



·LA QUETE DE L'AMULETTE BRISÉE·

Une aventure du livre de règles d'Advanced Heroquest de Jervis Johnson, adaptée pour Warhammer Quest par Laurence Sinclair dans Deathblow n°2, traduite et développée par Fanrax le Nécromancien.

Localisation: Le Vieux Monde - **Niveau du donjon:** 4 - **Pièce Objectif :** La prison de glace

Cette quête se compose de quatre aventures séparées basées sur une vieille campagne d'Advanced Heroquest de Jervis Johnson, où les guerriers essaient d'empêcher un infâme Skaven de réunir les quatre morceaux d'une amulette antique, et de ce fait empêcher la fin du monde. Elle est conçue au niveau 1 à 3, mais peut facilement être adaptée pour des niveaux plus ou moins élevés en rendant les rencontres plus appropriées au niveau, et en modifiant peut-être le niveau du Démon skaven un Verminaque ou quelque chose de ce genre...

Si vous jouez sans Maître de jeu, reportez vous à la version de Coup mortel n°2.

Maintenant pour le fond de l'histoire...

Les guerriers rendent visite à leur ami Jervais Revered (un écrivain sans rien de particulier) pour des raisons qui demeureront inconnues.

Le trouvant mort, avec des indices indiquant manifestement l'œuvre de Skavens, les guerriers prennent juste le temps de se saisir de son journal avant de se lancer à la poursuite des tueurs. La dernière entrée dans le journal est publiée ci contre. En dépit de tous leurs efforts, les guerriers ne parviennent pas à retrouver les assassins Skavens. Dépités, ils reviennent à Parravon pour noyer leur chagrin dans une taverne. Et notre aventure commence ainsi...

Par le plus grand des hasards, les guerriers entendent parler d'une nouvelle quête qui se prépare ici même, dans la taverne. Profondément enfui dans un donjon des montagnes grises, un Seigneur de guerre Skaven du clan Rictus projette une campagne pour ruiner littéralement Parravon ! Sans penser à leur propre sécurité personnelle (probablement encouragée par l'ingestion de grandes quantités d'alcool) les guerriers s'engagent promptement pour contrecarrer ce projet maléfique, ignorant tout du bibelot que le Seigneur de guerre porte autour de son cou...



Les grandes puissances souterraines font la guerre, le monde tremble. Pendant mille ans l'empire éternel s'est étendu, ses racines profondément enfoncées dans le vieux pays elfique et sur le littoral Tylein. C'était le premier royaume de l'homme, capricieux et hurlant comme un petit enfant. Cependant la capitale de ses rois Remas était une merveille à son époque la plus glorieuse, l'empire était barbare et dangereux.

Les dieux de chaos ont chuchoté au creux des oreilles de leurs serviteurs, et ils ont enfoncé dans le cœur de l'empire comme un stylet. Ils ont apporté les mauvais conseils, les faux témoignages, l'assassinat, la corruption et la vanité au gouvernement de l'empereur Giovanni VII. Leurs cultes immondes longtemps écartés de la terre, remplacent les dieux tutélaires et du ciel qu'avaient servi les gens simples pendant des siècles. En conclusion, Khorne a parlé et il y a eu la guerre.

D'un sommeil profond Solkan, le vengeur s'est réveillé. Il s'inquiétait peu pour les hommes, Solkan était vénéré dans le temple qui lui été dédié à Remas. Quand il a entendu les cris perçants de ses prêtres mourir pendant que Remas brûlait de fond en comble, Solkan a surgit, magnifique dans son armure d'argent flamboyante.

Avant qu'il soit devenu, général des armées de Khorne, Fernadrang était un ogre difforme et corrompu. La hache de Fernadrang a fait couler le sang chaud, et une langue, sortait de son manche pour lécher les lames. Solkan a utilisé une faux d'argent, et beaucoup dans la bataille ont été réduits par sa lame.

Ils ont combattu pendant des heures. Si grande était la main de Khorne sur Fernadrang que Solkan avait du mal à le frapper. Et, pendant un moment, la grande faux, fut coincée par le poids du corps de l'ogre que Solkan ne parvenait pas à soulever. Fernadrang a frappé, un coup puissant sur la poitrine de Solkan.

Mais il ne l'a pas massacré. L'épée du feu a frappé une amulette que Solkan portait, la cassant en quatre morceaux qui ont volé au loin au-dessus de l'horizon. Et Solkan s'est alors vengé de Fernadrang, l'étripant du bassin au larynx de sorte que toute la peste à l'intérieur de son corps s'est libérée pour consumer le cadavre. Ainsi a fini la guerre entre Solkan et Khorne.

Tout ceci je l'ai reconstitué par mes recherches. Je me rends également compte que les Skavens recherchent mon fragment de l'amulette. Pourquoi veulent-ils un Artefact de la Loi ? Peut-être cherchent-ils à l'empêcher d'être employé contre les puissances du chaos, qu'ils servent. Qui peut savoir ce qui motive de tels esprits étrangers ? J'ai entendu dire qu'ils craignent qu'il soit utilisé contre le démon Praznagar lors de son retour. Quoiqu'il en soit, leur véritable but doit être terrible.

Une chose est sûre : ils cherchent le fragment en ma possession. Trois fois mes sorts ont repoussé les attaques des guerriers du clan Mors. Ils m'ont forcé à engager des gardes du corps, faire venir mon ancien apprenti et me déplacer à Parravon dans une tour fortifiée, en dépit des événements, je suis confiant depuis que j'ai placé l'Amulette hors de portée des Skavens.

Dernière entrée dans le journal de Jervais-Revered en l'année 2412.

QUETE I : LA TANIÈRE DU SEIGNEUR DE GUERRE

Règles Spéciales :

En cas d'événements imprévus, lancer 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, lancer sur le tableau des Evénements skavens (annexe 1). Sur un résultat de 4 à 6 lancer sur le tableau des monstres errants

Monstres errants :

Dans le meilleur des cas, tous les monstres dans cette aventure devraient être des Skavens, avec une préférence pour les Vermines de choc plutôt que des Skavens des clans spécifiques (coureurs d'égouts du clan Eshin et Skryre, Jezzails, moines de la peste des Pestiliens, etc..). La raison de ce manque d'appui est que le clan Rictus est un clan relativement faible, appuyé rarement par les clans plus puissants. Quand ils présenteront l'Amulette au conseil, ils espèrent accéder à un statut plus élevé...

Tableau des monstres errants de la tanière du seigneur de guerre

Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	2D6 Rats géants
4	2D6 Guerriers des clans
5	1 Rat-ogre
6	1D6+3 Vermines de choc
7	1D6+3 Vermines de choc & 1 Champion vermine de choc
8	1D3+6 Guerriers des clans & 1D6 Vermines de choc
9	1D6 Guerriers des clans & 1D6 Rats géants
10	1D6+3 Rats géants & 1 Champion vermine de choc
11	4D3 Guerriers des clans
12	Relancer les deux dés

Premier étage

Quand les héros découvrent le donjon, lisez-leur le texte suivant:

Sur les murs de ce donjon sont accrochés des trophées et les souvenirs effroyables des victoires passées : boucliers cassés et souillés de sang des ennemis défaits ; cuirs chevelus et crânes ; armes émoussées et rouillées d'une douzaine de race, et gravé sur les portes la rune du clan Rictus.

1 ESCALIER

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

Rien de particulier dans l'escalier.

2 - 3 COULOIR

Votre lanterne illumine un long tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.

Piège dalle basculante: Le guerrier qui a déclenché le piège se foule une cheville en posant le pied sur une dalle basculante, pour le reste du donjon, il a -1 en Mouvement.

A part ça, les couloirs sont vides de monstres.



4 JONCTION

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

La porte en face de vous est scellée comme par magie, aussi les guerriers doivent essayer la porte de droite.

5 REPAIRE

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

Il n'y a aucune sortie, mais il y a 4 guerriers des clans et 1 Champion.

Quand le ou les monstres ont été massacrés, en plus du trésor normal, les guerriers trouvent un talisman de fer dans un petit coffre dans un coin. Une fois placé dans une niche correspondante creusée dans le plancher de la jonction, avec un bruit de meule, le mur devant vous commence à descendre dans le sol, révélant un nouveau passage.

Les guerriers peuvent maintenant continuer leur exploration au delà de la porte verrouillée normalement.

6 CELLULE

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

La pièce contient 6 guerriers des clans, 1 Champion et un coffre.

Quand un guerrier ouvre le coffre, il libère une nuée de scorpions qui se répandent dans la pièce. Ceci n'est pas un piège et ne peut donc pas être détecté et encore moins désamorcé. Déterminez aléatoirement quel guerrier est attaqué par 12 scorpions. Comme ils sont très petits, ils ne sont pas représentés par des figurines.

Lancez normalement le dé de dommages de votre guerrier (1D6 + Force) afin de déterminer le nombre de scorpions qu'il tue avec son attaque, le résultat obtenu représentant le nombre de scorpions tués. Chaque scorpion tué rapporte 5 pièces d'or.

Chaque scorpion restant inflige 1 blessure, sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Ceci fait, la nuée de scorpions se disperse.

7 COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Rien de particulier dans ce couloir.

8 ARENE

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.

Descendre dans 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.



Deuxieme étage

9 ESCALIER

Un nouvel escalier s'enfonce dans les ténèbres vers le deuxième étage du donjon.

Rien de particulier dans l'escalier.

10 COULOIR

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

Piège poulies : Un système de poulies est déclenché par un guerrier. Bientôt des morceaux de tronc d'arbre volent dans tous les sens, si bien que tous les guerriers perdent 1D6 +3 PV, à moins de réussir un test d'initiative avec un malus de -1.

11 JONCTION

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Rien de particulier dans la jonction.

12 PUIITS MAUDIT

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

A chaque tour, 1D6+2 araignées géantes sortent du trou, il y a bien un vieux coffre dans un coin, mais il est trop petit pour boucher le puits. La seule solution est de quitter la pièce en fermant la porte. Le coffre est vide.

13 CRYPTTE

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

Le sarcophage est gardé par 2D6 Vermines de choc commandé par un Champion vermine de choc.

Plusieurs guerriers doivent s'y mettre pour faire glisser la dalle du sarcophage (test de force 20)

Outre 1D6+2 rats géants le coffre contient un trésor de donjon pour chaque guerrier aillant pousser le couvercle.

14 ESCALIER

Un nouvel escalier s'enfonce dans les ténèbres vers le troisième étage du donjon.

Cet escalier conduit au troisième étage du donjon, les guerriers peuvent prendre un peu de repos et ils récupèrent leurs pleins niveaux.



Troisième étage

15 COULOIR

Ce couloir semble se terminer en cul-de-sac (vous devrez poser une section de couloir en cul-de-sac).

Une sentinelle skaven monte la garde dans le couloir. Quand les guerriers arrivent dans le couloir et ont tué la sentinelle, lisez le texte suivant:

À l'extrémité du couloir, gravé dans le plancher, vous découvrez un symbole magique - le symbole de l'université de jade.

Même si tous les héros explorent le couloir, ils ne trouvent pas le passage secret. Examiner le symbole n'indique rien de plus aux guerriers. Le symbole ne peut pas être endommagé de quelque façon.

16 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 quatre guerriers skavens gardent un coffre.

Quand les héros ouvrent le coffre, lisez le texte suivant:

À l'intérieur du coffre est un talisman, fait de fer et de fonte portant le symbole de l'université de jade et vous notez que le talisman est fait de telle manière qu'il s'adapte parfaitement dans le symbole découpé dans le sol du couloir.

17 COUDE

Si le talisman est placé dans le symbole, le mur du fond s'enfoncé dans le sol révélant un coude.

Lisez le texte suivant:

Avec des craquements et des grincements, le mur devant vous commence à descendre dans le sol, découvrant un nouveau passage

Quand les guerriers passent le coude, placer la prochaine section du couloir et un couloir en cul-de-sac.

Le talisman peut maintenant être enlevé du symbole; il sera nécessaire plus tard. Les murs restent en position basse même lorsque le talisman est enlevé.

18 – 19 COULOIRS

À l'extrémité du couloir, gravé dans le plancher, vous découvrez un symbole magique - le symbole de l'université d'or.

20 SALLE JAUNE (salle de torture)

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute.

Au milieu de la pièce, se trouve 1 Gobladié, 1 Encenseur à peste, 1D6+6 Moines de la peste.

Dans un coin il y a un coffre en bois. Quand les héros ouvrent le coffre, lisez le texte suivant:

À l'intérieur du coffre est un talisman, fait de fer et de fonte portant le symbole de l'université d'or et vous notez que le talisman est fait de telle manière qu'il s'adapte parfaitement dans le symbole découpé dans le sol du couloir.

21 COUDE

Comme dans le coude 17, si le talisman est placé dans le symbole, le mur du fond s'enfoncé dans le sol révélant un coude. Lisez le texte suivant:

Avec des craquements et des grincements, le mur devant vous commence à descendre dans le sol, découvrant un nouveau passage

Quand les guerriers passent le coude, placer la prochaine section du couloir et un couloir en cul-de-sac.

Le talisman peut maintenant être enlevé du symbole; il sera nécessaire plus tard. Les murs restent en position basse même lorsque le talisman est enlevé.

22 - 24 COULOIRS

Ce couloir fonctionne comme les couloirs 15 et 19 ci-dessus. Comme en 19, il n'y a pas de sentinelle dans le couloir. Le plancher ici montre le symbole de l'université céleste.

23 SALLE D'ARGILE

Les dalles de cette salle semblent être en argile.

Autour d'un solide coffre de bois, il y a 1 D6 Vermines de choc, 1D6 Encenseur à peste, 1D6 Gobladiers, 2D6 Guerriers des clans, 2D6 Rats géants.

À l'intérieur du coffre est un talisman, fait de fer et de fonte portant le symbole de l'université céleste et vous notez que le talisman est fait de telle manière qu'il s'adapte parfaitement dans le symbole découpé dans le sol du couloir.

25 - 26 COULOIRS

Comme dans le coude 21, si le talisman est placé dans le symbole, le mur du fond s'enfonce dans le sol révélant un autre couloir à angle droit. Lisez le texte suivant:

Avec des craquements et des grincements, le mur devant vous commence à descendre dans le sol, découvrant un nouveau passage

Quand les guerriers passent l'angle, placer la prochaine section du couloir et un couloir en cul-de-sac. Le talisman peut maintenant être enlevé du symbole; il sera nécessaire plus tard. Les murs restent en position basse même lorsque le talisman est enlevé.

27 COULOIR

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

Le couloir est gardé par 1D6 Vermines du choc, 1 Encenseur à peste, 1D6+6 Moines de la peste.

28 REPAIRE DU SEIGNEUR DE GUERRE

C'est la tanière du Seigneur de guerre. Si vous avez une boîte d' Heroquest, vous pouvez placer une table, le trône et le râtelier d'armes dans cette pièce.

Ici réside le Seigneur de guerre et ses gardes du corps. 1 Chef de clan Skaven, 12 Guerriers des clans et 2D6 Rats géants se précipitent pour attaquer les guerriers dès que la porte s'ouvrira. (Si vous estimez que le chef de clan est trop difficile, prenez un simple champion skaven).

Le Seigneur de guerre est armé avec une épée magique (+ 1 à la compétence de combat) et un anneau de la protection (+1 niveau, donnant +1 en endurance). La fouille de son cadavre permet de trouver une bourse contenant deux gemmes, d'une valeur 50 pièces d'or chacune.

Lire le texte suivant aux guerriers quand ils ont défait le Skaven :

Cette pièce semble être la tanière d'un Seigneur de guerre skaven. Les cartes et les diagrammes sur le mur indiquent que ses plans pour détruire la ville de Parravon sont en voie d'achèvement. Vous vous rendez compte que la remise de ces cartes au conseil municipal permettra de contrer l'attaque des skavens.

Vous pouvez également voir un cercle magique énorme marqué sur le plancher au fond de la salle. Une inspection plus minutieuse montre que trois des symboles sur le cercle sont gravés plus profondément que les autres, et qu'ils correspondent aux trois talismans de fer que vous avez trouvés plus tôt.

