



## . AU PAYS DES PUSTULES VERTES .

*Parution originale dans White Dwarf GB n° 201. Par Steve Anastasoff & Tuomas Pirinen .  
Traduction et développement de Fanrax le Nécromancien*

*Une maladie horrible pour laquelle il n'y a aucun traitement connu menace d'éliminer la population entière d'une ville de l'empire. Un cri de détresse s'élève, les guerriers doivent trouver une façon de sauver les innocents, mais les origines de cette peste sont enveloppées de mystères et de légendes. Les guerriers doivent trouver une solution pour sauver la ville,- et peut-être eux-mêmes !*

### LES AVENTURES

Les trois quêtes décrites sur les pages suivantes permettent aux guerriers de lutter contre la plus infecte de toutes les puissances du chaos, Nurgle, seigneur de la déchéance et de la maladie. Le chef des serviteurs du chaos est un sorcier pestilentiel de Nurgle, Festasmus le Septile.

Les quêtes sont conçues pour être jouées comme une mini-campagne, dans laquelle les guerriers traquent et détruisent Festasmus et la source de la peste qui se répand à travers l'empire. Chacune des trois quêtes est jouée en utilisant ses propres règles spéciales décrites ci-dessous. Dans chacune, vous devrez glisser la carte d'événement l'affliction de Nurgle (la carte supplémentaire à la fin de cet article) dans le paquet de cartes d'événements. Ceci traduit le fait que les guerriers sont exposés à la peste de Festasmus, et que l'un ou l'autre d'entre eux peut contracter une maladie de sa création. Entre les quêtes les guerriers peuvent se rendre en ville normalement (à condition qu'ils n'aient pas contracté la varicelle de Mouldering). En plus de la carte supplémentaire d'événement, vous aurez besoin d'une figurine pour représenter Festasmus lui-même.

Quand les guerriers atteignent chacune des trois salles objectifs, vous pouvez soit lancer sur le Tableau normal des monstres de pièce objectif pour déterminer leurs gardiens, ou, mieux, vous pouvez lancer sur le Tableau spécial de monstre de pièce de peste donné dans cet article. Ceci ajoutera plus de caractère aux quêtes, mais vous aurez besoin de quelques figurines additionnelles, telles que les Portepestes de Nurgle.



# LA PESTE DE SALSBURG

Les guerriers sont arrivés dans la ville de Salsburg près des montagnes noires, et se rendent à la taverne locale pour dépenser leur argent durement gagné. La taverne de la ville semble étrangement abandonnée, excepté un homme qui aborde les guerriers et leur propose une quête. L'homme est Johann Mannstein, le maire de la ville.

Il explique que depuis plusieurs mois maintenant, un nombre toujours croissant d'habitants de Salsburg sont tombés malade, et souffrent une longue agonie, conduisant à la mort. Pire encore, il semble que la maladie se répande de plus en plus rapidement.

Les guérisseurs de la ville ont été impuissants à arrêter cette étrange affliction, et il jure que la maladie est une maladie magique pas naturelle et incurable par la médecine normale.

Les forestiers de Salsburg suspectent que l'origine de la maladie est un grand complexe de caverne qu'ils ont localisé dans les montagnes noires. Ils ont vu de nombreux rats géants émerger de cet endroit maléfique, des animaux avec de grandes dents et des hommes qui succombent plus tard à la maladie.

Johann plaide sa cause avec ferveur auprès des guerriers pour qu'ils explorent les cavernes et trouvent un moyen de les sceller et enrayer ainsi la maladie ou au moins la contrôler. Si les guerriers acceptent d'entreprendre cette mission dangereuse, Johann leur fournira une carte des abords indiquant l'entrée de la caverne par laquelle les créatures malades sont sorties.

## Règle spéciale

Sur un jet de 1 lors de la phase de pouvoir, en plus de l'événement inattendu normal, une maladie contagieuse répandue par Festasmus le Septile a infecté un des guerriers. Tirer un pion de guerrier pour déterminer lequel est infecté, et lancer 1D6 pour voir quelle maladie le guerrier a contacté.

1 – 2 La flétrissure puante: la chair du guerrier commence à se décomposer, et un petit nuage des mouches bourdonne autour de lui. N'importe quel autre guerrier se tenant dans une case contiguë à la fin de la phase d'exploration perd son prochain tour trop occupé à vomir de dégoût.

3 - 4 Eruption pustulante : le corps du guerrier se couvre de pustules et de verrues, qui constamment saignent et suintent du pus. Quand le guerrier est guéri, il regagne seulement la moitié des points de vie perdus (arrondir au point supérieur).

5 Varicelle de Mouldering : le guerrier se couvre de taches vert clair et pourpre. Il ne sera plus admis dans les agglomérations.

6 Le guerrier passe à travers l'infection pour cette fois.

## Si vous jouez sans MJ

Cette aventure utilise la pièce objectif la fontaine de lumière de la boîte de Warhammer Quest. Elle emploie également la section d'escalier. Afin de nettoyer les cavernes des rats géants, et de toutes les autres créatures fétides qui habitent l'endroit, ils doivent sceller la caverne et l'inonder. La seule manière de faire ceci est de bloquer la sortie de l'eau dans les profondeurs des cavernes. Les guerriers doivent ensuite trouver une façon de s'échapper.

Avant de commencer vous devrez enlever la carte de pièce de donjon d'escalier et la placer de côté. Préparer alors le paquet de carte de donjon normalement, avec la fontaine de lumière comme salle objectif. Après avoir défait les monstres qu'ils trouvent là (générés par le Tableau des monstres de pièce objectif) n'importe quel guerrier peut alors bloquer le déversoir en dépensant un tour, en se tenant à côté de la fontaine. Alors commencera l'inondation du donjon. L'entrée que les guerriers ont emprunté aura déjà été bouchée, ainsi ils doivent trouver les escaliers au plus profonds du donjon qui mènent à la liberté, puisque le niveau de l'eau n'arrivera pas si haut. Placer une porte à l'extrémité opposée de la pièce de la fontaine de lumière, les guerriers peuvent partir par la et continuer de rechercher l'escalier. Lancer 1D6, et mélanger le nombre de carte de donjon obtenu ainsi que la carte d'escalier. Placer ces cartes après la sortie de la fontaine de la lumière. Les guerriers doivent passer par cette partie du donjon pour s'échapper.

Le niveau d'inondation montera graduellement pendant que les guerriers chercheront la sortie. À la fin de chaque phase d'exploration, lancer 1D6. Sur le premier 6, l'eau a atteint les genoux des guerriers, soustraire 1 à leur mouvement car ils sont forcés de marcher dans l'eau.

