage jusqu'à Karaz-a-Karak dure six semaines. Utilisez la Table des Rencontres des Règles Avancées et suivez le Guide des Bons Conseils de Dean. Une fois les Guerriers arrivés à bon port, lisez ce texte :

En arrivant à Karak-a-Karak ou Everpeak comme on l'appelle aussi (NdT : Le Pic Éternel), vous êtes accueillis à bras ouverts par Grimcrag Grunnson,

fort reconnaissant de vous devoir la vie.

Grimcrag a un problème. Lorsque son père, Ungrun Grunnson, fut tué à Karak Azgal, il avait en sa possession une amulette de grande valeur. À son retour de captivité, Grimcrag apprit que l'amulette était perdue et que le fantôme de son père implorait son retour. Cette amulette faite d'or pur avait été confiée au Clan Grunnson par les Irongrudge, en souvenir d'une glorieuse victoire contre la Horde de Grishnak l'Infâme. Par la suite, les relations entre les clans Grunnson et Irongrudge s'étaient envenimées et chacun collectionnait les motifs de querelle. La perte de l'amulette serait pour les Grunnson un affront accablant qui, à coup sûr, servirait de prétexte aux Irongrudge pour déclencher les hostilités.



Montrez aux Guerriers le Pion *Squelette de Nain* que vous avez utilisé pour représenter le cadavre d'Ungrun pendant *Mort sous Karak Azgal*. Faites leur remarquer l'amulette qu'il porte autour du cou. Poursuivez la lecture :

Vous vous souvenez de l'amulette qu'Ungrun portait lorsque vous avez découvert ses restes, mais vous ignorez ce qu'elle est devenue. Pourtant, en vous remémorant la scène, le souvenir vous revient de quelques rats qui couraient par là, des rats aux façons bien plus intelligentes que celles des spécimens ordinaires. Quoi qu'il en soit, Grimcrag vous dit qu'il est déjà retourné à Karak Azgal à la tête d'une expédition, mais sans trouver trace de l'amulette. Il est convaincu que Skabnoze, le Chamane Orque, l'a emportée avec lui dans sa fuite.

D'après Grimcrag, Skabnoze s'est réfugié dans le repaire d'un Orque sur le versant sud du Mont Gunbad. Il souhaite que vous vous rendiez là-bas pour retrouver l'amulette parce que vous savez à quoi elle ressemble. Bien évidemment, vous recevrez une belle récompense si vous vous acquittez de la mission.

Grunnson remet aux Guerriers quelques objets qui leur seront utiles dans leur aventure. Donnez au Leader l'Aide de Jeu 3.

INTRODUCTION - VERSION 2

Si les Guerriers n'ont pas joué *Mort sous Karak Azgal*, lisez-leur ce texte :

Tandis que vous vous reposez à Nuln en dilapidant votre or, vous êtes abordés par un Nain. Il se présente en tant que Thongar Stonecruher (NdT - BrisePierre) du Clan Grunnson. Thongar est porteur d'une missive de la part de son Seigneur, Grimcrag Grunnson.

Remettez au Leader l'Aide de Jeu 2.

Le voyage jusqu'à Karaz-a-Karak dure six semaines. Utilisez la Table des Rencontres des Règles Avancées et suivez les Bons Conseils de Dean. Une fois les Guerriers arrivés à bon port, lisez-leur ce texte :

En arrivant à Karak-a-Karak ou Everpeak comme on l'appelle aussi (NdT : Le Pic Éternel), vous êtes accueillis par Grimcrag Grunnson qui honore aussitôt sa parole en vous remettant chacun 100 PO.

Grimcrag a un problème. Il y a de cela quelque temps, son père Ungrun Grunnson, fut tué dans les sous-sols de Karak Azgal. Outre la tragédie, Ungrun portait sur lui une amulette de grande valeur. Faite d'or pur, celle-ci n'a aucun pouvoir magique mais il se trouve qu'elle avait été confiée au Clan Grunnson par les Irongrudge, en souvenir d'une glorieuse victoire contre la Horde de Grishnak l'Infâme. La perte de l'amulette serait pour les Grunnson un affront accablant qui, à coup sûr, servirait de prétexte aux Irongrudge pour raviver de vieilles querelles.

Grimcrag vous dit qu'il a pris la tête d'une expédition pour Karak Azgal, mais sans trouver trace de l'amulette. En fait, il a de fortes raisons de penser que Skabnoze, un maléfique Chamane Orque, l'a maintenant en sa possession. Skabnoze a été aperçu aux environs d'un repaire Orque, sur le versant sud du Mont Gunbad. Grimcrag souhaite louer vos services pour aller là-bas et retrouver l'amulette. Bien évidemment, vous recevrez une belle récompense si vous accomplissez la mission.

Grunnson remet aux Guerriers quelques objets qui leur seront utiles dans leur aventure. Donnez au Chef du groupe l'Aide de Jeu 3.

UNE RENCONTRE INSOLITE EN CHEMIN

Afin de rendre l'aventure plus palpitante, continuez à vous servir de la Table des Rencontres pendant le trajet jusqu'au Mont Gunbad. Considérez que le voyage dure quatre semaines, puis lisez ce texte aux Guerriers :



Alors que vous approchez du Mont Gunbad, vous avez le pressentiment d'être suivis. Bien que vous ne déceliez aucun signe d'une présence sur vos traces, vous ne parvenez pas à vous débarrasser de cette sensation. Pendant votre dernière nuit à la belle étoile, vous êtes réveillés par le hurlement glaçant d'une bande de loups. Craignant d'être pris en chasse, vous levez le camp au petit matin et vous vous hâtez de rejoindre l'entrée du repaire qu'indique votre carte.

À la mi-journée, une clameur déchire le silence et quand vous regardez sur vos pas, vous apercevez d'inquiétantes silhouettes qui cavalent à vos trousses. Vous pressez le pas et droit devant, vous voyez la paroi rocheuse qui dissimule l'entrée secrète du repaire. Vous jetez un coup d'œil derrière vous. Ils sont là, tout près ; on dirait bien des Gobelins montés sur des loups.

C'est évident, vous ne pourrez pas ouvrir la porte à temps, alors vous vous préparez à combattre.

Servez-vous de la pièce *Salle des Tortures* pour représenter la zone de combat. Six Gobelins Chevaucheurs de Loups ont suivi la piste des Guerriers pendant des jours et ont fini par les rattraper.

Les joueurs placent les Guerriers en fonction de leur Initiative. Placez ensuite un Gobelins adjacent à chaque Guerrier et tirez au sort lesquels reçoivent les deux adversaires restants. Le combat se déroule comme d'habitude : « *Que faites-vous ?* », Phase de Pouvoir, Phase des Guerriers, Phase des Monstres et ainsi de suite jusqu'à la mort des Gobelins. Si le Sorcier obtient un 1 pendant sa Phase de Pouvoir, quatre nouveaux Chevaucheurs de Loups rejoignent le combat. Les Guerriers reçoivent de l'or mais aucun trésor pour cette rencontre. Maintenant, rangez la *Salle des Tortures* et lisez ce texte :

Les cadavres gisent à vos pieds ; vous vous apprêtez à quitter les lieux. Soudain, à bonne distance, vous entendez un autre hurlement. Cette fois, l'écho est surnaturel, comme suspendu dans l'air et bientôt, le hurlement d'un second loup lui répond d'une autre direction. C'est sûr, d'autres chasseurs sont sur vos traces. Vous rejoignez à la hâte l'entrée secrète et le Sorcier invoque le sort qui déclenche l'ouverture. Alors que vous franchissez le seuil, vous vous doutez que vous reverrez ces Gobelins et ces Loups.

Conseil au Maître du Jeu : Juste après votre discours, montrez donc un peu d'audace et risquez-vous à hurler à la mort, comme un loup... Effet « sueurs froides » garanti !

• NIVEAU 1 : L'ANTRE DE LA MORT •

Le Niveau Un est habité par les Gobelins de la Nuit au service de Gorgut. Il tolère leur présence ici parce qu'il s'en sert de chair à canon contre les intrus. Et puis, il faut dire qu'ils font pousser de délicieux champignons...

La plupart des Gobelins du donjon a élu domicile dans les salles et les couloirs du Niveau Un. Tout ce réseau est connecté à la Tanière de Skabnoze par des portes secrètes. Il y a également une salle avec une idole antique antérieure à l'occupation des lieux par les Gobelins, ainsi qu'une fosse de combat où ils ont emprisonné un Minotaure. À la fin du Niveau Un, les Guerriers découvrent la Tanière de Skabnoze et un passage vers le Niveau Deux.

Description des salles

Le texte en italique en début de description remplace le texte sur la Carte Événement. Lisez-le aux Guerriers lorsque cette section est mise en place lors de la Phase d'Exploration ou lorsque l'un d'eux entre dans la salle.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL - GOBELINS CHEVAUCHEURS DE LOUPS

Les Chevaucheurs de Loups restent sur la trace des Guerriers pendant tout le Niveau Un. L'Événement Spécial pour ce niveau est l'arrivée de six Chevaucheurs de Loups. Lorsque le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir, il relance le dé. Sur tout résultat autre que 1, un Événement Imprévu ordinaire survient, comme décrit dans les règles. Mais sur un 1, placez six Chevaucheurs de Loups sur la première section de jeu. Au début de chaque Phase des Monstres, déplacez les Gobelins de neuf cases en direction des Guerriers.

Conseil au Maître du Jeu : Vous pouvez jouer vos Gobelins au secret. Notez leurs déplacements sans rien dire aux joueurs. Ne les placez pas avant qu'ils soient en vue des Guerriers et pour mettre les joueurs sur la voie, grognez et grognez encore à mesure qu'ils se rapprochent !

1 ESCALIER

Quand les battants de la porte s'ouvrent, vous voyez des marches d'escalier qui plongent dans les ténèbres. Des runes ont été griffées sur les parois, de toute évidence par des Orques. Vous êtes au bon endroit.

Placez la section de jeu *Escalier* et une porte à son extrémité. Placez les Guerriers sur les quatre premières cases de la section dans l'ordre de leur Initiative.

Aucun Événement pour cette section, sauf si le Sorcier Obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

2 CROISEMENT

Après la porte, vous faites face à un croisement avec une voie à gauche et une à droite. Chaque couloir est fermé par une robuste porte en bois. Sur la porte de droite est accroché un parchemin miteux porteur du message :

« PLUSS BEL SALL DU TRÉSÔR - TIRÉVOU D'LA - WÔÔÔ ! CÉ VOU KE J'PARL ! »

Le Leader doit décider quel chemin ils vont suivre. Il ne se passe rien dans cette section, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

Gardes Gobelins

Si les Guerriers ont visité Karak Azgal, ils pourraient bien reconnaître cette disposition : Bien sûr... Les Gobelins adorent installer un poste de garde dans les croisements ! Vous pouvez aussi demander un Test d'Initiative pour voir s'ils se souviennent.

Chaque Guerrier lance 1D6 et ajoute son Initiative au résultat. S'ils obtiennent 7 ou plus, le Test est réussi et ils se souviennent qu'à Karak Azgal, une des salles était piégée de façon à donner l'alarme aux gardes de la pièce voisine. Dans la cas présent, les deux salles sont munies de ce dispositif et donc, les Gobelins de l'autre salle sont toujours avertis d'une intrusion.

Installation des Salles 3 & 4

Les Gobelins ont préparé une embuscade. Ils imaginent que les Guerriers vont prendre à droite (trompés par l'avertissement sur la porte) et entrer dans la Salle 3 ; là, ils seront engagés par les Lanciers Gobelins. L'alerte sera donnée aux Archers de la Salle 4, qui viendront prêter main forte à distance depuis leur position.

Les Guerriers peuvent explorer et entrer dans l'une ou l'autre salle (3 ou 4). Dès qu'ils entrent dans une des deux pièces, placez les Monstres (voir la description de la salle). Placez ensuite l'autre section de jeu, puis les Monstres de la seconde salle. Les Monstres de la première salle attaquent comme d'habitude. Les Monstres de l'autre côté traversent le croisement pour venir au contact (les Lanciers), ou alors ouvrent le feu sur les Guerriers (les Archers).

3 Puits FÉTIDE

L'odeur est infecte ! Le puits au centre de la pièce exhale une puanteur acide. Une chaîne plonge tout au fond. Une étrange matière verdâtre et visqueuse se répand sur le sol et ronge petit à petit une lame gobeline. Vous voyez un squelette oublié dans un coin de la pièce. Il y a une autre porte à votre gauche.

Huit Lanciers Gobelins sont postés dans la pièce. Si les Guerriers entrent ici avant la salle 4, les Monstres sont placés à leur contact en suivant la règle du Un-pour-Un.

Si les Guerriers choisissent d'abord la salle 4, placez les Gobelins à côté de la porte du Croisement. Ils traverseront la section de jeu pendant la Phase des Monstres pour attaquer les Guerriers.

Examen de la salle

Une fois que la pièce est sécurisée, les Guerriers peuvent fouiller à la recherche de trésors.