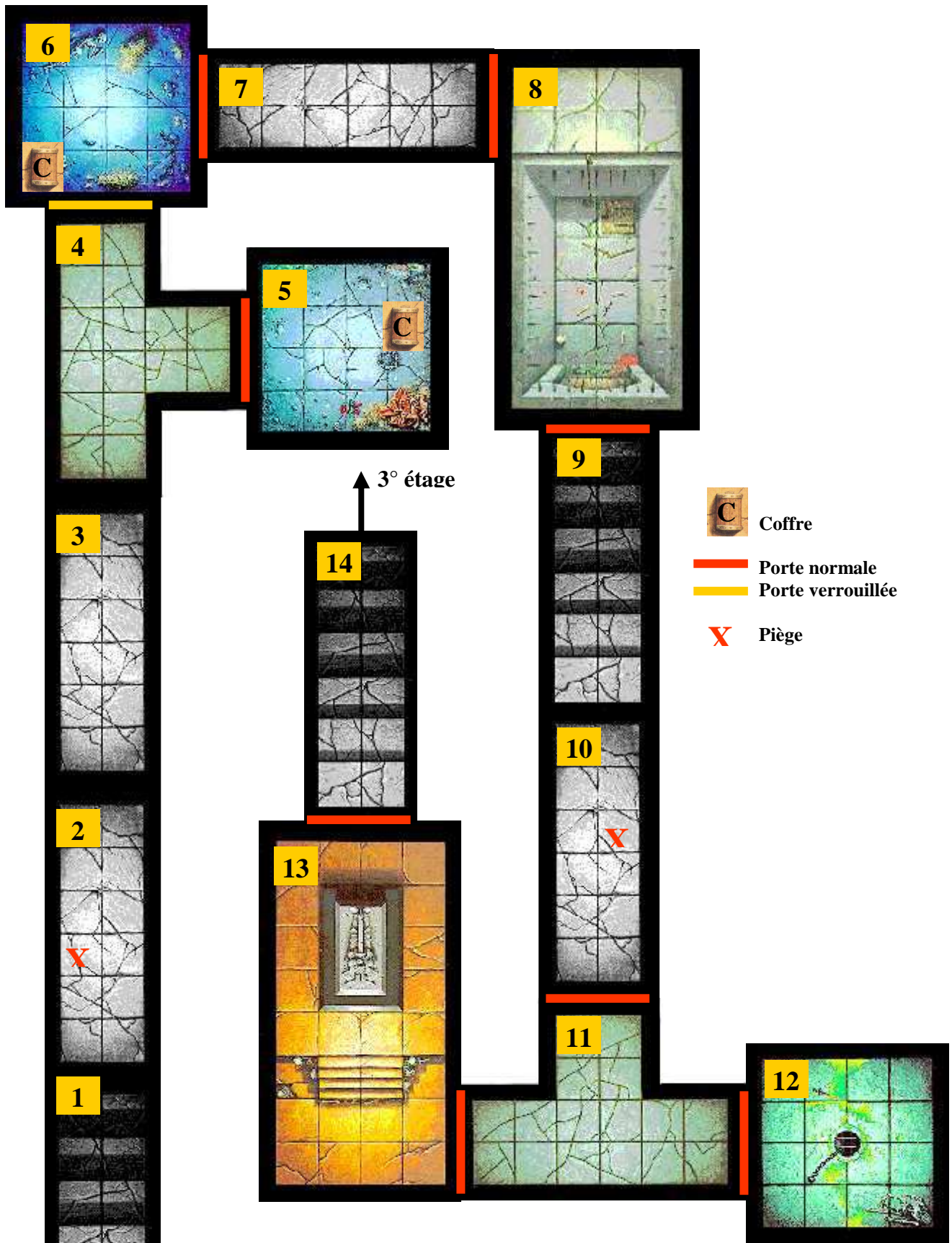
Si les trois talismans sont placés correctement dans les symboles du cercle magique, les ressorts d'une trappe secrète s'ouvrent en son centre, dévoilant la première partie de l'Amulette brisée.

Conclusion

Un guerrier ou un homme d'arme peut porter toutes les cartes. S'ils sortent du donjon, les héros peuvent remettre les cartes au conseil municipal, et l'attaque des skavens sera contrée. Parravon n'est pas une ville riche, le Conseil récompense les héros avec 500 pièces d'or pour les avoir aidés à repousser les skavens.

Traduit par un érudit de Parravon, les documents indiquent la position de trois autres tanières de Skaven où des morceaux d'Amulette sont conservés.

Les guerriers doivent à Jervais de sauver le monde de ce grave péril, et d'aller jusqu'au bout pour faire leur devoir...



La Quête de l'Amulette brisée
La tanière du seigneur de guerre
1er & 2ème étage



Coffre



Symbole des Collèges de magie



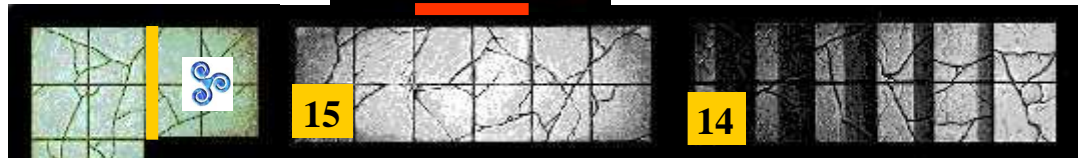
Mur coulissant



Porte



16



15

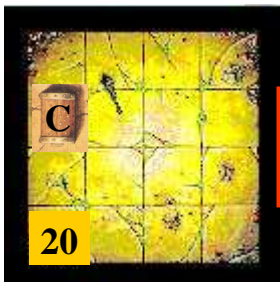
14

17

18

19

21



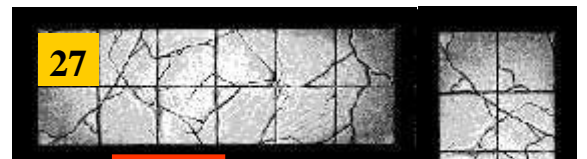
20

23

21

22

24



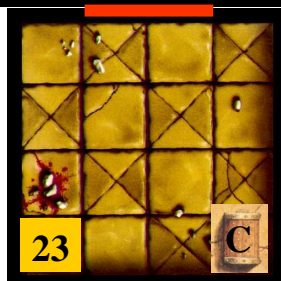
27



28

26

25



23

La Quête de l'Amulette brisée La tanière du seigneur de guerre 3ème étage

QUETE II : LE LABYRINTHE MAGIQUE

Le labyrinthe magique caché dans ce donjon a été construit par Gragoth, un puissant sorcier du chaos, pour protéger la deuxième partie de l'Amulette brisée. Gragoth a enrôlé des assassins du clan Eshin, dont les guerriers gardent l'Amulette.

Quand les héros entrent dans le donjon, leur lire le paragraphe suivant:

Tracé avec du sang sur l'entrée de ce donjon, un symbole épouvantable: une main saisissant un poignard incurvé, le signe du clan Eshin, les assassins. L'odeur de la peur flotte dans l'air. Est-ce le bruit du grincement des portes que vous entendez, ou les cris perçants est-il de victimes torturées dans les profondeurs?

Règles spéciales

Le labyrinthe est gardé par une paire d'aérolithes enchantés qui apparaissent au hasard dans le labyrinthe, tournent furieusement sur place, et dévalent les couloirs, mettant le feu partout sur leur chemin. Puis, ils disparaissent, pour réapparaître un moment plus tard dans une autre pièce du labyrinthe et répéter le procédé.

Gragoth a également peuplé le labyrinthe avec des skavens morts-vivants, des zombis d'hommes-rats qu'il a appelés au royaume des morts pour exécuter une dernière et éternelle servitude.

LES AÉROLITHES

Les aérolithes sont actionnés en trois phases par le MJ : dans la première phase, un aérolithe est placé, dans la seconde le deuxième aérolithe est placé, et dans la troisième phase ils volent tous les deux le long des passages.

Au début des premières et deuxièmes phases du MJ dans l'ordre, lancer 1D12 et placer l'aérolithe qui porte ce nombre. Si la jonction n'a pas été encore découverte, l'aérolithe n'est pas placé et le jet de dés est gaspillé. S'il peut être placé, l'aérolithe reste stationnaire pour l'instant, tournant sur place. Un guerrier qui pénètre dans une jonction contenant un aérolithe subit 5 dés de dommages.

Dans la troisième phase, le MJ déplace les deux aérolithes en avant. Lancer deux dés et déplacer chaque aérolithe d'autant de cases. Un aérolithe ne peut pas passer par les portes, ni revenir en arrière, bien qu'il puisse tourner les coins. Un guerrier qui est frappé par un aérolithe subit 5 dés de dommages. Après que les aérolithes aient été déplacés tous les deux disparaissent, prêt à réapparaître dans la phase suivante du MJ.

LES ZOMBIS SKAVENS

Les skavens qui vivent dans ce secteur portent des colliers magiques, collés sur leur peau et couverts de runes mystérieuses. Ces colliers ont des puissances curatives magiques, et n'importe quel skaven portant un collier récupère 1 point de vie à la fin de chaque phase du MJ (sans dépasser le total de ses points de vie d'origine). Lire le texte suivant aux guerriers la première fois qu'un skaven récupère un point de vie :

Pendant que vous le regardez fixement d'un air incrédule, les entailles sanglantes du skaven blessé glissent à leur place et la blessure se referme. Le skaven s'est guéri lui-même !

Si un skaven est réduit à 0 point de vie ou moins il s'effondre. Le collier, cependant, demeure actif. Quand les points de vie du skaven sont reconstitués à 1, il se lève et attaque encore. Un guerrier peut librement passer ou se placer par une case qui contient un skaven effondré.

Si le guerrier fouille le skaven avant qu'il ne récupère, lisez le texte suivant :

Autour du cou du skaven vous trouvez un collier étrange qui semble être fondu dans sa chair. Le collier est couvert de runes mystérieuses, et vous réalisez que c'est lui qui donne au skaven sa puissance régénératrice. Vous notez également que bien que le skaven devrait être mort, ses blessures se referment toujours

On permet aux guerriers d'attaquer un skaven qui s'est effondré de sorte que cela prenne plus longtemps pour qu'il récupère. Toutes les attaques faites contre un skaven effondré touchent automatiquement et le nombre de dés de dommages lancé par l'attaquant est doublé. Les colliers ne peuvent pas être enlevés d'un skaven de quelque façon, et ne sont actifs que dans la pièce où le skaven commence le jeu. Si le skaven quitte la salle (ou est traîné hors de la salle par un des guerriers), tous les dommages qu'il a subis au cours des années prennent immédiatement effet et le skaven meurt définitivement.

Evénements imprévus

En cas d'événements imprévus, lancer 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, lancer sur le tableau des Evénements skavens (annexe 1). Sur un résultat de 4 à 6 lancer sur le tableau des monstres errants

Monstres errants :

Dans le meilleur des cas, tous les monstres dans cette aventure devraient être des Skavens, basé sur les guerriers des clans et des spécialistes du clan Eshin seulement. Si vous avez la carte de Skreek Frappamort paru dans White Dwarf n°195, vous devrez vraiment l'inclure. Eventuellement, on peut permettre quelques morts-vivants. On suppose qu'ils sont les restes des domestiques de Gragoth.

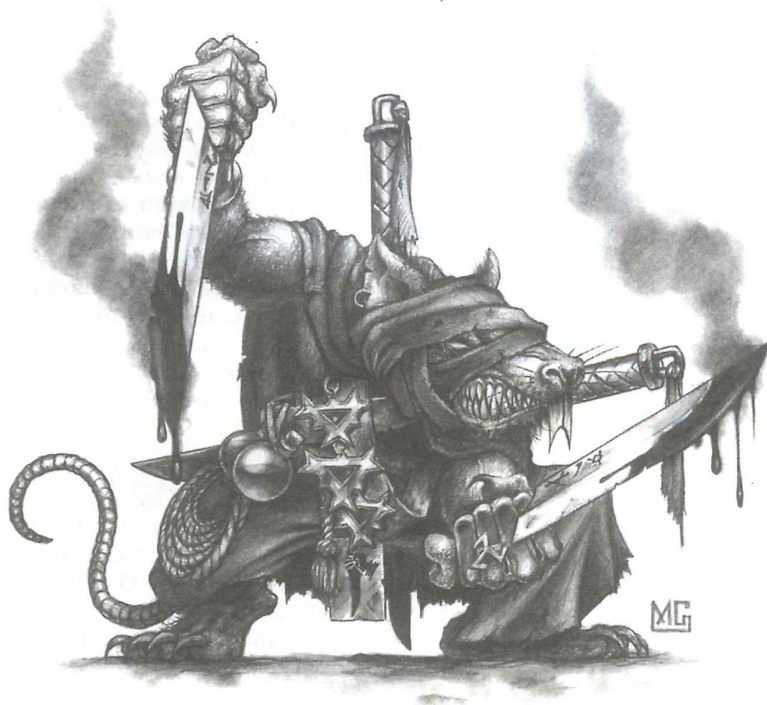
Tableau des monstres errants du Labyrinthe magique

Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	1 Rat-ogre
4	2D6 Rats géants
5	Skreek Frappamort ou 1 assassin skaven
6	1D6+3 Coureur d'égouts
7	2D6 Coureurs de la nuit (voir tableau)
8	1D6+6 Coureurs de la nuit & 1 Coureur d'égouts
9	2D6 Guerriers des clans
10	4D3 Guerriers des clans
11	1D6 Guerriers des clans & 1D6 Rats géants
12	Relancer les deux dés

Assassin du clan Eshin

L'assassin du clan Eshin est un guerrier habile dans les arts du déplacement silencieux et du close-combat. Si l'assassin fait partie d'un groupe de skavens, additionner + 2 à leur jet d'embuscade. Pendant le premier tour de combat, l'assassin surprend automatiquement les héros et reçoit une bonification +1 à sa compétence d'arme.



Premier étage

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 dans l'escalier.

2 - 3 COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

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 SALLE DE GARDE

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Cette salle est la tanière d'un mort-vivant skaven, un des domestiques de Gragoth qui continue à servir son maître au delà de la tombe. Une magie puissante le lie pour protéger l'endroit de sa mort, mais il ne peut pas quitter la salle dans laquelle elle s'est produite. Les guerriers devront le tuer afin de pouvoir poursuivre leur exploration.

5 COUDE

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

Rien de particulier dans le coude.

6 SALLE DE TORTURE

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute.

Cette salle contient un mort-vivant skaven, ainsi que quelques guerriers du clan Eshin.

7 JONCTION

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Rien de particulier dans la jonction.

8 PUIITS MAUDIT

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

La pièce contient 1D6 guerriers skavens morts-vivants.

9 CELLULE

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

Piège Eboulement :

Alors que les guerriers entrent dans cette partie du donjon, le sol tremble, les murs vacillent et d'énormes blocs de pierre tombent du plafond. La pièce s'écroule!

Disposez le pion éboulement dans la section concernée. Tout guerrier se trouvant encore dans cette section à la fin du prochain tour meurt, enseveli sous les gravats. De même, s'il y a des monstres dans la pièce, ils sont écrasés par l'éboulement.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujets aux règles de blocage dans cette pièce.

10 COULOIR

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

Rien de particulier dans le couloir.

11 FONTAINE

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

Chaque guerrier peut boire une fois à la fontaine. Lancez un dé avant de consulter le tableau de la fontaine.

TABLEAU DE LA FONTAINE

- | | |
|-------|--|
| 1 | Le guerrier brûle de l'intérieur, ses entrailles se disloquent. Dans un hurlement d'agonie il perd 1D6 points de vie sans correctif. |
| 2 - 4 | L'eau soigne le guerrier et lui rend 1D6 points de vie sans dépasser le nombre original. |
| 5 | <i>Chance:</i> le guerrier reçoit 1 point de Chance |
| 6 | L'eau soigne le guerrier et lui rend tous ses points de vie et, s'il est sorcier tous ses points de pouvoir d'origine. |

Chaque guerrier tire une carte de trésor.

La porte secrète donne sur l'escalier conduisant au deuxième étage.

Deuxième étage

12 ESCALIER

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

Rien de particulier dans l'escalier.

13 CORRIDOR

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

Piège, sort de paralysie: Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit de plein fouet un éclair d'énergie jaillit du mur le plus proche et il est paralysé pour 1D6 tours.

Pendant qu'il est paralysé, un guerrier ne peut rien faire et aucun monstre ne l'attaquera. Il est considéré exactement comme une statue.

14 JONCTION

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.

Rien de particulier dans la jonction.

15 REPAIRE

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

Cette salle contient deux morts-vivants skaven, ainsi que quelques guerriers du clan Eshin.

16 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.