Au deuxième 6, l'eau attendra leurs tailles, soustraire encore un 1 de leur mouvement. Sur le troisième 6 l'eau a atteint leurs cous, soustraire encore un 1 de leur mouvement. Sur le quatrième 6 les guerriers doivent laisser tomber tous leur équipement et trésor pour éviter de se noyer, et ils continuent de se déplacer en nageant avec les pénalités ci-dessus. D'autres 6 n'ont plus d'effet.



Laissant le donjon inondé derrière eux les guerriers tombent sur d'autres soucis!

Noter que les pénalités de mouvement s'appliquent aux guerriers et aux monstres. Une fois que tous les guerriers ont atteint l'extrémité de l'escalier, ils peuvent quitter le donjon sans risque, la quête est complète.

A leur retour à Salsburg après avoir réussi leur quête, Johann Mannstein récompensera chacun des guerriers avec 1D6x50 pièces d'or et une serviette.

## LA PESTE DE SALSBURG

Aventure développée si vous jouez avec un MJ

### 1 Couloir d'entrée

*Vous pénétrez dans un immense couloir où tout semble avoir été figé par le temps. D'épaisses toiles d'araignées ont envahi la caverne. Vos pupilles exorbitées pour tenter de crever une obscurité totale, vous vous enfoncez sous la montagne.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

### 2 Coude

*Cette salle est particulièrement humide et les toiles d'araignées se font de plus en plus épaisses. Elles s'embrasent au contact de vos torches et disparaissent instantanément. Vous entendez des crissements sur le sol mais ne distinguez toujours rien.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

### 3 Couloir

*Ce couloir semble totalement inhabité.*

**Piège:** Un rocher dévale dans le couloir en direction des guerriers. Il tombe devant la porte de la pièce 4 et avance de 2D6 cases par tours et tout guerrier rattrapé subit 3D6 blessures sans prendre en compte armure ou endurance. Le rocher s'arrête sur un double; les guerriers peuvent tenter de l'esquiver (test d'Initiative à moins 2) mais pas de le stopper, les guerriers peuvent aussi simplement se réfugier dans le coude et laisser passer le rocher.

### 4 Puits maudit

*Du puits au centre de la pièce sortent 12 araignées.*

Les guerriers sont attaqués par 12 araignées. Une fois les araignées tuées, les guerriers peuvent explorer la pièce pour trouver des trésors.

### 5 Salle d'argile

*Lorsque vous entrez dans cette pièce un vent glacial vous gèle jusqu'aux os.*

10 guerriers des clans Skavens bloquent la porte permettant d'accéder à la salle 6.

Trésors : aucun.

## **6 Salle de torture**

*Cette pièce est vide à l'exception de deux coffres.*

Le coffre de gauche contient 100 pièces d'or et une carte de trésor de donjon. Le coffre de droite est piégé, un dard se plante dans la main du guerrier qui l'ouvre et cause 3D3 blessures sans modificateurs. Si le guerrier atteint 0 point de vie ou moins par une fléchette empoisonnée il perd 1 point en force de manière permanente. Le coffre ne contient rien d'autre.

Les guerriers peuvent explorer la pièce normalement, à la recherche de trésors cachés.

## **7 Long couloir pestilentiel**

*Au milieu de ce long couloir est gravé un symbole. Une odeur de mort se dégage mais aucune créature maléfique n'apparaît.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## **8 Jonction**

*Le calme est revenu. Serait-ce le calme avant la tempête !*

Mais non, après le coude 2 assassins skavens se tiennent en embuscade

Trésors : aucun

## **9 : Repaire**

*Un ogre et un troll sont en train de se battre pour une maigre pitance. Dès votre entrée, ils ont résolu leur querelle, vous serez leur festin !*

Un ogre et un troll vous attaquent.

Trésors : Il y a 2 coffres dans la pièce, le premier est rempli de 1D6 rations et une carte de trésors, le second renferme 1D3 bandages et 1D3 potions de force.

## **10 : Fontaine**

Après avoir défait les monstres qu'ils trouvent là, 3 Portepestes de Nurgle, 4 Nurglings et 8 guerriers des clans skavens, n'importe quel guerrier peut alors bloquer le déversoir en dépensant un tour, en se tenant à côté de la fontaine. Alors commencera l'inondation du donjon.

L'entrée que les guerriers ont emprunté aura déjà été bouchée, ainsi ils doivent trouver les escaliers au plus profonds du donjon qui mènent à la liberté, puisque le niveau de l'eau n'arrivera pas si haut. Le niveau d'inondation montera graduellement pendant que les guerriers chercheront la sortie. À la fin de chaque phase d'exploration, lancer 1D6. Sur le premier 6, l'eau a atteint les genoux des guerriers, soustraire 1 à leur mouvement car ils sont forcés de marcher dans l'eau.

Au deuxième 6, l'eau attendra leurs tailles, soustraire encore un 1 de leur mouvement. Sur le troisième 6 l'eau a atteint leurs cous, soustraire encore un 1 de leur mouvement. Sur le quatrième 6 les guerriers doivent laisser tomber tous leur équipement et trésor pour éviter de se noyer, et ils continuent de se déplacer en nageant avec les pénalités ci-dessus. D'autres 6 n'ont plus d'effet.

Noter que les pénalités de mouvement s'appliquent aux guerriers et aux monstres. Trésors : aucun.

## **11 : Cercle magique**

La pièce est gardée par 5 Guerriers Chaos commandé par un héros du Chaos.

Trésors : aucun, l'eau monte, ce n'est pas le moment de perdre du temps.

## **12 : Salle tournante**

*Il n'y a que quatre cases disponibles dans la pièce.*

Le 1<sup>er</sup> des guerriers entré dans la pièce lance 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, un dard empoisonné sort du mur et blesse le guerrier.

Si le résultat est 1, le guerrier subit -3 PV sans aucun modificateur.

Si le résultat est 2, le guerrier subit -2 PV sans aucun modificateur.

Si le résultat est 3, le guerrier subit -1 PV sans aucun modificateur.

Si le résultat est 4, la porte s'ouvre sur le couloir 13,

Si le résultat est 5, la porte s'ouvre sur le couloir 15,

Si le résultat est 6, la porte s'ouvre sur la salle 17

Trésors : aucun

## **13 : Coude**

*Les guerriers sentent une étrange aura émanant de quelque part dans cette salle.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## **14 : Repaire**

*Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.*

Un coffre est au fond de la pièce gardé par 6 guerriers des clans skavens et un sorcier skaven.

Trésors : Le coffre contient un trésor de donjon et 400 pièces d'or.