Le Squelette

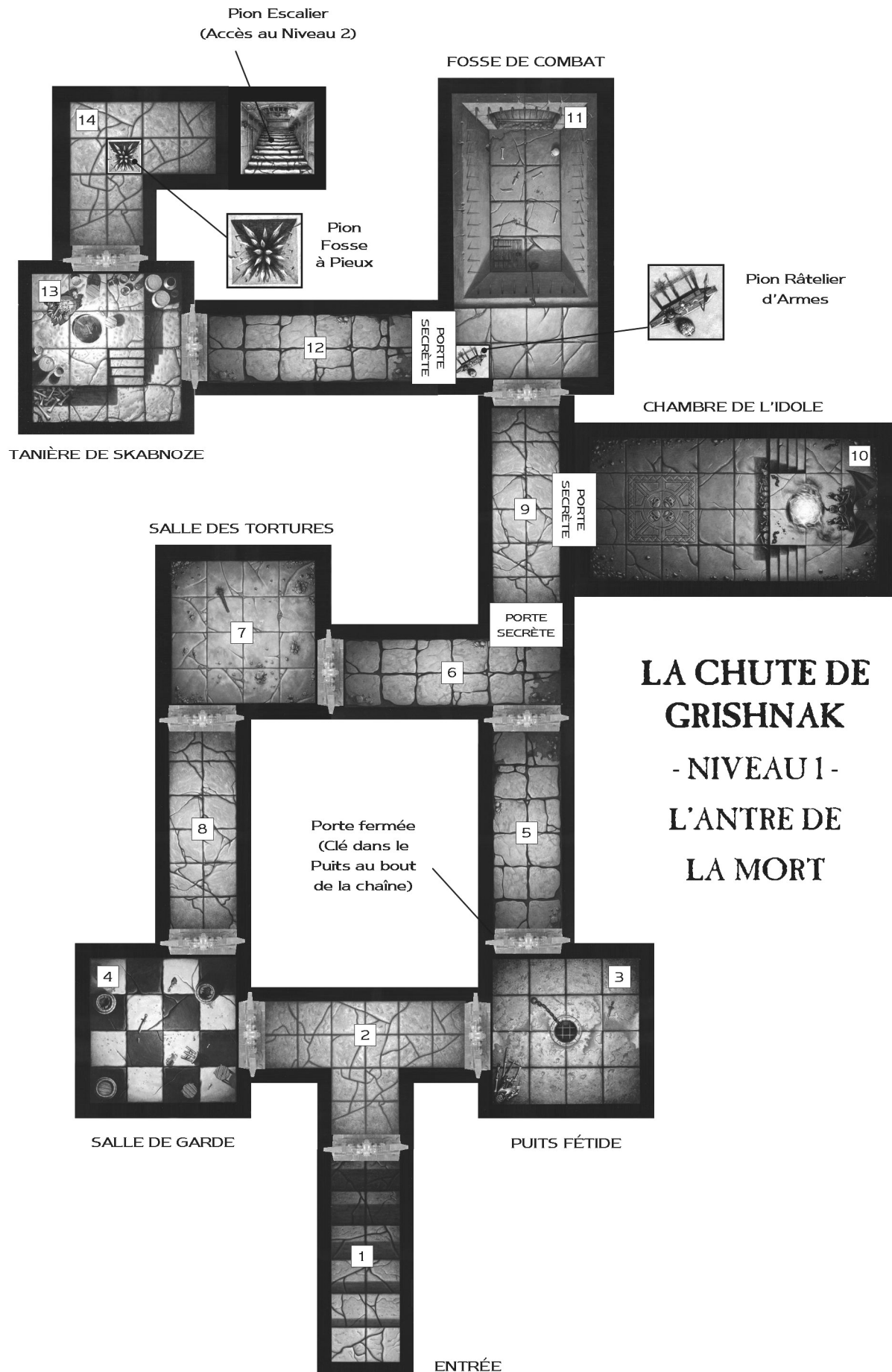
Son casque, sa ceinture et son épée sont si vieux qu'ils sont hors d'usage et sans valeur marchande. Par contre, le Sorcier remarque aussitôt un bracelet magique. Celui-ci est en bronze ; un pictogramme qui représente un casque est gravé à sa surface. Le Barbare et le Nain peuvent s'en servir. Son porteur gagne +1 en Endurance. Valeur marchande : 300 PO.

Le Puits

L'odeur est irrespirable. Le Guerrier qui fouille le puits doit jouer un Test d'Endurance. Sur un résultat de 6 ou moins, il est trop incommodé pour s'approcher. Celui qui réussit son Test tire la chaîne hors du puits et trouve une clé en laiton attachée à son extrémité. Chaque Guerrier n'a droit qu'à un seul essai.

La Porte

L'accès au Couloir 5 est bloqué. Pour ouvrir la porte, les Guerriers ont besoin de la clé attachée à la chaîne.



4 SALLE DE GARDE

Au sol, alternent les carreaux noirs et blancs. Votre lanterne éclaire péniblement des tonneaux et des étais ; manifestement les Gobelins utilisent cette pièce. Il y a une porte à votre droite.

Six Archers Gobelins de la Nuit sont postés dans la salle. Si les Guerriers entrent ici avant la salle 3, les Archers restent là mais tentent de prendre de la distance pour pouvoir tirer. Les Gobelins qui ne peuvent pas se servir de leur arc (au contact d'un Guerrier) combattent à mains nues.

Si les Guerriers choisissent d'abord la salle 3, placez les Gobelins dans la pièce de telle façon qu'ils aient une ligne de tir sur eux. S'ils ne voient personne, placez-les à côté de la porte du Croisement. Ils restent dans la pièce tant qu'ils peuvent voir un Guerrier. S'ils n'ont aucune ligne de vue, ils se positionnent dans le Croisement pour pouvoir tirer.

Trésor

Il y a un objet de valeur dans cette pièce, mais les Guerriers doivent y entrer. Il ne suffit pas de tuer les Gobelins ; les Guerriers doivent se trouver dans la pièce pour s'accaparer le trésor. Pourquoi cela ? Parce que s'ils chargent les Guerriers, les Gobs qui attendent ici peuvent être décimés ailleurs que dans la pièce.

Les Guerriers découvrent une petit récipient en pierre qui contient une pâte bleutée. La matière a l'odeur du beurre rance, un goût écoeurant, mais elle est inoffensive. C'est en fait un onguent qui, une fois appliqué sur le corps d'un Guerrier, le guérit de 1D6 Blessures. Il y a quatre doses. Valeur marchande : 50 PO par dose restante.

5 COULOIR

C'est un couloir ordinaire, sombre et humide. Il y a une porte à son extrémité.

Il ne se passe rien dans le Couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

6 COULOIR

Un couloir grossier avec une porte à son extrémité.

À première vue, le Couloir est vide mais, pendant la Phase des Monstres, Bogoff le Snotling fait son apparition. Il arrache la lanterne des mains du Leader et dévale comme indiqué sur sa carte (voir aussi à la page 10 de ce livret). Il joue à ce petit jeu entre ce couloir et la salle 7. Si la salle 7 n'est pas encore en jeu, placez-la maintenant. Si les Guerriers pourchassent Bogoff jusque dans la salle 7 sans y être déjà allés, ses Monstres arrivent comme d'habitude pendant leur Phase. Souvenez-vous que Bogoff ne prend pas part au combat et que personne ne peut le bloquer.

Si Bogoff s'enfuit dans la salle 7, les Guerriers qui sont encore dans le Couloir 5 se retrouvent dans l'obscurité et pourront se déplacer seulement quand le Couloir 6 sera de nouveau éclairé.

Perdu dans le Noir

Dans les Règles Avancées de Warhammer Quest, un Guerrier laissé dans l'obscurité ne risque rien, tant qu'il reste sur-place sans rien faire d'autre que d'attendre en priant. Laissez la figurine là où elle est ; le Guerrier pourra jouer lorsque la lumière salvatrice de la lanterne reviendra.

Bien entendu, un Guerrier qui aime le risque peut très bien décider et tenter sa chance avec la Table des Rencontres.

Après Bogoff

Dès que Bogoff est touché, il lâche la lanterne et s'échappe par le passage secret qui relie le Couloir 6 au Couloir 9. Si un Guerrier assiste à la scène, placez une porte sur la section. Si personne ne voit Bogoff révéler le

passage, placez la porte seulement quand un Guerrier arrive à sa hauteur. Dans sa hâte, Bogoff a laissé la porte grande ouverte derrière lui.

Pointez où se trouve Bogoff lorsqu'il lâche la lanterne. Un des Guerriers doit la ramasser et la rapporter au Leader. Il faut aussi retourner chercher ceux qui sont *Perdus dans le Noir*.

Conseil au Maître du Jeu : Pour un apprenti dramaturge, Bogoff donne l'occasion d'être véritablement exaspérant. Gloussez et ricanez avec une voix haut perchée lorsque le nabot tournicote sur le plateau. Normalement, vous devriez donner à vos joueurs des envies de meurtre !



Important : Vous constaterez que sur le plan du Niveau 1, les sections 2 à 8 forment une boucle. Si tous les Guerriers poursuivent Bogoff dans la Salle 7, il peut s'enfuir par le Couloir 8 et ainsi de suite. Pourtant, il pourrait être fâcheux de laisser plus d'un Guerrier *Perdu dans le Noir*. Si le cas se présente, déplacez Bogoff sur la prochaine section seulement s'il n'abandonne plus personne derrière lui.

7 SALLE DES TORTURES

On accède à cette salle de deux façons : Soit par le Couloir 8 en entrant dans la pièce, soit en poursuivant Bogoff à partir du Couloir 6. Si Bogoff entre dans la pièce le premier, placez-le au coin le plus éloigné des deux portes et attendez l'arrivée d'un Guerrier.

C'est comme si la salle phagocytait la lumière de la lanterne, sans jamais dévoiler les secrets qu'elle cache. Vous distinguez quand même une massue cloutée abandonnée sur le sol et une porte. Vous entendez de petites dents grincer dans l'obscurité. On dirait bien que quelqu'un vous observe.

Lorsque les Guerriers entrent dans la salle, ils sont attaqués par six Rétiaires et six Assommeurs Gobelins. Placez les Rétiaires en suivant la règle du Un-pour-Un, puis les Assommeurs aussi près que possible. Pour les Rétiaires, utilisez les règles de leur Carte de Monstre et la Fiche de Référence à la fin de ce livret. Les Gobelins attaquent les Guerriers par surprise, c'est-à-dire dès leur mise en jeu.

Trésor

Le trésor de cette salle est accessible seulement si tous les Gobelins sont morts et si les Guerriers se sont débarrassés de Bogoff (ou qu'ils ne l'ont pas encore rencontré). Personne n'a le temps de fouiller en pleine action mais on peut toujours revenir après.

Les Guerriers se partagent 400 PO. Ils trouvent également une épée courte avec une gemme d'un bleu de givre enchâssée dans la garde. Le Sorcier est certain que cette arme est magique. Quand son porteur obtient un 6 naturel sur son Jet pour Toucher, la pierre rayonne et le coup inflige 1D6 Blessures supplémentaires. Valeur marchande : 300 PO. Cette arme est accessible à tous les Guerriers.

8 COULOIR

Un sol en pierre brute ; tout au fond, encore une porte en bois.

Il ne se passe rien dans le couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

9 COULOIR

Il y a un couloir derrière la porte secrète. Il fait humide et ça sent mauvais. Les murs sont recouverts de mousse, de moisissures et de champignons. Tout au fond, vous voyez une porte très solide.

Les Guerriers sont attaqués par 12 Chauve-souris Géantes.

Il y a une porte secrète au milieu du mur, à droite. Celle-ci est visible seulement si les Guerriers déclarent qu'ils fouillent le Couloir (voir les Règles Avancées page 164).

Vous descendez prudemment la pente du couloir et soudain, vous remarquez que la moisissure dessine un étrange motif sur le mur. Vous y regardez de plus près et vous découvrez un passage secret.

10 CHAMBRE DE L'IDOLE

Tout au fond de la salle, vous voyez une terrasse surmontée d'un idole hideuse qui fait face à un brasier. Des crânes et des ossements sont empilés au sol. Vous regardez attentivement et là-bas, dans l'obscurité, quelque chose bouge. Les flammes se reflètent sur un tas de pièces d'or au pied de l'idole.

Quand les Guerriers entrent dans la pièce, placez six Squigs des Cavernes sur la terrasse, tout autour de l'idole. Au début de la prochaine Phase des Monstres, lancez 1D6 pour déterminer l'action de chaque Squig pendant ce tour. Vous pouvez utiliser la Carte Événement des Squigs ou la Fiche de Référence. Souvenez-vous que les Squigs n'ont pas de caractéristique Déplacement : C'est la Table qui vous dicte ce qu'ils font.

L'Idole

Dès l'instant où les Monstres seront morts, les Guerriers vont se jeter sur l'or au pied de la statue. À ce moment, elle leur parle :

« Qui ose pénétrer ici ? Payez 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 crânes sont ceux de leur espèce, les pièces d'or sont leur tribut. Lisez ce texte aux Guerriers :

Dès que l'idole a fini de parler, la porte d'entrée se referme violemment.

