

Warhammer Quest



LIVRE D'AVENTURES



PREMIÈRE AVENTURE

L'ARÈNE

- 1) La Bête
- 2) L'Épée de Pouvoir
- 3) La Porte de l'Enfer
- 4) Dette de Sang
- 5) Le Mangeur d'Hommes
- 6) Libérer les Prisonniers

L'ABÎME DE FEU

- 1) L'Icône de Malepierre
- 2) Bannir le Démon
- 3) Éteindre les Flammes
- 4) Détruire le Pont
- 5) Rendre l'Oeil du Dragon
- 6) Protéger les Feux

LA FONTAINE DE LUMIÈRE

- 1) L'eau Pure
- 2) La Malédiction des Rats !
- 3) Les Eaux du Destin
- 4) L'Épée de l'Héritier
- 5) La Pourriture de Nurgle
- 6) La Fontaine des Âmes Perdues

LA CRYPTÉ

- 1) Exorcisme
- 2) L'Épée du Roi des Morts
- 3) Le Retour de la Couronne
- 4) Le Réveil du Héros
- 5) Détruire la Tombe
- 6) Identification Post Mortem

1

1

2

2

2

3

3

4

4

4

5

5

6

6

7

7

7

8

8

8

8

9

9

10

10

10

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

- 1) Sacrifice
- 2) Profanation
- 3) Tuer le Chamane
- 4) Invocation Démoniaque
- 5) Le Retour du Bâton
- 6) L'Épée des Comtes Électeurs

FUITE

FABRIQUEZ VOS CARTES ÉVÉNEMENT

PAR ANDY JONES

COUVERTURE : Geoff Taylor

ILLUSTRATIONS : John Blanche,

Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons

Consultant : Bryan Ansell

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, Royaume du Chaos, White Dwarf & Warhammer sont des marques déposées par Games Workshop Ltd.

Vieux Monde, Skaven et Warhammer Quest sont des marques de 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.

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

Mise en page et remaniement de la traduction : SIR HILLMILLER - 2026 - V1

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP®

www.games-workshop-fr.com

CODE PRODUIT : 1001

PART N°104889

Cette version 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.

• AVENTURES.

Dans ce livret, vous trouverez trente aventures pour Warhammer Quest. L'objectif de chacune est l'une des cinq Salles Objectif : l'Arène, l'Abîme de Feu, la Fontaine de Lumière, la Chambre de l'Idole, la Crypte. Il y a six aventures pour chaque salle. Chaque scénario met en scène la quête des Guerriers, explique les règles spéciales et la mise en place.

Dans chaque aventure, le but des Guerriers est de trouver la Salle Objectif et de survivre aux événements qui vont s'y dérouler. Une Salle Objectif est toujours défendue par des Monstres : Pour déterminer leur effectif, lancez 1D6 sur la Table des Monstres des Salles objectif. Ce jet s'effectue pendant la Phase des Monstres du tour où les Guerriers pénètrent dans la pièce. Il remplace la Carte Événement. Vous trouverez les caractéristiques des Monstres sur la Fiche de Référence et sur les Cartes Événement.

TABLE DES MONSTRES DES SALLES OBJECTIF

1	3 Minotaures, 4 Orques et 1D6 Archer(s) Orque(s)
2	1 Minotaure, 6 Orques et 6 Archers Orques
3	1 Minotaure, 1D6+2 Skavens et 2D6 Rats Géants
4	6 Orques, 6 Archers Orques et 6 Archers Gobelins
5	6 Chauve-souris Géantes, 6 Araignées Géantes et 6 Rats Géants
6	12 Snotlings, 6 Lanciers Gobelins et 6 Archers Gobelins

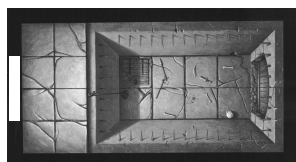
• PREMIÈRE AVENTURE •

Pour débiter en douceur, essayez l'aventure 6 de l'Arène : La Bête. Elle est très simple à jouer et ne comporte pas de règles spéciales. Une fois les prisonniers libérés, jouez les aventures 2 et 4 de la Fontaine de Lumière. Elles aussi sont relativement accessibles.



Après ces trois aventures, vous serez prêts à explorer le reste du livret avec ses règles spéciales. Les aventures de l'Abîme de Feu demandent une lecture plus attentive. En effet, avant d'accéder à la plateforme, les Guerriers doivent traverser l'abîme ; déjà une épreuve en soi !

• L'ARÈNE •



Il fait sombre dans cette salle. La peur vous étreint. La lampe au plafond peine à percer l'obscurité.

1 LA BÊTE

Tandis qu'ils explorent les ruines de Karak Azgal, les Guerriers sont capturés par un Seigneur de Guerre, le Gobelin Ugrul Têtenbois. Ils saisissent leur seule chance de s'échapper : Se donner en spectacle pour divertir les Gobelins, sans armes ni armures ! Mais voilà, la seule issue se trouve de l'autre côté de l'ancre des Minotaures...

RÈGLES SPÉCIALES

Les Guerriers commencent cette aventure sans armes ni armures. Ils combattent à mains nues.

Pas d'Armures

Les Guerriers ne peuvent déduire que leur Endurance des coups qu'ils reçoivent.

Pas d'Armes

Les Guerriers commencent sans aucune arme (y compris les armes de jet) et combattent donc avec leurs poings. Un Guerrier désarmé inflige 1D6 Blessures ; il n'ajoute pas sa Force.

Événements

Lorsque la première Carte Événement Monstre est tirée, les Guerriers



s'aperçoivent que leurs assaillants détiennent leurs armes (sans les utiliser). Si les Guerriers tuent tous les Monstres, ils récupèrent les armes.

Lorsque la seconde Carte Événement Monstre est tirée, les Guerriers s'aperçoivent que leurs assaillants détiennent leurs armures (sans les utiliser). Si les Guerriers tuent tous les Monstres, ils récupèrent leurs armures.

L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent la Salle Objectif, ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*. Appliquez les règles spéciales suivantes :

Pour les Guerriers, le seul moyen de s'échapper du donjon est une trappe qui se trouve sur le sol de l'Arène. Toutefois, l'Arène est frappée par une antique malédiction. Pour chaque Guerrier qui saute dans la fosse (jusqu'à un maximum de trois), un Minotaure apparaît et livre un combat à mort.

Aussitôt qu'un Guerrier met un pied dans l'Arène, placez un Minotaure sur une des cases adjacentes. Les Minotaures attaquent normalement pendant la Phase des Monstres. Voir le Livre des Règles pour le profil des Minotaures.

Si les quatre Guerriers sont dans l'Arène, utilisez la règle du Un-pour-Un pour répartir les trois Minotaures. N'importe quel Guerrier situé en dehors de l'Arène peut aider les autres contre les Minotaures (avec un arc ou autrement) sans provoquer l'apparition d'un nouveau Monstre. Dès que le premier Minotaure est tué, lui et tous les autres disparaissent comme par magie. Le combat est terminé.

Chaque Guerrier reçoit alors une Carte Trésor avant de s'échapper par la trappe au fond de la fosse.

2 L'ÉPÉE DE POUVOIR

Le dernier Guerrier à tenter l'épreuve de l'Arène s'était équipé d'une épée de grand renom, pour avoir une chance contre le Minotaure. Et pourtant, il fut mis en pièces et dévoré ! L'épée rouille désormais au fond de la fosse.

En fait, l'épée appartient depuis toujours à la famille du Barbare. Elle a été volée à son père il y a des années et lui, a fait le serment de la retrouver. Il doit donc descendre dans le donjon et tuer lui-même le Minotaure. Ses compagnons sont de la partie, mais c'est le Barbare qui doit tuer le Minotaure.

RÈGLES SPÉCIALES

C'est un donjon assez simple : Les Guerriers trouvent l'arène, puis le Barbare tue le Minotaure et récupère l'épée de son père. Seul problème : Le Barbare refuse toute aide pour tuer le Minotaure, pas même la magie ou les armes de jet.

Le Barbare sera le seul à recevoir de l'or pour l'élimination du Minotaure ! Une fois en possession de l'épée, il la garde pour ses prochaines aventures. Avec elle, il gagne +1 sur son dé pour devenir Berserk.

L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent la dernière salle, ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectifs*. À la place, appliquez les règles spéciales suivantes :

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la pièce, placez un Minotaure sur n'importe quelle case de l'Arène. Le Monstre ne sortira pas de l'Arène, sauf s'il est attaqué depuis l'extérieur par arme ou par magie. Le Minotaure attaque pendant la Phase des Monstres. Une particularité pour lui : Il a 5 Points de Vie supplémentaires (20 Points).

Une fois le Minotaure vaincu, le Barbare retrouve l'épée familiale et les Guerriers quittent le donjon par la grille située dans le mur opposé de l'Arène.

3 LA PORTE DE L'ENFER

Dans le complexe situé sous Karak Azgal, une porte a été ouverte par une maléfique sorcellerie, un passage vers les Terres Sombres. Maintenant, les Monstres se rassemblent dans les profondeurs de la cité et menacent le Vieux Monde. Une compagnie de courageux Guerriers doit s'aventurer dans les ruines pour sceller la porte.

L'ARÈNE

La porte est localisée dans l'Arène. Lorsque les Guerriers pénètrent dans la Salle Objectif, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour savoir quels Monstres les y attendent. Les Monstres peuvent sortir de l'Arène sans pénalité de mouvement. Bien sûr, si tous les Monstres ne tiennent pas dans la fosse, ils apparaissent en périphérie !

Une fois tous les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent tenter de condamner la porte. La chose est possible à l'aide d'une invocation particulièrement complexe que le Sorcier est seul à connaître.

Au début de la Phase des Guerriers, le Sorcier lance entre 1 et 6 dés. Si un dé ou plus est un 6 et qu'aucun n'est un 1, la porte est définitivement scellée ; la quête est un succès. Si vous obtenez au moins un 1 (quel que soit le nombre de 6), la porte reste ouverte pour le reste du tour. Le Sorcier a droit à une tentative par tour. Au début de chaque Phase des Monstres (porte ouverte sans aucun Monstre sur le plateau), piochez une Carte Événement. Les Monstres continuent d'apparaître tant que la porte est ouverte. Si les Guerriers parviennent à sceller la porte, chaque survivant est récompensé par une Carte Trésor.



Gobelin

4 DETTE DE SANG

Les Guerriers doivent honorer une dette qui remonte à une vieille aventure. Plusieurs mois auparavant, le Sorcier Vestigakass les a sauvés d'une mort certaine sous Crookback Mountain (NdT - Le Mont Bossu). Cela dit, ils ont payé le prix fort : Prélèvement de dix années de mémoire piégées dans un miroir maudit.

La seule façon pour les Guerriers de retrouver la mémoire est de verser à Vestigakass une rançon de 2000 Pièces d'Or ! Comme alternative, celui-ci leur propose de tuer les familiers de son rival, Grachnach le Maléfique. Problème pour les Guerriers : Ils n'ont pas un sou en poche et les « familiers » en question sont deux Minotaures assoiffés de sang...

Grachnach vit dans des galeries perdues au sommet de Mad Dog Pass (NdT - Le Col du Chien Fou). Il se trouve qu'il est absent en ce moment, sans doute occupé à de sombres affaires. C'est le moment rêvé pour une petite visite.