## **15 : Coude**

*Ce couloir est illuminé par une lumière vive venant de la salle suivante.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## **16 : Cellule**

*La froideur et la noirceur de cette pièce en font un bon garde-manger.*

Au fond de la pièce, on distingue un gros coffre rouillé. Hélas, 2 trolls le gardent. (Si le coffre est ouvert, 12 chauves-souris se jettent sur le guerrier qui a ouvert le coffre).

Trésors : recherche normale.

## **17 : Crypte**

*Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.*

La pièce est gardée par un rat ogre 4 coureurs d'égout et un champion sorcier skaven.

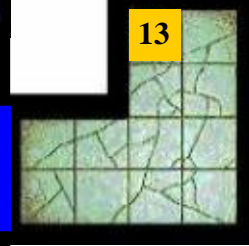
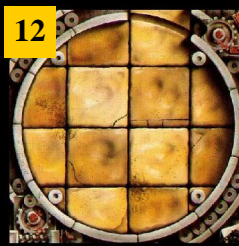
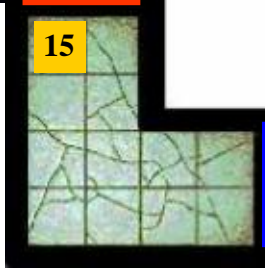
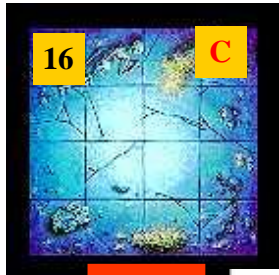
## **18 : Escalier de sortie**

*Au bout d'un long escalier, on peut voir poindre la lumière du jour.*

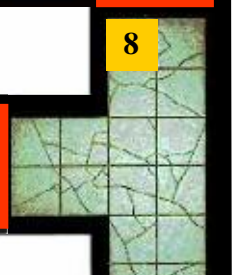
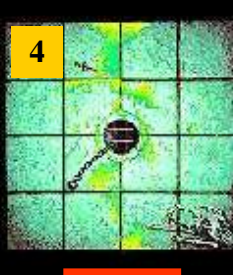
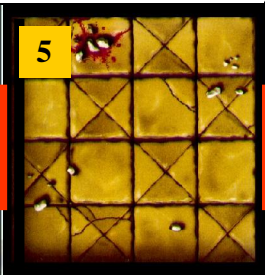
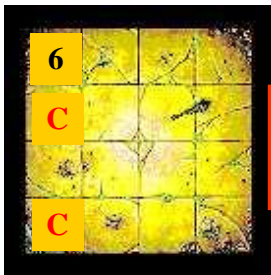
Une fois que tous les guerriers ont atteint l'extrémité de l'escalier, ils peuvent quitter le donjon sans risque.

A leur retour à Salsburg après avoir réussi leur quête, Johann Mannstein récompensera chacun des guerriers avec 1D6x50 pièces d'or et une serviette.

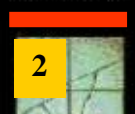
Sortie



C: coffre  
P: piège

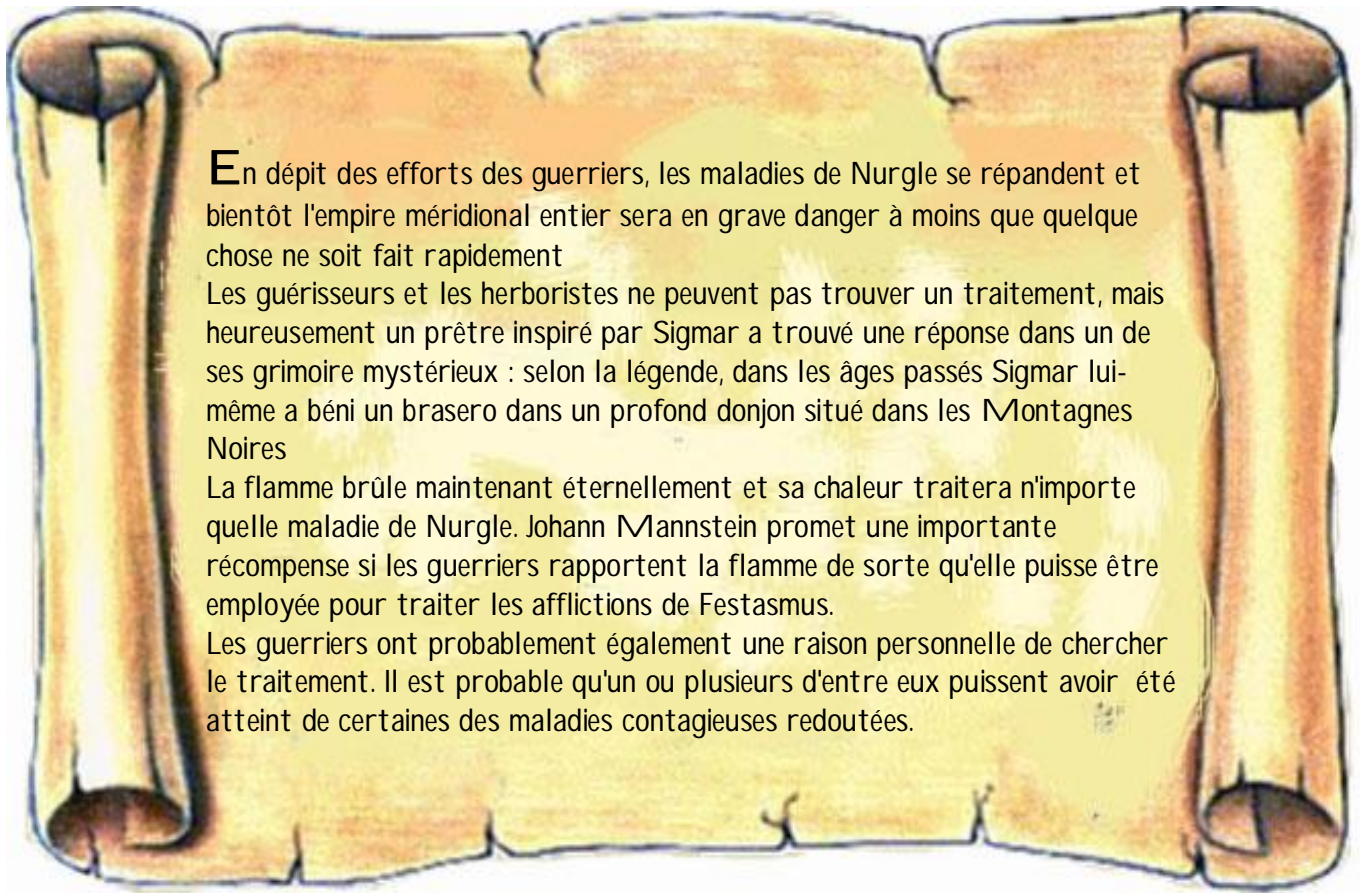


Entrée



# La peste de Salzburg

# LA FLAMME DE SIGMAR



En dépit des efforts des guerriers, les maladies de Nurgle se répandent et bientôt l'empire méridional entier sera en grave danger à moins que quelque chose ne soit fait rapidement