Il est impossible d'ouvrir la porte tant que l'idole n'est pas apaisée. Pour cela, il n'y a qu'un seul moyen : Chaque Guerrier doit déposer à ses pieds au moins 20 Pièces d'Or. Les Guerriers n'ont aucun moyen de savoir combien ils doivent donner. Si l'un d'eux donne moins, ne donne rien ou pire, ose piocher dans le tas de pièces, alors les ennuis commencent. Tous les Guerriers au contact des flammes reçoivent 2D6 Blessures (modifiées par l'Endurance mais pas par l'armure). On ne peut pas endommager l'idole. Si les Guerriers tergiversent trop longtemps, donnez-leur un coup de pouce comme par exemple :

L'idole se remet à parler :

« Vous ne pouvez pas vous échapper ! Donnez-moi une offrande ou goûtez à la douleur de la mort ! »

Quand tous les Guerriers ont payé leur dû, lisez leur ce texte :

Les flammes se font moins intenses et la porte glisse au sol. L'idole vous dit :

« J'accepte votre offrande. Poursuivez votre chemin. »

Les Guerriers peuvent quitter la salle librement.

Adoration

Un Guerrier qui se comporte comme un adorateur de l'idole reçoit une récompense. Lisez ce texte :

On dirait bien que l'idole apprécie votre dévotion. Elle s'adresse à vous : « Merci fidèle serviteur. Voici pour vous en échange de votre foi. »

La vasque se vide de ses flammes et tout au fond, le Guerrier voit un anneau étinceler. Aucune chaleur ne s'en dégage. L'anneau est en or, orné d'une gemme rouge.

D'après le Sorcier, l'anneau est imprégné d'une puissante magie : +2 en Force. Valeur marchande : 600 PO. Malheureusement, il est maudit par la sorcellerie du Chaos et quiconque le passe à son doigt ne peut plus le retirer. Le Guerrier est obsédé par des images de carnage et de destruction, au point qu'il doit fournir de gros efforts mentaux pour ne pas se jeter sur ses compagnons. À présent, dès que le Guerrier tue un ennemi, son âme est absorbée par l'idole comme tribut.

Ce lien entre le Guerrier et l'idole se manifeste par une aura surnaturelle qui émane de son corps. Si par la suite, il venait à rencontrer des Guerriers du Chaos, ceux-ci ne l'attaqueraient pas à moins d'être provoqués.

Conseil au Maître du Jeu : Notez qui porte l'anneau. Vous pourriez vous servir de cet objet dans une future aventure. C'est peut-être le premier contact du groupe avec le Chaos. Jetez un œil au Pack Guerrier du Chaos.

11 LA FOSSE DE COMBAT

La majeure partie de la salle est occupée par une fosse de combat. Les murs de la fosse sont hérissés de pointes acérées. Des débris d'armes brisées et de crânes défoncés recouvrent le sol. Il y a un râtelier d'armes contre le mur de gauche.

Placez le Pion Râtelier d'Armes comme indiqué sur le plan. Les Gobelins de la Nuit ont capturé un Minotaure et l'ont enfermé dans la fosse. Rien n'est plus jouissif pour ces petits vicieux que de jeter leurs prisonniers dans la fosse et de regarder le Minotaure s'en repaître !

Au début de la Phase des Monstres, placez dix Lanciers Gobelins de la Nuit dans le Couloir 9. Les quatre premiers sont en embuscade ; ils attaquent immédiatement. Les Gobelins essaient de faire tomber les Guerriers dans la fosse en la poussant avec les manches de leurs lances. Si un Guerrier est touché, il n'est pas blessé mais recule d'une case. Si la case est occupée par un compagnon, celui-ci recule lui aussi d'une case. Si l'enchaînement provoque la chute d'un Guerrier, il subit 1D6+3 Blessures modifiées par l'Endurance et l'armure.

Quand un Guerrier termine dans la fosse, lisez ce texte :

Tu te relèves en chancelant et tu entends un monstrueux mugissement. Une ombre apparaît tout au fond. L'ombre se change en silhouette et celle-ci te charge furieusement.

Placez un Minotaure au contact du Guerrier dans la fosse. Il suffit qu'un Guerrier chute pour que les Gobelins se servent de leurs lances de façon létale. Dès lors, ils essaient de tuer les Guerriers et tous rentrent dans la salle. Souvenez-vous : Les Lanciers peuvent attaquer à deux cases de distance, même à travers d'autres figurines.

Sauter dans la Fosse

Si un Guerrier décide de sauter dans la fosse, faites lui remarquer la présence des pointes. S'il est quand même décidé, il joue un Test d'Initiative. En cas d'échec, les pointes lui infligent 1D6+3 Blessures. Encore pire : Sur un résultat de 1, il est embroché sur les pointes jusqu'à la prochaine Phase des Guerriers. Il reçoit 1D6+6 Blessures supplémentaires avant de se libérer. S'il réussit son Test, il se réceptionne élégamment dans la fosse.

Les Portes

Une fois le sort des Gobelins et du Minotaure réglé, les Guerriers peuvent fouiller la salle.

La porte au fond de la fosse est verrouillée par magie. Faites en sorte qu'il soit évident que la sortie n'est pas par là. Si un Guerrier examine la trappe au sol, lisez ce texte :

Vous soulevez la trappe et vous trouvez un gilet en cuir clouté. Il est flambant neuf, pas du tout comme si vous veniez de le dénicher au fond d'une fosse.

Le gilet est magique. Il confère à son porteur +1 en Endurance. Ce n'est pas tout. Les clous génèrent un puissant champ d'énergie autour du Guerrier. En cas d'attaque par magie ou arme magique, lancez 1D6. Sur un 6, le coup est dévié, même si celui-ci touchait automatiquement. Le Sorcier ne peut pas s'équiper du gilet.

Le gilet appartenait à Bigrot la Brute, le chef des Black Fang avant Gorgut. Quand il monta sur le trône, Gorgut chercha à remettre la main sur le gilet. Il le chercha longtemps mais, juste avant qu'il ne retrouve sa trace dans la fosse, les Gobelins y avait enfermé un Minotaure. Gorgut n'en crut pas ses yeux et ce crâne, posé sur les dalles, c'est celui du Gobelins qui eut cette riche idée !

Le Râtelier d'Armes

Si un Guerrier s'y intéresse, lisez ce texte :

Vous prenez en main une arme pour l'examiner et soudain, vous entendez « snick ». Une porte secrète s'est ouverte.

Conseil au Maître du Jeu : Il n'est pas exclu que les Guerriers passent complètement à côté de cette porte et du présentoir. S'ils n'ont pas encore visité toutes les salles et couloirs, ils rebroussement chemin pour trouver une voie. Laissez-les chercher et ils verront bien qu'ils sont bloqués. Parfois, dans ce genre de situation, les joueurs ont besoin d'un petit coup de pouce ! Dans ce cas, suggérez-leur que la Fosse de Combat cache peut-être la solution. Si toute la première partie du donjon a été visitée, vous pouvez aider vos joueurs à trouver leur route de deux façons. Soit vous autorisez un Test d'Initiative (comme dans le Couloir 9) : « *On dirait que le râtelier d'armes cache un mécanisme...* », soit vous leur glissez un conseil du genre :

Votre regard tombe sur ce râtelier d'armes et vous vous demandez si celui-ci ne mériterait pas d'être examiné de plus près.

12 COULOIR

Le passage secret donne sur un couloir obscur et moisi qui conduit droit vers une autre porte.

Il ne se passe rien dans le Couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

13 TANIÈRE DE SKABNOZE

L'air ici est corrompu. Le Sorcier sent que la pièce transpire la magie. Dans l'obscurité, vous distinguez un escalier qui monte à une plateforme. Là-haut, il y a une porte.

Les Guerriers entrent dans la salle comme d'habitude mais, si l'un d'eux met un pied sur l'escalier, arrêtez tout et placez un Orque Kosto sur la dernière marche. Les Guerriers se déplacent dans la pièce normalement mais le seul moyen d'accéder à la plateforme est d'y monter par l'escalier. Pendant la Phase des Monstres, placez Skabnoze sur la case de la plateforme la plus éloignée. Placez aussi un Kosto à côté de lui, puis six Orques et un autre Kosto avec la règle du Un-pour-Un. Si le Kosto en haut des escaliers n'est pas encore là, placez-le maintenant. Voyez

la règle sur les combats dans les pièces à étages page 11 de ce livret.

Skabnoze et son Garde du Corps

Au début de chaque Phase des Monstres, Skabnoze lance un de ses sorts personnels ; les Sorts de Skabnoze sont au dos de sa carte. Le Kosto à côté de lui a juré de le protéger jusqu'à son dernier souffle. Il fera même rempart de son corps pour encaisser les projectiles à sa place. Dès que le Kosto est mort, Skabnoze passe au doigt son Anneau d'Invisibilité et disparaît. Skabnoze s'évade même si les Guerriers parviennent à le toucher.

Un bon conseil de Dean : Lorsque les Guerriers arrivent, prenez la voix de Skabnoze, une voix malsaine, pleine de gouaille. Dites : « *Alors comm' ça, on se r'trouve, ramassés d'vermine ? Bien, vous ruin'erez pas mes plans c'te fois !* » ou encore « *Alors comm' ça vous croyez qu'on peut v'nir là pour fout' l'bazar partout ? C'est ça ?* » ; tout dépend si les Guerriers connaissent Skabnoze ou pas. De toute façon, nulle doute qu'il provoquera les Guerriers pendant tout le combat.

Quand Skabnoze passe son anneau, il hurle : « *C'est pas fini ! On va s'revoir ! Vous z'allez voir vot' gueule ! Avec mon pote Gorgut, on va vous passer d'ssus ! Vous z'êtes en têt' maint'nant ! Et y'a que moi kai les klés... Ououps, les klés !* »

Une fois qu'il est invisible, Skabnoze se glisse par le passage secret entre la Salle 13 et le Couloir 14, puis il déclenche des herses qui bloquent chaque issue. Au moment de mettre son anneau, le Chamane distrait s'aperçoit qu'il n'a sur lui qu'une seule clé ; l'autre doit être quelque part dans sa Tanière. Lisez ce texte :

Alors que Skabnoze disparaît sous vos yeux, vous entendez un craquement puis un couinement de métal torturé et là, des herses viennent barrer toutes les issues de la tanière.

Une fois la Tanière nettoyée, les Guerriers peuvent fouiller. Ils trouvent les potions de soin et les talismans mentionnés sur la Carte Spéciale *Tanière du Chamane* ou page 12. Ils tombent également sur un vieux bout de parchemin tout mité. Donnez l'Aide de Jeu 4 au Leader. La dernière chose à trouver est une clé sous un tabouret. Celle-ci ouvre la herse du Couloir 14. Celle vers le Couloir 12 reste fermée et rien ne parvient à l'ouvrir (ni la clé du chercheur d'or, ni les passe-partout...)

14 COULOIR ET ESCALIER

Un couloir tourne à droite. S'en suivent une série de marches raides comme la mort.

Placez le Pion Escalier sur les quatre dernières cases du Couloir, mais réservez le Pion Fosse à Pieux pour l'instant. Regardez attentivement comment les Guerriers se déplacent dans ce couloir et si l'un d'eux pose un pied sur la mauvaise case, lisez ce texte :

Vous avancez et soudain, vous sentez le sol se dérober sous vos pieds. Vous chutez dans une fosse à pieux.

Le Guerrier reçoit 1D6+6 Blessures modifiées par l'Endurance et l'armure. Pour secourir le Guerrier, il faut la corde ou un Sort de Lévitacion.

Qui a la Corde ?

Si le Guerrier qui est tombé porte la corde sur lui, il peut la lancer à un compagnon dans le couloir. C'est possible pour tous les Pièges à Fosse de *Warhammer Quest*.

Il est impossible de rebroussement chemin. Les Guerriers doivent poursuivre avec le Niveau Deux.

• NIVEAU 2 : SKABNOZE CONTRE-ATTAQUE •

Le Niveau Deux est habité principalement par des Orques. Pour atteindre les salles principales du donjon, les Guerriers ont besoin d'une clé. Celle-ci se trouve dans une pièce gardée par des Orques Noirs. Une fois en possession de la clé, les Guerriers peuvent accéder à l'Abîme de Feu où ils se fraient un chemin parmi leurs adversaires. Enfin, ils arrivent dans une double salle où Skabnoze invoque toujours plus de Monstres avec sa magie noire. S'ils traversent ce Niveau sains et saufs, ils pourront profiter d'un petit moment de repos avant le dernier round.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL - LE SUPER RHÀÀÀ

Quand il vivait à Karak Azgal, Skabnoze passa beaucoup de temps sur ses potions. La seule qui fut un vrai succès servait à créer de supers rats, des créatures à l'intelligence remarquable et d'une extrême cruauté. Ces animaux étaient les serveurs et les messagers de Skabnoze. Ils pouvaient commander les rats communs et les envoyer au combat en vagues suicides. Un seul de ces spécimens est encore en vie, le petit malin qui chaparda l'amulette au tout début de cette histoire. Des Rats Géants avec à leur tête ce Super Rat seront aux trousses des Guerriers dans le Niveau Deux.