RÈGLES SPÉCIALES

L'objectif principal est de pénétrer dans le repaire de Grachnach et de tuer ses Minotaures. Ils sont enchaînés dans l'Arène. Si pendant l'exploration, les Guerriers réussissent à totaliser 2000 Pièces d'Or en trésors, ils peuvent choisir de payer la rançon.

Pour corser l'affaire, une fois les Guerriers à l'intérieur du repaire, Grachnach peut revenir à l'improviste. À chaque Événement Imprévu qui fait apparaître un Monstre, lancez 1D6. Sur 1 ou 2, Grachnach est de retour !

Grachnach était en tournée de recrutement dans les montagnes pour étoffer sa bande ; il revient donc avec de nouveaux serviteurs. Il ne combat pas les Guerriers en personne. Il préfère envoyer ses gardes pendant que lui, reste à l'abri. Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour composer la bande de Grachnach, puis placez-les aux côtés des Monstres apparus avec l'Événement Imprévu. Grachnach ne revient chez lui qu'une seule fois dans la partie !

Survivre à cette attaque ne dispense pas les Guerriers d'achever leur quête, sauf s'ils ont les moyens de verser 2000 Pièces d'Or à Vestigakass.

L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent la Salle Objectif, ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres*. Placez deux Minotaures sur n'importe quelle case de l'Arène. Ils restent dans la fosse tant qu'on ne les attaque pas à distance (arme ou magie). Les Minotaures combattent pendant la Phase des Monstres.

Une fois les Minotaures vaincus, les Guerriers peuvent s'échapper par la porte située au fond de l'Arène. À leur retour, Vestigakass leur rend la mémoire comme promis. Problème : Il a mélangé les souvenirs ! Chaque joueur doit tirer un Pion Guerrier pour savoir à qui appartiennent les dix ans qu'il retrouve. Cela n'aura aucun effet sur le jeu, mais avouez que c'est plutôt amusant !

5 LE MANGEUR D'HOMMES

Dans la forêt de Drak Wald (NdT - Les Bois du Dragon), sur les terres de l'Empire, la rumeur parle d'un monstre qui ravagerait les villages et dévorerait les habitants. Il pourrait s'agir d'un énorme Minotaure mais, personne n'a jamais vu la bête, ni survécu pour le confirmer. Les habitants ont tellement peur qu'ils restent cloîtrés chez eux sans travailler. L'officier du district et ses hommes ont malgré tout mené l'enquête. Ils ont repéré l'entrée d'un réseau de galeries au cœur de la forêt et loué les services des Guerriers pour tuer la bête.

Il n'est toutefois pas certain que ce monstre soit bien un Minotaure ; les villageois de la région ont la réputation de toujours en rajouter un peu...



L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent l'Arène, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*. Déduisez 1 du résultat pour déterminer qui est cette bête et éventuellement, si elle n'est pas seule (1 sur le dé reste un 1, bien entendu).

Si la bête s'avère être un Minotaure, les Guerriers doivent le tuer et rapporter sa tête. Pour les récompenser, les villageois leur donnent tout ce qu'ils possèdent, soit 10 Pièces d'Or par Guerrier ; ils sont très pauvres. Si le monstre n'était pas un Minotaure, les villageois expriment tout leur mépris aux Guerriers sans leur donner un sou.

6 LIBÉRER LES PRISONNIERS

Lors d'un récent raid sur Miragliano, les Skavens ont capturé une vingtaine de notables et se livrent depuis à toutes sortes de menaces et de chantage.

Les Skavens savent pertinemment que leurs exigences (se voir remettre toutes les femmes, les enfants et les richesses de la ville...) n'ont aucune chance d'aboutir, mais de cette façon, ils ont une bonne excuse pour renvoyer leurs otages par petits morceaux et ainsi faire croire qu'ils sont prêts à négocier.

Les Guerriers ont été recrutés pour s'aventurer dans les Blighted Marshes (NdT - Les Marais Putrides) afin de porter secours aux prisonniers.

L'ARÈNE

Les prisonniers sont gardés dans des cellules sous l'Arène. Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour former l'effectif qui garde les captifs. Remplacez les Gobelins par des Skavens.

Lorsque les gardes sont morts, chaque joueur lance un dé. Le résultat est le nombre de prisonniers vivants que son Guerrier secourt. Chaque prisonnier rapporte au Guerrier qui l'a libéré 1D6 x 20 Pièces d'Or.

Juste après les cellules, les Guerriers trouvent un passage secret vers la surface. Les prisonniers étaient trop faibles pour l'ouvrir mais les Guerriers n'ont aucun mal. Ils enfoncent aussitôt la porte et ramènent les captifs vers la liberté.

• L'ABÎME DE FEU •



Il fait chaud à mourir dans cette salle ! Même la lumière semble incandescente. L'air est irrespirable et les murs sont brûlants.

Les règles suivantes sont valables pour toutes les aventures dans l'Abîme de Feu :

TRAVERSER L'ABÎME

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. Il compte comme 2 cases de Mouvement. Pour chaque Guerrier qui tente la traversée, lancez 1D6 :

1-2 Le Guerrier glisse.
Lancez 1D6 sur la *Table de l'Abîme de Feu*.

4-6 Le Guerrier traverse sans encombre.

TABLE DE L'ABÎME DE FEU

1 Le Guerrier tombe dans l'abîme. Il est mort.

2-3 Le Guerrier glisse. Il est brûlé par les flammes pour 1D6 Points de Vie (sans réduction d'armure ou d'Endurance). Il réussit à se hisser de l'autre côté du pont.

4 Le Guerrier glisse et perd un de ses objets, pièce d'équipement ou trésor. Déterminez au hasard ce qui tombe dans l'abîme.

5-6 Le pont commence à tanguer mais le Guerrier s'agrippe fermement. Personne d'autre ne peut s'engager sur le pont pendant ce tour. Lancez 1D6 pour déterminer comment finit la traversée :

1-3 Le Guerrier rejoint le bord opposé.

4-6 Le Guerrier revient au départ.

Les Monstres empruntent ce pont très souvent. Eux n'ont aucun mal à traverser.



1 L'ICÔNE DE MALEPIERRE

La rumeur va bon train : Un puissant artefact Skaven aurait été retrouvé dans les Montagnes du Bord du Monde. Cet objet est un emblème en forme de crâne, taillé dans la Malepierre brute. Ses pouvoirs en matière de mutation dépasseraient l'entendement. L'icône doit être détruite à tout prix avant que les Skavens ne mettent la main dessus. Il n'y a qu'un moyen pour détruire l'icône : La jeter dans les flammes de l'Abîme de Feu !

RÈGLES SPÉCIALES

La première Salle Donjon dans laquelle les Guerriers pénètrent contient un caisson métallique dans lequel est enfermée l'icône. Une fois l'Événement résolu, gardez la carte de cette salle près de la Fiche d'Aventure du Leader pour représenter le coffre.

L'ABÎME DE FEU

Une fois arrivés, les Guerriers doivent se débarrasser des Monstres et jeter l'icône dans les flammes.

Pour déterminer l'effectif des Monstres, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Une fois jetée dans l'abîme, l'icône s'embrase dans une gerbe de flammes vertes. La salle commence à s'effondrer et les Guerriers doivent fuir avant d'être ensevelis. Pour s'enfuir, les Guerriers doivent rejoindre une porte secrète située dans le mur opposé, derrière la statue du dragon. Ils faut donc forcément traverser le pont. Les règles pour franchir l'abîme se trouvent dans la présentation de la Salle Objectif. Les Guerriers ont deux tours pour s'échapper après la destruction de l'icône. Ensuite, toute la pièce s'effondre et les Guerriers encore à l'intérieur meurent sous les décombres.

Chaque Guerrier qui s'échappe du donjon est récompensé à hauteur de 1D6 x 100 Pièces d'Or.

2 BANNIR LE DÉMON

Les Maîtres Sorciers impériaux ont détecté une source de puissance qui croît sous l'ancienne cité naine de Karak Azgal. Pour l'instant, cette présence est encore faible et sans doute tributaire d'un objet, une statue par exemple, mais elle gagne en force chaque jour.

Les Sorciers en sont encore au stade des suppositions, mais il pourrait s'agir d'un Démon du Chaos, une entité mineure piégée dans les profondeurs en des temps oubliés. Les Orques et les Gobelins ratissent la montagne à la recherche de trésors nains ; ils l'auront réveillée à force de creuser.

Le démon s'est bien échappé de sa prison de pierre. Le temps de reprendre des forces, il s'est réfugié dans la statue d'un Grand Dragon de Feu, au cœur d'un temple antique - L'Abîme de Feu. Bientôt, le démon foulera à nouveau la terre du Vieux Monde. Les Sorciers ont recruté les Guerriers pour s'assurer qu'un tel fléau ne se produise pas...

RÈGLES SPÉCIALES

Chaque Guerrier reçoit une épée magique à usage unique. Seules ces armes sont en mesure de tuer le démon. Contre les autres Monstres, ces épées touchent et tuent automatiquement leur cible.

L'ABÎME DE FEU

Pour déterminer quels Monstres gardent l'Abîme de Feu, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Pour détruire le démon, il suffit de frapper la statue de dragon qui se trouve de l'autre côté de l'abîme. Pour chaque coup donné à la statue avec une épée magique, lancez 1D6. Sur 5 ou 6, le dragon et le démon sont détruits. Chaque épée est brisée après une frappe.

L'aventure s'achève dès que les Guerriers tuent le démon. Chaque Guerrier reçoit 1D6 x 100 Pièces d'Or pour sa participation à l'aventure.

Si le démon n'est pas tué, ces ridicules petites attaques le rendent fou de rage et il anime la statue. Le dragon crache une vague de flammes qui inflige à chaque Guerrier 4D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'armure).

Par chance, les flammes embrasent une vieille tapisserie, révélant derrière elle, un passage secret qui remonte à la surface. Les Guerriers ont échoué dans leur quête, mais ils s'en sortent bien.

Si les Guerriers décident de rester pour affronter le Dragon, ils perdront la vie. Seules les épées magiques peuvent le blesser et tôt ou tard, ils seront réduits à l'état de petit tas de cendres. Toutefois, les efforts du démon pour animer la statue l'ont vidé de ses forces, l'Empire aura donc juste assez de temps pour envoyer une deuxième expédition avant que le démon ne retrouve sa puissance d'antan...

3 ÉTEINDRE LES FLAMMES

Sous les ruines de Karak Vlag, l'antique forteresse naine, le feu des forgerons brûle encore. Les forges sont maintenant occupées par le mal, et le feu magique des fourneaux sert à forger des armes maudites. Les forges doivent être éteintes avant que les maîtres des lieux ne parviennent à fabriquer des armes trop puissantes.

Le Seigneur Nain de Zhufbar est en ce moment l'hôte des descendants des Seigneurs de Karak Vlag. Lui aussi partage leurs craintes. Bien que l'extinction de ces antiques brasiers soit un sacrilège, c'est cependant la seule façon d'empêcher la naissance d'un mal bien pire encore.

Les Seigneurs en exil de Karak Vlag savent que seul le tout premier objet jadis sorti des forges, un anneau, peut éteindre les flammes. Cet anneau est un trésor nain ; seul un Nain peut le jeter dans l'Abîme. Le Nain doit donc survivre jusqu'à la toute fin de l'aventure.

