

# Warhammer Quest

## LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

## . LA TAVERNE DE MIDDENHEIM .

Auteur inconnu. Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-3

Pièce Objectif : Laboratoire de Quirrik

Venu passer quelques jours de détente à Middenheim, vous vous arrêtez à la taverne de la Dague Brisée pour vider quelques chopes avec des amis. Tard dans la soirée, alors que la fête bat son plein, votre attention est soudainement attirée par de curieux bruits montant de la cave. Intrigué, vous descendez et découvrez le cadavre du tavernier, dissimulé derrière des tonneaux de bière et transpercé de plusieurs coups de poignards.

Des empreintes de pattes griffues mènent à un passage secret conduisant au réseau de tunnels de la cité. Désireux de retrouver l'assassin du tavernier, vous et vos amis vous lancez à sa poursuite. Mais rapidement, vous réalisez que vous êtes engagés dans une aventure plus périlleuse que prévu...

Comme vous l'apprendrez par la suite, l'assassin traqué par votre groupe n'est autre que Skreek Frappamort, assassin Skaven du clan Eshin, mandaté par le conseil des treize pour répandre la peste à Middenheim, et dont la première tentative d'infiltration vient d'échouer. Il cherche un autre accès à la surface et vous devez l'intercepter avant qu'il ne réussisse. Si vous y parvenez, le Comte Electeur Boris Todbringer saura vous récompenser d'avoir sauvé sa ville; dans le cas contraire, il ne vous restera plus qu'à quitter la ville le plus vite possible, de préférence sans emporter d'eau.

## REGLES SPECIALES:

Pour représenter l'urgence de votre mission, le maître de jeu lance 1D6 à chaque tour. En cas de 1, prenez un pion; ces pions représentent la progression de Skreek. Si 10 pions sont pris avant que Skreek n'ait été neutralisé, cela signifie que l'assassin a eu le temps d'atteindre la surface et de déverser son virus dans les puits de la cité.

### 1 Escalier.

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

### 2 Couloir.

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

**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.

### 3 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 8 coureurs d'égouts skavens.

### 4 Coude.

*Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité. Devant les guerriers gît le corps d'un barbare étreignant farouchement un sac de cuir contre lui.*

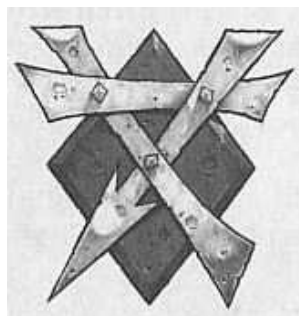
Si un guerrier décide de s'emparer du sac, il doit lancer 1D6 pour déterminer ce qui se passe:

1D6	Résultat
1	Gaz empoisonné! Chaque guerrier sur cette section subit 1D6 blessures sans modificateur d'endurance ou d'armure. Le sac est vide.
2-3	Piège! Un épieu jaillit du mur et inflige 2D6 blessures au guerrier qui s'est emparé du sac, lequel est vide.
4-6	Trésor. Le sac renferme 1D6 x 100 pièces d'or

### 5 Crypte.

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

Le sarcophage est entouré de 12 vermines de choc skavens commandé par un champion Trésor de donjon.



## 6 Jonction.

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

La jonction est vide.

## 7 Repaire.

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

Les skavens ont enfermé un troll fou furieux qui attaque les guerriers.

Trésor de donjon.

## 8 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.*

L'idole est gardée par un rat golem et quelques guerriers des clans skavens.

Trésor de donjon.

## 9 Jonction.

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

La jonction est vide.

## 10 Laboratoire de QUIRRIK.

*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 !*

Le laboratoire contient Quirrik et sa garde personnelle: un rat ogre et 12 vermines de choc skavens. Un lance feu est en batterie en haut des marches et tire dès que les guerriers entrent dans le laboratoire.

Quirrik s'enfuit avant d'être tué.

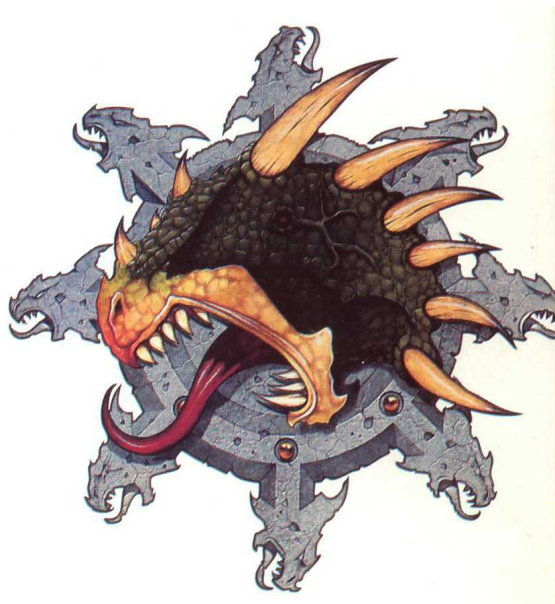
Trésor de donjon.

## 11 Cellule.

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

Elle contient un rat ogre en compagnie de Sreek Frappamort

Trésor de donjon.



