



CHAOS

n°3

Et non, c'est pas encore pour cette fois-ci ! Les marines en armure ordinaire, annoncés depuis le numéro 1 sont encore absents à l'appel (et dragons). Il faut dire que le débarquement des kryomek, charmantes bestioles d'outre-espace, a quelque peu perturbé l'emploi du temps des Chaos-boys.

Voici donc, dans ce numéro 3, l'arrivée en fanfare des kryomek, prêts à manger tout crus terminators et genestealers. A l'autre bout du journal, au fond de leurs donjons (de Chthulu), j'entend déjà les petits ratounets aiguiser leurs mignones quenottes à la nouvelle de braves aventuriers venant rechercher (sous le stupide prétexte de sauver le monde) l'amulette que les facétieux rongeurs ont caché. La Quête de l'amulette brisée commence donc, sollicitée par un courrier nombreux. Elle se terminera dans CHAOS numéro 4 où vous retrouverez (à moins que ...) les marines en armure ordinaire dans SPACE HULK. En attendant,

JOYEUX NOEL, LES MONSTRES

KRYOMEK

*Une nouvelle race dans SPACE HULK
par Alain Boisseau*

Des profondeurs de l'espace infini surgissent les insectoïdes Kryomek. Décidés à ne s'en laisser conter ni par les imperialisistes humains ni par les sanguinaires genestealers, les guerriers de l'Hégémonie de la Grande Ruche affronteront les deux avec la même férocité.

En plus d'expliquer l'organisation, le mode de vie et les mauvaises habitudes alimentaires de ces mystérieux aliens, CHAOS vous donne la possibilité de les jouer contre les terminators ou contre les stealers avec toute leur gamme de nouvelles armes.

Si ces nouveaux participants vous donnent l'idée de créer des missions, n'hésitez pas à nous les envoyer, nous publierons les meilleures.

Lorsque vous lirez ces lignes, toutes les figurines pour jouer seront déjà en vente dans votre magasin habituel.

CHAOS, mensuel publié par AGMAT 79 av. Raspail 94250 GENTILLY.

Directrice de publication : Danièle Gaudry.

Rédaction, traductions et mise en page : Alain Boisseau.

Impression : Imprimerie Boudin, Cachan.

SPACE HULK, SPACE MARINE et ADVANCED HEROQUEST sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Nous remercions la société GAMES WORKSHOP et le magazine WHITE DWARF pour les droits de traduction des articles et de reproduction des illustrations.

Dépôt légal à la date de parution.

LA QUETE DE L'AMULETTE BRISEE

*Le début de la campagne de base d'ADVANCED
HEROQUEST
par Jervis Johnson*



Comment allez-vous empêcher les skaven de faire revenir à la vie le démon Praznagar ?

Arriverez-vous à réunir les quatre morceaux de l'amulette de Solkan ?

Combien d'entre vous seront encore en vie pour savourer les fruits de la victoire ?

KRYOMEK

Confidentiel : niveau **ROUGE PLUS** / toute lecture non-autorisée sanctionnée par exécution contrevenant et personnes ayant été en contact avec contrevenant depuis lecture.

Rapport :
 +++ Rogue Trader Elmer Fulbinh
 +++ En exploration système Galgal V,
 +++ Quadrant galactique lambda 8,
 +++ Secteur hors juridiction impériale

Destinataire : +++ Adeptus Terra
 +++ Leander XII
 +++ Quadrant kappa 4,
 +++ Secteur sous juridiction
 adeptus astartes Space Wolves.

Objet : +++ Observation race extra-terrestre inconnue.
 +++ Dénomination : **KRYOMEK**
 +++ Type : insectoïde (peut-être apparenté
 genestealers et/ou tyrannides)
 +++ Estimation danger potentiel : haut à très haut.

Il semblerait que le système Galgal V soit la frontière d'un vaste empire galactique dominé par l'espèce dite Kryomek.

Nos analyses donnent à penser que le centre de cet empire se trouve très loin de notre position actuelle et que l'implantation des kryomek ne date que de 10 à 20 années planétaires (approx. 5 - 10 Anni Terrae).