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

L'ABÎME DE FEU

Le Nain doit ôter l'anneau de la statue puis le jeter dans l'abîme. C'est possible seulement quand tous les Monstres en présence sont morts.

Pour déterminer l'effectif des Monstres qui défendent la salle, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Pour retirer l'anneau, le Nain doit se trouver au contact de la statue. Il peut tenter d'attraper l'anneau une fois par tour, au début de la Phase de Pouvoir. Lancez 1D6 à chaque tentative et consultez la Table suivante :

1-2 L'anneau est solidement fixé. Les Guerriers sont bruyants. Piochez une Carte Événement.

3-4 L'anneau résiste. Essayez encore au prochain tour.

5-6 L'anneau glisse facilement de la griffe du dragon. Au même moment, un panneau secret s'ouvre derrière la statue, révélant un passage vers la surface

Pour jeter l'anneau dans les flammes, le Nain doit se trouver sur une case adjacente à l'abîme.

Dès lors, les flammes s'élèvent et viennent lécher quiconque qui se trouve au bord. Chaque Guerrier sur une case adjacente à l'abîme subit 2D6 Blessures modifiées par l'Endurance et l'armure. Les flammes finissent par faiblir. L'aventure est terminée. Les Guerriers peuvent s'échapper par le tunnel. Le Seigneur de Zhufbar récompense chaque survivant par une Carte Trésor.

4 DÉTRUIRE LE PONT

Les Guerriers s'échappent d'un réseau de galeries dans les Montagnes du Bord du Monde, mais ils sont poursuivis par les Monstres locaux. Ils viennent de retrouver l'antique couronne des Rois nains du Mont Silverspear (Ndt - Lance d'Argent) qu'on appelle aujourd'hui Grimfang (NdT- Vilcroc). Ils se sont engagés sur une route périlleuse, bloquée par l'Abîme de Feu. Les Guerriers doivent franchir ce dernier obstacle avant de sauver leur peau. S'ils réussissent à traverser et à détruire le pont de fortune, ils gagneront assez de temps pour sortir vivants des montagnes. Dans le cas contraire, ils seront surpassés en nombre et taillés en pièces.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque les Guerriers atteignent l'Abîme de Feu, ils doivent combattre les Monstres qui s'y trouvent avant de tenter la traversée du pont. Pour déterminer leur effectif, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Une fois le pont franchi, il faut le détruire pour bloquer les poursuivants. N'importe quel Guerrier sur une case adjacente aux cordes peut tenter de les couper au lieu d'attaquer (Phase des Guerriers). Lancez 1D6 et ajoutez sa Force. Sur 8 ou plus, le pont est détruit.

Tant que le pont tient le coup, piochez une Carte Événement à la fin du tour (en plus des Événements Imprévus qui peuvent se produire). Les Monstres générés par ces Cartes Événement sont placés de l'autre côté de l'abîme, à côté de la porte. Ce sont les poursuivants. Si un Minotaure apparaît, il peut sauter par-dessus l'Abîme en dépensant deux cases de Mouvement.

Une fois le pont détruit, les Guerriers peuvent s'échapper par un passage derrière la statue.

À la fin de l'aventure, chaque survivant est récompensé à hauteur de 7D6 x 50 Pièces d'Or pour avoir rapporté la couronne.



5 RENDRE L'OEIL DU DRAGON

Il est notoire qu'il y a des siècles, Karak Azgal, la grande place-forte naine, tomba aux mains des Orques. Peu avant la chute de la cité, le Seigneur réunit ses Maîtres de Forge.



Il avait un plan : Charmer un Dragon pour qu'il décime leurs ennemis. Les forgerons érigèrent une statue qui devait servir de catalyseur magique pour briser la volonté du dragon. Les Nains rassemblèrent le meilleur de leur art dans ce projet. La pierre angulaire du plan résidait dans les yeux de la statue : Deux gemmes d'exception. Seulement voilà, les Nains sont les Nains et ces gemmes, deux Seigneurs s'en disputaient la légitime propriété depuis des années. Elles passaient de main en main au gré des querelles et, pour apaiser les tensions, il fut décidé de sceller définitivement les gemmes sur la statue ; solution acceptable s'il en est.

Mais les choses tournèrent mal. Un Nain, parmi les plus avides, s'introduisit dans la chambre avant la cérémonie et vola une des gemmes. Peu de temps après, Karak Azgal tomba aux mains des Orques et le dragon arriva sans être soumis. Les Nains prirent la fuite, laissant derrière eux leur glorieuse cité aux mains des Orques... et du dragon !

Depuis, un héros a réglé son compte au dragon, mais les Orques et les Gobelins sont toujours là. Les Nains mettent cette déroute sur le compte du vol et la légende dit que Karak Azgal restera maudite tant que la gemme ne sera pas restituée.

Récemment, la gemme a été retrouvée et le Maître de la cité (héritier en exil autoproclamé) a chargé les Guerriers de la remettre en place. Grand seigneur, la compagnie devra lui rétrocéder la moitié des gains collectés dans la cité.

L'ABÎME DE FEU

C'est le Nain qui porte la gemme. À lui de la replacer dans l'orbite de la statue en se plaçant sur une case adjacente à la tête du dragon. Si le Nain est tué, l'aventure échoue.

Lorsque les Guerriers pénètrent dans l'Abîme, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Il faut tous les tuer avant de s'occuper de la gemme.

Une fois la gemme en place, une trappe s'ouvre dans le piédestal de la statue. À l'intérieur, les Guerriers trouvent le trésor du dragon. Chaque survivant reçoit 3D6 x 100 Pièces d'Or, dont il faut reverser la moitié, comme convenu...

6 PROTÉGER LES FEUX

À Karak Azgal, les foyers magiques de l'Abîme de Feu courent grand risque d'être éteints par les nouveaux occupants, des Skavens ! Ils ont prévu de combler la faille avec toutes les cochonneries qu'ils pourront trouver pour bloquer le flux de magma et ainsi créer une surpression dans les entrailles de la terre.

En ce moment même, leurs ingénieurs sont à pied d'œuvre. Ils aménagent un réseau de galeries destiné à détourner le magma vers les secteurs tenus par les Orques et les autres créatures. Avec un peu de chance, ils crameront aussi l'avant-poste nain sous les ordres de Kargun Skalfsson, juste à l'entrée de Karak Azgal.

Si les Skavens parviennent à leurs fins, les ruines pourraient bien être définitivement condamnées. Les Skavens auraient alors le champ libre pour mettre la main sur les trésors de légende censés reposer dans les salles les plus profondes.

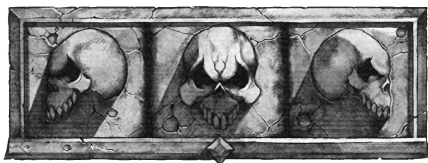
Des espions ont rapporté les termes de cette fourberie à l'Empereur et aux Nains. Une offensive d'envergure sur Karak Azgal se prépare, mais le plan est tout autre... Le seul moyen de contrecarrer le stratagème des Skavens est d'envoyer de petits groupes furtifs pour assassiner les ingénieurs en charge des travaux, pendant que d'autres équipes tentent de bloquer les tunnels creusés pour la circulation du magma.

Votre compagnie joue un rôle clé dans ce dispositif : Elle a été choisie pour empêcher le remplissage de l'Abîme de Feu.

L'ABÎME DE FEU

Lorsque les Guerriers pénètrent dans la Salle de l'Abîme, n'utilisez pas la *Table des Monstres des Salles Objectif*. La pièce est gardée par 1D6 + 6 Guerriers Skavens. Placez-les tous avec la règle du Un-pour-Un, sauf un. Celui-là est placé de l'autre côté du pont, près de la statue de dragon : C'est l'ingénieur en chef qui supervise le plan.

Dès que les Guerriers entrent dans la salle, lancez 2D6. Les Guerriers ont ce résultat en tours pour se débarrasser des gardes, traverser le pont et régler son compte à l'ingénieur.



Si les Guerriers réussissent, ils peuvent s'échapper par une porte secrète au fond de la salle et sont récompensés à hauteur de 1D6 x 50 Pièces d'Or.

S'ils n'arrivent pas à tuer l'ingénieur à temps, lancez 1D6 sur la Table suivante :

1-2 L'ingénieur actionne un levier et déverse des tonnes de débris dans la faille. L'explosion tue tout le monde, Skavens et Guerriers. La compagnie a échoué ! Le sort de Karak Azgal est désormais entre les mains d'une autre équipe. Espérons que celle-là fasse mieux !

3-4 Des tonnes de débris se déversent dans la faille. L'ingénieur se frotte les mains et les Guerriers réalisent qu'ils ont lamentablement échoué. Il ne reste plus qu'à fuir. Les Guerriers s'échappent par un boyau vers la surface et mettent un maximum de distance entre eux et l'explosion imminente.

5-6 L'ingénieur manœuvre pour déverser les débris dans la faille, mais le levier lui reste dans les mains ! Les Guerriers gagnent un répit de 1D6 tours pour tuer l'ingénieur avant qu'il ne répare le mécanisme. Si après cela l'ingénieur est encore en vie, relancez le dé sur la Table.

• LA FONTAINE DE LUMIÈRE •



Cette salle est baignée d'une belle clarté. Là-bas, on perçoit le clapotis de l'eau vive...

1 L'EAU PURE

Au sud de l'Empire, se trouve la Brasserie Bugman. Les Nains y brassent les meilleures bières du Vieux Monde. Toujours en quête d'excellence, Maître Bugman a entendu parler d'une source d'où jadis, jaillissait l'eau la plus pure du monde. Et comme chacun sait, plus pure est l'eau, meilleure est la bière...

On dit qu'un puissant mélange (il en faudrait un plein tonneau !) versé dans la fontaine ferait jaillir la source. La seule mixture assez forte et disponible en telle quantité est un fût de sa précieuse Bugman Grande Cuvée XXXXXX. Si seulement il savait où se trouve la fontaine, ses vieux jours prendraient la teinte dorée de l'or et du houblon !

D'après la légende, la fontaine se trouve dans une caverne des Montagnes Noires, quelque part entre Karak Hirn et le Col de Sombrefeu. Le Seigneur de Karak Hirn connaît un réseau de grottes aux frontières de son royaume qui pourrait correspondre à la description. Il a autorisé l'expédition de quatre Guerriers, à condition bien sûr de recevoir sa part en nature sur les futurs crus !

Bien entendu, les grottes en question ne sont plus sous le contrôle de la cité de Karak Hirn depuis longtemps. Ce secteur est maintenant la demeure de toutes les bêtes malfaisantes de la région.

RÈGLES SPÉCIALES

Désignez un Guerrier pour transporter le fût de bière. La charge réduit son Mouvement d'une case par tour.