La salle est occupée par une bande Vermine de choc commandé par un champion skaven.

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

17 JONCTION

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

Rien de particulier dans la jonction.

18 ABIME 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.

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 DE FEU

- 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 côté 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 !!!

Autour de l'idole 6 vermines de choc skaven sont en train de prier, le pont est couvert par un jezzail et ses deux servants.

19 SALLE DU TRONE DES MORTS

La particularité la plus remarquable de cette salle du trône est l'énorme crâne sculpté et peint sur le sol.

Le crâne est un hommage magique à Nagash. Aucun sort ne peut être lancé par les guerriers tant qu'ils sont sur une case contenant le crâne. De plus, les effets des objets magiques des guerriers sont annulés, ainsi que toutes capacités spéciales liées à la magie.

La salle est occupée par une bande Vermine de choc commandé par un seigneur de guerre skaven. Après avoir défait les skavens, les guerriers doivent trouver la porte secrète, dissimulée derrière le trône qui conduit au troisième étage.



Troisième étage

Règles spéciales

Le labyrinthe est gardé par une paire d'aérolithes enchantés qui apparaissent au hasard dans le labyrinthe, tournent furieusement sur place, et dévalent les couloirs, mettant le feu partout sur leur chemin. Puis, ils disparaissent, pour réapparaître un moment plus tard dans une autre pièce du labyrinthe et répéter le procédé.

Les aérolithes sont actionnés en trois phases par le MJ : dans la première phase, un aérolithe est placé, dans la seconde le deuxième aérolithe est placé, et dans la troisième phase ils volent tous les deux le long des passages.

Au début des premières et deuxièmes phases du MJ dans l'ordre, lancer 1D12 et placer l'aérolithe qui porte ce nombre. Si la jonction n'a pas été encore découverte, l'aérolithe n'est pas placé et le jet de dés est gaspillé. S'il peut être placé, l'aérolithe reste stationnaire pour l'instant, tournant sur place. Un guerrier qui pénètre dans une jonction contenant un aérolithe subit 5 dés de dommages.

Dans la troisième phase, le MJ déplace les deux aérolithes en avant. Lancer deux dés et déplacer chaque aérolithe d'autant de cases. Un aérolithe ne peut pas passer par les portes, ni revenir en arrière, bien qu'il puisse tourner les coins. Un guerrier qui est frappé par un aérolithe subit 5 dés de dommages. Après que les aérolithes aient été déplacés tous les deux disparaissent, prêt à réapparaître dans la phase suivante du MJ.

Si l'assassin skaven est encore vivant quand les héros atteignent le troisième niveau, vous pouvez le placer au lieu de placer un aérolithe (l'assassin peut ne pas être placé si deux aérolithes sont sur la carte). L'assassin peut être placé sur n'importe quelle case qui ne peut pas être vue par un guerrier.

Les passages dans la présente partie du donjon ont un aspect étrange : ils sont arrondis, presque comme des tubes, et les murs sont noircis et roussis. De temps en temps un bruit étrange comme le vol de milliers d'oiseaux se fait entendre, suivie de périodes de silence crispantes.

A part les aérolithes, rien de particulier dans les couloirs.

1 ESCALIER

Un escalier s'enfonce dans les ténèbres vers le troisième étage.

Rien de particulier dans l'escalier.

2 -6 -7 COULOIR

L'escalier donne sur un passage qui se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

3 – 4 – 5 COULOIR

Un très long couloir aux parois calcinées s'ouvre devant les guerriers

Trois portes s'ouvrent sur ce long couloir.



8 COULOIR CUL-DE-SAC

Une porte se trouve de chaque côté du couloir.

9 – 10 COULOIR

Il y a une lourde porte en bois au fond de ce long couloir

11 – 12- 13 – 14 – 15. LONG COULOIR LABYRINTHE

Un long couloir avec plusieurs coudes serpente dans le donjon, ses parois sont calcinées.

16 - 17 COULOIR CUL-DE-SAC

Le couloir se termine en cul-de-sac, pas de porte secrète.

18 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 deux morts-vivants skaven, ainsi que quelques guerriers du clan Eshin.

19 CERCLE CABALISTIQUE

Des éclairs crépitants 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.



20 REPAIRE

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

La salle est occupée par 6 Vermines de choc accompagnées d'un rat ogre.

21 SALLE D'ARGILE

Les dalles de cette salle semblent être en argile.

Douze rats géants attaquent les guerriers dans une attaque suicide.

22 SALLE D'INVOCATION

Seule une créature réside maintenant dans ce qui était par le passé la salle du trône de Gragoth, un puissant Seigneur de guerre Skaven mort-vivant. Comme les Skaven morts-vivants plus faibles, il ne peut pas quitter la salle qu'il garde.

Quand le Seigneur de guerre et tous les monstres dus aux événements imprévus ont été défaits, une voix étrange et désincarnée s'élèvera. Gragoth n'est pas aussi mort que certains voudraient le croire. Son âme maudite est emprisonnée dans le cercle magique tracé sur le sol de la pièce jusqu'à ce que de dignes guerriers puissent le déposséder du morceau d'Amulette en sa possession. Pour cela, les guerriers doivent résoudre l'énigme de Gragoth.

Pendant que le skaven tombe à terre, une voix désincarnée étrange commence à parler.

"Très bien. Mais la défaite de mes serviteurs skavens n'est pas la fin : même dans la mort ils refusent loyalement de vous donner ce qui est légitimement à moi. À moins que vous puissiez me prouver que vous êtes digne de lui, je ne vous abandonnerai pas le but de votre quête. Si vous pouvez répondre à cette énigme je vous donnerai mon fragment de l'amulette librement : me dire le nom qui m'a été donné à ma naissance à l'envers."

Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerriers.

Ce guerrier doit alors lancer 1D6 et ajouter son initiative. Si le total est 7 ou plus (un 1 échoue toujours), et la réponse du guerrier correcte, le morceau d'Amulette apparaîtra comme par magie dans la main du guerrier qui a correctement deviné, avec 250 pièces d'or (dans son sac, évidemment !).

La réponse à l'énigme le nom qui m'a été donné à ma naissance dite vers à l'envers est: ecnassian am à énnod été a'm iuq mon el. Si les héros résolvent cette énigme, la deuxième partie de l'Amulette brisé apparaît et la voix indique :

"Vous avez prouvé que vous en êtes digne. J'abandonne ma part de l'Amulette et la vie. Adieu."

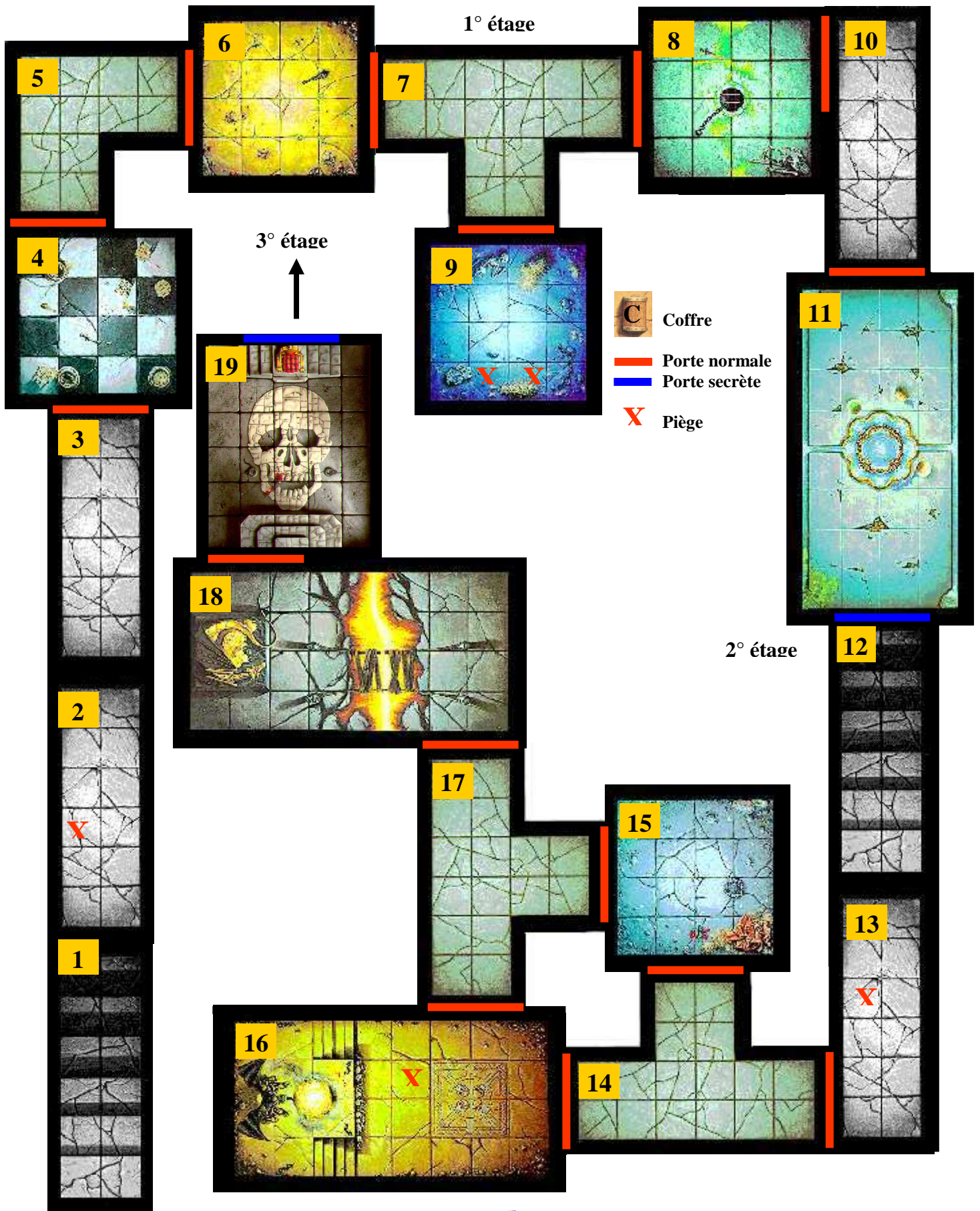
Autrement, Gragoth soupire et le Seigneur de guerre Skaven mort-vivant apparaît à côté du guerrier et fait une attaque en embuscade. Il doit être tué encore avant qu'un pion de guerrier puisse être tiré encore pour déterminer qui fera la prochaine tentative pour résoudre l'énigme. Jusqu'à ce que l'énigme soit résolue avec succès.

Si les guerriers ne résolvent pas l'énigme alors rien ne se produit, ils peuvent deviner encore.

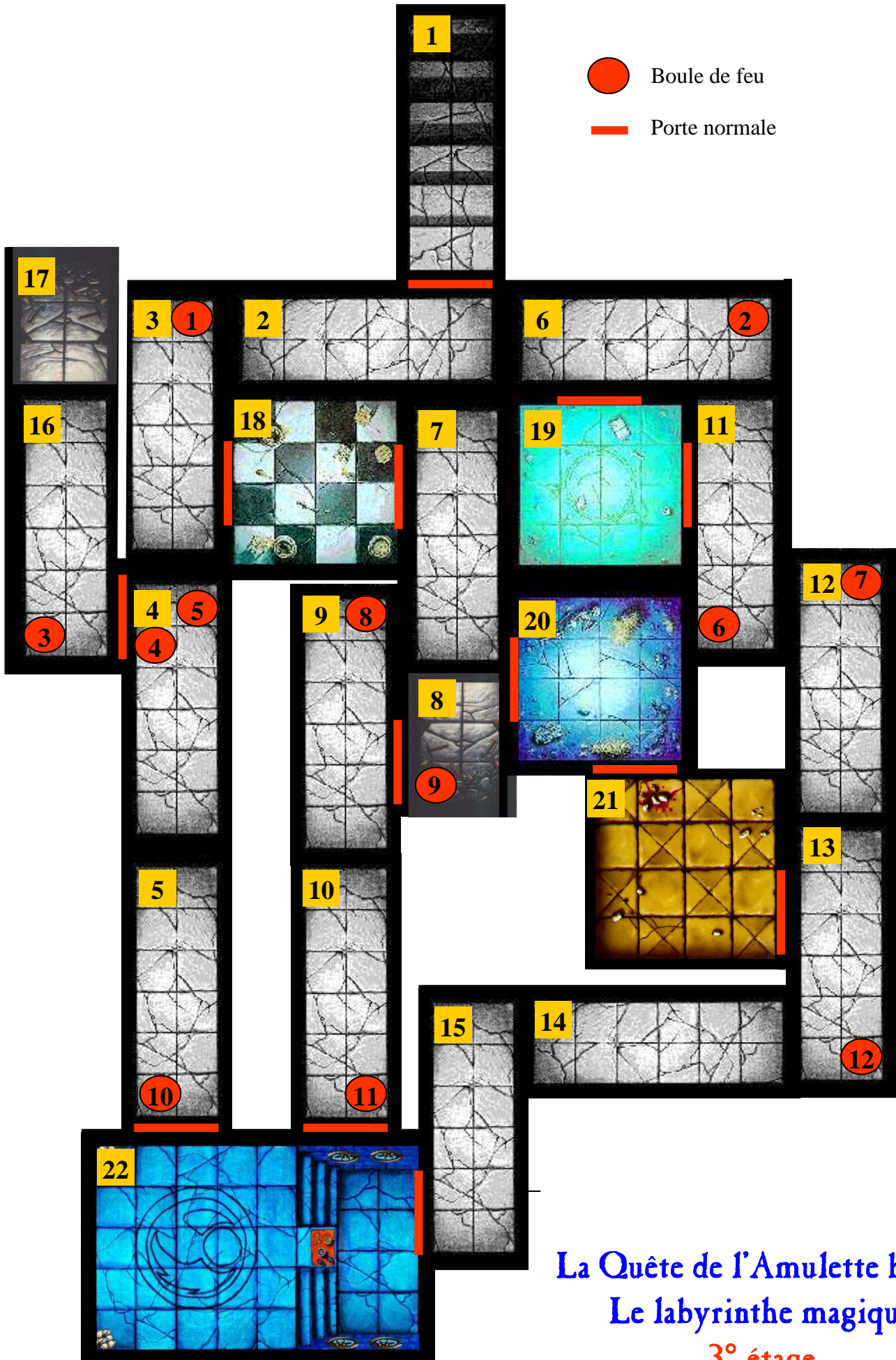
Gragoth est fatigué de son existence désincarnée et souhaite plonger son âme dans l'oubli. Il peut seulement le faire ainsi en donnant son morceau de l'Amulette à quelqu'un qui la désire. Gragoth est tout à fait d'accord pour attendre jusqu'à ce que les guerriers lui donnent la réponse correcte. Cependant, chaque fois qu'une réponse incorrecte est donnée, vous devrez affronter de nouveau le Seigneur de guerre Skaven mort-vivant

LE SEIGNEUR DE GUERRE SKAVEN

Le seigneur de guerre skaven porte une version plus puissante des colliers portés par les zombis skaven, il soigne 2 blessures par tour de combat. Comme les colliers des skavens zombis, il continue à fonctionner une fois que le seigneur de guerre skaven est réduit à 0 point de vie ou moins.



La Quête de l'Amulette brisée
 Le labyrinthe magique
 1° & 2° étage



QUETE III: LE TEMPLE DE LA PESTE

Le clan Pestiliens est peut-être le clan Skaven le plus maléfique. Ses serviteurs adorent la maladie et se délabrer, écartant par l'infection tout ce qu'ils rencontrent. C'est dans un des temples souterrains secrets des Pestiliens que la troisième partie de l'amulette brisée est cachée.

Quand les héros pénètrent dans le donjon, leur lire le texte suivant:

Les murs du cachot sont gluants, couvert d'une couche de moisissure. L'air sent le renfermé et stagne dans les tunnels. Il y a une atmosphère délétère, vous vous sentez incommodé, comme si les murs étaient sur le point de s'effondrer et que la voûte aller s'écrouler sur vos têtes.

Evénements imprévus

En cas d'événements imprévus, lancer 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, lancer sur le tableau des Evénements skavens (annexe 1). Sur un résultat de 4 à 6 lancer sur le tableau des monstres errant

Monstres errants:

Des Skaven encore, devraient être les monstres dans cette aventure, cette fois du clan Pestiliens (moines de la peste, encenseur à peste, globadiers, etc..). Si des rats géants sont produits, alors ils seront des rats porteurs de peste à la place des rats géants normaux (annexe 2).