L'événement Spécial du Niveau Deux est une embuscade tendue par 12 Rats Géants. C'est le Super Rat, tapi dans l'ombre, qui contrôle les Rats Géants. Dans ce Niveau, lorsque le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir, il relance le dé. Sur tout résultat autre que 1, un événement imprévu survient comme décrit dans les règles. Mais sur un 1, placez 12 Rats Géants en utilisant la règle du Un-pour-Un. Chaque Rat au contact d'un Guerrier attaque immédiatement. Si l'attaque est un succès, le Rat inflige 2D6+4 Blessures. Sa frénésie lui est cependant fatale ; il perd la vie sur le coup. Tous les Rats encore vivants attaqueront aussi pendant la Phase des Monstres.

Conseil au Maître du Jeu : Après l'assaut des Rats Géants, suggérez aux joueurs que de malfaisants desseins se cachent derrière tout cela :

Vous nettoyez vos armes du sang des rats et là, dans l'ombre, deux petits yeux tout ronds vous fixent. Cela dure quelques secondes puis, le temps d'un clignement, ils disparaissent.

1 COULOIR

Tout en bas des escaliers, un couloir moite, glissant et puant. À son extrémité, une porte.

Placez la section de jeu Couloir avec une porte tout au fond. Placez les Guerriers sur les quatre premières cases dans l'ordre de leurs Initiatives. Le Niveau Deux commence précisément là. Il ne se passe rien dans le couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

2 CROISEMENT

Le donjon se divise en deux voies avec une porte en bois à chaque extrémité.

Si les guerriers prennent à droite en direction du Couloir 7, lisez ce texte quand ils tentent d'ouvrir :

Vous essayez d'ouvrir la porte mais sans succès ; on dirait bien qu'elle est verrouillée. En y regardant mieux, vous voyez que la porte est de bonne facture, munie de charnières solides et d'une serrure de qualité. Impossible de passer sans la bonne clé.

La clé se trouve dans le coffre de la Salle 6. C'est la seule solution pour ouvrir cette porte. Une fouille minutieuse révèle un passage secret à hauteur du mur nord.

3 SALLE DE GARDE

Ne dites rien à propos de la Salle de Garde. Elle est cachée derrière un passage secret !

C'est une cachette secrète destinée aux gardes de Skabnoze. Ils espionnent tous les intrus depuis cette position. Il y a six Orques et deux Kostos dans la pièce.

Il y a trois possibilités quand les Guerriers arrivent dans le Croisement.

1. Les guerriers insistent sur la porte fermée. Le passage est impossible sans la clé de la Salle 6. S'ils essaient de forcer la serrure, ils font du bruit. Les gardes déboulent et prennent les Guerriers en embuscade pendant la prochaine Phase des Monstres.
2. Si les Guerriers découvrent le passage secret, ils peuvent entrer dans la pièce au prochain tour. Ils attaquent les Monstres comme dans n'importe quelle salle.
3. Si les Guerriers prennent le chemin de la Salle 6, les Orques leurs tendront une embuscade au retour.

Trésor

Une fois débarrassés des Orques, les Guerriers trouvent des biens de valeur dans la pièce.



Il y a deux trésors. Le premier est une Potion Ardente (voir les Trésors des Orques page 19). Le deuxième est une arbalète magique. Lisez la description suivante :

Cette arbalète est faite de bois sombre et de métal rutilant. C'est très curieux parce que même prête à tirer, vous ne voyez aucun mécanisme d'armement.

L'arbalète est magique ; elle se recharge toute seule après avoir tiré. Le Nain ou le Sorcier peuvent s'en servir. Elle peut tirer deux fois par tour et remplacer les autres attaques. L'arbalète a une Force de 6 ; elle inflige 1D6+6 Blessures par coup. Valeur marchande : 750 PO. Il reste assez de carreaux pour une aventure.

4 COULOIR

Le chemin bifurque à droite dans l'obscurité.

Il ne se passe rien, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

5 COUDE

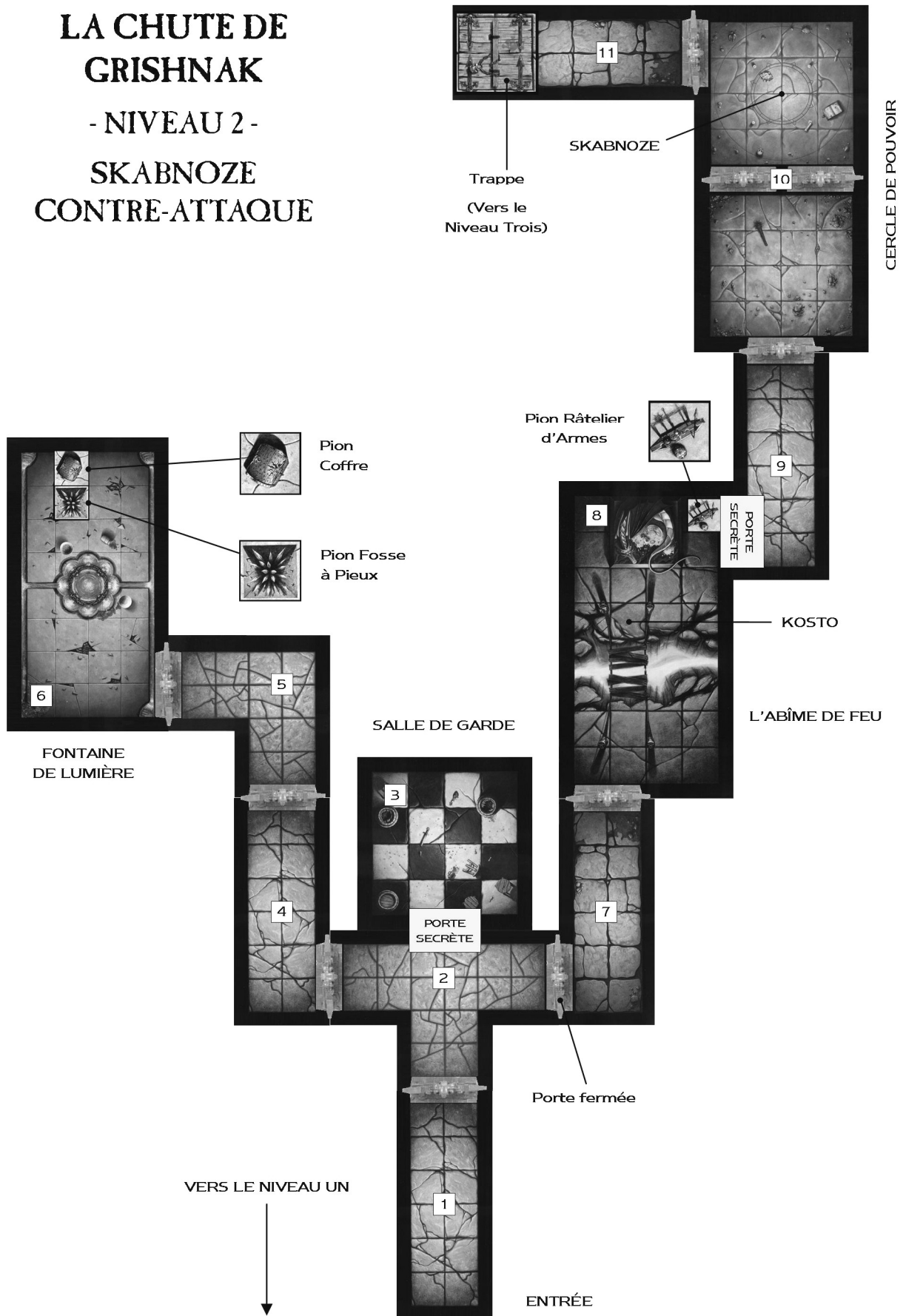
Le Couloir fait un coude à gauche. Vous entendez comme un bruissement au-dessus de vos têtes. Vous levez la lanterne au plafond et partout, apparaissent de petits yeux brillants.

Les Guerriers sont attaqués par huit Chauve-souris Géantes en embuscade. Placez les Chauve-souris pendant la Phase des Monstres et attaquez immédiatement. Il n'y a pas de trésor sur les Chauve-souris ; elles rapportent seulement leur valeur en PO.

LA CHUTE DE GRISHNAK

- NIVEAU 2 -

SKABNOZE CONTRE-ATTAQUE



6 FONTAINE DE LUMIÈRE

En passant la porte, vous voyez une vaste salle au sol en mauvais état. Vous êtes attentifs à chaque signe de présence mais vous n'entendez que le bruit d'une eau vive. Il y a un coffre tout au fond de la pièce. Vous ne voyez pas de sortie.

Placez le Pion Coffre comme indiqué sur le plan, mais pas encore le Pion Fosse à Pieux.

Huit Orques Noirs ont élu domicile dans cette salle. Ils se sont joints à Gorgut mais préfèrent rester entre eux (sauf pour mettre une trempe à des congénères plus faibles). Skabnoze n'a pas eu le temps d'avertir les Orques de l'incursion des Guerriers. Heureusement pour eux sinon, ils auraient eu droit à une embuscade.

Le Piège à Pieux et le Coffre

Les Guerriers peuvent s'intéresser au coffre une fois les Orques vaincus. Le couvercle est accessible depuis n'importe quelle case adjacente mais dès qu'on y touche, le piège se déclenche. Le plan indique la position de la trappe. Si aucun Guerrier n'est placé sur la mauvaise case, lisez ce texte :

La brillance de l'or est tout près mais soudain, vous entendez un son rocailleux et le sol s'écroule devant le coffre.

Si un Guerrier est placé sur la mauvaise case, lisez ce texte :

Le coffre s'ouvre. Tu entrevois des reflets dorés mais au moment où tu avances la main, tu sens le sol se dérober sous tes pieds. Tu chutes dans le vide, droit sur des piques acérées.

Le Guerrier reçoit 2D6 Blessures. Il faut une corde pour le tirer de là ou un sort de Lévitiation.

Cocktail Jobard

Les piques sont enduites d'une substance hautement toxique. Lisez ce texte au joueur qui vient à la rescousse :

Tu tires du trou ton malheureux compagnon et tu remarques que les pointes sont couvertes d'une substance qui n'est pas son sang.

L'examen des plaies montre les traces d'un liquide noir. Si ses blessures sont nettoyées sans attendre, le Guerrier s'en tire sans dommages. Autrement, le poison envahit peu à peu son organisme. Dans six tours, le Guerrier se sentira soudain comme s'il avait absorbé un épouvantable mélange de potion qui rend fou et d'autres champignons hallucinogènes. Donnez au Guerrier affecté l'Aide de Jeu 6.

Conseil au Maître du Jeu : Placez un dé sur la table, face sur le 6. Faites un décompte avec le dé au début de chaque Phase des Guerriers. Au tour suivant le 1, remettez au Guerrier l'Aide de Jeu. De cette façon, les joueurs s'attendent à ce qu'il arrive quelque chose mais ils ne sauront pas quoi !

Dès la Phase des Monstres qui suit l'accès de folie du Guerrier, le groupe est attaqué par des Monstres que ses cris ont alerté. Lancez un dé sur la Table des Monstres Orques de Niveau 2 et 3 pages 24-25.

Conseil au Maître du Jeu : Il est possible que le Guerrier affecté par le poison dévise en plein combat. Vous pourriez alors estimer inopportun de compliquer la situation avec de nouveaux Monstres. Faites comme vous l'entendez. Quoi qu'il en soit, si les Guerriers étouffent sous le matériel de soin, ce sera le moment idéal pour en faire bon usage. Souvenez-vous : Les monstres n'attaquent jamais un Guerrier à terre, sauf si tous les autres sont morts.

Le Guerrier recouvre ses esprits après trois tours sans subir d'autres effets.



Trésor

Placez le Pion Fosse à Pieux, qu'un Guerrier tombe dedans ou pas. Dans le coffre, il y a une clé en laiton enveloppée à l'intérieur d'un parchemin (Aide de Jeu 7). Cette clé ouvre la porte de droite au Croisement (2). Lisez ce texte aux Guerriers :

Ce chatolement dans le coffre provient d'un ceinturon et d'un fourreau doré incrusté de diamants.

Le fourreau a une valeur marchande de 400 PO juste pour l'or et les diamants. Il a également des propriétés magiques. Une épée tirée de ce fourreau ajoute +2 Blessures sur chaque coup. C'est le fourreau qui est magique. L'épée perd ses capacités si celui-ci est vendu.

Les Orques Noirs avaient prévu d'en faire cadeau à Gorgut si celui-ci s'en montrait digne.

La Fontaine

Si les Guerriers boivent à l'eau de la fontaine, l'eau guérit toutes leurs blessures. Ils retrouvent leurs Points de Vie initiaux. Lisez ce texte :

L'eau est anormalement fraîche. Elle vous brûle la gorge et l'estomac, comme si vous avaliez de la glace. Une fois la sensation passée, vous réalisez que vous vous sentez mieux. Toutes vos blessures sont guéries.

7

COULOIR

Vous ouvrez la porte et derrière, vous trouvez un couloir qui tourne à gauche. Tout au fond, vous voyez une lourde porte renforcée.

Il ne se passe rien dans le Couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

8 ABÎME DE FEU

La porte est difficile à ouvrir ; elle est si lourde. Vous poussez encore et quand elle bouge enfin, vous sentez l'air chaud s'échapper de la pièce. Une fois la porte grande ouverte, vous voyez des flammes danser au-dessus d'un gouffre qui éventre toute la salle. Un pont de fortune enjambe le gouffre et tout au fond de la pièce, vous voyez une statue de dragon avec un tas d'or à ses pieds. Un gros Orque attend de l'autre côté du pont. De toute évidence, il est là pour vous.