Le fût est rempli de bière et les Guerriers peuvent en boire. Toutefois, si chaque Guerrier en boit plus d'une fois, il n'y en aura plus assez pour la fontaine. Chaque Guerrier qui boit au fût lance un dé sur la Table suivante :

- 1-2** Le Guerrier perd connaissance pour le reste du tour. Ses compagnons le croient mort, mais il se réveille au début du prochain tour. Il regagne 1D6 Points de Vie avec en prime, un sérieux mal de casque !
- 3** Ça c'est une boisson d'homme ! Le Guerrier subit -1 en Combat et en Tir, -1 en Mouvement, mais gagne +1 Attaque.
- 4** Elle décape cette bière ! Le Guerrier subit -1 en Combat et en Tir, mais gagne +1 Attaque.
- 5** La bière requinque le Guerrier qui regagne 1D6+1 Points de Vie.
- 6** La bière fait un aller simple dans le sang du Guerrier. Guérison immédiate de toutes les Blessures.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Une fois le fût vidé dans la fontaine, l'eau jaillit plus pure et plus claire que jamais.

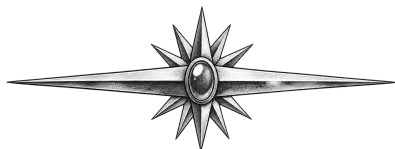
L'aventure s'arrête là. Les Guerriers trouvent un passage pour remonter à la surface et courir porter la bonne nouvelle à la Brasserie Bugman.

Chaque Guerrier encore vivant reçoit 1D6 x 20 Pièces d'Or, ainsi qu'une promesse d'intéressement à hauteur de 2% sur les ventes de la future bière brassée avec l'eau de la fontaine : la Bugman Fraîche Cuvée IX !

2 LA MALÉDICTION DES RATS !

La cité de Miragliano est alimentée en eau par de nombreuses sources. Les rivières qui descendent de la Chaîne des Voûtes (NdT - The Vaults) constituent l'apport principal, mais la plus précieuse de ces sources est souterraine. Elle jaillit du cœur d'un temple antique et depuis toutes ces années, sa fontaine fournit l'eau la plus pure de Miragliano.

Les Hommes-Rats de Skarogne sont récemment tombés sur cette fontaine. Ils se sont empressés de la combler de Malepierre et maintenant, l'eau est polluée et corrompue. À Miragliano, la maladie fait des ravages. Une forte récompense est promise à qui trouvera un remède.



Un Clairvoyant de l'Académie Impériale a entrevu l'origine des miasmes. Il souhaite vérifier si l'eau est bien responsable de l'épidémie. Il a donc réuni votre compagnie afin de trouver la source et au besoin, de la purifier.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif*, la source est gardée par 12 Skavens.

Lorsque tous les Skavens sont morts, les Guerriers doivent retirer la Malepierre de l'eau. C'est très risqué, mais indispensable. Il y a beaucoup de Malepierre dans la fontaine ; chaque Guerrier doit porter une lourde charge.

Pour retirer la Malepierre, votre Guerrier doit se trouver sur une case adjacente à la fontaine. Lancez 2D6 : C'est le nombre de Points de Vie qu'il perd (aucune modification d'armure ou d'Endurance). Il risque la mort, mais c'est le prix à payer pour retirer la Malepierre. Chaque Guerrier doit retirer une charge de Malepierre avec un seul essai par individu ; le second est fatal ! Une fois la fontaine purifiée, les Guerriers peuvent retourner à Miragliano pour percevoir leur récompense : 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun.

3 LES EAUX DU DESTIN

À Altdorf, les Sorciers ont averti l'Empereur : Les signes laissent prévoir une invasion imminente. Mais de noirs desseins sont à l'œuvre et l'avenir est obscurci. Il n'ont aucune idée de l'endroit d'où viendra l'assaut. Des Chaos Wastes du Grand Nord (NdT - Les Désolations du Chaos), des Orques des Terres Sombres à l'est, ou d'ailleurs...

Le Doyen des Maîtres Sorciers du Collège Céleste a suggéré que la réponse pourrait se trouver au fond une fontaine magique - la Fontaine du Destin - dans laquelle baigne le secret de toute chose. Tandis que l'Empire renforce ses frontières, une compagnie est envoyée à la recherche de la fontaine dans les Monts du Milieu.

RÈGLES SPÉCIALES

Vous jouez une aventure en deux parties : La première partie consiste à trouver la fontaine, la seconde à regagner sains et saufs la surface.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour l'effectif présent dans la salle. Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers peuvent regarder dans la fontaine. Chaque Guerrier a droit à une seule vision et doit pour cela se trouver sur une case adjacente. Lancez 1D6 : Sur 1, 2 ou 3, rien ne se passe. Sur 4, 5 ou 6, la surface de l'eau se trouble et montre des armées d'Orques et de Gobelins se masser dans les Montagnes du Bord du Monde. C'est de là que viendra l'attaque !

Chaque Guerrier peut également boire à la fontaine. Lancez un dé et consultez la Table suivante :

1 Le Guerrier brûle de l'intérieur. Ses entrailles se consomment et dans un effroyable hurlement, il s'écroule raide mort !

2-6 L'eau soigne le Guerrier. Il retrouve tous ses Points de Vie pour une guérison complète.

VERS LA SORTIE

Une fois que le dernier Guerrier a regardé dans la fontaine, une porte s'ouvre en grinçant dans le mur opposé. C'est par là qu'ils peuvent s'échapper mais attention, il va falloir batailler.

Composez un nouveau Paquet Donjon avec 1D6+2 Cartes Donjon. Ce sont les salles que les Guerriers doivent traverser avant de regagner la surface. Jouez comme avec un Paquet Donjon ordinaire à partir de la nouvelle porte. Retournez la première carte...

Lorsque les Guerriers arrivent sur la dernière section, ils remarquent de la lumière qui filtre du plafond. Au prix de sérieux efforts, ils parviennent à se hisser à l'air libre, puis à regagner Altdorf pour prévenir l'Empereur.

Les Guerriers sont généreusement récompensés à hauteur de 2D6 x 100 Pièces d'Or chacun (s'ils ramènent des nouvelles ; sinon, rien !)

4 L'ÉPÉE DE L'HÉRITIER

La rumeur court à propos d'une relique et d'un petit royaume des Principautés Frontalières. Une épée antique, immergée dans une eau à la pureté sans égal, saurait révéler le nom du véritable héritier. Mais une telle eau est rarissime ! Il y aurait peut-être celle de la Fontaine de Lumière... Nos quatre Guerriers prennent donc la route des Monts du Milieu, avec ladite épée et la ferme intention de départager les trois prétendants au trône : Bardin, Rudin et Gredin.

RÈGLES SPÉCIALES

Avant de partir, chaque joueur choisit secrètement son prétendant (à noter sur la fiche d'aventure).

Désignez un des Guerriers comme porteur de l'épée. S'il décide de l'utiliser pour combattre, il inflige 1 Blessure supplémentaire à chaque touche (1D6 + 1 + Force).

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif présent.

Une fois les Monstres vaincus, vous pouvez immerger l'épée dans la fontaine. Le nom du roi apparaît sur la lame. Lancez un dé ; il s'agit de :

1-2 Bardin

3-4 Rudin

5-6 Gredin

Au moment où l'épée est plongée dans l'eau, un grondement emplit la salle et la voûte commence à s'effondrer.

Chaque joueur lance 1D6 et ajoute son Initiative au résultat. S'il totalise 7 ou plus, le Guerrier réussit à éviter les chutes de pierres ; sinon, il perd 3D6 Points de Vie (modifiés par l'Endurance et l'Armure). À mesure que la poussière se dissipe, la lumière révèle un passage vers la sortie. Les Guerriers peuvent rentrer pour annoncer la bonne nouvelle. Vive le roi !

Les Guerriers qui ont choisi le bon prince reçoivent 500 Pièces d'Or pour l'avoir aidé à faire valoir son droit. Les autres reçoivent 1D6 x 30 Pièces d'Or comme prix de leurs efforts.

5 LA POURRITURE DE NURGLE

En bordure des Désolations du Chaos, la cité de Praag est infestée par la redoutable Pourriture de Nurgle, une épidémie propagée par le Seigneur de la Pestilence, Grand corrompé et Maître de la Peste. Le taux de mortalité explose et les savants de la cité sont impuissants à trouver un remède. Il ne reste qu'un seul espoir.

Les vers antiques de Kislev chantent l'existence d'une fontaine aux eaux si pures, que toute créature corrompue par le mal est instantanément changée en glace à son contact. Les médecins de Praag pensent pouvoir utiliser cette eau pour stopper l'épidémie.

La fontaine se trouverait dans les montagnes, au nord de la Haute Passe. Les Guerriers sont envoyés à la recherche du site et chargés de rapporter un peu de ce précieux liquide dans un récipient spécialement conçu.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Avant de commencer la partie, mettez-vous d'accord : Qui porte le récipient spécial ?

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois tous les Monstres tués, le Guerrier peut tenter de prélever de l'eau. Pour cela, il doit se trouver sur une case adjacente à la fontaine. Lancez 1D6 : Sur un 1, le Guerrier qui tente de prendre l'eau n'est pas assez pur de cœur et d'esprit ; il est tué sur le coup. Sur n'importe quel autre résultat, le Guerrier remplit son récipient. Si la tentative échoue, un autre Guerrier peut essayer.

Le premier Guerrier qui tente de prendre de l'eau s'appuie sur une des gargouilles de la fontaine. Un déclic se produit et un grondement se fait entendre dans le mur opposé : Un passage vers la surface vient d'apparaître. Les survivants peuvent rapporter l'eau à Praag. Le Guerrier qui porte l'eau reçoit 500 Pièces d'Or ; les autres seulement 100 par personne.

6 LA FONTAINE DES ÂMES PERDUES

Un puissant Sorcier de Marienburg est en quête de la Fontaine Ardente, un site mythique que la rumeur situe sous Dragonback Mountains (NdT - Les Montagnes de l'Échine du Dragon). Ses recherches pour localiser l'endroit avec précision n'ont mené à rien, mais il a réussi à voir la fontaine dans son miroir magique. C'est bien là qu'elle se trouve, dans les montagnes, et sous bonne garde !

Malgré une forte récompense, personne n'a accepté de s'aventurer aussi loin. Il a donc eu recours à un fourbe stratagème. Ce scélérat a trompé les Guerriers, puis emprisonné leurs âmes dans quatre gemmes. Enfin, il a passé la main au travers du miroir et jeté les gemmes dans la fontaine !

Les Guerriers n'ont pas le choix : S'ils veulent retrouver leurs âmes, ils doivent trouver la fontaine. Pour réunifier leurs enveloppes physiques et leurs esprits, le Sorcier doit être en possession des gemmes. C'est malin ! Ce dernier s'est confondu en excuses pour en être arrivé là. Il a promis de dédommager les Guerriers s'ils profitent du voyage pour lui ramener un peu d'eau de la fontaine.

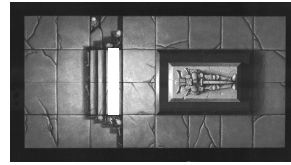
LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent tenter de reprendre les gemmes dans la fontaine. Attention, l'eau est brûlante ! Lancez 1D6 par Guerrier et ajoutez son Endurance. Sur 6 ou plus, le Guerrier survit à l'eau bouillante et récupère sa gemme. Sur 5 ou moins, le Guerrier est ébouillanté et meurt au terme d'une longue agonie. C'est aussi le moment de collecter de l'eau.

Si les Guerriers rapportent de l'eau au Sorcier, il réunifie leurs corps et leurs esprits. Les survivants sont récompensés à hauteur de 2D6 x 50 Pièces d'Or.