Deductions : empire agressif en expansion rapide et en possession de la propulsion inter-warp ou équivalent ; devrait entrer en conflit territorial avec l'Imperium d'ici peu.

Le système Galgal V était occupé il y a encore peu de temps par une civilisation humaine possédant les technologies nucléaire et laser et la propulsion infra-luminique (voyages dans le système uniquement). Cette civilisation a manifestement été entièrement anéantie sans efforts excessifs par les envahisseurs.

Nous pouvons assumer comme certain que les kryomek sont une espèce trimorphique (c'est à dire passant par trois stades de développement) et trisexuée, la majorité étant de sexe neutre. Leur système bio-politique de base est la «ruche» dont l'importance et la nature peuvent être très variables. Chaque ruche est dominée par un «roi» : une énorme créature ailée mâle dont la principale fonction est la fécondation des femelles, sortes de grosse larves pondant des quantités industrielles d'oeufs. Le pouvoir du roi semble se limiter aux confins de la ruche.

A l'extérieur de celle-ci, le commandement est assuré par des maîtres d'essaim dont l'apparence est semblables à celle des rois mais qui ne remplissent aucune fonction reproductrice ; ils ont la faculté unique de produire les signaux chimiques essentiels au contrôle de l'essaim.

Les kryomeks sont entièrement dépourvus d'organes visuels mais semblent avoir un sens radar (comparable à celui des chauve-souris) d'une précision parfaite qui leur permet de s'orienter, d'éviter les obstacles et de tirer comme s'ils avaient des yeux.

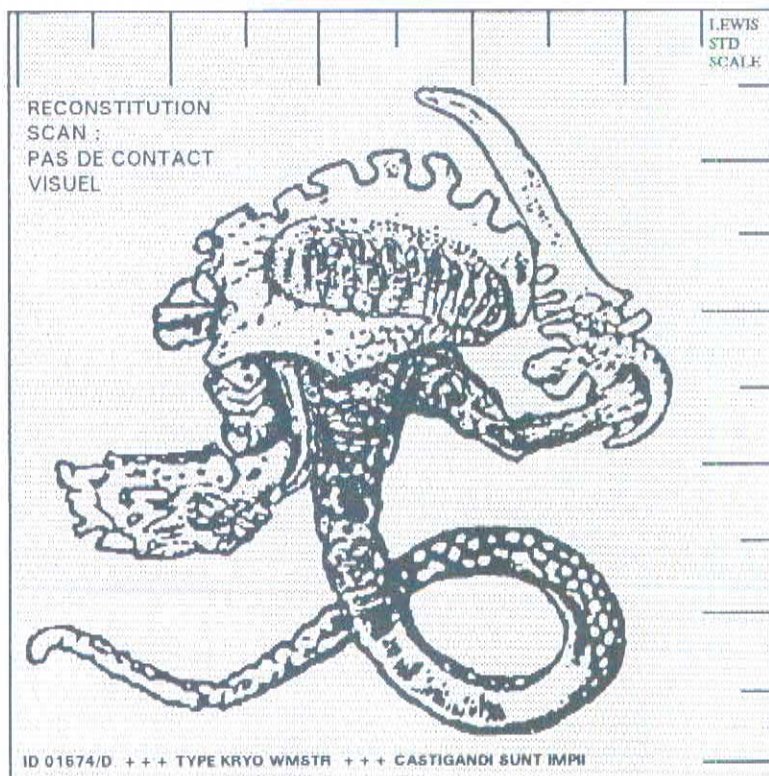
Le développement des kryomek se déroule en trois stades : hélion - warrior - warmaster.

Un kryomek sortant de l'oeuf est un hélion, forme de vie très primitive dont la seule préoccupation est la nourriture. Son manque de fonctions supérieures fait de l'hélion une stupide machine à tuer. C'est en se nourrissant de la chair d'espèces victimes de la ruche que les hélions atteignent le stade de warrior après une transformation en chrysalide.

Le warrior est une créature terrifiante à l'intelligence développée et à la maîtrise des armes non négligeable.