Quand vous placez la section de jeu, placez aussi un Pion Râtelier d'Armes et un Orque Kosto comme indiqué sur le plan. Les Monstres présents dans la salle ont été avertis par Skabnoze lorsqu'il est passé par là. Le Kosto du pont a reçu l'ordre de barrer la route aux Guerriers.

Pendant la Phase des Monstres qui suit l'arrivée du groupe, placez quatre Guerriers Orques (ils attaquent au contact) et six Archers de l'autre côté du pont.

L'Abîme de Feu

Souvenez-vous qu'il existe des règles lorsqu'un Guerrier tente une traversée du pont (Voir page 3 du Livre d'Aventures). Les Guerriers qui combattent sur le pont risquent eux aussi de chuter. Dès qu'il est touché par un Monstre, le Guerrier fait un Test sur les Tables page 3. Ajustez le dé de -1 lorsque vous déterminez si un Guerrier fait une chute. Autrement dit, vous jouez le sort du Guerrier dans la Table de l'Abîme sur un résultat de 1, 2 ou 3.

La Statue et le Trésor

Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers sont libres de fouiller la pièce à la recherche de trésors. Lisez ce texte :

Au pied de la statue, vous trouvez un empilement d'objets de valeur et de pièces d'or. Il y a aussi, posées sur le sol juste à côté, six flèches empennées de noir.



Rétiaires Gobelins de la Nuit

Le premier Guerrier qui touche au tas d'or va être surpris. Il s'agit en fait d'une illusion placée par Skabnoze et ce jour là, il était très en forme.

Conseil au Maître du Jeu : Laissez une chance de sauver sa peau au petit malin qui touche à cet or. Jouez sans rien dire un Test d'Initiative. Lancez 1D6, ajoutez l'Initiative du Guerrier. Sur un résultat de 7 ou plus, dites lui que quelque chose cloche avec l'or et qu'il pourrait bien s'agir d'une illusion. Sur un résultat inférieur à 7, il échoue au Test et donc, laissez-le continuer.

Quand un Guerrier touche à cet « or », il est mordu par un serpent venimeux dissimulé sous l'illusion. Lisez ce texte au Guerrier imprudent :

Au moment où tes doigts vont toucher l'or, ta main passe à travers le trésor ! Tu sens soudain une douleur fulgurante. Tu retires aussitôt la main et sur ta paume, tu vois deux perles rouge sang. Tu as été mordu.

Le Guerrier reçoit immédiatement 1D6 Blessures non modifiées par l'Endurance ou l'armure. Tant qu'il n'est pas soigné (retour à la totalité de ses Points de Vie), il reçoit des Blessures chaque tour ; le poison envahit son organisme. À la fin de chaque Phase des Guerriers, infligez-lui 1D6 Blessures. Seuls des soins complets peuvent stopper l'empoisonnement. À ce moment, son corps a été complètement expurgé de la toxine.

Ce sont les flèches le véritable trésor de la salle, les mêmes que sur la Carte Trésor *Fleeech' Magik*. Skabnoze les avait laissées là à l'attention des Archers.

Le Râtelier d'Armes

Les Guerriers vont très vite s'intéresser au présentoir. Dès qu'ils touchent à une de ses armes, ils dévoilent le passage secret.

Conseil au Maître du Jeu : Normalement, les Guerriers devraient se souvenir de la Salle 11 du Niveau Un mais, vous pouvez aussi les mettre sur la voie !

9 COULOIR

L'exploration se poursuit derrière la porte secrète. Il fait noir. Vous apercevez une porte tout au fond.

Il ne se passe rien dans le Couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

10 CERCLE DU POUVOIR

Placez les deux sections de jeu en même temps et reliez-les avec deux portes. Vous obtenez une immense salle aux parties reliées par une double voûte. Il est inutile d'explorer pour entrer dans la deuxième salle.

La salle devant vous est dégoutante ; il y flotte une odeur infecte. Il y a un squelette au sol. Vous y voyez, mais pas tant grâce à votre lanterne qu'à cause de cette lueur verdâtre au fond de la salle, là-bas, derrière les voûtes. Ce n'est pas tout. Il y a aussi un chaleureux comité d'accueil !

Placez une rangée de quatre Lanciers Gobelins au fond de la première salle, juste devant les portes. Placez aussi une rangée d'Orques devant les Gobelins. Déplacez au besoin les figurines des Guerriers si vous manquez de place. Enfin, placez Skabnoze sur une des cases centrales de la deuxième pièce et lisez ce texte :

Derrière les Peaux Vertes, vous voyez Skabnoze, debout au centre d'un spectacle dessiné au sol. Vous êtes là, à chercher la meilleure tactique, quand vous entendez comme une déchirure ; un Minotaure apparaît aux côtés de Skabnoze. Le Chamane jubile et entame une seconde invocation.



Placez un Minotaure et un dé sur la face 4, le tout à côté de Skabnoze. Au début de chaque Phase des Monstres, décomptez 1 sur le dé jusqu'à la face 1. Si personne n'a attaqué Skabnoze pendant ce délai, celui-ci invoque un nouveau Minotaure ; remettez le dé sur le 4.

La salle est immense ; un Guerrier peut se déplacer d'une pièce à l'autre du moment qu'il n'est pas bloqué. Dès qu'il est engagé au combat, Skabnoze suspend son incantation pour se défendre ; retirez le dé du compte à rebours. Une fois encore, Skabnoze ne meurt pas quand il n'a plus de Points de Vie. Une fois encore, il s'échappe grâce à son Anneau d'Invisibilité.

Trésor

Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers trouvent des objets de valeur.

Vous trouvez une besace en cuir abandonnée au fond de la salle. À l'intérieur, une note et une amulette en or décorée d'une boule de feu. Le squelette porte au doigt un anneau sur lequel est serti une gemme violette.

Le Sorcier identifie aussitôt l'amulette comme un réservoir magique. Elle est porteuse de 6 Points de Pouvoir que le Sorcier peut utiliser comme il le fait avec ses Pions Magie. Valeur marchande : 100 PO + 100 PO par point emmagasiné. L'amulette n'est utile à personne d'autre.

Skabnoze connaissait les propriétés magiques de l'amulette, mais il n'a jamais réussi à en faire usage. Son plan était de l'échanger contre « *La Chute de Grishnak* » qui, comme amulette, est vachement plus classe.

Conseil au Maître du Jeu : Dites au Sorcier que l'amulette stocke les Points de Pouvoir mais gardez pour vous sa contenance. Faites le compte des points utilisés et de cette façon, il ne saura jamais quelle est sa marge de manœuvre.

Le Sorcier ne sait pas comment utiliser l'anneau. Si lui le touche, il le trouve froid comme la glace ; les autres ne ressentent pas cette sensation. Il s'agit d'un Anneau de Régénération. Chaque fois que le Sorcier obtient un 6 (naturel) pendant la Phase de Pouvoir, le Guerrier qui porte l'anneau guérit de 1 Blessure. Valeur marchande : 400 PO.

Les Orques n'ont pas touché à l'anneau parce que son contact était douloureux.

11 COULOIR

Arrivé là, donnez le choix à vos joueurs : Soit ils continuent l'aventure, soit ils font une pause. S'ils prennent du repos, lisez ce texte et sinon... en route pour le Niveau Trois !

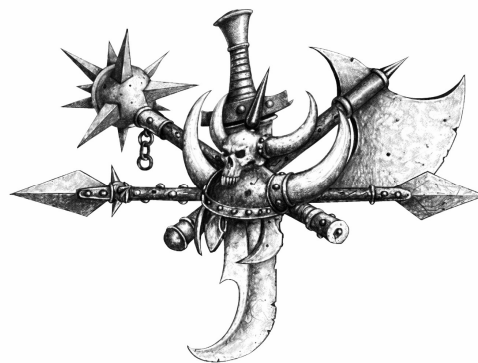
Il fait sombre dans ce couloir humide. Il y a une solide porte tout au fond ; elle est ouverte. Skabnoze s'est certainement faufilé par là. La porte est munie d'une poutre qui permet de bloquer son ouverture et il faut bien avouer que vous êtes exténués après toutes ces aventures. Vous décidez de sécuriser la porte pour prendre un peu de repos. De toute évidence, Skabnoze est déjà loin et foncer dans le tas ne vous apportera que des ennuis. Vous prenez des tours de garde et vous dormez un peu.

C'est la fin du Niveau Deux. Il reste encore une péripétie mais le comptage du temps en Phases s'arrête là.

Pendant le repos... la Broche

Retirez le Pion Sorcier et faites un tirage au sort parmi les autres Guerriers. Remettez au joueur l'Aide de Jeu 8. Si celui-ci décide de montrer la broche aux autres, donnez au Sorcier l'Aide de Jeu 9.

Si le Guerrier garde la broche, les ennuis ne vont pas tarder. Skabnoze travaillait sur un talisman capable de le protéger des flèches. Pour tester la broche, il exposa un Gobelain face à des archers. Malgré la broche, le malheureux termina comme un coussin à épingles ! Skabnoze comprit sa boulette : Il avait inversé le sort et fabriqué une broche qui attirait les flèches. De dépit, il balança la broche et celle-ci finit ses jours encastrée dans le mur.



Désormais, dès qu'un Monstre réussit un tir pour atteindre sa cible, la flèche est immédiatement dirigée sur le porteur de la broche. Ne laissez pas le hasard déterminer la cible (avec les Pions Guerriers) ; annoncez tout simplement au Guerrier qu'il est touché par le ou les tirs et jouez ses Blessures. Si le joueur pose des questions, répondez juste :

« Pas de chance, j'imagine... »

Le manège continue tant que le Guerrier ne se sera pas débarrassé de la broche.

Réveillez-vous ! Debout !

Une fois que le Guerrier a décidé de ce qu'il faisait de la broche, lisez ce texte :

Rien ne vient troubler votre repos. Après avoir bien dormi, vous vous réveillez frais et dispos pour reprendre la route. Vous regardez une dernière fois tout autour de vous et vous levez le camp.

Les Guerriers retrouvent tous leurs Points de Vie. L'Elfe fabrique une nouvelle Potion de Soins avec les champignons qu'il trouve ici ou là. Maintenant, en route pour le Niveau Trois !

• NIVEAU TROIS : JUSQU'À LA MORT •

Le Niveau Trois est principalement habité par des Orques, des Gobelins, des Squigs des Cavernes, par quelques Ogres aussi. Les Guerriers devront également compter avec le retour de Gubbinz le Bouffon et de Bogoff le Nabot. Avant d'atteindre le Repaire de Gorgut, ils devront encore combattre Skabnoze mais cette fois, dans un combat à mort ! La bataille finale approche, contre le Seigneur Orque en personne !

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL - LES KOSTOS DE GORGUT

Une fois encore, Skabnoze s'est échappé. En chemin, il a prévenu les Monstres que les Guerriers arrivaient. Dès lors, Gorgut a sonné le rassemblement parmi ses Kostos. Il leur a donné l'ordre de patrouiller dans les couloirs. Le donjon est maintenant rempli d'Orques à l'affut, prêts à tomber sur les Guerriers par surprise.

L'Événement Spécial du Niveau Trois est une embuscade conduite par trois Kostos de Gorgut. Dans ce Niveau, lorsque le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir, il relance le dé. Sur tout résultat autre que 1, un Événement Imprévu survient comme décrit dans les règles. Mais sur un 1, les Guerriers sont attaqués par trois Kostos. Tirez au sort quels Guerriers sont concernés puis placez les Orques à leur contact. Les Kostos attaquent immédiatement et encore une fois pendant la Phase des Monstres s'ils sont encore vivants.

1 ESCALIER

Vous ôtez la lourde barre, vous poussez et la porte s'ouvre. Des marches d'escalier plongent dans l'obscurité.

Placez la section de jeu Escalier avec une porte à son extrémité. Placez les Guerriers sur les quatre premières cases dans l'ordre de leur Initiative. Le Niveau Trois commence ici. Il ne se passe rien dans l'escalier, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

2 COULOIR

En bas des escaliers, un couloir bifurque à gauche jusqu'à une autre porte.

Il ne se passe rien dans le Couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.



3 REPAIRE DU MONSTRE

L'odeur est abominable. Un drap rouge est abandonné sur la paille. Vous entendez bouger mais il fait trop sombre pour y voir quoi que ce soit.

Lorsque Skabnoze a averti Gorgut de l'arrivée des Guerriers, celui-ci a dépêché quatre Ogres dans cette pièce. Après s'être cogné la tête contre les murs pendant une demi-heure, les Ogres ont enfin compris ce qu'ils fabriquaient là : Empêcher les Guerriers d'avancer plus loin dans le donjon. Vous trouverez les caractéristiques des Ogres dans la Table des Monstres Orques Niveau 2-3 (page 24) ou page 104 des Règles Avancées.

Trésor

Une fois le combat terminé, les Guerriers peuvent examiner cette pièce de tissu rouge. Lisez ce texte :

Ce qui servait de couche aux Ogres est en fait une ravissante cape. Celle-ci a remarquablement bien résisté à son usage comme couverture.