• LA CRYPTÉ •



Le fond de l'air vous glace le sang. Vous y voyez à peine, mais suffisamment pour distinguer la silhouette d'un sarcophage.

1 EXORCISME

Profondément enfoui sous Middenheim, s'étend un réseau souterrain infesté de créatures maléfiques. Personne ne s'y aventure et tous les accès sont condamnés depuis des siècles. Mais les prêtres d'Ulric, les Très Saints Pères de la cité, ont récemment senti la présence du mal.

La source gagne en force chaque jour. Elle est là, quelque part sous la ville, dans les vieilles catacombes. D'après les prêtres, ce pourrait bien être l'esprit d'un Nécromancien de retour des enfers pour répandre le désastre et la terreur dans Middenheim. En bas, comme les papillons de nuit autour de la flamme des bougies, les fielleux serviteurs convergent vers le mal.

Équipés d'artefacts sacrés bénis dans les temples de la ville, les Guerriers partent en expédition dans les catacombes pour exorciser le mal avant qu'il ne devienne trop puissant.

RÈGLES SPÉCIALES

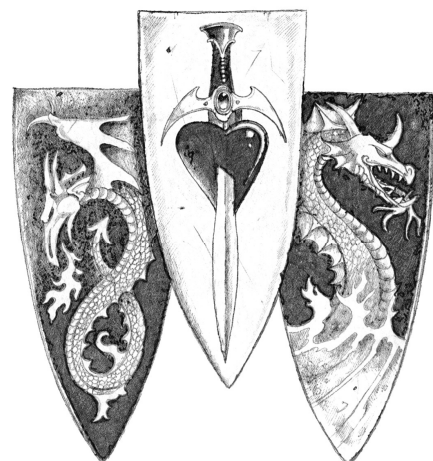
Chaque Guerrier part avec un symbole sacré d'Ulric qu'il doit placer sur le tombeau du Nécromancien pour le forcer à reposer.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, chaque Guerrier se met en position sur une case adjacente au tombeau et dépose son symbole sur la pierre pour exorciser le mal.

Au début du tour suivant (Phase de Pouvoir), chaque joueur lance 1D6. Si un des résultats est un 1, piochez une Carte Événement. La créature maléfique invoque des Monstres pour venir à son aide.

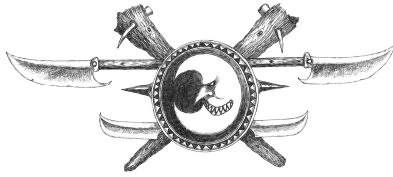


Une fois débarrassés de ces nouveaux Monstres, les Guerriers peuvent essayer à nouveau. Tant qu'ils font des 1, les Monstres arrivent. Une fois le rituel mené à bien, l'esprit maléfique est banni du plan terrestre. Les Guerriers peuvent repartir vers la surface où ils sont acclamés en héros.

Dans la crypte, les Guerriers trouvent 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun. Une fois en ville, ils sont récompensés à hauteur de 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun pour le service rendu.

2 L'ÉPÉE DU ROI DES MORTS

La Forteresse de Vorag est située aux confins des Terres Arides, dans la Plaine des Os. Il y a des siècles, c'est dans cette citadelle qu'Ashkral Deathking (Ndt - Le Roi des Morts), lieutenant du tout-puissant Nagash le Nécromancien, commandait aux légions des damnés. Les vivants eux, tombaient devant l'implacable volonté des enfers.



Lorsqu'Ashkral fut vaincu par le Seigneur de Guerre Orque Morak Bloodcrucher (Ndt - l'Équarisseur), le Nécromancien jura dans un dernier souffle qu'un jour, il reviendrait. Ses serviteurs recueillirent son corps disloqué et l'emportèrent sur les rives de la Mer de Fiel, dans un lieu secret sous Cripple Peak (Ndt - Le Mont Infirme). Or, il se trouve que le Roi des Morts était encore en vie, flottant dans les limbes entre son existence terrestre et la suivante. D'après la légende, seule sa propre épée pouvait mettre fin à ses jours. L'épée devait donc être enfermée avec lui, dans la tombe, pour que jamais n'advienne ce destin funeste et qu'ainsi, le jour venu, il puisse brandir sa lame encore et encore.

Malheureusement, sur le chemin du tombeau, les acolytes furent tués dans une embuscade. Avant de comparaître devant son maître, le chef des acolytes trouva la force de jeter l'épée dans la Mer de Fiel, hurlant qu'on la reverrait seulement lorsque le Roi des Morts renaîtrait.

Depuis, la région a connu de grands bouleversements, tant géologiques que politiques. Le volcan voisin, le Karag Haraz, s'est manifesté plusieurs fois depuis la défaite du Roi des Morts, faisant trembler la terre, ouvrant des failles et déversant son magma. Avec les années, la citadelle fut réduite en cendres et l'histoire du Roi des Morts rejoignit la légende... jusqu'à nos jours.

Récemment, juste après la dernière éruption, une épée a été recrachée des entrailles de la terre et l'accès à de vieux souterrains mis à jour. Le mythe du Roi des Morts, une fable des temps anciens tout au plus, est soudain devenu bien réel !

Les Guerriers ont été recrutés pour entrer dans les souterrains et tuer le Roi des Morts une bonne fois pour toute, avant qu'il ne se relève de la tombe.

RÈGLES SPÉCIALES

Un des Guerriers doit porter l'épée. Utilisée en combat, elle inflige 1D6 Blessures supplémentaires par touche, mais blesse tout compagnon sur une case adjacente si le résultat du jet pour toucher est 1.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* Objectif pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent ouvrir le tombeau et tuer le Roi des Morts. Même s'il est très faible, il tente tout de même de les arrêter. Sa force de volonté est tangible, elle pétrifie de peur les Guerriers. Sa voix résonne dans l'obscurité, défiant ces malheureux mortels venus le tuer dans un duel mental à mort.

Avant de tuer Ashkral, les Guerriers doivent venir à bout de ses pouvoirs magiques. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier prenant part au combat. Si vous totalisez 13 ou plus, la malédiction est brisée et le Roi des Morts devient mortel. Si le résultat est inférieur à 13, les barrières mentales des Guerriers volent en éclat et les voilà ses esclaves, les premiers d'une toute nouvelle armée des morts.

Dans la crypte, les Guerriers trouvent 1D6 x 100 Pièces d'Or à se partager. Ils peuvent maintenant remonter à la surface.

3 LE RETOUR DE LA COURONNE

Entre les deux forteresses naines de Karak Izor et Barak Varr, se trouve parmi les Principautés Frontalières le petit royaume d'Heldegrad. Entretenant les meilleurs rapports avec les Nains, la découverte d'un réseau de catacombes sous Karak Izor a récemment semé le trouble. D'après la légende, c'est là que serait cachée l'antique couronne de la lignée royale d'Heldegrad. La réaction du roi ne s'est pas faite attendre : Restitution de la couronne sans conditions ou fermeture des routes commerciales entre Barak Varr et Karak Izor sur le champ. Plutôt diplomate et estimant justes les revendications du roi, le Seigneur de Karak Izor a donné la permission aux Guerriers de descendre dans les souterrains à la recherche de la relique.

RÈGLES SPÉCIALES

Dans la première salle du donjon qu'ils visitent, les Guerriers tombent sur un très vieux coffre, verrouillé et enchaîné au sol. Une fois l'Événement de la salle résolu, les Guerriers prennent le temps d'examiner le coffre. Celui-ci arbore les armoiries d'Heldegrad et de toute évidence, la couronne est à l'intérieur. Hélas, on ne peut ni le déplacer, ni l'ouvrir, même par magie. Les Guerriers doivent trouver la clé dans le donjon et revenir ici. Mettez de côté la Carte Donjon de cette salle pour vous souvenir de l'endroit.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* Objectif pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent fouiller la crypte. Ils trouvent une alcôve sur un des côtés du tombeau ; la clé du coffre est cachée à l'intérieur. Maintenant, il faut retourner au coffre en jouant les tours de jeu et en testant les Événements Imprévus pendant la Phase de Pouvoir. Ne piochez pas de Carte Événement pour une Salle Donjon déjà visitée. La couronne se trouve bien dans le coffre. Les Guerriers peuvent la rapporter à Heldegrad. Une fois la couronne restituée, chaque Guerrier reçoit une Carte Trésor en récompense.



4 LE RÉVEIL DU HÉROS

Au nord de l'Empire, en bordure des Désolations Nordiques et du Pays des Trolls, s'étendent les Steppes de Kislev. Assiégée par les hordes du Chaos, la ville est au bord de la destruction. Après avoir subi défaite sur défaite, son peuple a fini par perdre tout espoir. Au sud, leurs alliés impériaux subissent eux aussi les attaques des Orques et des Gobelins, si bien qu'ils ne peuvent pas envoyer beaucoup d'aide. C'est d'un héros dont a besoin Kislev, un héros qui saura leur redonner espoir, un héros qui ravivera la flamme et leur donnera la force de relever la tête.

La Reine de Glace de Kislev narre la légende d'un héros de renom, mais c'était il y a des siècles. Elle parle d'Heinrich Sigmarson, descendant du grand Sigmar en personne. Elle raconte comment, dans les temps anciens, il prit la tête d'une armée pour refouler les hordes du Chaos au-delà des montagnes.

Aux toutes dernières heures de la bataille finale, Heinrich fut blessé à mort. À l'agonie sur son lit de mort, il promit de se relever si Kislev était un jour menacée par le Chaos. La Reine de Glace sollicite donc l'aide des Guerriers pour voyager jusqu'au tombeau d'Heinrich Sigmarson, au cœur des montagnes, et le ramener à la vie afin qu'il honore sa promesse.

RÈGLES SPÉCIALES

Avant le départ des Guerriers, la Reine de Glace remet au Sorcier un éclat de cristal qui, pense-t-elle, ramènera Heinrich Sigmarson à la vie. Le cristal est chargé de 1D6+2 Points de Pouvoir (à déterminer au début de la partie). Le cristal peut être utilisé à n'importe quel moment pour augmenter le Pouvoir du Sorcier.

LA CRYPTÉ

Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers peuvent essayer de réveiller Heinrich. Son corps à l'intérieur du tombeau est en parfait état de conservation. On dirait qu'il dort.

Seul le Sorcier peut réveiller Heinrich. Celui-ci a été plongé dans un sommeil artificiel par une puissante magie. Le Sorcier a une seule chance de le réveiller, pendant la première Phase des Guerriers qui suit la défaite des Monstres de la Salle Objectif.

Pour cela, il doit dépenser une grande quantité de pouvoir magique. Lancez 1D6 et ajoutez tous les Points de Pouvoir encore dans le cristal, plus tous les Pions Pouvoir qu'il reste au Sorcier. Si vous totalisez 12 ou plus, l'enchantement est rompu et Heinrich se réveille. Si le résultat est inférieur à 12, le corps d'Heinrich tombe en poussière et les Guerriers ont échoué.

Heinrich fait sortir les Guerriers par une porte dérobée au fond de la crypte et les ramène à Kislev. Les Guerriers reçoivent chacun 1D6 x 50 Pièces d'Or en récompense.

S'ils ne réveillent pas Heinrich, les Guerriers s'échappent, mais Kislev devra se débrouiller avec les forces du Chaos sans leader charismatique !