Tableau des monstres errants du Temple de la Peste

Lancer 1D6

- 1 1 Semeur de peste, 1 Encenseur à peste, 1D6+6 Moines de la peste.
- 2 1 Semeur de peste, 1D3 Encenseur à peste, 2D6 Moines de la peste, 1D6 Rats pestueux.
- 3 1 Semeur de peste, 1D3 Encenseur à peste, 1D3 Gobliadiers, 2D6 Moines de la peste.
- 4 1 Semeur de peste, 1D6 Encenseur à peste, 1D6 Gobliadiers, 2D6 Guerriers des clans, 2D6 Rats pestueux.
- 5 1 Semeur de peste, 2D3 Encenseur à peste, 2D3 Gobliadiers 2D6 Moines de la peste.
- 6 1 Semeur de peste, 1D6 Encenseur à peste, 1D6 Gobliadiers, 1D6+6 Moines de la peste, 1 Rat Ogre, 1D6 Rats pestueux.

Semeur de peste (annexe 2)

Le semeur de peste est un haut prêtre du culte de la peste, un personnage désagréable, qui œuvre à corrompre la puissance de l'Amulette pour servir son pouvoir.

Premier étage

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 dans l'escalier.

2 - 3 COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Piège fosse: Le guerrier tombe dans une fosse remplie de lances dressées. Il perd 4D6 points de vie en touchant le sol, s'empalant 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 *Lévitation*, sans quoi il doit passer le reste de sa vie au fond de ce trou très sombre.

Piège fléchette empoisonnée: Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit dans son bras une fléchette empoisonnée. Il perd 1D6 points de vie, compte tenu du modificateur d'armure mais pas de l'endurance.

Une fois déterminés les dommages de la flèche, si le guerrier a été blessé, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1 à 3, le poison s'est infiltré dans tout le système du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l'aventure, ou jusqu'à ce qu'il boive une potion de soin.

Sur un résultat de 4 à 6, le poison est sans effet.

4 REPAIRE.

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

Le repaire contient 1 Semeur de peste, 1D3 Encenseur à peste, 2D6 Moines de la peste et 1D6 Rats pesteux.

5 CELLULE.

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal.
La cellule contient 1 Semeur de peste, 1 Encenseur à peste, et 1D6+6 Moines de la peste.

6 COULOIR

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

7 FONTAINE DE LUMIERE.

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

La fontaine est gardée par 1 Semeur de peste, 2D3 Encenseur à peste, 2D3 Gobladiers et 2D6 Moines de la peste.

Chaque guerrier peut boire une fois à la fontaine. Lancez un dé avant de consulter le tableau de la fontaine.

TABLEAU DE LA FONTAINE

- 1 Le guerrier brûle de l'intérieur, ses entrailles se disloquent. Dans un hurlement d'agonie il perd 1D6 points de vie sans correctif.
- 2 - 4 L'eau soigne le guerrier et lui rend 1D6 points de vie sans dépasser le nombre original.
- 5 *Chance:* le guerrier reçoit 1 point de Chance
- 6 L'eau soigne le guerrier et lui rend tous ses points de vie et, s'il est sorcier tous ses points de pouvoir d'origine.

Après avoir bu, les guerriers doivent trouver la porte secrète qui conduit au niveau inférieur.



Deuxième étage

8 ESCALIER

Malgré toutes vos précautions, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

Rien de particulier dans l'escalier.

9 COULOIR

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

Piège bloc de pierre: Un énorme bloc de pierre tombe du plafond sur le guerrier qui a déclenché le piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

TABLEAU BLOC DE PIERRE

1 à 3 Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures.

4 à 6 Le guerrier évite de justesse l'énorme bloc qui vient de tomber du plafond. Le piège n'a pas d'effet.

La seule façon de dégager un guerrier piégé par un bloc est de déplacer ce bloc. Lancez 1D6 pour chaque guerrier non piégé au début de chaque tour, ajoutant leurs Forces au résultat total. Si le total atteint 20 ou plus, ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

10 JONCTION

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Rien de particulier dans la jonction.

11 REPAIRE SKAVEN

Le sol de cette pièce est gravé d'un symbole skaven

Le repaire contient : 1 Semeur de peste, 1D3 Encenseur à peste, 1D3 Gobladiers, 2D6 Moines de la peste.

12 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.

Autour de l'idole se prosternent 1 Semeur de peste, 1 Encenseur à peste, 1D6+6 Moines de la peste.

13 SALLE DE MARBRE

Le sol de cette salle est couvert de dalles de marbre, d'une grande délicatesse pour un donjon.

Piège flaque d'huile : Les guerriers comprennent qu'ils pataugent dans de l'huile quand un skaven leur lance une torche avant de disparaître. Les flammes infligent 1D6 blessures de force 1D6 pour tout guerrier se trouvant dans la salle au début de chaque tour.

14 ESCALIER

Cet escalier mène au troisième étage

Rien de particulier dans l'escalier.



Troisième étage

1 ESCALIER

Encore un escalier dont les marches humides et glissantes s'enfoncent dans les ténèbres.

Quand les héros ont tous pénétrés dans l'escalier, leur lire le texte suivant:

L'odeur fétide et étourdissante est encore plus forte ici. L'odeur écœurante de la chair décomposée est presque impossible à soutenir. Les murs et le plancher sont tapissés de boue avec des champignons et des moisissures qui suintent. Vous devez faire extrêmement attention quand vous faites un pas en avant.

2 COUDE

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierres gluantes bifurquant dans l'obscurité.

Quand les héros abordent ce niveau vous devrez seulement installer un coude (pas une jonction en T). Le deuxième escalier n'est pas indiqué car les héros n'ont pas encore découvert la porte secrète. Si les guerriers découvrent la porte secrète, remplacer le coude par une jonction en T et placer l'escalier 8.

3 COULOIR

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

Les skavens du clan Pestiliens ont piégé une dalle du sol pour décourager des intrus. Le guerrier tombe dans une fosse remplie de lances dressées. Il perd 4D6 points de vie en touchant le sol, s'empalant 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 meurt au fond de ce trou.

4 - 5 COULOIR

Le couloir vire à angle droit et s'enfoncent dans le noir. Noter que les passages 4 et 5 sont en pente.

Le piège sur la section 4 est une arbalète dissimulée dans une niche: Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit dans son bras une fléchette empoisonnée. Il perd 1D6 points de vie, compte tenu du modificateur d'armure mais pas de l'endurance.

Une fois déterminés les dommages de la flèche, si le guerrier a été blessé, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1 à 3, le poison s'est infiltré dans tout le système sanguin du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l'aventure, ou jusqu'à ce qu'il boive une potion de soin. Sur un résultat de 4 à 6, le poison est sans effet.

Dans la section 5, la case dans laquelle se trouve le héros qui a déclenché le piège devient le centre d'un nuage de gaz s'étendant sur 2 cases dans toutes les directions. Les personnages pris dans le nuage doivent obtenir un résultat supérieur ou égal à 4, 5 ou 6 sur 1D6 pour éviter d'être affecté (en soustrayant 1 au dé s'ils sont à 2 cases du centre du nuage, 2 s'ils sont à 1 case. Si quelqu'un est affecté, lancez un dé et consultez le tableau des gaz.

TABLEAU DES PIEGES A GAZ

1D6	Type de gaz	Résultat
5 - 6	Poison léger	Le héros perd 1 point de vie et ne peut pas bouger pendant 2 tours.
4	Nausée	Le héros est malade jusqu'à la fin de l'expédition. Il ne se déplace que de 2 cases en Mouvement. Ses Attaques sont divisées par 2.
3	Folie	Le héros ne contrôle plus ses actes, c'est le MJ qui le joue pendant 2 tours. Si les autres guerriers dont les forces combinées sont au moins le triple de l'endurance du fou arrivent à se déplacer pour mettre ce dernier dans leur zone de contrôle, ils le maîtrisent. Un personnage maîtrisé ne peut ni bouger ni attaquer tant que les autres le gardent sous contrôle.
2	Poison violent	Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.
1	Poison mortel	Le héros doit boire une potion de guérison ou mourir.

6 - 7 COULOIR

Le couloir redevient horizontal mais se divise en deux parties la partie de droite (6) comporte une porte massive, la partie de gauche donne au bas d'un escalier (8).

La section 8 est piégée : Un énorme bloc de pierre tombe du plafond sur le guerrier qui a déclenché le piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

TABLEAU BLOC DE PIERRE

1 à 3 Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures.

4 à 6 Le guerrier évite de justesse l'énorme bloc qui vient de tomber du plafond. Le piège n'a pas d'effet.

La seule façon de dégager un guerrier piégé par un bloc est de déplacer ce bloc. Lancez 1D6 pour chaque guerrier non piégé au début de chaque tour, ajoutant leurs Forces au résultat total. Si le total atteint 20 ou plus, ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

La section 6 comporte une porte secrète qui rejoint le couloir 14.

8 ESCALIER

Cet escalier relie via une porte secrète la jonction 2 au couloir 7.

Rien de particulier.

9 ABIME 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.

L'abîme dans cette pièce peut seulement être franchi en faisant un saut héroïque ou en utilisant le pont de corde.

Lorsqu'il est sur le pont de corde, un guerrier a sa compétence de combat réduite de -1. Les héros peuvent attaquer le pont lui-même avec les armes tenues dans la main aussi longtemps qu'ils ne sont pas dans la zone de combat d'un adversaire. Les skavens ne peuvent pas attaquer le pont.

Toutes les attaques sur le pont touchent automatiquement pour des dommages normaux. Le pont a une endurance de 8 et 5 points de vie. Une fois qu'il n'a plus de point de vie, il s'effondre. Tout personnage sur le pont quand il s'effondre chute l'abîme et meurt.

Autour de la statue, il y a 1 Semeur de peste, 1D6 Encenseur à peste, 1D6 Gobladiers, 1D6+6 Moines de la peste, 1 Rat Ogre et 1D6 Rats pesteux.

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 !!!

Un guerrier peut essayer de "bondir par dessus l'Abîme de Feu". Ce type de mouvement peut être vu comme une combinaison d'Initiative et de Force, demandant une bonne coordination, de bons réflexes et des muscles puissants. Pour réussir à bondir, le guerrier doit effectuer un test d'Initiative, modifié par -1 pour chaque case en plus des deux premières qu'il franchit. Ce test peut être plus facile pour les guerriers très forts. Il peut aussi être rendu plus difficile si le guerrier est chargé de trésors, en armure, etc. S'il rate, peut-être réussit-il de justesse, suspendu de l'autre côté du gouffre, cherchant désespérément une main secourable. Peut-être perd-il un objet ou deux dans le vide. Ou peut-être tombe-t-il tout simplement !

Un bond peut être fait n'importe quand avant, pendant ou après le mouvement du guerrier et coûte une partie de sa capacité de Mouvement, en fonction de la largeur de l'obstacle. Après que tous les monstres aient été tués, les guerriers peuvent continuer leur exploration à partir de la porte sur le côté de l'abîme de feu ou découvrir la porte secrète à l'arrière du temple.

10 CERCLE CABALISTIQUE

Après avoir ouvert la porte secrète, les guerriers aperçoivent un petit autel au fond de cette pièce.

Il peut être représenté avec un pion de coffre ou la table du sorcier de Heroquest. Lire le texte suivant quand les héros découvrent cette pièce :

Les murs de ce temple sont recouverts de peintures grossières dépeignant les expérimentations des sorciers du clan Pestiliens. Les victimes de la peste dans les affres de l'agonie semblent crier silencieusement un avertissement aux héros depuis les toiles mités. À l'arrière de la salle il y a un autel en pierre, couvert de mousse et entaillés par les coups des couteaux sacrificatoires frappés à sa surface. Une trainée de boue a suinté d'une fente en bas de l'autel, avant de se solidifier sur le tracé d'un cercle magique gravé grossièrement sur le sol rugueux des dalles de pierre.

N'importe quel skaven se tenant sur le cercle magique a sa compétence de combat et la force de son arme augmentées de +1 et passe automatiquement tous les tests nécessaires s'il essaye de lancer un sort.

Si les héros recherchent un trésor caché, ils trouvent un panneau secret dans l'autel. Ce panneau est protégé par un piège à gaz et contient la troisième partie de l'Amulette brisée.



TABLEAU DES PIEGES A GAZ

1D6	Type de gaz	Résultat
5 - 6	Poison léger	Le héros perd 1 point de vie et ne peut pas bouger pendant 2 tours.
4	Nausée	Le héros est malade jusqu'à la fin de l'expédition. Il ne se déplace que de 2 cases en Mouvement. Ses Attaque sont divisées par 2.
3	Folie	Le héros ne contrôle plus ses actes, c'est le MJ qui le joue pendant 2 tours. Si les autres guerriers dont les forces combinées sont au moins le triple de l'endurance du fou arrivent à se déplacer pour mettre ce dernier dans leur zone de contrôle, ils le maîtrisent. Un personnage maîtrisé ne peut ni bouger ni attaquer tant que les autres le gardent sous contrôle.
2	Poison violent	Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.
1	Poison mortel	Le héros doit boire une potion de guérison ou mourir.

11 REPAIRE

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

La pièce contient 1D3 Encenseur à peste, 2D6 Moines de la peste, et 1D6 Rats pesteux.

12 COUDE

Le couloir suintant d'humidité tourne brusquement sur la droite

Rien de particulier

13 COULOIR

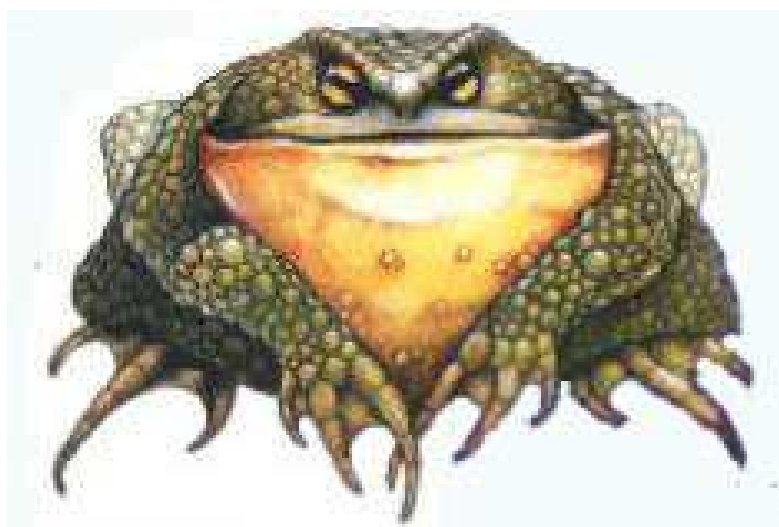
Ce couloir tourne lui aussi brusquement sur la droite

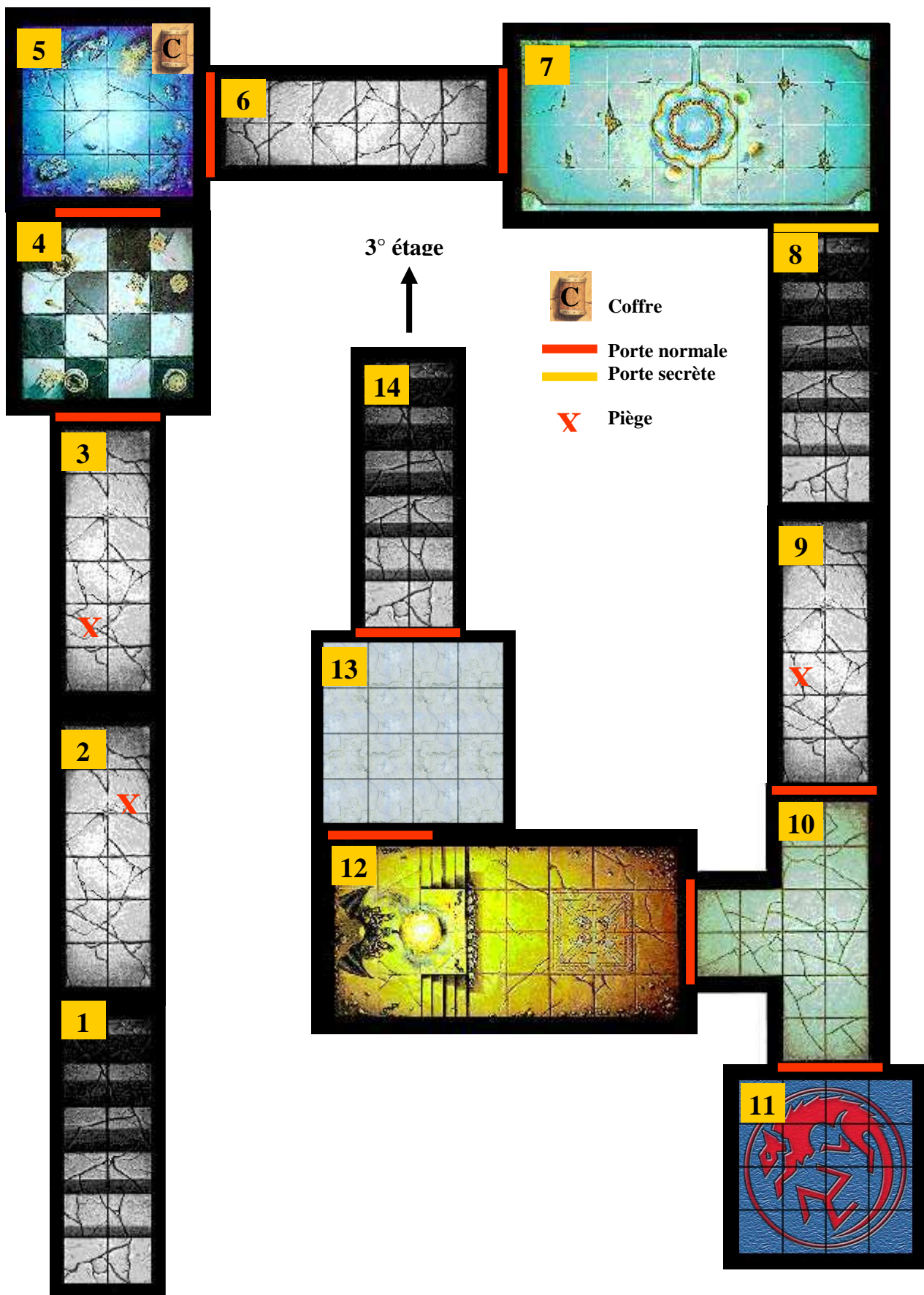
Rien de particulier

14 COULOIR

Le couloir s'arrête brusquement devant un mur

Si les guerriers trouvent la porte secrète, ils se retrouvent dans le couloir 6.