L'Elfe reconnaît immédiatement une cape elfique aux propriétés de camouflage caméléon. Seuls les pratiquants de la magie peuvent la revêtir. Dès que son porteur recouvre sa tête avec la capuche, la cape prend l'apparence de son environnement, le rendant ainsi invisible. Le porteur peut rester invisible pendant la durée d'un combat par aventure, ceci tant qu'il ne s'engage pas au corps à corps ou à distance. Valeur marchande : 350 PO.

4 COUDE

Le couloir fait un coude à gauche juste après la porte. Un Gobelin costumé en bouffon est assis à l'angle. Il porte le costume complet avec bonnet à clochettes et bottes pointues.

C'est Gubbinz, le Bouffon Gobelin (voir page 9 de ce livret). Les Guerriers ne doivent pas se soucier de Gubbinz pour l'instant. Le Gob se contente d'intégrer joyeusement le groupe.

Conseil au Maître du Jeu : Gubbinz est une vraie pipelette et tout ce qu'il dit est bon à jeter à la poubelle ! N'arrêtez pas de jacasser, surtout quand vos joueurs réfléchissent pour prendre une décision.

5 PASSAGE EFFONDRE

Le couloir est encombré par un éboulement si bien que les Guerriers doivent avancer en file indienne. Des champignons Bonnet de Fou rouge vif poussent parmi les décombres. Au fond du couloir, il y a une porte.

Soyez attentif aux déplacements des Guerriers sur cette section de jeu. Dès que l'un d'eux met un pied sur la première case encombrée, stoppez tout. Placez un Squig des Cavernes face au Guerrier, avec un couple de Chasseurs de Squigs juste derrière. Le Guerrier n'a plus droit à aucun déplacement, même s'il lui restait des points de Mouvement ; il peut toutefois attaquer le Squig. Les autres Guerriers peuvent se déplacer librement et attaquer à distance. Les Monstres encore en vie attaqueront pendant la Phase des Monstres.

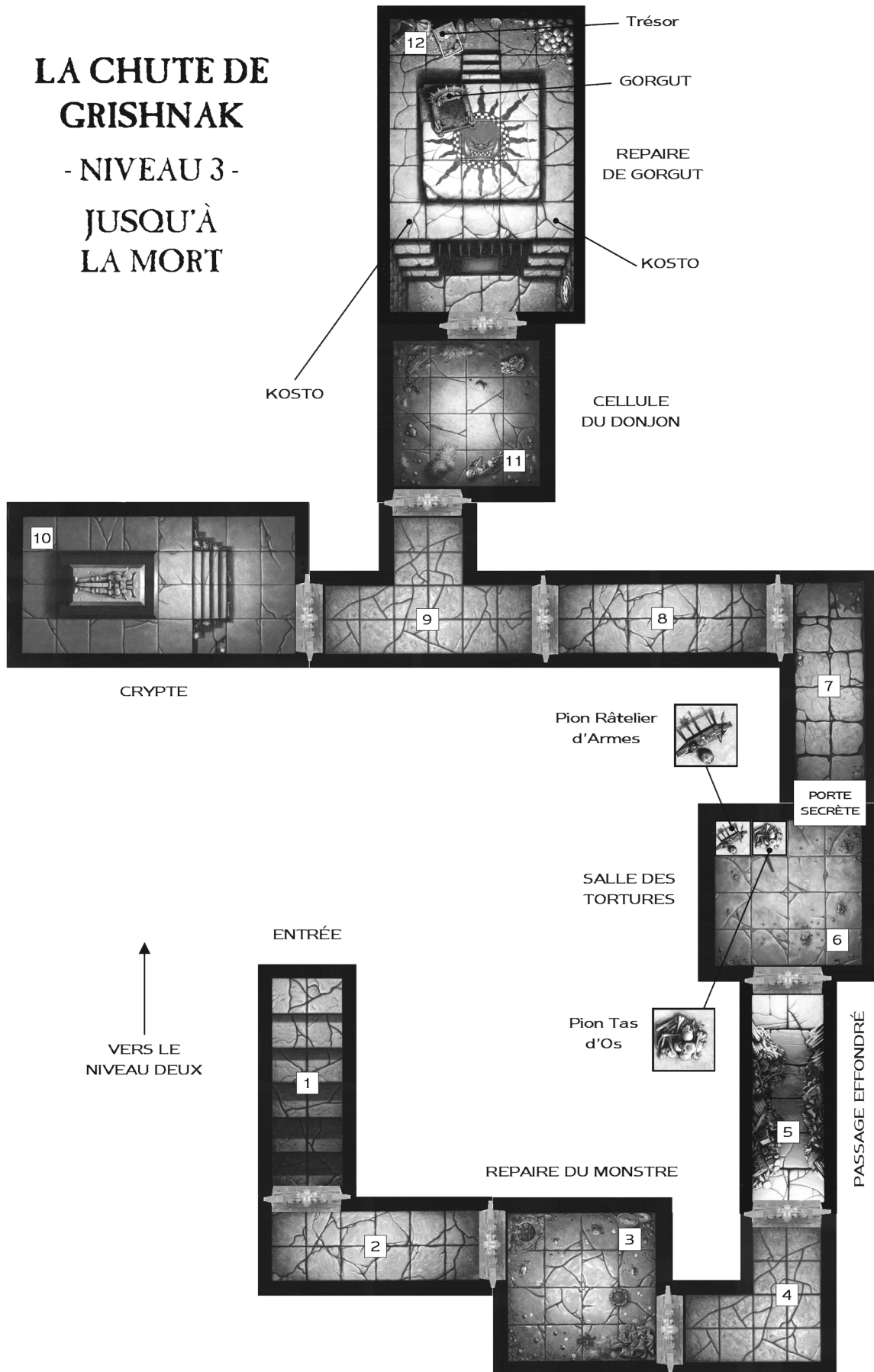
Trésor

Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers trouvent une bourse avec 200 PO. C'est le salaire que Gorgut a versé aux Chasseurs de Squigs pour qu'ils affrontent les Guerriers tout seuls ! Gorgut espère ralentir le groupe pour peaufiner ses défenses.

LA CHUTE DE GRISHNAK

- NIVEAU 3 -

JUSQU'À LA MORT





6 SALLE DES TORTURES

Le sol de la pièce est en pierre. Vous ne voyez aucune issue. Au fond, il y a un râtelier d'armes avec un tas d'ossements juste à côté.

Placez les Pions Râtelier d'Armes et Tas d'Os comme sur le plan. Les Guerriers sont attaqués par dix Orques dès qu'ils entrent dans la pièce. Placez les Monstres en suivant la règle du Un-pour-Un comme d'habitude. Tous les Orques encore vivants attaquent pendant la Phase des Monstres.

Trésor

Voici ce que les Guerriers trouvent, une fois qu'ils se sont débarrassés des Monstres :

À côté du présentoir, vous trouvez une belle hache de lancer de facture naine.

Seuls le Nain et le Barbare peuvent s'équiper de la hache. Une fois par aventure, le Guerrier peut lancer la hache sur un Monstre présent sur sa section de jeu. Cette action compte comme une attaque supplémentaire ; le Guerrier ne dépense pas ses propres attaques. La hache atteint sa cible automatiquement et inflige 1D6+6 Blessures. Valeur marchande : 300 PO.

Râtelier d'Armes

À ce stade de la partie, les Guerriers ne seront pas loin de penser que tous les Râteliers d'Armes révèlent un passage secret. Et bien celui-là est l'exception qui confirme la règle !

Vous touchez à une des armes et vous entendez le crissement d'un bloc de pierre. Vous ne débloquent aucun passage secret mais le plafond vous tombe sur le crâne !

Le Guerrier qui examinait le râtelier reçoit un bloc de pierre sur la tête qui lui inflige 3D6 Blessures (appliquer les modificateurs habituels). Placez le Pion Chute de Pierre sur la case qu'occupait le Guerrier et déplacez celui-ci sur une case adjacente. Cette fois, aucune chance d'évitement n'est permise (contrairement à la Carte Événement).

Si le Guerrier touche aux armes depuis la case occupée par le tas d'ossements, il ne risque rien :

Vous touchez à une des armes et un gros bloc de pierre tombe du plafond, juste devant le râtelier. Heureusement que personne n'était là !

Attention : Si les Guerriers déclarent chercher un passage secret, placez la porte et dites-leur qu'ils ne voient aucun mécanisme d'ouverture. La porte s'ouvre seulement de l'autre côté. Le râtelier d'armes est un leurre.

Fanatique Gobelin

La chute de pierre alerte immédiatement le Gobelin caché derrière la porte secrète. Skabnoze a gavé le chérubin d'un breuvage à base de Bonnet de Fou, puis l'a placé là avec des ordres enfantins. Lisez ce texte après avoir placé le bloc de pierre :

Une trappe secrète s'ouvre à la volée. En jaillit un truc tout vert accroché à un boulet par une chaîne.

Placez la porte secrète sur le plateau si vous ne l'avez pas déjà fait. Placez un Fanatique Gobelin au contact d'autant de Guerriers que possible. Tous sont immédiatement attaqués par le Gobelin ; traitez l'assaut comme une embuscade. Les Guerriers ne gagnent aucun trésor après cette rencontre mais au moins, la porte est ouverte.

Si les Guerriers sont encore en pleine forme à ce moment de la partie, jouez deux ou même trois Fanatiques...

7 COULOIR

Derrière la porte, un couloir tapissé de mousse s'enfonce dans l'obscurité.

Il ne se passe rien dans le Couloir, sauf si le Sorcier obtient un 1 pendant la Phase de Pouvoir.

8 COULOIR

Le couloir bifurque à gauche. De petits yeux scintillent sur le sol.

Les Guerriers sont attaqués par huit Rats Géants. Aucun trésor ne les attend, seulement l'or des Monstres. C'est le Super Rat qui contrôle cette bande-là, comme dans l'Événement Spécial du Niveau Deux. Appliquez les mêmes règles d'embuscade !

9 CROISEMENT

Le couloir part dans deux directions opposées avec une porte chacune.

Dès que le Leader met un pied sur cette section de jeu, lisez ce texte pendant la Phase des Monstres :

Bogoff surgit des ombres avec un rire à vous vriller les tympans. Il attrape la lanterne et se carapate par la porte juste en face.

Les Guerriers n'ont pas d'autre choix que de poursuivre Bogoff dans la Salle 10. Placez la section de jeu.





10 CRYPTÉ

Quelques marches d'escalier conduisent à la tombe d'un valeureux Guerrier. Vous distinguez l'arrière du tombeau à la lueur de la lanterne.

Les Guerriers rentrent dans la pièce et, dès la première Phase des Monstres, placez leurs adversaires de cette façon :

Skabnoze est debout derrière la tombe. Il a posé la lanterne devant lui. Attention : Aucun tireur ne peut toucher Skabnoze tant qu'il est protégé par la tombe.

Placez un Rat Géant à côté du Chamane. Il s'agit du Super Rat ; il a les mêmes caractéristiques qu'un Rat ordinaire mais ne fait pas d'attaque suicide. Le Super Rat inflige 2D6 + 2 Blessures mais n'a aucune chance d'être tué sur le coup.

Six Archers Gobelins bondissent sur la tombe. Ils restent là pour tirer tant qu'un Guerrier ne vient pas les interrompre au corps à corps. Les Guerriers qui tentent de les attaquer depuis une position inférieure sont pénalisés de -1 sur leur Jet pour Toucher (pièce à étage).

Six Lanciers Gobelins sont placés au contact des Guerriers avec la règle du Un-pour-Un.

Deux couples de Rétiaires / Assommeurs Gobelins de la Nuit sont placés à côté de Skabnoze à l'arrière de la salle.

Bogoff s'est enfui après avoir donné la lanterne à Skabnoze.

Skabnoze tire sa révérence

Skabnoze est acculé. Gorgut lui a ordonné de tuer les Guerriers au péril de sa vie. Pour motiver le Chamane, Gorgut l'a privé de son Anneau d'Invisibilité. Il n'en reste rien ; il l'a balancé dans la fosse magmatique de son Repaire.

Skabnoze est mort de trouille. Il a toutes les peines du monde à se servir de sa magie. Au début de chaque Phase des Monstres, quand le Chamane peut lancer un sort, lancez 1D6 (il ne doit pas être au contact d'un Guerrier) :

- 1 Skabnoze hésite. Il ne lance aucun sort.
- 2-3 Skabnoze oublie ses sorts personnels. Jouez avec la Table de la Magie Orque page 109 des Règles Avancées.
- 4-6 Skabnoze réussit à lancer un de ses sorts personnels.

Conseil au Maître du Jeu : Interprétez Skabnoze comme un personnage effrayé, en proie à la confusion. Lorsqu'il rend son dernier souffle, lui (comme le Guerrier qui l'achève), n'en croient pas leurs yeux : Oui, l'heure est venue !