### 12/14/15 Couloir.

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

Sitôt passé dans le couloir n° 14, un éboulement se déclenche obstruant à jamais le couloir.

### 13 Couloir secret.

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

Ce couloir est un cul-de-sac, il ne contient rien et il n'y a pas de porte secrète.

### 16 Puits maudit.

*L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond. Le sol est couvert de serpents qui se glissent entre les jambes des guerriers. S'ils ne se déplacent pas avec d'extrêmes précautions les guerriers risquent d'être mordus*

Lancez 1D6 quand un guerrier se déplace d'une case. Sur un résultat de 1, il est mordu et subit une blessure. Ces serpents étant venimeux, si les points de vie d'un guerrier sont réduits à 0, son endurance 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.

Et bien sur tous les monstres du donjon sont habitués aux serpents et peuvent se déplacer sans inconvénient.

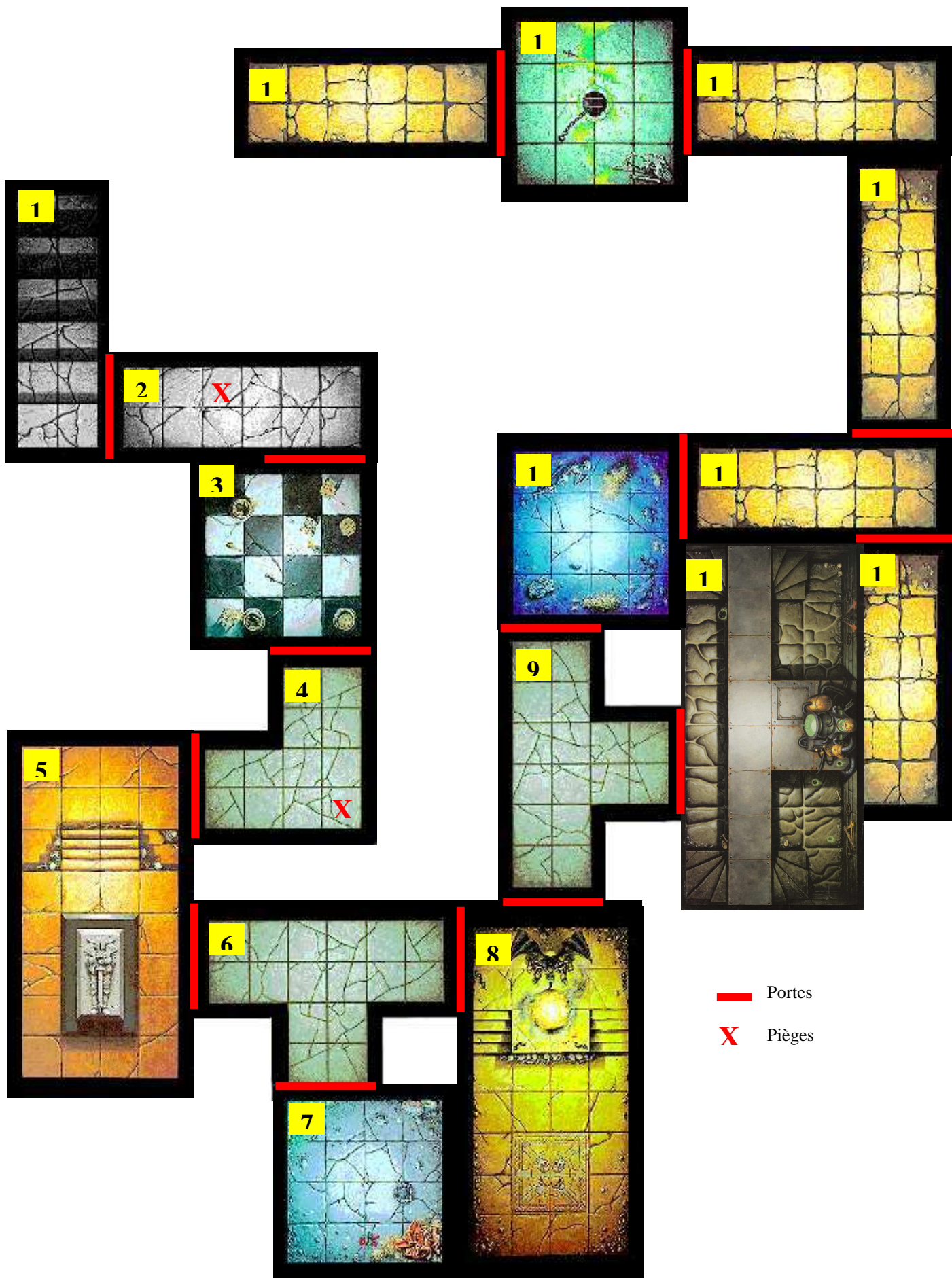
### 17 Couloir.

*Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui semble conduire vers la lumière.*

Trésor d'objectif et récompense d'une bourse de 4000 pièces d'or a partager entre les héros si Sreek a été tué avant d'avoir pu répandre la peste.

**MONSTRE ERRANT:** 1 assassin skaven





— Portes  
 X Pièges

# La taverne de Middenheim