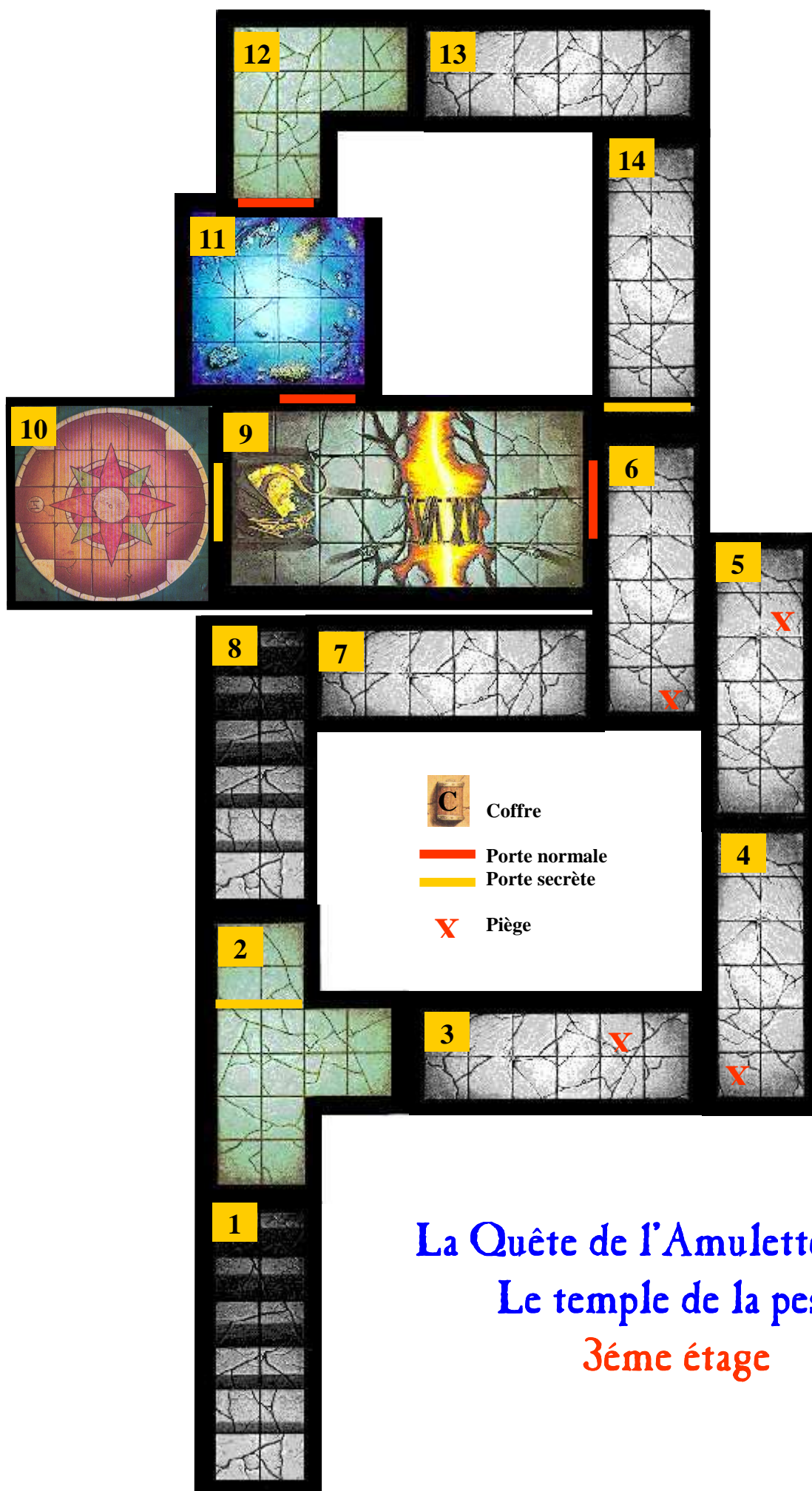


Entrée

La Quête de l'Amulette brisée

Le temple de la peste

1er & 2ème étage



QUETE IV: LA SALLE D'AMBRE

Le quatrième et dernier donjon est le domaine du clan Skryre, les ingénieurs. Ils sont protégés par les guerriers du clan Mors et par leur puissante magie.

Ce donjon comporte deux étages, à la fin du deuxième étage, les guerriers, s'ils ont reconstitué l'amulette, sont transportés magiquement dans la prison de glace. Cette partie peut être considérée comme une nouvelle quête avec remise à niveau des caractéristiques des guerriers.

Événements imprévus

En cas d'événements imprévus, lancer 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, lancer sur le tableau des Événements skavens (annexe 1). Sur un résultat de 4 à 6 lancer sur le tableau des monstres errants

Monstres errants :

Les Skaven sont l'ennemi dans cette aventure. Cette fois ils devraient venir du clan Skryre, les lance-feu et les Jezzails sont à l'ordre du jour.

Tableau des monstres errants de la salle d'Ambre

Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	2D6 Rats géants
4	1 Rat-ogre
5	1 Equipe de Jezzail & 2D3 Guerriers des clans
6	2D6 Guerriers des clans
7	1D6+3 Vermines de choc
8	4D3 Guerriers des clans
9	1 Lance-feu & 2D3 Guerriers des clans
10	1 Techno mage (profil annexe 13)
11	1D6 Guerriers des clans & 1D6 Rats géants
12	Relancer les deux dés

Premier étage

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.

2 COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Piège trappe: Une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 2D6 blessures et ne peut sortir que si le groupe possède une corde ou le sort *Lévitation*.

3 REPAIRE

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

La pièce contient une bande de coureurs d'égout skaven, commandée par un chef de clan du clan Mors.

4 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.

À côté de l'idole, deux équipes de jezzails vous mette en joue dès que vous passez la porte, ils sont encadrés par 1D6+2 vermines de choc skavens. La porte secrète donne sur un coude (pièce 5)

5 COUDE

Un passage qui tourne soudain vers la droite apparait devant vous, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

Le passage mène à une massive porte de bois. Rien de particulier

6 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.

Un chef de clan skaven est en train de torturer un serviteur skaven maladroit, il a pour garde du corps 4 Vermines de choc.

Après nettoyage de la pièce, vous devez décider de ce que vous faite du malheureux skaven lié au chevalet, le laisser là, le libérer, mettre fin a ses souffrances...

Ensuite si vous trouvez la porte secrète vous pouvez accéder au passage 7, sinon la pièce et en cul-de-sac.

7 JONCTION EN T

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

Placer d'abord un couloir, si les guerriers trouvent la porte secrète, il découvre l'alcôve, remplacez le couloir par une jonction en T.

Piège du couloir explosion: Il se produit une violente explosion et le couloir se remplit de flammes et de fumée. Chaque figurine sur cette section subit 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure

L'alcôve est piégée, quand le guerrier ouvre la porte secrète, il ne se passe rien, par contre le premier qui entre dans l'alcôve déclenche un piège **sort de paralysie:** Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit de plein fouet un éclair d'énergie jaillit du fond de l'alcôve et il est paralysé pour 1D6 tours.

Pendant qu'il est paralysé, un guerrier ne peut rien faire et aucun monstre ne l'attaquera. Il est considéré exactement comme une statue.

L'alcôve contient 1D6+2 x100pièces d'or et deux cartes trésor de donjon.

8 CELLULE

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

La pièce est occupée par un Techno maître skaven (profil du champion sorcier skaven) et 1D6+2 vermines de choc du clan Mors. Le techno-maître possède un objet magique, un talisman de Malepierre, si un guerrier obtient un 1 pour toucher, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.



9 COULOIR

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

Piège gaz explosifs: Le piège déclenché, toutes les pièces ouvertes se remplissent de gaz. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 4 à 6, le guerrier parvient à retenir sa respiration jusqu'à ce que le gaz se dissipe sans subir d'effets négatifs. Sur un résultat de 1 à 3, le guerrier est affecté par le gaz. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

TABLEAU PIEGE A GAZ EXPLOSIFS

- 1 L'Endurance et la Force de votre guerrier sont réduites d'un point pour les 2D6 prochains tours.
- 2 Les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits d'un point pour le reste de l'aventure.
- 3 L'Endurance et la Force de votre guerrier sont réduites d'un point pour les 1D6 prochains tours.
- 4 La Force de votre guerrier est réduite d'un point pour les 1D6 prochains tours.
- 5 L'Endurance de votre guerrier est réduite d'un point pour les 1D6 prochains tours.
- 6 Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

10 SALLE DE GARDE

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier.

La pièce contient un rat ogre.

Le coffre est piégé par une fléchette empoisonnée, il contient un slip de rechange du rat Ogre.

11 COULOIR

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre

Rien de particulier.

12 JONCTION EN T

Si les guerriers arrivent par le couloir 11 ne placer qu'un coude, placez la jonction que s'ils trouvent la porte secrète. Si les guerriers viennent du couloir 9, la porte secrète n'est qu'une simple porte qu'il suffit de pousser.

13 COULOIR

Piège à mâchoire : Le héros a la jambe prise dans les mâchoires d'un piège: il subit 2D6 de dommages. S'il perd 1 ou plusieurs points de vie, le membre est sectionné. Un héros ayant perdu une jambe perd la moitié de ses points de Mouvement, et ne peut plus utiliser de bouclier ni d'arme à deux mains. Ces blessures ne peuvent se guérir qu'entre deux expéditions.

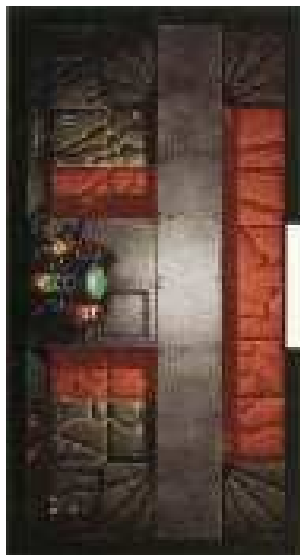
14 LABORATOIRE DE RIRRIK

Une odeur nauséabonde de Malepierre flotte dans l'air et le sol frémit des ronflements d'une machine infernale. Dans l'ombre se terre la forme sinistre et imposante du générateur de maleflamme ! Ce laboratoire avec son générateur de maleflamme est la copie conforme de celui de Quirrik. Rirrik était l'assistant de Quirrik avant que ce dernier ne soit massacré par une bande d'humanoïdes ignares et que son labo ne soit détruit.

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

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





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

En raison de la position élevée du générateur de maleflamme, les projections ne peuvent atteindre que certains endroits du laboratoire de Rirrik. Le diagramme ci-dessus désigne les zones qui peuvent être affectées et celles où un guerrier sera en sécurité.

Le générateur de maleflamme utilise les règles suivantes pour cracher ses flammes alentour:

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

TABLEAU DES INCIDENTS

D6

Résultat

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

Le générateur est actionné par Rirrik techno-mage (profil annexe 4) protégé par un rat ogre et 8 vermines de choc. (Le profil de Rirrik est identique de celui de son maître Quirrik).

15 ESCALIER

Vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

L'escalier conduit au deuxième étage du donjon, rien de particulier.



Deuxième étage

1 A 5 LONG COULOIR SINUEUX

Un long couloir sinueux aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Pièges

X1 Pieu: Un pieu empale le héros qui déclenche le piège: lancez 2D6 de dommages. En cas de blessure, lancez 1D6, si le résultat est 1; le pieu est empoisonné et le héros tombe à zéro point de vie (il est KO).

X2 Torrent d'eau: Le guerrier déclenche un torrent d'eau qui détruit tout sur son passage à partir de la première salle du donjon. Le torrent avance de 2 pièces par tour. Tout guerrier se trouvant dans une section engloutie meurt instantanément. Le seul moyen de stopper le torrent est de bloquer une porte à l'aide d'une arme (test de force à moins 1).

X3 Nid d'araignées : Un des guerriers dégage le chemin à un nid d'araignées. 1D6 araignées arrivent pour les attaquer à chaque tour, jusqu'à ce que le dé donne 1.

X4 Poulies : Un système de poulies est déclenché par un guerrier. Bientôt des troncs d'arbre volent dans tous les sens, si bien que tous les guerriers perdent 1D6 +3 PV, à moins de réussir un test d'initiative à -1.

6 ARENE

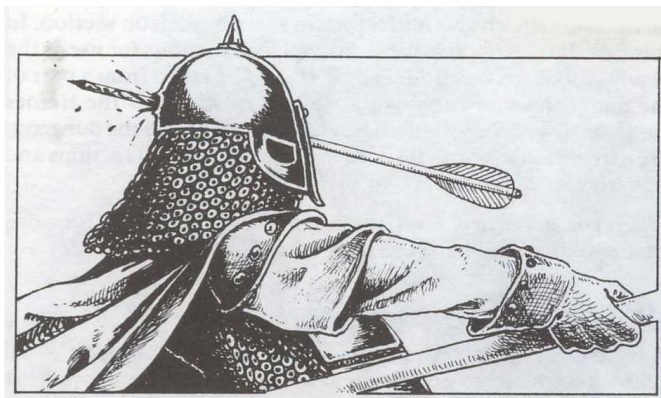
La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.

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.

Dans la fosse, les guerriers se retrouvent avec un rat Golem.

Pour sortir de la fosse après avoir détruit le monstre, les guerriers doivent sortir par la porte du haut, pour cela ils doivent effectuer un test de force pour se hisser à la force des bras et un test de chance pour savoir s'ils ne sont pas blessés par les pics.

Test de force		Test de chance	
1D6	Résultat	1D6	Résultat
1	Le héros chute lourdement et passera 3 tours pour récupérer	1	Le héros est grièvement blessé par les pics et subit une perte de 3 PV sans modificateur
2	Le héros chute lourdement et passera 2 tours pour récupérer	2	Le héros est blessé par les pics et subit une perte de 2 PV sans modificateur
3	Le héros chute lourdement et passera son tour pour récupérer	3	Le héros est légèrement blessé par les pics et subit une perte de 1 PV sans modificateur
4-5-6	Le héros escalade la fosse	4-5-6	Le héros ne subit aucun dommage



7 COULOIR

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui dis paraît dans l'ombre.
Rien de particulier.