La Mort de Skabnoze

En mourant, Skabnoze peste contre les Guerriers :

« Pourquoi vous m'cassez les noix tou'l'tannn ? Kes' ke vous vouléé ? De l'oor ? Kes' ke j'vous zé fééé ? »

Si les Guerriers le questionnent à propos de l'amulette, il est effondré :

« Koi ? Tout ssa pour un vieu' bou d'ferraill' ? Cé mêm' pas magik ! Vou z'êt' des tokar' ! Gorgut il va vou fair' la pôôô ! »

Si les Guerriers ne poursuivent pas la conversation, Skabnoze continue quelques secondes avec sa rengaine : *« Vou z'êt' fouou'... »*

Trésor

Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers retrouvent leur lanterne. Sur le cadavre de Skabnoze :

Dans une poche, vous trouvez la clé qui ouvre la herse restée fermée dans le Repaire de Skabnoze (passage vers le Couloir 12 du Niveau Un). Maintenant, vous avez le champ libre pour faire demi-tour dans le donjon. Le Chamane porte un collier de dents autour du cou.

Ce collier est le porte-bonheur de Skabnoze. Il l'appelle *Lukkee Teef* (NdT : Les Dan' du Bonheur'). N'importe qui peut s'en équiper, sauf le Sorcier. Son porteur reçoit un Pion Chance supplémentaire par aventure. Valeur marchande : 50 PO seulement (personne ne croit vraiment que ce machin porte chance).

11 CELLULE DU DONJON

Cette salle est dégoûtante. Elle pue la charogne. Un squelette git au sol, enchaîné à la cheville. Il y a une porte tout au fond. Le dénouement approche...

Les guerriers rentrent dans la pièce et, dès la première Phase des Monstres, placez un Squig des Cavernes au contact de chacun avec deux Chasseurs juste derrière. Tous les Guerriers sont attaqués, même ceux qui ne sont pas encore rentrés dans la salle ; les Squigs bondissent partout. Ce n'est pas une embuscade ; les Guerriers peuvent attaquer avant les Monstres.

Trésor

Une fois le combat terminé, voici ce que trouvent les Guerriers :

Vous ramassez une fiole remplie d'un liquide rouge vif. Le squelette tient dans la main un parchemin froissé.

La fiole contient une Potion Ardente (voir la Table des Trésors Orques page 19). Elle contient une dose par Guerrier. Le parchemin est un sort de « Bouclier de Glace ». Le Sorcier est le seul à pouvoir s'en servir. Valeur marchande : 400 PO.



Le Sorcier peut lancer ce sort quand il le souhaite. Un rempart de glace se forme autour de lui pour le protéger ; il reçoit +3 en Endurance. Le bouclier dure jusqu'au tirage d'un 1 pendant la Phase de Pouvoir. À ce moment, il disparaît et les mots sur le parchemin avec lui.

Le squelette est celui d'un Guerrier enlevé par les Orques au cours d'un raid, puis jeté en pâture aux Squigs. Dans son infortune, il ne connaissait rien à l'usage de la magie et ne savait donc pas se servir du parchemin. Les Squigs l'ont juste un peu grignoté ; la magie leur donne des gaz !

12 LE REPAIRE DE GORGUT

Les battants de la porte s'ouvrent à la volée ; devant vous, le Repaire du redouté Chef de Guerre Gorgut. Vous avez atteint votre but ; votre expédition touche à sa fin. Deux escaliers encadrent un puits sans fond et tout en haut, qui vous attendent, deux Orques monstrueux. Pendant ce temps, là-bas, Gorgut vous observe depuis son trône.

Avant que les Guerriers ne posent un pied dans le Repaire, placez Gorgut sur son trône et un Kosto en haut de chaque escalier. Lors de la première Phase des Monstres qui suit l'arrivée du groupe, placez une rangée de trois Archers Orques à l'avant de la plateforme, trois Orques de chaque côté de la salle (entre la plateforme et les murs) et enfin, un troisième Kosto à droite de Gorgut.

Gubbinz et Growler sont eux aussi sur la plateforme. Growler attaque un Guerrier au hasard.

À ce stade de la partie, Gorgut est plus fort qu'il n'apparaît sur sa Carte Monstre. Il s'est beaucoup battu, il a assassiné à tour de bras si bien que maintenant, il est remonté comme jamais. Utilisez ces caractéristiques :

Vie	18
Mouvement	4
Combat	4
Tir	3+
Force	4
Endurance	4 (6)
Attaques	2
Blessures	2D6+4
Or	150

Il se bat maintenant avec une épée magique. Lancez un dé sur la Table des Armes Magiques Orques page 19. Vous pouvez aussi choisir la plus sournoise...

Les règles qui s'appliquent à cette salle sont décrites au début du livret, de même que les règles spéciales pour Gorgut. Souvenez-vous surtout de sa capacité à bloquer la magie. Ne rajoutez pas d'adversaires dans cette pièce ; il y en a déjà bien assez !

Quand tous les Monstres ont rendu l'âme, les Guerriers peuvent s'emparer de l'amulette ; celle-ci est accrochée au trône de Gorgut. Au fait, se souviennent-ils pourquoi ils sont venus ? S'ils ont oublié (tout est possible !), laissez-les repartir sans rien dire. Les Nains seront furieux lorsqu'ils reviendront à Karak-a-Karak ! « Ça valait vraiment le coup ? demanderont-ils - Mais bien sûr ! L'honneur, il n'y a que ça de vrai ! »



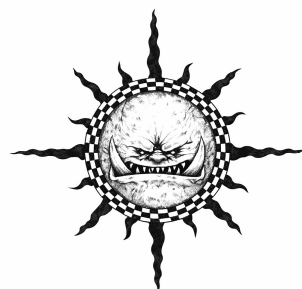
Trésor

Les Guerriers qui ont réchappé au dernier combat peuvent se partager le trésor. Sur la section de jeu, on peut voir qu'il y a trois objets de valeur et un coffre rempli d'or. Les Guerriers choisissent quel trésor ils revendiquent. Commencez par le Leader, puis jouez dans l'ordre des Initiatives. Lisez ce texte aux joueurs :

Vous avez le choix entre : Le coffre rempli d'or, le grand cimetière dans son fourreau de jais, la dague incrustée d'or et de gemmes, le sac vert.

1. Il y a 1D6 x 200 PO dans le coffre.
2. Le cimetière a les mêmes caractéristiques que la Deathsword (NdT : Épée de la Mort) page 68 des Règles Avancées. Elle porte la Force de son porteur à 10 le temps d'un combat par aventure. Valeur marchande : 600 PO.
3. La Dague Empoisonnée de Grashnak : Elle touche automatiquement ; appliquez toutes les règles concernant les dagues (voir les Règles Avancées page 30). Elle est conçue avec un petit réservoir de poison. Si la dague inflige au moins 1 Blessure (moins tous les modificateurs comme l'Endurance, l'Armure...), le Monstre est empoisonné. À la fin de la prochaine Phase des Monstres, il tombe raide mort. La dague sert une seule fois par aventure. Valeur marchande : 1 000 PO
4. Il y a une Rune de Mort dans le sac vert, la même que page 73 des Règles Avancées.

Conseil au Maître du Jeu : S'il y a plus de quatre Guerriers dans le groupe, tirez au sort le ou les objets nécessaires sur la Table des Trésors des Salles Objectif, page 72 des Règles Avancées.



LE RETOUR

Après la mort de Skabnoze et de Gorgut, les Monstres qui errent encore dans le donjon sont complètement désorganisés. Ils ne font pas attention aux Guerriers et se contentent de chercher un moyen de sortir.

Si le Sorcier est toujours vivant, il peut soigner le groupe avec ses sorts. Les Guerriers peuvent aussi utiliser leurs trésors. Considérez que le voyage de retour à Karak-a-Karak dure six semaines dans un environnement plutôt hostile ; utilisez la Table des Rencontres des Règles Avancées. Une fois arrivé chez les Nains, le groupe reçoit sa récompense des mains de Grimcrag Grunnson : 1D6x200 PO par personne pour avoir ramené l'amulette.

ET ENSUITE ?

Nos braves Guerriers ont survécu aux dangers de Karaz-a-Karak et ont rendu l'amulette (enfin, s'ils y ont pensé...) Pour ce fait d'armes, le Clan Grunnson leur voue une infinie reconnaissance. À présent, c'est à vous de décider de la suite de leurs aventures. Maintenant qu'ils sont en affaires avec les Nains, ce serait une bonne idée de continuer avec eux ; peut-être les enverront-ils en mission chez les Skavens cette fois ? Et si ces abrutis ont vraiment oublié l'amulette, la prochaine aventure est toute trouvée !

À l'attention du Maître du Jeu : Photocopiez cette page et découpez les Aides de Jeu. Vous les remettrez aux joueurs à certains moments de la partie (le scénario vous dira quand). Servez-vous des numéros pour les identifier.

AIDE DE JEU 1

Mes hommages très chers, j'espère que mon messager n'aura pas eu trop de mal à vous trouver. Il me plairait que vous me retrouviez en la place forte de Karak-a-Karak. J'ai une quête à vous proposer. Je ne peux en dire davantage pour l'instant, mais vous attendent des jours aventureux, de grands dangers et de fabuleuses récompenses. Vous avez ma parole.

Grimcrag

AIDE DE JEU 2

Moi, Lord Grimcrag Grunnson, déclare requérir l'assistance d'une compagnie d'honnêtes et braves Guerriers pour prendre part à une quête. Je vous attends en la place forte de Karak-a-Karak pour vous en dévoiler davantage. Vous serez rétribués à hauteur de 100 Pièces d'Or en paiement de votre voyage, que nous fassions affaire ou pas.

Grimcrag

AIDE DE JEU 3

Grimcrag Grunnson vous remet :

1. Une carte qui indique l'entrée du Repaire.
2. 1D3 rations de nourriture chacun (voir page 12 des Règles Avancées).
3. Le sort qui permet d'ouvrir la porte du Repaire.
4. Six bandages (voir page 12 des Règles Avancées).
5. Une solide corde de facture naine.

Un des Guerriers conserve cette note pour mémoire.

Pour chaque bandage restant à la fin de la partie, testez s'ils sont encore valables ou non.

AIDE DE JEU 4

Skaabnoz' ! Spèss' d'abrutì ! Je SÈ pour ton bô kôllié ! Jel' veûû c'te kôllié ! Jel' veûû k'È akKrôché sûr mOn trÔne ! AppOrt' SSa tou d'suiTeeuu !

GORGUT LE BOSS

AIDE DE JEU 5

Mon bôn sènieur Gôrgut ! Kom' jé vu ke vou zémié bien lé zamulê't, y s'trouv' ke jen né une trô Kiâss É ke j'voudrê vou l'échangÉ kônt' l'Ôt' du nîn gaLeu ke vou mAvé piké l'Ôt' joÛr. Ma parÔL komMan kÊl déchir' trô c'tamulê't. Êl brill' kom un nÉkiê'r de la rass de ssÂ mÊr !

SKABNOZ' le RHÂÂ

AIDE DE JEU 6

Tu as absorbé une toxine extrêmement dangereuse, faite à partir de champignons hallucinogènes. Fais comme si tu étais recouvert de minuscules araignées qui te rendent dingue. Dès que tes compagnons soupçonnent que quelque chose déraile, renverse ta figurine sur sa case sans rien dire. Tu seras complètement remis dans trois tours.

AIDE DE JEU 7

WÔÔÔ lé kopin ! Vou pouvé sKWaté c'te piôL. MÊ ssa, cé la klé de ché oiM. Vné kan vou voulé. OubliÉ pas deû TabÂssé GuBBinz, Cé un bouFon S'grÔ naz', cé un BaTàR, i mériT d'É baFFF !

GORGUT

AIDE DE JEU 8

Tu montes la garde pendant que les autres se reposent mais tu as sommeil. Tu décides de compter les champignons sur le mur pour rester éveillé. Arrivé à 73, tu remarques une magnifique broche en forme de flèche incrustée dans le mur. Tu n'as aucune peine à la décrocher. Elle est en or ; elle doit valoir dans les 1000 PO. Dis au Maître du Jeu (par mot secret) ce que tu fais avec cette broche.

AIDE DE JEU 9

Un de tes compagnons te montre une broche qu'il vient de trouver. Elle est en or et en forme de flèche. À coup sûr elle est magique, mais quelque chose « cloche » avec cet objet. La broche vaut dans les 500 PO. Tu ne sais pas expliquer pourquoi, mais tu sens qu'il vaudrait mieux se débarrasser de ce truc.

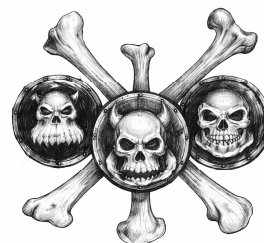
• NOUVEAUX MONSTRES •

En élaborant ce livret, nous avons enrichi l'univers de Warhammer Quest avec de nouveaux Monstres tels que les Chevaucheurs de Squigs. Nous avons aussi ajouté de nouvelles races et espèces ; vous les trouverez dans la Table des Monstres Orques. Voici rassemblés tous les Gobelins de la Nuit dans une seule Table.

Les Tables de ce livret et des Règles Avancées sont très claires à propos de l'équipement des Monstres. Par exemple, les Gobelins sont souvent armés d'arcs et de lances, comme sur les figurines qui les représentent. En fait, il y a tellement de modèles dans la gamme Citadel que vos Monstres peuvent être armés avec toutes sortes de combinaisons : épées, arcs, lances, gourdins, haches, fléaux...