On ne sait pourquoi, certains warriors perdent leurs pattes arrières, développent une longue queue et une carapace osseuse pour devenir des warmasters. Ces créatures sont hautement agressives, diaboliquement rusées et très puissantes.

Nous avons appris récemment que les kryomeks utilisaient certains captifs humains pour en faire des drones, moitié hommes, moitié insectoïdes qu'ils utilisent comme troupes de choc. Nous ne savons pas si ces drones sont les produits d'une infection directe comme les hybrides genestealers ou s'ils sont les résultats de manipulations chirurgicales.

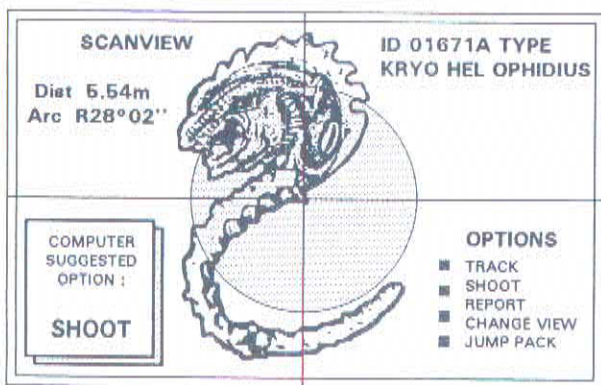


LES KRYO DANS SPACE HULK

Les kryomek, contrairement aux stealers, aux orks et aux eldars, sont des impérialistes méthodiques étendant leurs domaines galactiques planète par planète. Ils possèdent un immense empire et une organisation équivalente (bien que tout à fait différente dans les formes) à celle de l'Imperium.

Lorsque les frontières de l'Hégémonie de la Grande Ruche vinrent toucher celles de l'Imperium, on put craindre une crise encore plus grave que l'Hérésie d'Horus. Mais, après quelques batailles meurtrières aux résultats indécis, les deux empires s'aperçurent qu'aucun ne pouvait écraser l'autre sans provoquer une guerre totale conduisant à l'effondrement des deux puissances au profit de toutes les autres races et des puissances du Chaos.

Depuis, la situation dans les secteurs où les deux civilisations sont en contact se résume à une sorte de guerre froide parsemée de raids et d'escarmouches.



POINTS D'ACTION

Le nombre de PA dont disposent les kryo par tour dépend de leur type :

Hélion : 4 PA si aucun ennemi n'est dans sa LDV, 6 PA lorsqu'un ennemi est dans sa LDV au début de son tour. Dans ce dernier cas, la stupidité féroce et la faim dévorante de l'hélion l'obligent à se diriger vers l'ennemi par le plus court chemin et à l'attaquer si possible. Un hélion n'a aucun instinct de conservation et ne se rend compte qu'on lui tire dessus qu'une fois déjà mort.

Warrior : 5 PA. Le guerrier kryomek est un peu moins rapide qu'un genestealer mais ses réflexes sont tout de même supérieur à ceux d'un humain.

Warmaster : 6 PA. Un warmaster présent sur le plateau de jeu donne en plus 2 points de commandement que le joueur kryo peut utiliser de la même manière que les PC des terminators.

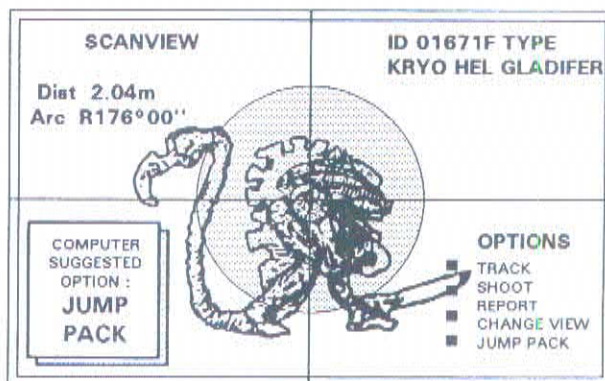
Drone : 4 PA comme un humain ordinaire.