8 SALLE TOURNANTE

Placer une porte dans chaque mur de la salle quand les guerriers entrent, placer les salles cellule, repaire et chambre de torture reliées à elles. Dans le cercle de pouvoir il y a seulement trois adversaires : Irk Patte de Fer, un puissant Seigneur de guerre du clan Mors, (profil annexe 5), Zitikk, un Techno maître (profil annexe 6) et Merglaat, un Sorcier blanc (profil annexe 7).

Pendant que les guerriers entrent, le Techno maître grince en triomphant.

"C'est bon-bon de toi pour apporter m'apporter l'amulet ! Mais maintenant j'ai peur que tu doives mourir mourir!"

Finissant son discours, il tire un levier dans le mur à coté de lui et la salle commence à tourner.

A chaque tour, seulement une des quatre portes sera ouverte, car il y a seulement une porte dans le cercle de pouvoir. Lancer 1D4 dans chaque phase de pouvoir pour voir quelle pièce est accessible.

Tableau des pièces

Lancer 1D4

- 1 Chambre de torture
- 2 Repaire
- 3 Cellule
- 4 Pièce d'entrée des guerriers

Les personnages peuvent passer par la porte ouverte librement mais si une porte est fermée, ils ne peuvent pas la franchir.

9 CELLULE

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal.
La pièce contient deux assassins skavens et 6 vermines de choc.

10 REPAIRE

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

La pièce contient un prophète gris skaven escorté par 8 coureurs d'égout skaven.

11 CHAMBRE 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.

La pièce contient un maître sorcier skaven escorté par 6 coureurs d'égout skaven.

Quand les monstres ont tous été tués, en plus du trésor normal les guerriers peuvent prendre l'épée Runique du Seigneur de guerre et l'anneau du sorcier, bien que celui qui porte l'anneau ne puisse porter aucun autre anneau ou gants magiques. En outre, il y a un bloc d'ambre solidifié au centre du cercle du pouvoir.

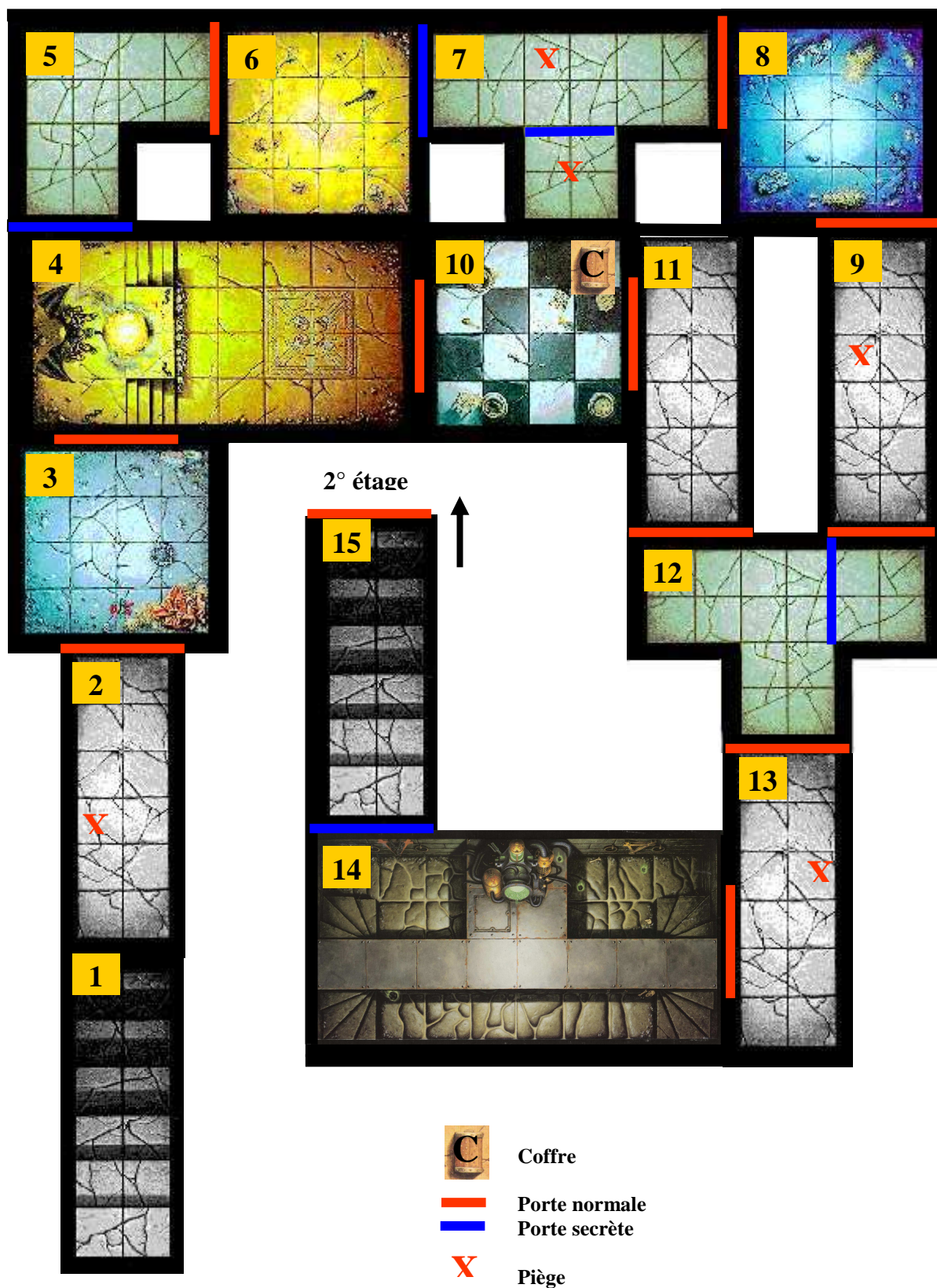
Cela prend quelques minutes pour le casser et rechercher le dernier tesson de l'amulette. Les guerriers étant curieux, ils se regroupent pour réunir les morceaux et reconstituer l'Amulette de Solkan. Quand ceci est fait, l'amulette disparaît, la brume se lève du plancher et une nouvelle salle se dessine autour de nos héros. Il fait très froid ici...



La Quête de l'Amulette brisée

La salle d'Ambre

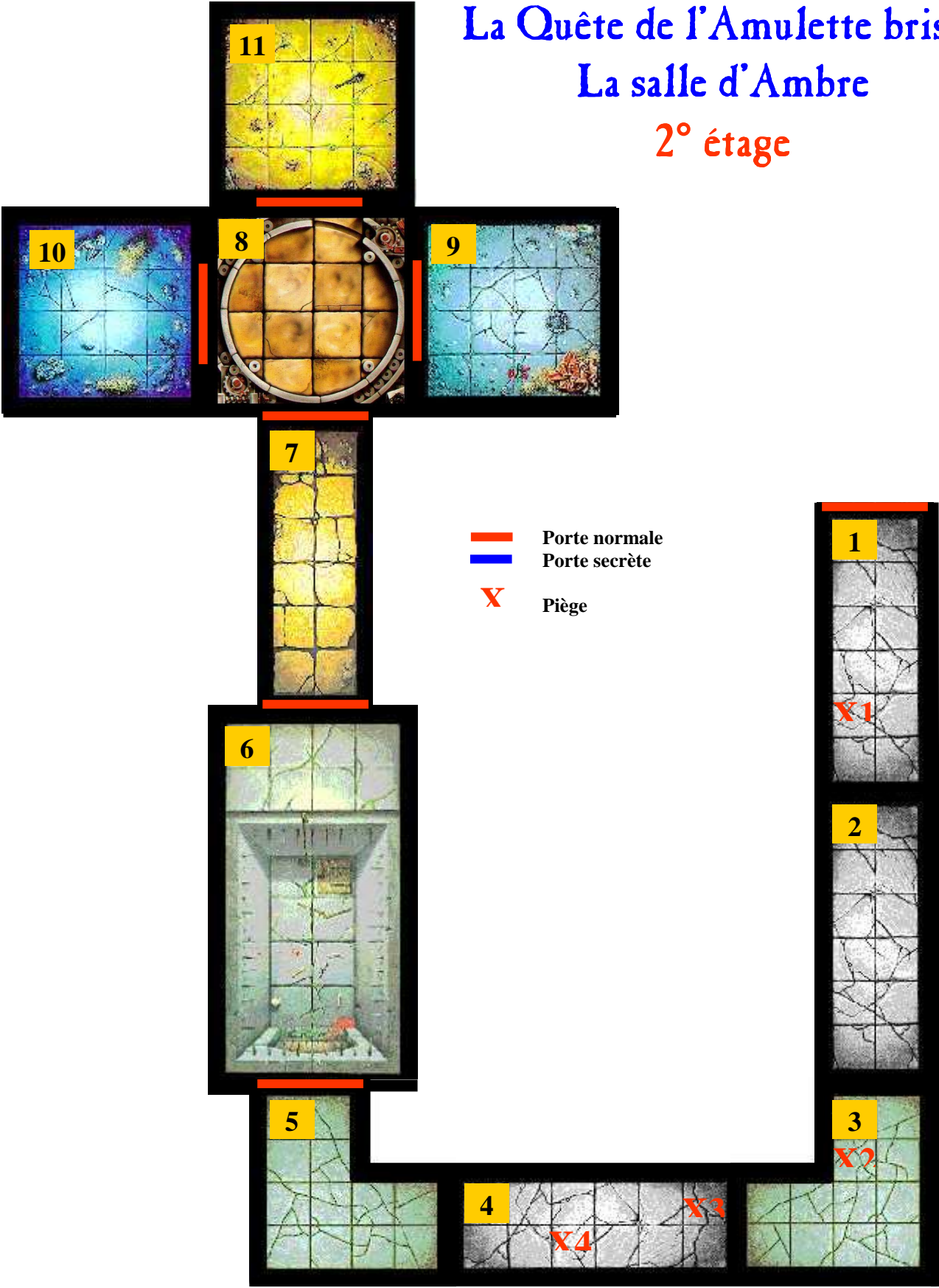
1° étage



La Quête de l'Amulette brisée

La salle d'Ambre

2° étage



QUETE V : LA PRISON DE GLACE

En ce moment un peu d'explication est nécessaire. On peut supposer que Solkan lui-même communique par télépathie avec les guerriers à ce moment, les félicitant sur leurs capacités. Dans une guerre contre le dieu Skaven, le rat cornu, Solkan a défait et capturé Praznagar le prince de l'agonie, Général Démon des Skavens.

Plutôt que de le massacrer sans réfléchir, Solkan a emprisonné Praznagar dans une prison d'eau, le seul élément complètement exempt de trace du chaos. La gelant autour du démon, il a banni Praznagar dans une pointe de la réalité dans les limbes, un endroit désertique de nuit éternelle.

Ensuite, il a forgé l'Amulette pour pouvoir se déplacer par télépathie à la prison à tout moment et contrôler Praznagar. C'est pourquoi le Skaven cherchait tellement l'amulette, afin de le libérer de son destin fatal et lui livrer le monde. La seule voie de sortie pour les guerriers est de massacrer Praznagar et faire ce que Solkan lui-même ne pourra jamais faire.

Salles de donjon

A ce moment la pièce d'ambre du donjon doit être dégagée et un nouveau donjon doit être créé, avec la fontaine de lumière comme salle objectif. Tous les guerriers ont leurs points de vie, de chance etc. reconstitués comme s'ils démarraient un nouveau donjon.

Règles Spéciales

Aucune évasion n'est possible de la prison de glace, même en utilisant l'anneau de Chesbnakk ou autres objets magiques et sorts semblables. Les guerriers peuvent seulement partir quand ils auront massacré le démon Praznagar.

Chaque pièce de donjon que les guerriers explorent contiendra un coffre de trésor. Dans chaque coffre il y a une gemme magique, limpide comme un lac de montagne. À son centre clignote une lumière bleue brillante. Chaque gemme vaut 1000 pièces d'or, si les guerriers vivent assez longtemps pour les vendre...

Événements imprévus

En cas d'événements imprévus, lancer 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, lancer sur le tableau des Événements skavens (annexe 1). Sur un résultat de 4 à 6 lancer sur le tableau des monstres errants

Monstres errants:

Cependant, bien qu'incapable de libérer Praznagar, les Skavens ont quand même posté des gardes du corps puissants, des morts-vivants pour le garder. Ces morts-vivants Skavens sont identiques aux Skavens normaux, mais leur squelette apparent est couvert de chair en décomposition. (Profil annexe 12).

Tableau des monstres errants de la Prison de Glace

Lancer 2D6

2	Relancer les deux dés
3	2D6 Rats géants
4	1 Rat-ogre
5	1 Equipe de Jezzail & 2D3 Guerriers des clans
6	2D6 Guerriers des clans
7	1D6+3 Vermes de choc
8	4D3 Guerriers des clans
9	1 Lance-feu & 2D3 Guerriers des clans
10	1 Techno mage (profil annexe 13)
11	1D6 Guerriers des clans & 1D6 Rats géants
12	Relancer les deux dés

Les quatre Démons-Généraux du rat à cornes (Zodglist, Gothnail, Ungolgore et Gababwitter) sont liés ici jusqu'à ce que leur maître soit libéré. Les quatre premières salles de donjon que les guerriers explorent contiendront un de ces Seigneurs de guerre.

1 CELLULE

C'est où les héros arrivent quand ils sont déplacés par télépathie par l'Amulette. Placer les héros au centre de la salle. Ils en sont les occupants uniques. Lire le texte suivant à haute voix :

L'air ici est frais et il semble se courber autour de vous, sondant les jointures de votre armure avec des langues de feu glacé. Vous entendez venir, d'une grande distance, un terrible cri d'agonie, un hurlement qui semble faire écho au temps infini.

2 FONTAINE DE LUMIERE

La prison de la glace, comme son nom le suggère, est un grand bloc de glace qui remplit l'extrémité opposé de la salle. Il se tient sur une copie énorme de l'amulette gravée dans le sol (placer l'Amulette brisée sur la grande section de la pièce).

Là où se trouve la fontaine il y a un grand bloc de glace, dans lequel les guerriers peuvent juste apercevoir une forme en un grand symbole Skaven; Praznagar lui-même. C'est du Démon-Général emprisonné que vient le hurlement lointain, une mémoire de son cri désespéré quand Solkan l'a placé dans cet exil de froid éternel.

Avant d'examiner la prison de glace, les guerriers devront se débarrasser de Zodglistar, (profil annexe 8) le premier des quatre démons-Généraux skavens.

Aucune arme de jet, sort ou objet magique ne peut pénétrer la prison de glace, rien de ce que les héros tentent n'a d'effet sur la paroi glacée. Elle ne peut pas être fondue par le feu, même par le feu magique d'un magicien. Ils ne peuvent pas pénétrer sur une case complètement ou partiellement occupée par l'Amulette sur le plancher, elle marque le périmètre du mur de glace. La seule manière de nuire au prince de l'Agonie est que les guerriers pénètrent eux-mêmes dans la prison.

Cependant, ce n'est pas si simple. Pour entrer, un guerrier doit porter une gemme d'un des coffres trouvé plus tôt dans le donjon. Comme ils ne les ont pas, ils doivent de nouveau franchir les autres portes ou rechercher des passages secrets.



3 SALLE DE GARDE

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier.

Dans cette salle veille Gothnail le deuxième Démon-Général skaven (annexe 9) ainsi que 4 gardes du corps Morts-vivants Skavens. Le coffre contient 300 pièces d'or, une gemme magique et un arc elfique.

Quand les héros obtiennent leur première gemme magique, lire ce qui suit :

La gemme est parfaite et aussi claire que l'eau d'une source de montagne. Au centre une lumière bleue palpite. La gemme dégage une aura magique qui cause un léger choc électrique dans la paume de celui qui la tient.

Les gemmes magiques permettent aux héros d'entrer dans la prison de glace. Celui qui tient une de ces gemmes peut franchir le mur de glace et entrer dans le royaume gelé où Praznagar est maintenu captif à l'intérieur, la seule manière de s'échapper est de massacrer Praznagar.

Quand les guerriers quitteront le donjon, les gemmes perdent leur aura magique mais elles ont une valeur de 1000 pièces d'or chacune.

4, 5 et 6 COULOIR

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

Vous tombez sur une patrouille de 5 gardes du corps Morts-vivants skavens commandé par un seigneur de guerre skaven mort-vivant (profil annexe 12).