À mesure que votre collection s'étoffe, Les Cartes Événement vierges vous serviront à intégrer vos nouvelles figurines à vos aventures Warhammer Quest. Si vous ne trouvez pas la référence exacte dans les règles pour jouer une de vos figurines, cela n'a aucune importance. Mise à part une arme bien particulière comme un arc, une lance... votre Monstre portera toujours une arme prévue quelque part dans les règles. Les dégâts infligés avec ces armes (épées, haches, massues...) sont faciles à déterminer : un certain nombre de dés + Force du Monstre.

Par exemple, un Gobelin de la Nuit armé d'une épée (au lieu d'une lance ou d'un arc) inflige 1 dé plus sa Force (soit 1D6 + 3) Blessures, sans aucune Règle Spéciale. Des Orques armés de lances infligeront 1D6 + 3 Blessures mais pourront attaquer à deux cases de distance.



Si vous souhaitez jouer des Monstres équipés de boucliers, d'épées longues... vous pouvez vous servir des Tables d'Équipement des Règles Avancées (pages 29-31) mais seulement si vous tenez à rentrer dans le détail.

Cette façon de jouer, en sortant des jalons prévus par les règles, demande un peu de préparation avant la partie. Incorporez vos Monstres personnels aux Cartes Événement, ou bien préparez et réservez des piles de cartes qui les représenteront le moment venu. Avec des Gobelins par exemple, préparez une série de cartes pour chaque cas de figure. Quand une Table de Monstres déclenche une attaque de Gobelins, retournez la première carte de la pile pour déterminer quel type de Gobelin attaque.

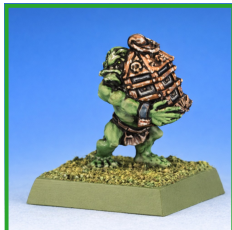
• Gobelins de la Nuit •

Race et Espèce	M	CC	CT	F	E	Vie	I	A	Or	Arm.	Bles.	Règles Spéciales
Gobelin de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	
Archer Gobelin de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	Arc (Force 1)
Boss Gobelin de la Nuit	4	3	3+	4	3	9	3	2	150	1	1	Arme Magique
Big Boss Gobelin de la Nuit	4	4	2+	4	4	15	4	3	330	2	1	Arme Magique ; Résistance à la magie 5+ (Anneau)
Chamane Gobelin de la Nuit	4	2	4+	3	4	3	3	1	280	-	1	Magie Gobeline 1 ; Résistance à la Magie 5+ (Anneau)
Chamane Champion Gobelin de la Nuit	4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2	Magie Gobeline 2 ; Résistance à la Magie 5+ (Anneau) ; Arme Magique
Maître Chamane Gobelin de la Nuit	4	2	4+	4	4	20	4	2	1590	-	3	Magie Gobeline 3 ; Résistance à la Magie 4+ (Anneau) ; Dissipation de la Magie 5+ ; Arme Magique ; 1 Objet Magique
Seigneur Chamane Gobelin de la Nuit	4	2	4+	4	4	31	5	3	2530	-	3	Magie Gobeline 4 ; Résistance à la magie 4+ (Anneau) ; Dissipation de la Magie 4+ ; Arme Magique ; 1 Objet Magique
Chasseur de Squigs	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	S	Jamais bloqué ; Aiguillon
Squig des Cavernes	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	Jamais bloqué
Chevaucheur de Squig : Gobelin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	Épée ; Chevaucheur
Monture Squig	2D6	4	-	5	3	10	5	2	230	-	2	Jamais bloqué ; Bondit !
Rétiaires & Assommeurs	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	Filet & Gourdin
Fanatique Gobelin de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	2	S	300	-	1	

FICHE DE RÉFÉRENCE

• BOGOFF LE SNOTLING •

Un tout petit Snotling se jette sur les Guerriers et s'empare de la lanterne à la vitesse de l'éclair.



Skabnoze a refilé à Bogoff une potion de son cru qui l'a rendu complètement zinzin. Bogoff (Combat 1) esquivé tous les coups qui lui sont destinés sur 4+. Il peut se déplacer partout et occuper toutes les cases du jeu, même lorsqu'un Guerrier ou un Monstre s'y trouve déjà. Bogoff n'est jamais bloqué.

BOGOFF LE SNOTLING Bogoff surgit près du Chef du groupe, il lui prend la lanterne et s'enfuit. Placez Bogoff aussi loin que possible des Guerriers en ne laissant toutefois personne dans le noir. Il se déplace de cette manière au début de chaque Phase des Monstres et poursuit son petit jeu tant qu'il n'est pas blessé ; à ce moment là, il lâche la lanterne et détale.

Si un nouvel Événement survient pendant ce temps, Bogoff reste à l'écart aussi loin que possible et recommence lorsque tout est terminé.

• LA CLÉ ROUILLÉE •



Les Guerriers se retrouvent pris au piège, sans espoir de sortie (à cause d'un éboulis, d'une herse...) La clé rouillée ouvre une porte secrète leur permettant de poursuivre leur exploration. Placez une nouvelle porte sur la section de jeu et continuez la partie avec une des Cartes Donjon restantes (croisement en T, coude...)

Usage unique puis défausser.

• RÉTIAIRES & ASSOMEURS •



RÉTIAIRE ET ASSOMEUR Gobelins

C'est ensuite au tour de l'Assommeur d'attaquer avec +2 sur son Jet pour Toucher s'il prend pour cible un Guerrier empêtré.

Au début de chaque Phase des Guerriers, le prisonnier peut tenter de se libérer en jouant un 7+ avec 1D6 + Force. Celui-ci peut alors se déplacer et attaquer normalement. En cas d'échec, il doit attendre la prochaine Phase des Guerriers pour recommencer.

Lorsqu'il n'y a plus personne à emprisonner, le Rétiaire attaque avec sa massue.

Les Rétiaires et les Assommeurs Gobelins sont mis en jeu par paire.

Le Rétiaire attaque le premier. Tirez son Jet pour Toucher comme d'habitude. S'il touche avec son filet, le Guerrier est pris dans les mailles et ne peut plus rien faire tant qu'il n'est pas libéré. Placez un Pion Prisonnier du Filet à côté de sa figurine.

• GUBBINZ LE BOUFFON •



Gubbinz est un Gobelin à l'apparence étrange qui porte un costume de bouffon. Il « sympathise » à sa manière avec un des Guerriers (piochez un Pion Guerrier pour savoir lequel).

Tant qu'il suit le groupe, Gubbinz est considéré comme un Guerrier et non comme un Monstre. Placez sa figurine à côté de son nouvel ami et déplacez-le à la fin de la Phase des Guerriers.

GUBBINZ LE BOUFFON

Gubbinz est un élément perturbateur de taille pour le Sorcier. En présence du bouffon, celui-ci soustrait 1 de son dé de Phase de Pouvoir (un 1 naturel reste un 1).

Gubbinz reste dans les jambes des Guerriers lorsqu'ils se battent avec des Monstres.

Si un Guerrier obtient un 1 naturel sur son Jet pour Toucher, Gubbinz en profite pour lui faire un « Kroch'Patt' » ! Le Guerrier se retrouve à terre ; couchez sa figurine sur le ventre jusqu'au



GROWLER LE MOLOSSE SQUIG

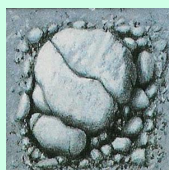
début de la prochaine Phase des Guerriers. Les Monstres bénéficient de +1 sur leur Jet pour Toucher lorsqu'ils attaquent un Guerrier au sol.

Si un Guerrier frappe ou tire sur Gubbinz, ne lancez pas de Jet pour Toucher mais consultez la Table suivante. Les sorts d'attaque dirigés contre lui ne fonctionnent que sur 5 ou 6. Gubbinz n'a qu'1 Point de Vie et son Endurance est de 2. N'importe quel coup le tue. Le problème n'est pas de le tuer mais de le toucher ! Si Gubbinz est touché par un sort, jouez sa mort comme un 6 sur la Table.

- 1-2 Gubbinz plonge et le Guerrier se donne un coup. Jouez les Blessures comme d'habitude.
- 3-4 Gubbinz met le Guerrier à terre.
- 5 Gubbinz esquivé le coup facilement.
- 6 Gubbinz hurle et meurt dans une pose théâtrale. Growler surgit pour venger la mort de son maître. Munissez-vous de la Carte Spéciale du Molosse Squig.

Gubbinz vaut 250 PO. Piochez une Carte Trésor seulement lorsque vous avez tué Growler.

• CHUTE DE PIERRES •



Lorsque les Guerriers subissent cet Événement et qu'ils traversent le Passage Effondré, ils peuvent se retrouver séparés les uns des autres par le Pion Chute de Pierres.

À moins qu'ils ne possèdent une source de lumière de rechange, tous les Guerriers qui se trouvent de l'autre côté du bloc de pierre sont « perdus dans le noir ». Ceux-là doivent lancer deux dés et consulter la Table des Fuites qui se trouve à la fin du Livre d'Aventures pour savoir s'ils parviennent à sortir indemnes du donjon.

FICHE DE RÉFÉRENCE

• LES FIDÈLES ORQUES •

Lorsque Gorgut ou Skabnoze font appel à leurs fidèles, lancez un dé et consultez la Table suivante pour savoir qui vient à leur aide :

1D6 MONSTRES

1-2	3 Orques & 3 Archers Orques
3	3 Orques
4	3 Lanciers Gobelins & 3 Archers Gobelins
5	3 Archers Gobelins
6	3 Lanciers Gobelins

	ORQUES	GOBELINS
Vie	3	2
Mouvement	4	4
Combat	3	2
Force	3	3
Endurance	4	3
Attaques	1	1
Valeur	55 PO	20 PO

Les Archers Orques touchent sur 4+. L'arc Orque a une Force de 3 et inflige 1D6+3 Blessures.

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Orques	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Les Archers Gobelins touchent sur 5+ et infligent 1D6+1 Blessures.

Les Lanciers Gobelins peuvent attaquer à 2 cases de distance sans être gênés par les autres figurines.

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

• SQUIGS SAUVAGES •

Chaque Phase des Monstres, lancez 1D6 par Squig pour connaître leur comportement.

- Le Squig reste inactif pendant ce tour.
- Le Squig s'en prend à un Guerrier. Piochez un Pion Guerrier pour savoir lequel subit l'attaque du Monstre. Le Squig se déplace à côté de lui ; traitez l'attaque comme d'habitude.
- Le Squig attaque le Monstre le plus proche de lui. Placez sa figurine à côté de celle du Monstre et procédez comme d'habitude. S'il ne reste aucun Monstre, le Squig prend la fuite ; ôtez la figurine du plateau. Les Guerriers ne gagnent aucune Pièce d'Or pour un Monstre tué par un Squig ou lorsque le Squig a filé.



SQUIG SAUVAGE

• FANATIQUE GOBELIN DE LA NUIT •



Les Gob Fanatiques se gavent de tout petits champignons hallucinogènes qui les changent en toupies de combat. Ils sont armés d'un boulet relié à une chaîne, qu'ils font tourner autour d'eux tels de vrais psychopathes.

FANATIQUE GOBELIN DE LA NUIT

Les Fanatiques attaquent dès qu'ils entrent sur le plateau. Placez chacun d'eux le plus près possible des Guerriers. Tout Guerrier en contact avec un Fanatique subit aussitôt une attaque qui lui inflige 1D6+3 Blessures modifiées par l'Endurance mais pas par l'armure. Attention, lorsqu'un Fanatique obtient un 1 sur son dé de Blessures, il s'enroule la chaîne autour du cou et s'étrangle (Le Guerrier ne gagne aucune Pièce d'Or si le Fanatique se tue lui-même).

Au début de chaque nouvelle Phase des Monstres, Les Fanatiques se déplacent (jusqu'à 4 cases) pour se placer au contact d'autant de Guerriers que possible et attaquent à nouveau avec leur boulet. Les Fanatiques ne sont jamais bloqués.



• CHASSEURS DE SQUIGS •

Une équipe de Chasseurs de Squigs est composée de deux Chasseurs Gobelins et d'un Squig des Cavernes. Les deux Gobelins sont collés sur le même socle et comptent pour une figurine qui attaque avec son aiguillon.



ÉQUIPE DE CHASSEURS GOBELINS DE LA NUIT

Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui est attaqué par l'équipe de Chasseurs de Squigs. Placez la figurine du Squig et celle des Chasseurs à côté du Guerrier (case adjacente). Les deux Gobelins et le Squig attaquent le même Guerrier ; jouez une attaque pour le Squig et une pour les Gobelins. Ensemble, les Chasseurs délivrent une attaque double avec leur aiguillon ; ils infligent 2D6+ Force (3) Blessures.

Si l'un des deux Gobelins est tué, celui qui est encore en vie attaque pour 1D6 + Force. Vous devez vous souvenir qu'un des Gobelins est mort ou remplacer la figurine du binôme par un Lancier Gobelins.

Les équipes de Chasseurs de Squigs ne sont jamais bloquées.

Lorsque les deux Chasseurs sont morts, le Squig redevient sauvage. Jouez-le comme un Squig des Cavernes (voir les règles colonne de gauche). Les Chasseurs seuls sont traités comme des Lanciers Gobelins.