Archer Orque



5 DÉTRUIRE LA TOMBE

À Karak Azul, les Seigneurs Nains viennent de déchiffrer les runes d'antiques parchemins. Elles étaient si âgées qu'il leur a fallu plusieurs années pour en percer le véritable sens. Très vite, les Nains ont réalisé que le texte décrivait un temple, siège d'un grand pouvoir. Si les Nains trouvaient ce temple, les forces qu'il renferme seraient déterminantes dans la lutte contre leurs ennemis. La position du temple était un mystère encore très récemment mais, comme toujours, la légendaire obstination des Nains a payé. On vient enfin de le localiser dans les Montagnes du Bord du Monde, sous le tombeau d'un grand héros. L'enthousiasme est vite retombé lorsque les Nains ont compris que le temple était situé sous les fondations d'Iron Rock (NdT - Rocher d'Fer), la forteresse orque.

Les Nains ont décidé qu'il était préférable de détruire le temple pour éviter qu'il ne tombe aux mains des Orques. Si les Orques mettaient la main dessus, qui sait ce qu'ils en feraient ? Une offensive de masse attirerait les soupçons, c'est pourquoi les Nains ont recruté les Guerriers pour qu'ils s'infiltrèrent dans la forteresse et détruisent le temple.

LA CRYPTÉ

Le temple se trouve dans la crypte, juste sous le tombeau. Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, le Nain peut tenter de détruire la tombe. Parmi les Guerriers, seul le Nain peut endommager le tombeau ; il est le seul à posséder une arme suffisamment lourde - sa hache. Le Nain touche automatiquement pour peu qu'il se tienne au contact de la tombe. La tombe a 3 en Endurance et 12 Points de Vie.

Au début de chaque tour (tombe encore debout ET aucun Monstre sur le plateau), piochez une Carte Événement. Résolvez l'Événement avant de pouvoir frapper la tombe à nouveau.

Une fois la tombe détruite (et donc l'accès au temple condamné), les Guerriers découvrent un passage vers la surface. De retour à Karak Azul, chacun se voit récompensé par une Carte Trésor.

6 IDENTIFICATION POST MORTEM

Les Guerriers ont été recrutés pour mener à bien une mission somme toute banale, et pour laquelle ils seront grassement rétribués. Tout ce qu'ils ont à faire est d'aller identifier un cadavre inhumé dans les Montagnes du Bord du Monde, pour mettre fin à une querelle d'héritage entre deux Seigneurs impériaux.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent soulever le couvercle du cercueil pour identifier le corps. Lancez 1D6 sur la Table suivante :

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

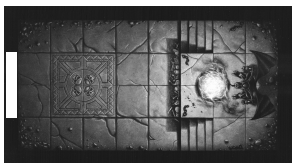
4-6 Le squelette n'a pas de main gauche.

Une fois le cadavre identifié, les Guerriers peuvent remonter à la surface. Tous les Monstres sont morts, ils ne risquent aucun Événement Imprévu.

Si le squelette n'a pas de dents, il est membre de la Maison Luckstein, une honorable famille qui récompense chaque Guerrier par 1D6 x 100 Pièces d'Or pour avoir tranché le litige une bonne fois pour toutes.

Si le squelette n'a pas de main gauche, il est membre de la Maison Bravia, dont le Seigneur est un personnage réputé pour son avarice. Il prétend avoir découvert la vérité sans l'aide de personne, nie tout accord et refuse de payer quoi que ce soit !

• LA CHAMBRE DE L'IDOLE •



Votre lanterne éclaire péniblement les murs de cette salle. Tout au fond, se dessine la silhouette d'une hideuse idole en pierre.

1 SACRIFICE

Le parent d'un membre de la compagnie est aux mains des Orques et atrocement torturé dans leur repaire. À moins que vous n'interveniez, il sera bientôt sacrifié à leur dieux immondes.

RÈGLES SPÉCIALES

Tirez au sort quel Guerrier est concerné (Pions Guerriers).

Au début de chaque Phase de Pouvoir et avant de faire quoi que ce soit, lancez 3D6. Si tous les dés donnent le même résultat, les Guerriers arrivent trop tard, le prisonnier a été sacrifié ! À mesure que vous avancez dans les tunnels, vous entendez résonner ses hurlements de douleur. À l'exception du Guerrier pour qui c'est une affaire de famille, les autres ont le choix entre poursuivre l'aventure pour le venger, ou retourner à la surface. Le Guerrier dont le parent a été sacrifié n'a pas le choix. Lui doit continuer et verser le sang pour l'honneur.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Le prisonnier est enchaîné et sous bonne garde ; il fait face à une hideuse idole du Chaos. En voyant cela, le Guerrier dont c'est le parent entre dans une fureur telle qu'il devient frénétique. Pour le reste de l'aventure, il perd -1 en Combat mais gagne +1 Attaque. Une fois libéré, le prisonnier indique aux Guerriers un passage secret vers la sortie. En chemin, les Guerriers tombent sur une salle au trésor où chacun remplit ses poches à hauteur de 2D6 x 50 Pièces d'Or.

2 PROFANATION

Dans les ruines des cités Naines maintenant occupées par les Orques et les Gobelins, les temples d'autrefois et tous les sites sacrés ont été profanés. À leur place, ont été érigés des autels obscènes voués à d'insensées divinités. Les Nains tirent grande satisfaction à supprimer les envahisseurs qui souillent leurs demeures ancestrales ; leur joie est grande lorsqu'il recouvrent leurs trésors d'antan. Mais les Rois récompensent aussi à leur juste valeur toute destruction d'un site sacrilège.

Les Guerriers sont chargés de localiser l'un de ces temples. Celui-ci est censé se trouver sous les ruines de Karak Azgal. Kargun Skalfson, Seigneur déchu de Karak Azgal, a donné son accord pour cette incursion et d'ores et déjà renoncé à revendiquer comme siens, les trésors qui pourraient être découverts pendant l'expédition - à condition bien sûr, qu'on lui rapporte la preuve de la destruction du temple.



Skalfson est malhonnête. Il ne croit pas à l'existence de ce temple mais espère quand même persuader les Guerriers de s'aventurer dans les régions les plus dangereuses de Karak Azgal. S'ils survivent à cette périlleuse équipée, ils ramèneront probablement de l'or et des objets précieux. Comme il n'y a pas de temple et donc pas de preuves, il gagnera sa part habituelle.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Mais Skalfson se trompe ! Il y bien un temple dans les ruines, un site voué à Khorn, le dieu du sang.

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent détruire le temple en mettant l'idole à bas. Ils rapporteront sa tête comme preuve de succès.

Pour renverser l'idole, les Guerriers doivent se trouver sur une case à son contact. Lancez 1D6 par Guerrier en ajoutant sa Force. Si vous totalisez 24 ou plus, l'idole se fracasse au sol et sa tête va rouler plus loin. Si le résultat est inférieur à 24, l'idole ne bouge pas d'un pouce.

Les Guerriers peuvent faire une tentative par tour (Phase des Guerriers), à condition bien sûr qu'ils ne soient pas occupés à autre chose. Pour chaque tour où l'idole est encore debout, le Sorcier déduit 2 de son jet de Pouvoir. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, piochez une Carte Événement. Les Guerriers ne peuvent rien faire avec l'idole tant qu'il y a des Monstres en jeu.



Dès que l'idole est renversée, un cri atroce résonne dans tout le donjon. Tous les Monstres à des lieues à la ronde sont terrifiés et prennent la fuite. Les Guerriers peuvent donc regagner la surface sans encombre. De retour chez les Nains, Skalfson est bien obligé de reconnaître la présence d'un culte impie. Il laisse aux Guerriers l'entière possession de tous les trésors qu'ils ont rapporté !

3 TUER LE CHAMANE

Un puissant Chamane Gobelins prophétise une Waaagh imminente. Bientôt, Orques et Gobelins déferleront des Terres Sombres pour balayer l'Empire. Bien qu'il ne soit pas encore suffisamment puissant, son culte commence à prendre de l'ampleur et le malaise s'installe.

L'Empereur ne veut pas éveiller les soupçons du Chamane : « Il ne doit pas savoir que nous savons ! » Il a donc décidé que le meilleur moyen de résoudre la crise était de l'assassiner purement et simplement. Les Guerriers ont été recrutés pour s'infiltrer dans le repaire du Chamane, sous le Mont Gunbad aux confins des Montagnes du Bord du Monde.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lorsque les Guerriers atteignent la Chambre de l'Idole, 11 Gobelins les attendent avec le Chamane. Les Gobelins sont placés sur le plateau (règle du Un-pour-Un) tandis que le Chamane débute sur une des cases adjacentes à l'idole, à l'autre bout de la salle.

Le Chamane évite le combat autant que possible. Il n'est pas soumis à la règle classique du blocage et peut se déplacer librement en restant le plus loin possible des Guerriers. Son profil est celui d'un Gobelins ordinaire. Il attaque en lançant le sort *Main de Mork* au début de chaque Phase des Monstres. Lancez 1D6 : Sur 4 ou plus, le sort est lancé avec succès. Piochez un Pion Guerrier pour déterminer la cible. Celle-ci est touchée pour 1D6 X 2 Blessures (modifiées par l'Armure et l'Endurance).

Une fois débarrassés des Monstres (Chamane compris), les Guerriers découvrent une porte dérobée qui conduit à la surface. Ils peuvent emporter le cadavre du Chamane comme preuve de succès. De retour à Altdorf, chaque Guerrier reçoit 1D6 X 50 Pièces d'Or.



Guerrier Skaven

4 INVOCATION DÉMONIAQUE

Au cœur des forêts de l'Empire s'élèvent les Monts du Milieu, de sauvages contrées Ô combien dangereuses ! Les Orques, Gobelins et tous leurs congénères présentent un risque certain pour les voyageurs mais, jusqu'à présent, ils n'ont jamais été assez nombreux ou organisés pour constituer une menace sérieuse.

Tout récemment, leur population s'est mise à augmenter. La menace est maintenant bien réelle, au point qu'elle doit être éradiquée dans les plus brefs délais. Et comme si cela ne suffisait pas, un Seigneur de Guerre Skaven a découvert un temple antique dans la montagne et avec lui, une statue de démon à la semblance plus vraie que nature.

Depuis, le Skaven et ses serviteurs mettent tout en œuvre pour invoquer le démon. Ils espèrent dominer sa volonté avec des bûchers de Malepierre.

Les Sorciers impériaux du Collège de Guerre ont eu vent de ce plan. Les Guerriers ont été dépêchés en toute hâte pour empêcher l'invocation.

Pour contrecarrer le plan des Skavens, le Haut Conseil a confié au Sorcier un Parchemin de Bannissement. Ce parchemin est précieux car sans lui, personne ne pourra interrompre le rituel.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

La Chambre de l'Idole est gardée par 12 Skavens. Ils sont tous placés comme d'habitude, sauf un. Celui-là est placé sur l'autel, à côté du brasero. Il reste à cet endroit tant qu'il n'est pas attaqué. Il sert de médium entre la conscience du démon et le plan terrestre. Sa présence jusqu'à la fin de l'invocation est indispensable.