7 PUIITS MAUDIT

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

Près du puits, se tient Ungolgore le troisième Démon-Général skaven (annexe 10) ainsi que 2 gardes du corps Morts-vivants Skavens

Le coffre contient 100 pièces d'or, deux gemmes magiques et deux trésors de donjon.

8, 9 et 10 COULOIR

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

Rien de particulier dans ce couloir.

11 REPAIRE

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

C'est la salle ou veille Gababwitter, le quatrième et dernier Démon-Général skaven, (annexe 11), il est secondé par un seigneur de guerre skaven mort-vivant et 5 gardes du corps Morts-vivants skavens.

Le coffre contient 300 pièces d'or, une gemme magique et un casque nain

12 PRISON DE GLACE

Quand les guerriers ont les quatre gemmes, placer alors simplement tous les guerriers dans une salle de donjon de 4x4 cases loin du plateau principal, avec Praznagar, (annexe 14). Ils ont été téléportés dans la prison de glace.

C'est un combat à mort, et Praznagar ne montrera aucune pitié, parce que s'il massacre ces créatures pitoyables il sera encore libre de parcourir le monde! Si vous pensez que les guerriers fortement éprouvés, n'ont que peu de chance contre un démon, vous pourrez leur redonner leur plein de points de vie quand ils entrent dans la prison.

L'air est rempli de cri perçant assourdissant, c'est le moment d'affronter Praznagar.

Quand Praznagar est tué, il pousse un cri assourdissant qui meurtrit les guerriers. Les murs de glace volent en éclats et Praznagar est déchiqueté par les rayons de lumière bleue. Dans un flash aveuglant les guerriers sont déplacés par télépathie de nouveau dans le vrai monde, Quand ils regardent autour d'eux, ils voient la campagne. À vos pieds est l'épée de Praznagar, sa mauvaise aura maintenant dissipée.

Dans la lumière du soir, vous pouvez voir une ville, vous vous trouvez à quelques mètres de ses portes. Comme récompense, Solkan lui-même a amorti la puissance chaotique de l'épée de Praznagar de sorte qu'un des héros puisse l'utiliser.

L'épée que Praznagar utilisait, peut être utilisée par n'importe quel guerrier, même un guerrier du chaos, à l'exception du prêtre-guerrier qui a une préférence pour les marteaux, merci quand même. L'épée compte comme étant magique, et permet à son porteur de lancer 1D6 de dommages supplémentaires sur un 6 pour toucher et de relancer un dé une fois par tour.

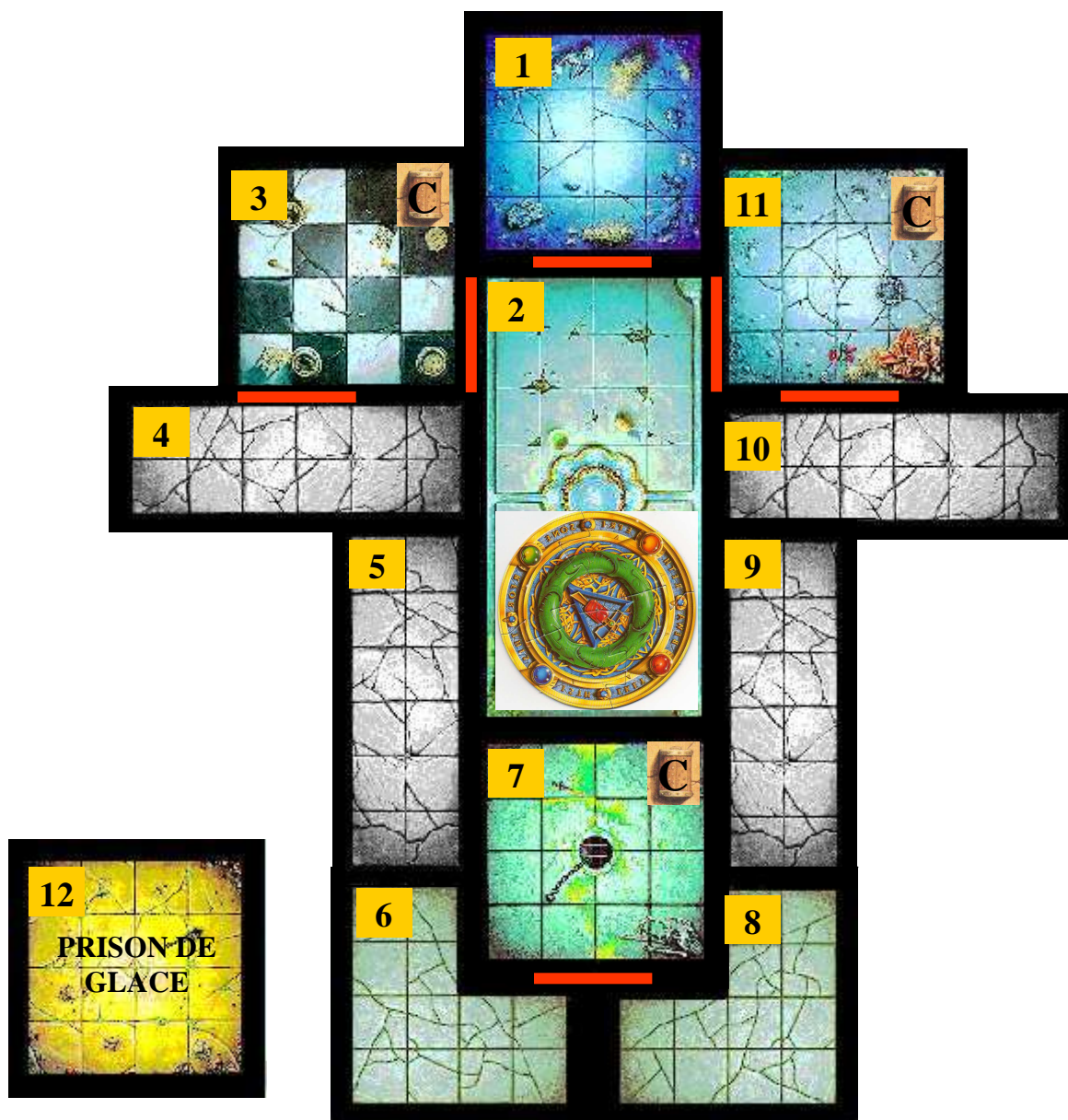
L'Amulette est revenue à Solkan où elle restera en sécurité. L'espace dans le vide où se trouvait la prison de la glace s'est refermé, absorbant les corps des morts dans les limbes. Les héros ont finalement vengé leur ami, Jervais.

Cette quête pour l'Amulette brisée est terminée, mais les carrières des guerriers viennent juste de commencer.



La Quête de l'Amulette brisée

La Prison de glace



-  Porte
-  Coffre
-  Prison de glace

ANNEXE 1

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX SKAVEN

Lancer 1D6

1 Sentinelle Skaven :

La sentinelle est un guerrier des clans de base armée avec une fronde (arme de jet F3). A chaque tour s'il est encore vivant un événement inattendu se produira sur un résultat impair dans la phase de pouvoir, pas simplement 1. Il vaut 500 pièces d'or s'il est massacré.

2 Lépreux : Un prisonnier échappé des expérimentations des adeptes de clan Pestiliens, trébuché hors de l'obscurité. Rendu fou et rongé par une peste inconnue, sa main moite touche un guerrier aléatoirement déterminé avant que son cœur lâche et qu'il meure. Choisir quel guerrier a été touché en utilisant les pions de guerrier.

Ce guerrier doit essayer d'obtenir un score au moins égal au total de sa force et de son endurance sur 2D6. S'il échoue, le contact du lépreux infecte le guerrier avec une maladie débiliteuse, et il perd immédiatement un point de d'endurance pour le reste de l'aventure. À la fin de l'aventure, lancer 1D6. Sur un '1' la perte est permanente.

3 Interrogateur Skaven : Cet événement se produira seulement dans une salle de donjon, pas comme un événement inattendu. Ici, un cruel interrogateur Skaven (avec les caractéristiques d'un champion vermine de choc) torture un prisonnier humain sur un chevalet.

S'il est tué, les guerriers peuvent libérer le prisonnier, qui sera si reconnaissant qu'il avertira les guerriers au sujet des gardes qui les attendent sûrement au delà de la porte. Pour les prochains 1D6 tours, les guerriers peuvent relancer les dés de pouvoir si un événement inattendu est produit.

4 Coureurs de nuit ; Les guerriers tombent dans une embuscade tendue par 1D6+2 Coureurs de la nuit skaven

COUREURS DE NUIT

	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Coureur de nuit	6	3	3+	3	3	4	4	1	50	0	1D6	Embuscade A

5 Malepierre : Les murs de cette section du donjon sont cloutés avec des gros morceaux de Malepierre. Tirer un pion de guerrier. La section de plateau où ce guerrier se tient actuellement est celle qui est ainsi décoré. Tout Skaven sur cette section de plateau peut additionner +1 à tout ses jets pour toucher, alors que tous les personnages qui ne sont pas Skaven, morts-vivants ou démons sur cette section de plateau subissent un malus de 1 dans la phase de pouvoir. S'il n'y a aucun monstre sur le plateau quand la Malepierre est trouvée, ou une fois qu'ils tous sont massacrés, les guerriers peuvent enlever un morceau de Malepierre du mur et l'envelopper dans un morceau de lourd tissu. Un tel fragment peut facilement être vendu pour 750 pièces d'or dans n'importe quelle ville ou cité.

6 Ingénieur : Un Techno mage est rencontré par les guerriers. Il a les caractéristiques d'un guerrier des clans normal et doit être positionné aussi loin des guerriers que possibles bien qu'il reste en vue. Dès qu'il voit les guerriers, il pousse des cris perçants pour appeler à l'aide. S'il n'est pas massacré dans un délai de deux phases de guerriers, lancer 1D3 fois sur le tableau des monstres errants et les jouer immédiatement, enlever l'ingénieur en même temps. Si l'ingénieur est tué, on constate bientôt qu'il portait la valeur de deux cartes de trésor de donjon sur lui. Si le MJ le souhaite, en apparaissant, il dévoile une porte secrète sur la section de plateau, ajouter une pièce ou deux à explorer.

ANNEXE 2

BESTIAIRE DES SKAVENS DU CLAN PESTILIEN

Monstre	Nb	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Rat pesteux	D6	5	1	-	4	4	2	2	1	35	0	Spécial	Peste, Attaque suicide
Semeur de peste	1	5	4	3+	4	4	10	5	2	400	0	1D6	Frénésie 5+, Peste, Parchemin de sort
CC Adverse				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rat pesteux				3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Semeur de peste				2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Peste

Certains monstres sont atteints d'une maladie qui les déforme horriblement et peuvent contaminer leurs ennemis lors des combats. Si votre guerrier voit ses Points de Vie réduits à 0 par un monstre ainsi atteint, son Endurance est réduite de -1 de façon permanente, même s'il est soigné. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

Attaque suicidaire

Les rats pesteux font une attaque spéciale, appelée *suicidaire*. Effectuez les attaques normales du rat mais lancez 2D6+2 pour les dommages. Une fois que le rat géant a attaqué votre guerrier, lancez 1D6. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, l'attaque suicidaire du rat a laissé une ouverture à votre guerrier qui en profite pour le tuer automatiquement.

Frénésie 5 +

Les Semeurs de peste sont sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, ils entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le monstre voit son nombre d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

Parchemin de sort

C'est un objet magique spécial employé seulement par les adeptes du clan Pestiliens. Le porteur d'un parchemin de sort doit être placé comme s'il était armé avec une arme de jet.

Au début de la phase des monstres le porteur peut commencer à lancer le sort du parchemin à condition qu'il ne soit pas bloqué. Cela prend deux phases de monstres entières pour lancer le sort, et pendant ce temps le porteur ne peut rien faire. Si sa concentration est interrompue (par un guerrier marchant jusqu'à lui et le frappant) il devra recommencer à essayer de lancer le sort une fois qu'il sera débloqué.

Le sort que le parchemin contient affecte tous les guerriers et pas les skavens (rat-ogres, rats etc. comptent comme skaven) sur la même section de plateau que le porteur. Ils doivent obtenir autant que leur endurance (à l'exclusion de l'armure) sur 1D6 ou perdre 1 point de chance. S'ils n'ont aucun point de chance, ils sont automatiquement massacrés, sans la possibilité de soin curatif (excepté le sort de *Résurrection*). Ils subissent un processus de vieillissement rapide, perdant des années en quelques instants. Une fois qu'il est utilisé le parchemin tombe en poussière et ne peut plus servir.



ANNEXE 3

MAGIE SKAVEN

Au début de chaque phase des monstres, un utilisateur de la magie skaven peut lancer le nombre de sorts prévus sur sa fiche. Lancez 1 D6 par sort sur le tableau suivant pour déterminer quels sorts sont lancés par le skaven :

1 Magie du Warp. Les skavens utilisent les pouvoirs du Warp pour se soigner. Ils peuvent récupérer jusqu'à 2D6 Points de Vie, sans toutefois dépasser leur total de départ.

2 Souffle Pestilentiel. Le skaven ouvre la gueule et des fumées pestilentielles noires s'en échappent et se répandent dans tous le donjon. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur à 7, il n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, il subit (7D3 x niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

3 Eclairs du Warp. Couinant de fureur, le skaven pointe une patte griffue vers un des guerriers et lui envoie une décharge d'énergie du Warp. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque (2D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'armure.

4 Flétrissure. Une pâle lueur verte se répand lorsque le skaven étend les bras. Tous les guerriers adjacents subissent (1 D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Si aucun guerrier n'est dans une case adjacente, relancez le dé.

5 Putréfaction. Le guerrier voit tout ce qui trouve à proximité se mettre à dépérir et à pourrir, des asticots et des chancres apparaissant dans les cadavres alentour. L'hallucination créée par le sorcier skaven est terriblement réaliste. Lancez 1 D6 par guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, il n'est pas affecté. Sur un résultat de 1 à 4, le guerrier ne peut rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante.

6 Feu Enchanté. Les flammes englobent un des guerriers, le transformant en une colonne de feu. Tirez un pion guerrier pour déterminer la cible. Les flammes provoquent 4D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.



Annexe 4

RIRRIK TECHNOMAGE MAÎTRE SORCIER SKAVEN

Points de vie:	30
Mouvement:	5
Combat:	3
Tir:	4+
Force:	4
Endurance:	4
Initiative:	6
Attaques :	2 + 1*
Or:	1900
Armure:	-
Niveau	2
Dommages:	2D6 x 2 + 4



Ririk	
PV	30

* +1 attaque Anneau de feu maudit

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

REGLES SPECIALES

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

MAGIE SKAVEN (3 sorts par tour) :

LES SORTS DE RIRRIK (Lancer 1D6)

- Squirk !** Ririk s'est laissé surprendre par les guerriers et ne peut lancer aucun sort dans ce tour !
- Magie Warp.** Ririk utilise les pouvoirs du Warp pour se soigner. Il ne peut toutefois pas dépasser son total de départ de 30 Points de Vie. Si Ririk n'a pas besoin d'être soigné, faites comme si vous aviez obtenu 3.
- Souffle Pestilentiel.** Ririk ouvre sa gueule et crache un flot de fumées pestilentielles sur ses adversaires. Tous les guerriers qui se trouvent sur la même section de plateau que lui doivent lancer 1D6 et ajouter le résultat à leur Endurance. Chaque guerrier qui n'obtient pas un total supérieur à 7 subit 1D3 blessures, sans que soient prises en compte son Endurance ou son armure.
- Eclairs du Warp.** Des flots d'énergie Warp jaillissent des doigts de Ririk et frappent un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque 1D6 blessures, sans prendre en compte l'armure.
- Flétrissure.** Ririk tend ses pattes et répand une lueur verdâtre privant un guerrier de vitalité. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Le guerrier touché subit 1D6 blessures, sans que soient prises en compte son Endurance et son armure.
- Putréfaction.** Ririk provoque une hallucination faisant croire aux guerriers qu'ils sont entourés de mort et de putréfaction. Les guerriers lancent 1D6. Chaque guerrier qui obtient 1, 2 ou 3 est paralysé et ne pourra rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante. Un guerrier affecté peut néanmoins se défendre normalement contre une attaque.

RESISTANCE MAGIQUE 3+

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

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

3 OBJETS MAGIQUES

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

ARME MAGIQUE

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

Placement de Rirrik.