Les guérisseurs et les herboristes ne peuvent pas trouver un traitement, mais heureusement un prêtre inspiré par Sigmar a trouvé une réponse dans un de ses grimoire mystérieux : selon la légende, dans les âges passés Sigmar lui-même a béni un brasero dans un profond donjon situé dans les Montagnes Noires

La flamme brûle maintenant éternellement et sa chaleur traitera n'importe quelle maladie de Nurgle. Johann Mannstein promet une importante récompense si les guerriers rapportent la flamme de sorte qu'elle puisse être employée pour traiter les affections de Festasmus.

Les guerriers ont probablement également une raison personnelle de chercher le traitement. Il est probable qu'un ou plusieurs d'entre eux puissent avoir été atteint de certaines des maladies contagieuses redoutées.

## Règles Spéciales

Si les guerriers accomplissent la quête et retournent à la surface avec succès, alors ils seront chacun récompensés avec 1D6x100 pièces d'or. En outre, toutes les affections déjà attrapées par les guerriers seront guéries pour la prochaine quête.

Cependant, jusque-là les pénalités s'appliquent toujours, ainsi aucun guerrier souffrant de la maladie la "Varicelle de Mouldering" ne sera admis dans aucune agglomération avant la fin de la prochaine quête.

## Si vous jouez sans MJ

Cette aventure emploie la salle objectif de la chambre de l'idole de la boîte de base de Warhammer Quest. Jouer cette quête comme une aventure normale de Warhammer Quest.

Les guerriers doivent trouver la flamme sacrée, qui brûle dans le brasero devant la statue du démon, et la récupérer. La seule manière dont les guerriers peuvent la transporter est de l'utiliser pour allumer leur lanterne. Lancer sur le tableau de monstres de pièce objectif quand les guerriers trouvent la chambre de l'idole pour déterminer ses gardiens.

Une fois que tous les monstres sont morts, le guerrier portant la lanterne peut prendre la flamme sacrée en dépensant un tour en se tenant près du brasero. Les guerriers doivent alors s'échapper du donjon de la même manière qu'ils sont entrés. Cependant, si le guerrier portant la lanterne est réduit à zéro points de vie, la flamme vacillera et s'éteindra. Les guerriers doivent alors retourner à la chambre de l'idole pour rallumer la lanterne avec la flamme sacrée.



# LA FLAMME DE SIGMAR

Aventure développée si vous jouez avec un MJ

## 1 Escalier.

*Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Des lichens et de la mousse commencent à envahir la roche et une brise glaciale émane de ce trou noir percé dans la montagne.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## 2 Coude.

*Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## 3 Cellule.

*Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal.*

La pièce contient 2D6 guerriers des clans Skavens, 1D6 moines de la peste et 1D3 Encenseur à peste

## 4 Couloir.

*Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui disparaît dans l'ombre.*

**Piège lances :** Des lances jaillissent des murs à une vitesse phénoménale, infligeant 2D6 blessures de F4 au guerrier qui a déclenché le piège.

Trésors : aucun

## 5 Crypte.

*Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.*

Le tombeau peut être ouvert par un guerrier, qui a besoin d'un test de force. Il peut être aidé par un autre guerrier normalement. Une fois ouvert, lancer 1D6 pour voir ce qu'ils trouvent :

1 Le cadavre se réveille de son repos pour attaquer ceux qui violent son tombeau. Lancer 1 D6 pour déterminer le type de créature :

- 1 Revenant
- 2 - 3 Gardien des tombes
- 4 - 5 Guerrier squelette
- 6 Zombi

2 Le tombeau est piégé pour le protéger contre les pilliers de tombes. Un éclair d'énergie frappe les guerriers ouvrant le tombeau, causant 1D6+3 blessures, modifiées normalement. Le corps à l'intérieur du tombeau n'a rien de valeur.

3 - 4 Le tombeau est vide indépendamment du corps délabré qui l'occupe.

5 Fouillant le corps, le guerrier trouve 1D6x50 pièces d'or.

6 Fouillant le corps, le guerrier trouve un trésor de pièce de donjon.

Trésors : les guerriers peuvent fouiller la pièce normalement

## 6 Jonction.

*Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux.*

**Piège fosse:** Le guerrier tombe dans une fosse remplie de lances dressées. Il perd 4D6 points de vie en touchant le sol, s'emplantant sur les pieux effilés qu'il y a au fond. Il ne peut s'échapper de la fosse qu'avec la corde ou accès au sort *Lévitacion*, sans quoi il doit passer le reste de sa vie au fond de ce trou très sombre.

Trésors : aucun

## 7 Repaire.

*Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.*

Le sol de cette pièce est couvert de crânes et d'ossements, au travers desquels on peut percevoir l'éclat de l'or. Alors que les guerriers ramassent l'or, lancez 1D6:

RESULTAT EVENEMENT OSSEMENTS	
1	<b>Piège!</b> Un rire maléfique résonne dans la pièce, accompagné du crépitement d'un éclair aveuglant. Tirez un pion de guerrier pour déterminer lequel est atteint de plein fouet par l'éclair magique qui inflige 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.
2 - 3	<b>Illusion !</b> Dans un éclair aveuglant, les ossements et l'or disparaissent.
4 - 5	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 2D6 X 10 pièces d'or
6	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 4D6 X 10 pièces d'or + une carte « trésor de donjon ».

Après la recherche, les guerriers sont attaqués par une dizaine de guerriers des clans skavens appuyé d'un jezzail et commandés par un prophète gris qui surgissent derrière eux.  
Pas d'autres trésors.

## 8 Cercle cabalistique.

*Des éclairs crépitant de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle.*

Si un héros entre dans le cercle magique dessiné sur le sol, lancez un dé et consultez le tableau suivant:

CERCLE MAGIQUE	
D12	Résultat
1	<i>Malédiction:</i> le héros perd un point de vie.
2	<i>Conjuration:</i> un groupe de monstres errants se matérialise. Les héros sont surpris.
3 - 6	<i>Rien ne se passe.</i>
7 - 9	<i>Pouvoir magique:</i> si un sorcier se tient dans le cercle, il peut lancer son prochain sort sans utiliser de point de pouvoir.
10 - 11	<i>Guérison:</i> +1 point de vie.
12	<i>Chance:</i> +1 point de chance.