Les Guerriers ont 1D6 tours pour supprimer ce Skaven à partir de leur entrée dans la salle. Une fois tous les Skavens éliminés, le Sorcier peut lire à haute voix les mots de son parchemin. Au même moment, un rugissement de dépit résonne dans la salle. L'invocation est interrompue ; une colonne de flammes détruit la statue et s'élève jusqu'au plafond.

Si l'invocation va à son terme, le démon arrive (Phase des Monstres du dernier tour) et s'incarne dans le Skaven le plus proche de la statue (le médium). En l'espace de quelques secondes, le Skaven grandit et se change en créature mi-homme mi-taureau : Un Minotaure !

Le Démon Minotaure a les caractéristiques du Minotaure du Livre de Règles, mais il possède 20 Points de Vie et 3 Attaques. Il attaque les Guerriers comme un Monstre ordinaire. En mourant, le Démon Minotaure s'embrase ; une colonne de flammes s'élève jusqu'au plafond.

Lorsque les flammes heurtent la voûte, qu'elles proviennent de l'explosion du Minotaure ou de la statue, elles provoquent une fracture vers la surface. Les Guerriers n'ont plus qu'à escalader pour sortir. À leur retour en ville, ils sont récompensés à hauteur de 1D6 x 150 Pièces d'Or chacun pour leurs exploits.

5 LE RETOUR DU BÂTON

Pour les Guerriers, c'est un grand jour. Ils vont se soumettre à l'ultime épreuve avant d'être intronisés membres de la très officielle Guilde des Aventuriers de Bretonnie. Pour cela, ils vont devoir descendre dans les galeries du Puits Maudit (NdT - Cursed Pit) qu'on appelle aussi Nagashizzar, sous le Pic Dolent (NdT - Cripple Peak), dans les Terres Sombres (NdT - Dark Lands). Là, ils devront trouver une idole et déposer dans sa main un bâton. Le bâton est magique : Posé n'importe où ailleurs, il se matérialise immédiatement dans la salle du trône de Couronne, ce qui scelle l'échec de l'expédition.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Pour compléter, piochez la prochaine carte Monstre du Paquet Événement. Ceux-là viennent en renfort. Oui, cette salle est un vrai coupe gorge !

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent déposer le bâton dans la main de l'idole pour valider leur épreuve. Comme ils ont nettoyé le donjon, ils peuvent s'échapper sans encombre. De retour à Couronne, le roi les récompense en leur donnant un trésor chacun : Une Carte Trésor par Guerrier.

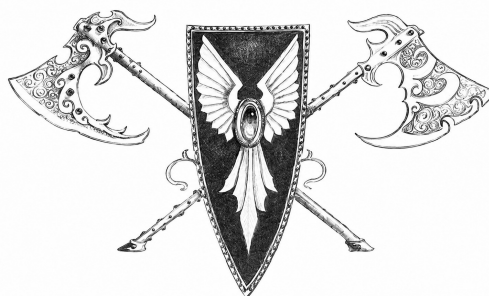
6 L'ÉPÉE DES COMTES ÉLECTEURS

Une légendaire épée des Comtes Électeurs, de celles disparues depuis des siècles, a été retrouvée par une compagnie dans les Montagnes du Bord du Monde. Le site se trouve tout près du Mont Silverspear (NdT - Lance d'Argent) ou Karag Agilwutraz chez les Nains ; Grimfang (NdT - Vilcroc) maintenant que le site est occupé par les Orques. Toujours est-il qu'avant de rapporter l'épée, tous les Guerriers furent tués, sauf un. Celui-là, après avoir été torturé, mutilé... réussit à s'évader et survécut assez longtemps pour raconter ses mésaventures à l'Empereur.

Cette épée est de toute première importance. Nos Guerriers ont été chargés de la retrouver et de la rapatrier dans l'Empire.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

L'épée est conservée dans la Chambre de l'Idole, empoignée solidement par la statue.



Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

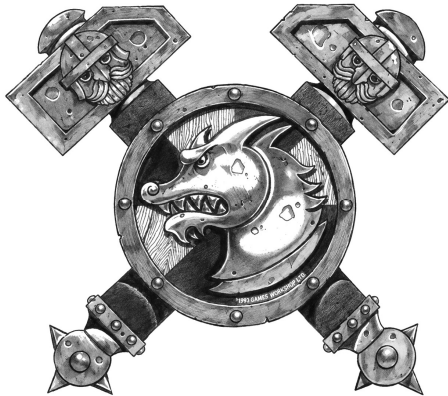
Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent tenter de s'emparer de l'épée. Chaque Guerrier a droit à une tentative par tour. Il doit se trouver sur une case au contact de l'idole. Lancez 1D6 et ajoutez sa Force. S'il totalise 7 ou plus, il arrache l'épée. Si le total est inférieur à 7, la statue s'anime et attaque le Guerrier - touche automatique pour 3D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'Armure) ; puis l'idole s'immobilise à nouveau. Tous les Guerriers doivent essayer une fois avant que l'un d'eux tente un deuxième essai.

Si les Guerriers reviennent avec l'épée, ils sont récompensés à hauteur de 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun.

• FUI TE •

Il arrive que les Guerriers se retrouvent dans une situation si désespérée qu'elle conduise à une mort certaine. Dans ces moments là, il est préférable d'abandonner l'aventure en retournant à la surface le plus vite possible.

An'importe quel moment de l'aventure, un joueur peut décider que son Guerrier renonce et tente de quitter le donjon. Si le Leader décide d'abandonner, il doit confier la lanterne à un compagnon ou toute l'équipe est forcée de le suivre.



Quand un Guerrier quitte le groupe pour fuir, lancez 2D6 sur la Table suivante :

2 Après dix mètres, votre Guerrier est happé par les ténèbres. Il tombe dans un puits sans fond où l'attend une mort certaine.

3-4 Votre Guerrier trébuche dès la première porte et s'affale tête la première. Placez la figurine face au sol sur une case adjacente à la porte de la section d'où il est parti. Le Guerrier passe un tour complet à se relever. Il peut retenter sa chance ou finalement rester. Tant qu'il est à terre, les Monstres le touchent automatiquement.

5-7 Votre Guerrier disparaît dans les profondeurs. Après ce qui lui semble une éternité à errer dans des couloirs et des boyaux tortueux, il aperçoit une faible lueur dans le lointain vers laquelle il se précipite. Il a perdu la moitié de son or et subi 2D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'Armure). S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort !

S'il survit et que ses compagnons sont encore en vie, attendez trois tours puis placez sa figurine sur la même section que le Leader. Votre Guerrier tournait en rond et cette lueur était celle de la lanterne !

S'il survit mais que ses compagnons sont morts, ou qu'eux aussi sont en déroute à ses côtés, il débouche sur une section mal éclairée. Lancez à nouveau les dés sur cette Table pour voir ce qu'il arrive à votre personnage. Ajoutez +1 au résultat à chaque nouveau dé.

8-9 Le chemin vers la liberté est une âpre lutte contre (vous semble-t-il) des Orques et des Gobelins par centaines. Votre Guerrier subit 2D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'armure). S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort. S'il survit, il parvient à se frayer un chemin vers la surface. Il est couvert de plaies, mais il s'est libre !

10 Après des heures d'errance, votre Guerrier réussit à trouver un chemin vers la surface et la liberté. Hélas, pour sortir, il doit se glisser par un boyau très étroit. Il est forcé d'abandonner l'un de ses trésors et la moitié de son or pour pouvoir passer.

11 Après quelques mauvaises rencontres, votre Guerrier parvient à s'échapper. Le périple n'a pas été de tout repos : 1D6 Blessures sans modification d'Endurance ou d'armure. S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort !

12 Avec une aisance déconcertante, votre Guerrier revient sur ses pas et trouve l'entrée du donjon sans problème. Une balade de santé !

Derrière le rideau de la réalité, de noires volontés attendent leur heure, si noires que toutes nos peurs restent impuissantes à les exorciser. Une insondable noirceur, intense comme la haine la plus tenace... Elles prient leurs dieux pour la faillite des Hommes, implorent leurs abjects démons de moissonner nos âmes. Terrées dans l'ombre, elles rassemblent leurs armées du mal. Et considérez, jeunes gens, que tout ceci n'est que le moindre de nos tourments !

- Enseignements d'Acrastorus Boehme d'Altdorf.



• FABRIQUEZ VOS CARTES ÉVÉNEMENT •

Les matrices de la page suivante vous permettent de créer vos propres Cartes Événement en prenant celles de la boîte comme modèles. Certains de ces Événements déclenchent l'arrivée d'un Monstre, un Assassin Skaven par exemple. Ces cartes portent la mention **M** dans chaque coin supérieur. Vous pouvez élaborer vos cartes d'après votre collection de figurines Citadel. Vous trouverez les informations nécessaires sur les Monstres dans la partie *Bestiaire* des Règles Avancées (y-compris leurs règles spéciales et leur valeur en Or). Comme d'habitude, lorsqu'un Événement génère des Monstres, il rapporte une Carte Trésor.

Les Événements n'impliquent pas toujours des Monstres. Il y a aussi des pièges ou des incidents. Ces cartes portent la mention **E** dans chaque coin supérieur. Vous pouvez vous inspirer de la *Table des Événements* des Règles Avancées (page 61) ou réfléchir à des situations originales. Vous trouverez quelques Cartes Événement vierges dans la boîte de base. Regardez bien : Au bas de ces cartes se trouvent des cases à cocher. Elles servent à expliquer ce qu'il se passe une fois l'Événement terminé. Les Cases **OUI** indiquent que vous devez piocher une autre Carte Événement ou une Carte Trésor. Les cases **NON** indiquent le contraire. Les cases **1-3** disent de piocher une autre Carte Événement en cas de résultat compris entre 1 et 3 sur 1D6.

Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez utiliser vos Cartes Événement personnelles dans vos parties de Warhammer Quest. Lorsque vous aurez testé quelques événements de votre cru et vérifié qu'ils fonctionnent en terme de jeu, recopiez-les sur les cartes vierges. De cette façon, personne ne fera la différence entre vos cartes et celles du jeu.

E	Courant d'Air	E												
un courant d'air souffle la flamme de la lanterne ! Les Guerriers doivent la rallumer avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre. Chaque Guerrier peut essayer une fois par tour. Lancez 1D6 : Sur 5 ou 6, la lanterne est rallumée. Piochez dès lors deux Cartes Événement.														
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Oui</td> <td style="text-align: center;">Non</td> <td style="text-align: center;">1-3</td> </tr> <tr> <td>Autre Trésor ?</td> <td style="text-align: center;">☒</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>Autre Événement ?</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☒</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> </table>				Oui	Non	1-3	Autre Trésor ?	☒	☐	☐	Autre Événement ?	☐	☒	☐
	Oui	Non	1-3											
Autre Trésor ?	☒	☐	☐											
Autre Événement ?	☐	☒	☐											

M	Type : Assassin Skaven	M																						
Nbre : 3																								
Vie : 7 Mouvement : 6 Combat : 5 Tir : 3+ Force : 4 Endurance : 3 Initiative : 5 Attaques : 2 Armure : -																								
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>CC Adv.</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> <tr> <td>Jet pour T</td> <td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td> </tr> </table>			CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jet pour T	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10														
Jet pour T	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4														
Règles Spéciales Embuscade - Attaque dès le placement ! Esquive sur 5+ Jet pour T : Sur 6, ignore l'Endurance Ignore toujours l'armure Lames Empoisonnées																								
300 PO																								



M		M									
Type :	Nbre :										
Vie :											
Mouvement :											
Combat :											
Tir :											
Force :											
Endurance :											
Initiative :											
Attaques :											
Armure :											
CC Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10										
Jet pour T											
Règles Spéciales											

E		E		
		Oui	Non	
		1-3		
		Autre Trésor ?	☐	☐
		Autre Événement ?	☐	☐

Type :		M									
Nbre :											
Vie :											
Mouvement :											
Combat :											
Tir :											
Force :											
Endurance :											
Initiative :											
Attaques :											
Armure :											
CC Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10										
Jet pour T											
Règles Spéciales											

E		E	
		Oui	Non
Autre Trésor ?		☐	☐
Autre Événement ?		☐	☐

M		M									
Type :											
Nbre :											
Vie :											
Mouvement :											
Combat :											
Tir :											
Force :											
Endurance :											
Initiative :											
Attaques :											
Armure :											
CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Jet pour T											
Règles Spéciales											



E		E	
		Oui	Non
		Autre Trésor ?	1-3
		Autre Événement ?	