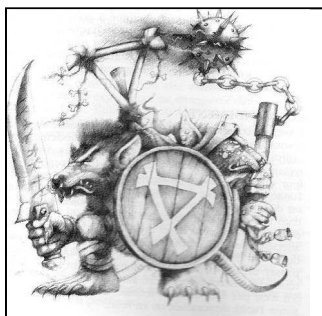
Rirrik ne se sent en sécurité que si au moins une petite armée le sépare de ses ennemis, il doit donc toujours être placé comme un monstre armé d'une arme de jet, c'est à dire aussi éloigné que possible des guerriers. Cependant, dans son laboratoire, il doit être placé dans une case directement en face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



ANNEXE 5

IRK PATTE DE FER SEIGNEUR DE GUERRE DU CLAN MORS

Points de vie:	30
Mouvement:	5
Combat:	6+2 (8)
Tir:	1+
Force:	4+2 (6)
Endurance:	4 + Force adv
Initiative:	7
Attaques :	4
Or:	900
Armure:	Magique
Niveau	3
Dommages:	2D6



Irk	
PV	30

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

REGLES SPECIALES

Esquive 5+, Résistance magique 5+, Armure magique, 1 Objet magique, Arme magique.

ESQUIVE 5+

Irk est capable, à l'instar des guerriers elfes, d'esquiver. Irk évite une attaque adverse sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.

RESISTANCE MAGIQUE 5+

Irk est naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 5. Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Irk.

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

ARMURE MAGIQUE

Armure de Fer Maudit. Cette armure ajoute la valeur de Force de l'attaquant à l'Endurance de son porteur. Si, par exemple, l'attaquant possède une Force de 5, le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +5 en Endurance.

OBJET MAGIQUE

Cape des Ténèbres. Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de - 1 à leurs jets pour toucher.

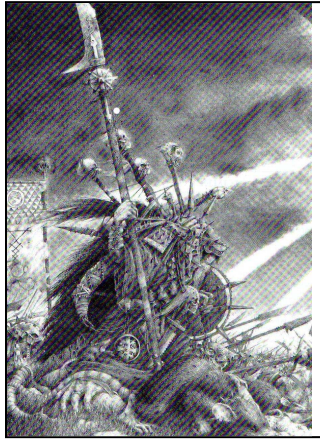
ARME MAGIQUE

Epée runique. Cette épée ajoute à son porteur+ 2 en CC et+2 en Force.

ANNEXE 6

ZITIKK TECHNOMAÏTRE SKAVEN

Points de vie:	18
Mouvement:	5
Combat:	3
Tir:	4+
Force:	4
Endurance:	4 (6)
Initiative:	5
Attaque:	1
Or:	1180
Armure:	2
Niveau	3
Dommages:	2D6



Zitik	
PV	18

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

REGLES SPECIALES

Magie skaven 2 ; Dissipation magique 5+, Résistance magique 5+ ; 1 Objet magique, Arme magique.

DISSIPATION MAGIQUE 5+

Certains monstres ont la capacité *de Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Zitik possède cette aptitude sur un 5+ sur 1D6. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 5+

Zitik est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 5+. Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Zitik.

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

OBJET MAGIQUE

Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

ARME MAGIQUE

Epée suintante. Les épées suintantes sont des armes empoisonnées. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de -1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

MAGIE SKAVEN 2 sorts par tour (annexe 3)

ANNEXE 7

MERGLAAT SORCIER BLANC SKAVEN

Points de vie:	30
Mouvement:	5
Combat:	3
Tir:	4+
Force:	4
Endurance:	4
Initiative:	6
Attaques :	2 + 1*
Or:	1900
Armure:	-
Niveau	2
Dommages:	2D6 x 2 + 4



Merglaat	
PV	30

* +1 attaque Anneau de feu maudit

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

REGLES SPECIALES

Magie skaven 3 ; Résistance magique 4+ ; 3 Objets magiques, Arme magique.

RESISTANCE MAGIQUE 4+

Merglaat est naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 4+. Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Merglaat.

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

3 OBJETS MAGIQUES

1 Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

2 Anneau de Feu Maudit. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Sur un jet pour toucher de 4+, la cible subit 2D6 + (2 x le niveau de donjon) blessure, sans modificateur pour l'armure.

3 Collier de Vengeance. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

ARME MAGIQUE

Épée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.

MAGIE SKAVEN 3 sorts par tour (voir annexe 3)

ANNEXE 8

ZODGLISTER DEMON-GENERAL SKAVEN

Points de vie:	43	Initiative:	7
Mouvement:	5	Attaques :	4+1*
Combat:	6	Or:	3400
Tir:	1+	Armure:	-
Force:	4	Niveau	2
Endurance:	4	Dommmages:	3D6

Zodglistier	
PV	43

* +1 attaque Anneau de feu maudit

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

REGLES SPECIALES

Magie skaven 4 ; Dissipation magique 4+, Résistance magique 4+ ; 4 Objets magiques, Arme magique.

DISSIPATION MAGIQUE 4+

Certains monstres ont la capacité *de Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Zodglistier possède cette aptitude sur un 4+ sur 1D6. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 4+

Zodglistier est naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 4+. Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Zodglistier.

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

4 OBJETS MAGIQUES

1 Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

2 Anneau de Feu Maudit. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Sur un jet pour toucher de 4+, la cible subit 2D6 + (2 x le niveau de donjon) blessure, sans modificateur pour l'armure.

3 Collier de Vengeance. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

4 Masque de Kadon. Avec ce masque, le porteur provoque la Peur 5+.

ARME MAGIQUE

Epée Acérée. Cette épée provoque + 3 blessures x le niveau du porteur.

MAGIE SKAVEN 4 sorts par tour (voir annexe 3)

ANNEXE 9

GOTHNAIL DEMON-GENERAL SKAVEN

Points de vie:	43	Initiative:	7
Mouvement:	5	Attaques :	4
Combat:	6	Or:	3400
Tir:	1+	Armure:	-
Force:	4	Niveau	2
Endurance:	4	Dommages:	3D6

Gothnail	
PV	43

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

REGLES SPECIALES

Magie skaven 4 ; Dissipation magique 4+, Résistance magique 4+ ; 4 Objets magiques, Arme magique.

DISSIPATION MAGIQUE 4+

Certains monstres ont la capacité *de Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Gothnail possède cette aptitude sur un 4+ sur 1D6. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 4- 1 (3)

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

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

4 OBJETS MAGIQUES

1 Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

2 Anneau de Résistance Cet anneau donne à son porteur une Résistance Magique de 6+. Si ce dernier possède déjà l'aptitude Résistance Magique, celle-ci est augmentée de +1.

3 Collier de Vengeance. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

4 Cape des Ténèbres. Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher.

ARME MAGIQUE

Epée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.

MAGIE SKAVEN 4 sorts par tour (voir annexe 3)

ANNEXE 10

UNGOLGORE DEMON-GENERAL SKAVEN

Points de vie:	43	Initiative:	7
Mouvement:	5	Attaques :	4+1*
Combat:	6	Or:	3400
Tir:	1+	Armure:	-
Force:	4	Niveau	2
Endurance:	4+1**	Dommages:	3D6

* +1 attaque Anneau de feu maudit

**+1 Epée de distorsion

- 2 pour toucher (Cape des ténèbres et épée de distorsion)

Ungolgore	
PV	43

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

REGLES SPECIALES

Magie skaven 4 ; Dissipation magique 4+, Résistance magique 4+ ; 4 Objets magiques, Arme magique.

DISSIPATION MAGIQUE 4+

Certains monstres ont la capacité *de Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Ungolgore possède cette aptitude sur un 4+ sur 1D6. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 4+

Ungolgore est naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 4 + Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Ungolgore.

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

4 OBJETS MAGIQUES

1 Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

2 Anneau de Feu Maudit. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Sur un jet pour toucher de 4 +, la cible subit 2D6 + 6 blessures, sans modificateur pour l'armure.

3 Collier de Vengeance. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

4 Cape des Ténèbres. Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de - 1 à leurs jets pour toucher.

ARME MAGIQUE

Epée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer Ungolgore doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.

MAGIE SKAVEN 4 sorts par tour (voir annexe 3)

ANNEXE II

GABABWITTER DEMON-GENERAL SKAVEN

Points de vie:	43	Initiative:	7
Mouvement:	5	Attaques :	4
Combat:	6	Or:	3400
Tir:	1+	Armure:	-
Force:	4	Niveau	2
Endurance:	4	Dommages:	3D6+1D6*

* +1D6 Epée noire

Gababwitter	
PV	43

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

REGLES SPECIALES

Magie skaven 4 ; Dissipation magique 4+, Résistance magique 4+ ; 4 Objets magiques, Arme magique.

DISSIPATION MAGIQUE 4+

Certains monstres ont la capacité *de Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Gababwitter possède cette aptitude sur un 4+ sur 1D6. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 4- 1 (Anneau de Résistance)

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

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

4 OBJETS MAGIQUES

- 1 Talisman de Malepierre.** Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.
- 2 Masque de Kadon.** Avec ce masque, le porteur provoque la Peur 5+.
- 3 Collier de Vengeance.** N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.
- 4 Anneau de Résistance** Cet anneau donne à son porteur une Résistance Magique de 6+. Si ce dernier possède déjà l'aptitude Résistance Magique, celle-ci est augmentée de +1.

ARME MAGIQUE

Epée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.

MAGIE SKAVEN 4 sorts par tour (voir annexe 3)

ANNEXE 12

BESTIAIRE DES SKAVENS MORTS VIVANTS

Monstre	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Skaven mort-vivant	2	3	-	3	3	15	1	1	200	0	1D6	Peur 4, Jamais bloqué, Régénération 1
Seigneur de guerre Mort vivant	4	4	-	3	3(5)	20	2	2	500	2	1D6/2D6 (5+)	Peur 6, Arme magique, Régénération 2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skaven Mort-vivant	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Seigneur de guerre Mort-vivant	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

PEUR 4 et 6

Les zombies skavens, sont les cadavres ressuscités d'anciens guerriers des clans et sont horribles à regarder. Chaque monstre qui provoque la peur possède un Indice de Peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un monstre provoquant la peur, apparait, lancez immédiatement 1 D6 + (le niveau du guerrier) pour chaque guerrier qui veut affronter le monstre. Cela s'appelle le test de peur du guerrier.

Si le résultat est supérieur à l'Indice de Peur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé et continu à se battre normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à l'Indice de Peur du monstre, le guerrier est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1. Les effets du test ne s'appliquent qu'à un type de monstre et pendant ce seul combat.

JAMAIS BLOQUE

Les skavens morts-vivants ne sont Jamais Bloqués et peuvent combattre comme ils le désirent. S'ils sont équipés d'armes de jet, ils peuvent se déplacer à chaque tour pour se mettre en position de tir.

REGENERATION 1 ou 2

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Les skavens morts-vivants, possèdent une Valeur de Régénération de 1 et les seigneurs de guerre de 2, qui est le nombre de D6 Points de Vie que le monstre récupère à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins. Aucun monstre ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

ARME MAGIQUE

Epée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.



ANNEXE 13

TECHNO-MAGE

TECHNO- MAGE SKAVEN												
Monstre	M	CC	Tir	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Techno-mage	5	3	4+	4	4	18	5	1	1180	2	2D6	Magie skaven 2, Dissipation magique 5+, Résistance magique 5+, Objet magique, Epée suintante.

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

DISSIPATION MAGIQUE 5+

Certains monstres ont la capacité *de Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Un Techno-mage possède cette aptitude sur un 5+ sur 1D6. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 5+

Le Techno-mage est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 5+. Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le Techno-mage.

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

OBJET MAGIQUE

Collier de Vengeance. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

ARME MAGIQUE

Epée suintante. Les épées suintantes sont des armes empoisonnées. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de -1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

MAGIE SKAVEN 2 sorts par tour (voir annexe 3)



ANNEXE 14

PRAZNAGAR, PRINCE DE L'AGONIE

Points de vie:	75
Mouvement:	8
Combat:	8
Tir:	Auto
Force:	8
Endurance:	7(13)
Initiative:	10
Attaques :	8
Or:	6000
Armure:	6
Niveau	3
Dommages:	6D6



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

REGLES SPECIALES

Embuscade magie A, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon majeur 14, Insensibilité 6, Grand monstre, Magie skaven 4*, Dissipation magique 4+, Résistance magique 4+, Téléportation.

EMBUSCADE MAGIQUE AUTOMATIQUE

Praznagar portent ses attaques à une vitesse incroyable et peut tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, à la différence qu'il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé !

De plus, Praznagar est un jeteur de sort, il peut jeter ses sorts dès qu'il est placé sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

ESQUIVE 3+

Praznagar est capables, à l'instar des guerriers elfes, d'esquiver sur 3+.

FRENESIE 5 +

Praznagar est sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, il entre dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, Praznagar voit son nombre d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

DEMON MAJEUR 14

Lors d'une attaque avec une arme non-magique contre Praznagar, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1. Comme Démon Majeur, Praznagar possède une Valeur de Terreur Démoniaque, indiquée de 14. Au début d'un combat où Praznagar se trouve en jeu, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) pour chaque guerrier présent : ceci est le test de Terreur Démoniaque de votre guerrier. Si son résultat est supérieur à la valeur de terreur démoniaque du démon, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement.

Si le total est inférieur ou égal à la valeur de terreur démoniaque du démon et n'est pas un résultat naturel de 1, ce guerrier est terrifié pendant le combat et se bat avec un malus de -2 pour toucher.

Si un sorcier échoue à son test de terreur démoniaque, tous les sorts qu'il tente de lancer voient leurs points de pouvoir pour lancer augmentés de +2.

Si le résultat de votre guerrier est un 1 naturel, il est si terrifié qu'il ne peut rien faire du tout et peut être touché automatiquement.

INSENSIBILITE 6

Praznagar est tellement coriace qu'il ignore la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un tel monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez l'Indice d'Insensibilité du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

GRAND MONSTRE

Certains monstres sont si imposants qu'ils ont reçu l'appellation Grands Monstres. Lorsque vous placez Praznagar sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque.

N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite trois points de pouvoir supplémentaires.

Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

DISSIPATION MAGIQUE 4+

Certains monstres ont la capacité *de Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Praznagar possède cette aptitude sur un 4+ sur 1D6. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 4+

Praznagar est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 4+. Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Praznagar.

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

TELEPORTATION

Ce pouvoir permet à Praznagar de disparaître puis, après s'être transporté dans le Warp, de se rematérialiser près de sa victime. Lorsqu'il se déplace de cette façon, il ne peut pas être bloqué et il peut traverser les obstacles comme s'il n'était pas là. Si le Praznagar réussit à tuer l'un des guerriers et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

MAGIE SKAVEN 4 sorts par tour (voir annexe 3)



ANNEXE 15

L'AMULETTE BRISEE



RETOUR EN ARRIERE

Le seul problème que nous avons rencontré en testant le jeu est l'habituel problème des guerriers se faisant déchiquetés en lambeaux dès la première aventure ou survivant et devenant assez puissant pour accomplir le reste de l'aventure en valsant avec une main attachée dans le dos. En même temps, nous avons testé le guerrier ogre de "Coup Mortel" n°1 et il semble être étonnamment équilibré malgré ses 3 pauvres points de vie. Avec son aide les guerriers ont pu progresser en niveaux tout en jouant les aventures, car ils peuvent rapidement atteindre le niveau 3 vers la fin et ils auront besoin de lui pour survivre au combat avec Praznagar (bien que la première fois il a été tué de manière embarrassante dans le premier round du combat par les armes combinées, sorts et objets magiques des guerriers!)

Et pour les pros du Quest, il a une ligne et une continuité de l'histoire, à la différence de ceux du livre d'aventure qui ont seulement la cupidité comme motivation pour les guerriers (non pas que ce soit une mauvaise chose, naturellement, mais il est intéressant d'avoir un peu de variété).

Laurence Sinclair

Pour ma part, j'ai trouvé que les profils des démons-généraux et de Praznagar était vraiment faible dans l'édition anglaise (11PV 600 pièce d'or). Aussi j'ai mis les démons-généraux au niveau d'un Prophète gris et Praznagar a celui d'un Verminarque. C'est des démons que diable !

Si l'aventure est jouée par des guerriers novices, il suffira de dégrader les démons-généraux (sorcier, champion sorcier ou maître sorcier et de rétrograder Praznagar au rang supérieur a celui des démons-généraux).

Bon jeu

Fanrax