Le cercle est ensuite vidé de tout pouvoir pour le reste de l'expédition.

## 9 Couloir.

*Un couloir au sol dallé de pierre s'enfonce encore plus profondément dans le noir. Le sol est recouvert de mousse et lichens.*

Chaque guerrier qui passe dans le couloir respire les spores et doit lancer 1D6 sur le tableau suivant, sauf s'il déclare retenir sa respiration ou se protéger le visage d'un linge pour traverser.

1D6	Résultat
1	<b>Poison Mortel.</b> Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir
2 – 3	<b>Poison</b> Le guerrier perd 1 point de vie de façon permanente à moins qu'il ne dépense 1 point de chance
4 – 5	<b>Irritant</b> Pendant le prochain combat le guerrier est à -2 pour toucher
6	<b>Aucun Effet</b>

## 10 Salle de garde.

*La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table, 1D6 + 4 coureurs d'égouts skaven discutent...*

Les guerriers doivent trouver la porte secrète pour continuer.

## 11 Puits maudit.

*L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond. 1D6 araignées sortent du puits pour les attaquer à chaque tour, jusqu'à ce que le dé donne 1.*

Le coffre C1 est complètement verrouillé et tombe en poussière dès que le guerrier en soulève le couvercle, parmi les débris, le guerrier récupère 97 pièces d'or qu'il passe un tour de plus à ramasser.

Le coffre C2 est piégé un dard pique la main du guerrier s'il n'a pas recherché et trouvé le piège. Le coffre contient une pierre de transe utilisable par tous types de guerrier. Cette pierre permet à son porteur, s'il ne fait rien et ne bouge pas pendant un tour, et qu'il n'y a pas de monstre dans la section, d'entrer en transe et de récupérer 1 point de vie.

## 12 - 13 Couloir & coude

*Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir. Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## 14 Chambre de l'idole.

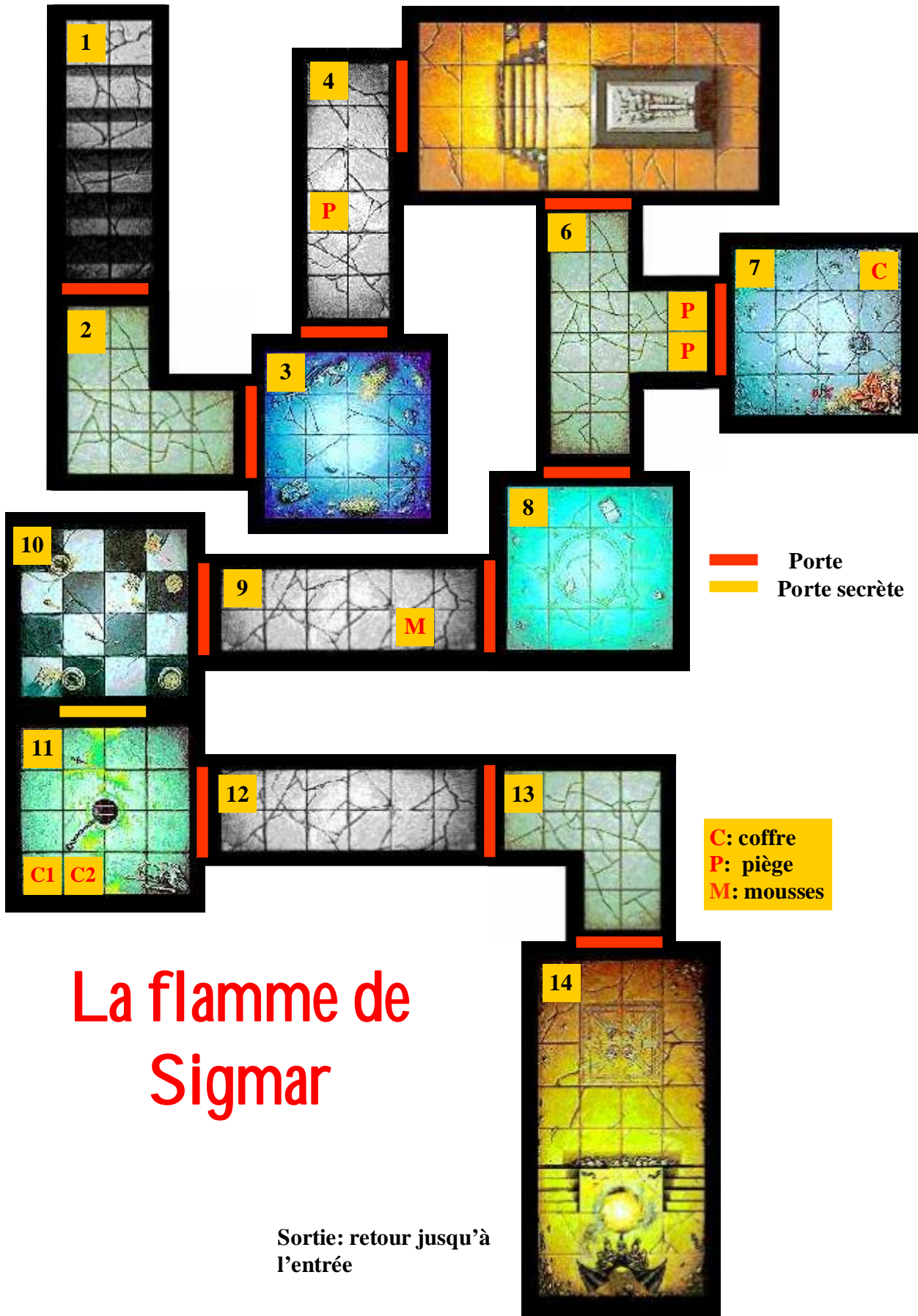
*La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.*

Les guerriers doivent trouver la flamme sacrée, qui brûle dans le brasero devant la statue du démon, et la récupérer. La seule manière dont les guerriers peuvent la transporter est de l'utiliser pour allumer leur lanterne.

Le feu sacré est gardé par 3 Portepestes de Nurgle, 3 Encenseur à peste, 4 moines de la peste et une flopée de coureurs d'égouts skaven commandé par un chef de clan.

Une fois que tous les monstres sont morts, le guerrier portant la lanterne peut prendre la flamme sacrée en dépensant un tour en se tenant près du brasero. Les guerriers doivent alors s'échapper du donjon de la même manière qu'ils sont entrés. Cependant, si le guerrier portant la lanterne est réduit à zéro point de vie, la flamme vacillera et s'éteindra. Les guerriers doivent alors retourner à la chambre de l'idole pour rallumer la lanterne avec la flamme sacrée.