M

Type : _____

Nbre : _____

Vie : _____

Mouvement : _____

Combat : _____

Tir : _____

Force : _____

Endurance : _____

Initiative : _____

Attaques : _____

Armure : _____

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour T										

M

Règles Spéciales



		Oui	Non	1-3
E	Autre Trésor ?	☐	☐	☐
	Autre Événement ?	☐	☐	☐
E				

• FICHE D'AVENTURE •

Nom du Guerrier :

POINTS DE VIE COURANTS

POINTS
DE VIE
D'ORIGINE

OR

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

NOTES



Copyright © 1995 Games Workshop Ltd.

Warhammer Quest™ PART N° 104889



• TABLE DES COMBATS •

CC DU DÉFENSEUR

CC DE L'ATTAQUANT

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6
2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6	6
3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6
4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5
5	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
6	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
7	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
8	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4
9	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4

SOINS ET GUÉRISON

Les Guerriers blessés peuvent retrouver des Points de Vie grâce à des soins. Le Sorcier peut utiliser des sorts de Guérison ; l'Elfe a une Potion de Soins. Certaines Cartes Trésor permettent aussi de se soigner.

OR & TRÉSORS

Lorsque tous les Monstres du plateau ont été tués, le combat est terminé. Chaque joueur détermine combien d'or son Guerrier a gagné en fonction des Monstres qu'il a vaincu (en bas à gauche de la Carte Événement).

À la fin de l'Événement, les Guerriers piochent une Carte Trésor.

• PHASE DES MONSTRES •

NOUVELLES SALLES

Si les Guerriers pénètrent dans une nouvelle Salle Donjon au cours de la Phase des Guerriers, piochez une Carte Événement pour déterminer ce qui les attend. Si les Guerriers pénètrent dans un Couloir, ne tirez pas de carte. S'ils découvrent la Salle Objectif, consultez les règles du Livre d'Aventures.

Si la Carte Événement révèle des Monstres, déterminez leur nombre avec la carte et placez les figurines sur le plateau en suivant la règle du Un-pour-Un.

ATTAQUE DES MONSTRES

S'il y a déjà des Monstres sur le plateau, ils peuvent se déplacer et attaquer dès à présent. Les Monstres qui ont été placés pendant la Phase des Monstres de ce tour ne peuvent pas encore attaquer. Ils doivent attendre la Phase des Monstres suivante où ils appliqueront la règle de la Première Attaque. Les Monstres placés au cours de la Phase de Pouvoir de ce tour peuvent attaquer.

Mouvement : Les Monstres se déplacent de la même façon que les Guerriers. Ils ne peuvent pas se déplacer s'ils sont bloqués. Lorsqu'un Monstre s'est déplacé, il peut attaquer un Guerrier situé sur une case adjacente.

Combat : Les Monstres combattent de la même façon que les Guerriers (Jet pour Toucher, Blessures). Ils attaquent en suivant la règle du Un-pour-Un.

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

Un Monstre ne peut pas attaquer au corps à corps et à distance dans le même tour.

Souvenez-vous : La première fois qu'un Monstre attaque, suivez la règle de la Première Attaque.

• TABLE DE RÉFÉRENCE DES MONSTRES •

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

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Nbre	Or	Notes
Guerrier Orque	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	-
Archer Orque	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	Armé d'un Arc (force 3)
Lancier Gobelin	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'une Lance
Archer Gobelin de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'un Arc (Force 1)
Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1D6	10	Voir la Carte Événement
Guerrier Skaven	5	3	4+	3	3	3	1	2D6	40	-
Minotaure	6	4	4+	4	4	15	2	1	440	Inflige 2D6+4 Blessures
Araignée Géante	6	2	-	5	2	1	1	2D6	15	Voir la Carte Événement
Rat Géant	6	2	-	2	3	1	1	2D6	20	Voir la Carte Événement
Chauve-souris Géante	8	2	-	2	2	1	1	2D6	15	Voir la Carte Événement

TABLE DES COMBATS

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

• PHASE D'EXPLORATION •

Les Guerriers peuvent à présent explorer une nouvelle partie du donjon. Pour cela, le Leader (le porteur de la lanterne) doit faire face à la porte de la section que les Guerriers veulent explorer. Ils ne peuvent pas entreprendre de nouvelle exploration s'il reste des Monstres sur leur section.

Tirez une Carte Donjon ; elle vous indique la prochaine section à placer après la porte. Les Guerriers doivent attendre la Phase des Guerriers suivante avant de mettre un pied sur la nouvelle section.

• MAGIE •

Chaque Carte Sort possède une valeur qui indique les Points de Pouvoir nécessaires pour lancer le sort en question. Le Sorcier peut utiliser ses Pions Pouvoir à la place de ses Points de Pouvoir mais, une fois dépensés, les Pions sont définitivement perdus.

Les sorts d'Attaque peuvent être utilisés seulement pendant la Phase des Guerriers. Les autres types de sorts peuvent être lancés à n'importe quel moment. Un Sorcier peut lancer ses sorts autant de fois qu'il le veut, à condition bien sûr qu'il dispose de suffisamment de Pouvoir.

À la fin du tour, les Points de Pouvoir non utilisés sont perdus.



FICHE DE RÉFÉRENCE

• AVANT DE JOUER •

1. Chaque joueur choisit un Guerrier et prend une Fiche d'Aventure.
2. Chaque joueur prend sa Carte Équipement.
3. Déterminez les Points de Vie d'Origine des Guerriers (voir les Fiches Guerrier). Notez le montant sur la Fiche d'Aventure.
4. Mélangez les Cartes Sort. Le Sorcier tire au hasard 3 cartes (un sort d'Attaque, un sort de Défense, un sort de Soin). Le joueur Sorcier prend 1D6 Pion(s) Pouvoir qu'il pose sur sa Fiche.
5. Mélangez les Cartes Événement et les Cartes Trésor. Placez chaque paquet face cachée sur la table.
6. Séparez les Cartes Salle Objectif des Cartes Salle Donjon. Choisissez une des cinq Salles Objectif ; ce sera celle de votre aventure. Les quatre autres ne servent pas pour cette partie.
Consultez le Livre d'Aventures et lancez 1D6 pour déterminer quel scénario vous allez jouer avec cette salle.
7. Mélangez les Cartes Donjon. Piochez-en 6 au hasard. Mélangez-les avec votre Carte Salle Objectif. Piochez 6 nouvelles Cartes Donjon et placez-les au-dessus du paquet de 7. Votre Paquet Donjon est prêt pour cette aventure.
8. Retournez la première carte du paquet ; c'est l'entrée du donjon. Disposez la section de jeu correspondante sur la table. Placez des portes à chaque issue. Placez les figurines des Guerriers sur la section en commençant par le Leader, puis par ordre d'Initiative. Que l'aventure commence !

• SÉQUENCE DE JEU •

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

• PHASE DE POUVOIR •

Le joueur Sorcier lance 1D6 pour déterminer ses Points de Pouvoir pendant ce tour de jeu. Si le résultat du dé est 1, les Guerriers font face à un Événement Imprévu.

Lorsque le Sorcier est mort, il revient à un autre Guerrier de tester les Événements Imprévus.

ÉVÉNEMENTS IMPRÉVUS

Retournez la première carte du Paquet Événements.

Un Événement Spécial (E) est résolu immédiatement.

Les Monstres (M) attaquent les Guerriers. Placez les figurines appropriées avec la règle du Un-pour-Un.

• PHASE DES GUERRIERS •

Pendant la Phase des Guerriers, chaque Guerrier peut se déplacer et combattre. Le Leader (Barbare) joue toujours en premier, suivi de l'Elfe, du Sorcier et enfin du Nain.

SE DÉPLACER

Un Guerrier peut se déplacer d'autant de cases que sa caractéristique Mouvement (M). Il n'est pas obligé d'utiliser tout son potentiel ou même de se déplacer. Il peut prendre n'importe quelle direction, même la diagonale (sauf si un mur se trouve sur sa trajectoire). Le déplacement sur une case occupée par une autre figurine ou par un obstacle est impossible.

BLOCAGE

Si un Monstre se trouve sur une case adjacente à celle du Guerrier au début de la Phase des Guerriers, celui-ci est bloqué. Il ne peut pas se déplacer pendant ce tour et doit rester sur-place pour combattre. Le Guerrier peut tenter de se soustraire à l'ennemi en testant son score de blocage (Fiche Guerrier). En cas de succès, il se dégage.

COMBAT

Lorsqu'un Guerrier termine son déplacement à côté d'un Monstre, il peut combattre au corps à corps.

Un Guerrier équipé d'un arc peut tirer sur un Monstre. Il ne peut pas utiliser son arc sur un ennemi adjacent. Un Guerrier ne peut pas tirer et combattre dans le même tour.

Déterminez les résultats du combat avant de passer au Guerrier suivant.

Toucher un adversaire au corps à corps : Entrez la compétence Combat du défenseur dans la Table de Combat de la fiche de l'attaquant. Lancez 1D6 : Si le résultat est supérieur ou égal au score indiqué, l'attaquant touche sa cible.

Toucher un adversaire avec un arc : Consultez la compétence Tir de l'attaquant. Lancez 1D6 : Si le résultat est supérieur ou égal au score indiqué, il touche sa cible.

BLESSURES

Corps à corps : Lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'attaquant. Déduisez de ce total l'Endurance et l'armure de la cible. Le résultat final est le nombre de Blessures subies par la victime (Points de Vie perdus).

Tir : Lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'arme. Déduisez l'Endurance et l'armure de la cible. Le résultat final est le nombre de Blessures subies.

Monstres blessés : Le nombre de Points de Vie d'un Monstre est donné sur sa Carte Événement. Utilisez un petit dé pour montrer le nombre de Points restants. Lorsqu'il n'a plus de Points de Vie, le Monstre est mort. Retirez sa figurine du plateau et placez-la sur la Fiche d'Aventure du Guerrier qui l'a tué.

Guerriers blessés : Tenez le compte des Points de Vie perdus par votre Guerrier sur sa Fiche d'Aventure. À 0 Points de Vie, le Guerrier meurt à la fin du tour, à moins d'être soigné (potion, sort...)