Entrée



# La flamme de Sigmar

# L'ERADICATION DE LA PESTE

Les guerriers sont fêtés en tant que héros de l'empire après le retour avec la flamme curative de Sigmar. La flamme est employée pour guérir les malades, et bientôt toutes les victimes des afflictions de Festasmus sont en voie de rétablissement.

Les citoyens reconnaissants donnent un énorme banquet en l'honneur des guerriers à l'hôtel de ville. Mais au milieu du repas, un homme terriblement défiguré trébuche dans le grand hall où les célébrations ont lieu.

L'homme tombe sur le plancher agonisant en sanglotant "tu a promis que je serais guéri, maître ! J'ai fait ce que tu as demandé ! Aie pitié de moi !

Maître..."dans la seconde suivante l'homme est mort. Dans sa main il tient un parchemin délabré. Après lui avoir soulevé les doigts

Les guerriers peuvent lire ce message : "la période de la maladie reviendra. La prochaine bénédiction que le seigneur Nurgle t'accorde ne sera pas guérissable par vos dieux faibles. Jure ainsi Festasmus, le plus favorisé des serviteurs du Seigneur de la corruption."

Qui sait quelle sorte de calamité Festasmus le Septile lâchera sur bientôt sur l'humanité? Il doit être arrêté une fois pour toutes, de sorte que le peuple puisse dormir paisiblement la nuit.

Le magicien de Salsburg, un mage céleste de grande compétence, emploie ses puissances de divination à déterminer l'endroit où se trouve la tanière de Festasmus. Les guerriers doivent traquer Festasmus dans sa tanière et le massacrer, de ce fait lever cette menace de manière permanente.

## Si vous jouez sans MJ

Cette aventure utilise la salle objectif de l'abîme de feu de la boîte de base de Warhammer Quest. En plus des monstres lancés sur le tableau des monstres de pièce objectif, Festasmus le Septile sera également ici. Festasmus est un sorcier du chaos, avec le profil donné dans la section bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Cependant, au lieu de la magie du chaos de base, Festasmus utilise la magie de Nurgle. Lancer sur le tableau de magie spéciale de Nurgle ci-dessous quand Festasmus lance un sort. Tout le profil de Festasmus et ses capacités spéciales sont récapitulés plus bas pour plus de commodités. Les règles normales pour l'usage de l'abîme du feu s'appliquent. Quand les guerriers ont tué tous les monstres, y compris Festasmus, ils trouveront une sortie cachée du côté opposé de la pièce par laquelle ils sont entrés pour quitter le donjon.

# L'ERADICATION DE LA PESTE

Aventure développée si vous jouez avec un MJ

## 1 Escalier

*Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Des lichens et de la mousse commencent à envahir la roche et une brise glaciale émane de ce trou noir percé dans la montagne.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## 2 - 3 Couloir

*Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.*

Piège Boule de feu : Une boule de feu magique se forme dans la case où se trouve le héros qui a déclenché le piège. Placez une explosion en carton sur cette case: tous les personnages en partie recouverts par l'explosion subissent 2D6 de dommages. Lors des 3 prochains tours, le MJ pourra déplacer l'explosion de 8 cases et relancer les dés de dommages. Au bout de 3 tours, la boule de feu s'éteint.

## 4 Coude

*Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.*

Le passage du coude met les guerriers à l'abri de la boule de feu.

Trésors : aucun.

## 5 Salle de garde

*La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...*

La pièce contient 1D3 Portepestes de Nurgle, 1D3 Encenseur à peste et 4 moines de la peste. La porte secrète se trouve normalement ainsi que les trésors.

## 6 Repaire

*Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.*

Le sol de cette pièce est couvert de crânes et d'ossements, au travers desquels on peut percevoir l'éclat de l'or. Alors que les guerriers ramassent l'or, lancez 1D6:

RESULTAT EVENEMENT OSSEMENTS	
1	<b>Piège!</b> Un rire maléfique résonne dans la pièce, accompagné du crépitement d'un éclair aveuglant. Tirez un pion de guerrier pour déterminer lequel est atteint de plein fouet par l'éclair magique qui inflige 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.
2 - 3	<b>Illusion !</b> Dans un éclair aveuglant, les ossements et l'or disparaissent.
4 - 5	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 2D6 X 10 pièces d'or
6	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 4D6 X 10 pièces d'or + une carte « trésor de donjon ».

## **7 Salle de torture**

*La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute au milieu de laquelle trône un chevalet de torture.*

Piège Chaux : Le plafond n'est qu'une grille à travers laquelle des monstres déversent de la chaux. Les guerriers dans la salle subissent 2D6 blessures de force 4 sans prendre compte de l'armure. Bien sûr, vous pouvez décider qu'une partie de leur armure est détruite, tout dépend de votre générosité...

## **8 Arène**

*La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.*

Dés que les guerriers sont entrés dans l'arène, une lourde herse de fer s'abat condamnant la sortie définitivement, aucun test n'en vient à bout. La seule sortie possible est celle qui se trouve au fond de la fosse.

La seule manière de descendre au niveau inférieur est de descendre dans la fosse. Le plancher du niveau inférieur est à 20 pieds plus bas. Si un guerrier saute simplement dans le puits, il subit 2 blessures automatiquement. Un héros descendant prudemment avec une corde (tenue par les autres guerriers ou fixée au plancher du dessus par 5 pointes de fer) doit faire un test d'initiative. Si le test est réussi, le héros ne souffre d'aucune blessure. S'il échoue, le guerrier lâche la corde pendant sa descente et subit une blessure.

Si les monstres n'ont pas été tués avant qu'un guerrier ne descende, ils peuvent l'attaquer durant sa descente avec +2 pour le toucher.

Au fond de la fosse un couple de Troll affamés attend le client. Comme ce sont des combattants très entraînés, ils évitent tous les projectiles sur un 5 ou un 6.

## **9 - 10 Couloir**

*Un couloir dégageant une forte odeur de moisi s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon.*

Un rocher dévale dans le couloir en direction des guerriers. Il avance de 2D6 cases par tours et tout guerrier rattrapé subit 3D6 blessures sans prendre en compte armure ou endurance. Le rocher s'arrête sur un double; les guerriers peuvent tenter de l'esquiver (test d'Initiative à moins 2) mais pas de le stopper.

## **11 Coude**

Le passage du coude met les guerriers à l'abri du rocher.

Trésors : aucun.

## **12 Couloir**

*Un couloir au sol dallé de pierre s'enfonce encore plus profondément dans le noir.*

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

## **13 Cellule**

*Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal.*

*La pièce contient un coffre gardé par 2 assassins skavens 6 coureurs d'égout et un Maître sorcier skaven.*

**Piège pièce hors-temps:** Lancez 1D6: 1-3: Résurrection: Les monstres de la pièce reviennent à la vie et les guerriers doivent les combattre, a nouveau sans pour autant récolter l'argent. 4-6: Un puissant sort de vieillissement affaiblit les guerriers qui subissent -1 en CC, CT, F, E pour 1D6 salles.

Lorsqu'un 4 – 6 est obtenu, les guerriers peuvent ouvrir le coffre qui contient 200 pièces d'or.

#### 14 Abîme de feu.

*Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher. Cette pièce sert de repaire à Festasmus.*

Festasmus et gardé par 2D6 Vermines de choc skavens, 1D6 Moines de la peste et 1D3 Encenseur à peste

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 de traverser le pont, lancez 1D6 :

- 1 - 2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6 et reportez vous au tableau de l'abîme de feu.
- 3 - 6 Le guerrier traverse sans encombre.

TABLEAU DE L'ABIME	
1	Le guerrier tombe dans l'abîme et est tué.
2 - 3	Le guerrier glisse et est touché par les flammes, perdant 1D6 points de vie ( sans déduction pour son armure ni son endurance ). Il réussit à se hisser de l'autre côté de l'abîme.
4	Le guerrier glisse et perd un de ses objets, équipements ou trésors. Déterminez aléatoirement ce qui tombe dans l'abîme.
5 - 6	Le guerrier s'agrippe solidement au pont alors que celui-ci commence à tanguer. Aucun autre guerrier ne peut tenter de traverser le pont pendant ce tour, jetez 1D6 pour le guerrier qui est sur le pont afin de déterminer de quel coté il arrive. 1 - 3 Sur le bord opposé. 4 - 6 Sur le bord de départ.

C'est injuste, mais les monstres n'ont aucun problème pour traverser le pont, ils réussissent à chaque fois !!!

Quand les guerriers ont tué tous les monstres, y compris Festasmus, ils trouveront une sortie cachée du côté opposé de la pièce par laquelle ils sont entrés pour quitter le donjon.

Une fois qu'ils sont revenus en ville, les guerriers auront toutes leurs afflictions guéris pour leur prochaine quête, bien que ceux qui sont atteint de la "Flétrissure puante" ne peuvent néanmoins pas entrer dans une agglomération jusqu'à la fin de leur prochaine aventure (les symptômes prennent un moment à disparaître après que le traitement soit administré).

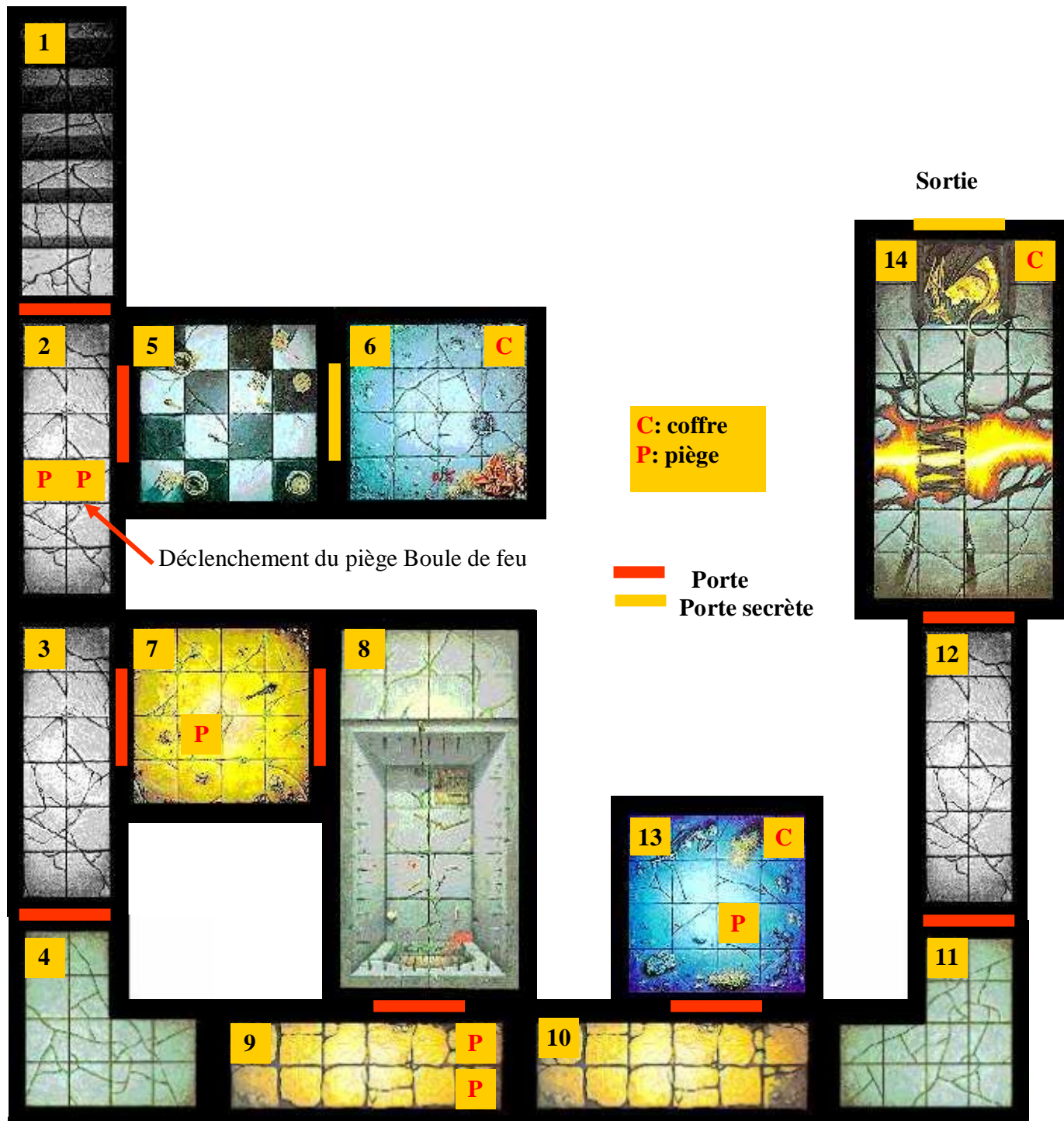
Note, bien que, les points d'endurance perdue par les attaques contre Festasmus ou les Porte-pestes ne peuvent pas être récupéré. Les guerriers sont alors récompensés avec de 1D6x100 pièces d'or et un objet magique chacun.





# L'éradication de la peste

Entrée



Sortie

Déclenchement du piège à rocher

## TABLEAU DES MONSTRE DE PIÈCE PESTEUX

- 1 6 Portepestes de Nurgle, 1D6 Nurglings et 1D6 rats géants.
- 2 1D3 Portepestes de Nurgle, 1D3 Encenseur à peste et 4 moines de la peste.
- 3 1D3 Portepestes de Nurgle, 1D6 Nurglings et 1D6+2 Skavens.
- 4 2D6 Skavens, 1D6 Moines de la peste et 1D3 Encenseur à peste
- 5 6 Skavens, 6 rats géants, et 6 moines de la peste.
- 6 6 Skavens, et 12 rats géants



*Employer le type de monstre approprié sur le thème de la peste ajoutera de la couleur supplémentaire à vos quêtes. Vous pouvez préparer vos propres cartes d'événement, ou utiliser juste le tableau des monstres de pièce objectif pesteux de cet article.*



## FESTASMUS LE SEPTILE

Festasmus est un sorcier du chaos de Nurgle, avec le profil d'un sorcier standard du chaos suivant:

<b>Points de vie</b>	<b>15</b>
<b>Mouvement</b>	<b>4</b>
<b>Capacité de combat</b>	<b>6</b>
<b>Force</b>	<b>4</b>
<b>Endurance</b>	<b>5 (6)</b>
<b>Attaques</b>	<b>2</b>
<b>Or</b>	<b>840</b>



Au début de chaque phase de monstre, Festasmus peut lancer un sort. Lancer sur le tableau magique de Nurgle pour déterminer quel sort, il lance chaque tour. Festasmus résiste particulièrement aux effets de la magie. Il peut écarter les effets de n'importe quel sort sur lui sur un résultat de 4+ sur 1D6. En outre, Festasmus peut parer les attaques des guerriers. N'importe quelle attaque sera parée, niant tous ses dommages, sur un résultat de 5+ sur 1D6. Festasmus porte l'amure de la peste. Elle lui donne +1 en endurance.

En plus, quand un coup est frappé contre cette armure, l'attaquant risque d'attraper une des afflictions horribles de Festasmus. Lancer 1D6 chaque fois qu'un guerrier touche Festasmus avec succès. Sur un résultat de 1 le guerrier perd de manière permanente 1 point d'endurance. Festasmus est armé avec la "Faux de Septicémie". Si un guerrier est réduit à 0 points de vie par la faux son endurance est de manière permanente réduite de 1 point.

N'importe quel guerrier réduit à 0 en endurance est mort et doit être enlevé du jeu.

Festasmus a été béni avec la "Puanteur fétide de Nurgle". L'odeur horrible qui l'entoure incommoder tellement ceux qui l'attaque qu'il souffre une pénalité de -1 pour le toucher au corps à corps. Cependant, n'importe quel guerrier souffrant de la "Flétrissure odorante" est immunisé contre ceci; ils peuvent à peine sentir la puanteur de Festasmus !

Les guerriers ne peuvent récupérer aucun de ces objets. Ils sont si mauvais et corrompus qu'ils détruiraient n'importe quel guerrier qui essaye de s'en servir.



## SORCIER DU CHAOS MAGIE DE NURGLE

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier du chaos de Nurgle peut lancer un des sort suivant. Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer quel sort est lancé. Si un sort affecte seulement un guerrier, sélectionner un poin de guerrier au hasard pour déterminer qui est affecté.

**1 Nuage de mouches :** Le guerrier de cible est entouré par une masse impénétrable de mouches. La victime ne peut rien voir et ne peut ni se déplacer ni tirer dans la phase des guerriers suivantes. Il peut, cependant, combattre sur la case ou il se trouve normalement au corps à corps.

**2 Vent de la Peste :** Un vent humide et hurlant balaye le donjon, apportant avec lui les maladies les plus fétides. Chaque guerrier sur la même section de plateau que le sorcier subit 1D6 blessures, modifiées par l'endurance, mais pas par l'armure.

**3 Châtiment de Ranceur :** Le guerrier de cible commence à se décomposer et à pourrir, les doigts et les orteils tombent, sa peau se boursoufle et tombe, et ses yeux s'enfoncent dans leurs orbites. Le guerrier subit 2D6 blessures sans aucun modificateur pour l'endurance ou l'armure.

**4 Puanteur de Nurgle :** Tous les guerriers sur la même section de plateau que le sorcier sont écœurés par cette odeur répugnante. Toutes les victimes perdent une attaque dans la phase des guerriers suivants.

**5 – 6 Flot de corruption :** Le sorcier vomit un jet de sang putride, de larves, d'excréments et d'autres immondices indescriptibles. Le guerrier cible est accablé par ce fumier répugnant. N'importe quel guerrier qui se trouve sur la même section de donjon que le sorcier peut être attaqué par le Flot de Corruption. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est touché.

Tracez une ligne depuis le centre de la case du sorcier: chaque case se trouvant sur le trajet de cette ligne est affectée par le Flot de Corruption. Lancez 2D6 par guerrier se trouvant dans une de ces cases. Si le résultat est inférieur ou égal à son Initiative, le guerrier réussit à esquiver le Flot de Corruption et ne subit aucun effet. Si le résultat est supérieur à son Initiative, le guerrier subit alors 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par le Flot de Corruption, son Endurance est réduite de -1 point de façon permanente. Si cette Endurance tombe à 0, il est tué et retiré de la partie



**E**

## **AFFECTIONS DE NURGLE**

**E**

Une maladie contagieuse répandue par Festamus le Septile a infecté un des guerriers.

Tirer un pion de guerrier pour déterminer lequel est infecté, et lancer 1D6 pour voir quelle maladie le guerrier a contacté.

1 – 2 Flétrissure puante : la chair du guerrier commence à se décomposer, et un petit nuage des mouches bourdonne autour de lui.

N'importe quel autre guerrier se tenant dans une case contiguë à la fin de la phase d'exploration perd son prochain tour trop occupé à vomir de dégoût.

3 - 4 Eruption pustulante : le corps du guerrier se couvre de pustules et de verrues, qui constamment saignent et suintent du pus.

Quand le guerrier est guéri, il regagne seulement la moitié des points de vie perdus (arrondir au point supérieur).

5 – 6 Varicelle de Mouldering : le guerrier se couvre de taches vert clair et pourpre. Il ne sera plus admis dans les agglomérations.

**EVENEMENT****EVENEMENT**