MOUVEMENT ET ORIENTATION

Les kryo se déplacent exactement comme des genestealers purs : avancer d'une case leur coûte 1PA, reculer d'une case ou se déplacer d'une case sur le côté leur coûte 2 PA, tourner de 90° ne leur coûte rien, tourner de 180° leur coûte 1PA.

Certaines figurines de warriors ont un socle qui occupe deux cases : n'en tenez pas compte, considérez que le warrior se trouve toujours dans la case où est sa tête.

Le warmaster occupe par contre réellement deux cases : il peut



effectuer son mouvement à partir de n'importe laquelle de ces deux cases mais un ennemi peut l'attaquer s'il est en contact avec une seule de ces cases ou lui tirer dessus s'il n'a qu'une seule de ces cases dans sa LDV et son angle de tir. De plus, grâce à sa forme serpentine, un warmaster n'a pas d'orientation : tous ses mouvements comptent comme des mouvements vers l'avant et il ne dépense jamais de PA pour tourner. Sa LDV et son angle de tir s'étendent tout autour de lui, en corps à corps, il est toujours considéré comme faisant face à son adversaire.

TIR

Les kryomek peuvent disposer d'armes à feu. Lorsqu'ils affrontent des ennemis également équipés d'armes à feu, appliquez les règles sur l'état d'alerte (overwatch) données dans CHAOS N°1 (Marines contre marines) ou dans GENESTEALER.

Sauf exception (pour certaines armes), les règles de tir (LDV et angle de tir) sont les mêmes pour les kryo que pour les marines et les stealers hybrides.

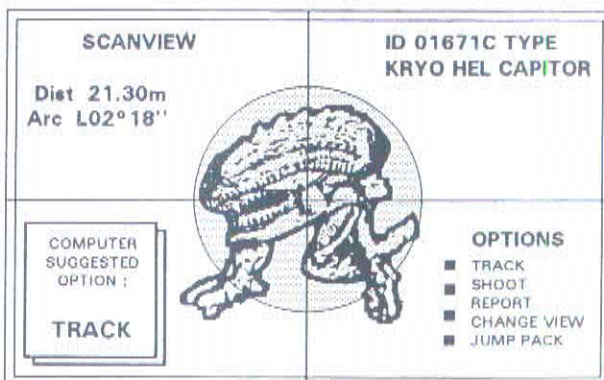
Lorsque l'on tire sur un kryo ou sur un drone, il faut faire le même résultat pour le tuer que pour tuer un stealer pur (selon l'arme utilisée). Les exo-squelettes de ces créatures sont aussi durs que les carapaces des stealers.

Les hélions ne sont pas assez intelligents pour utiliser les armes à feu.

ARMES A FEU

Voici les armes couramment utilisées par les kryomeks.

Quadrilaz ou quadri-laser : cette arme de poing dégage quatre rayons lasers de faible intensité qui, après quelques centimètres, se combinent en un seul faisceau de forte intensité. Cette arme ne peut pas être utilisée contre un ennemi situé dans une case adjacente, le rayon n'ayant pas eu une distance suffisante pour atteindre son intensité opérationnelle.



Sporisator : cette sorte de pistolet ne tire pas de projectiles mais dégage un nuage de spores qui affecte toute la section dans laquelle se trouve le tireur. Les spores se fixent dans les poumons des créatures présentes et s'y développent immédiatement en champignons entraînant une mort instantanée.

Lancez un dé par figurine présente dans la section affectée. Les kryomex (warmasters, warriors et hélions) sont totalement immunisés contre ces spores et peuvent les respirer sans danger.

Les genestealers purs et les drones sont en partie immunisés et ne meurent que sur un résultat de 5 ou plus.

Les filtres respiratoires des terminators éliminent la plus grande partie des spores c'est pourquoi un marine ne sera tué que sur un résultat de 6.

Un stealer hybride meurt automatiquement.

Blaster : l'arme de prédilection des drones est une sorte de tube qui dégage un rayon calorifique de très haute intensité, capable de réduire un ennemi en cendre. Les armures terminator et les carapaces des stealers constituent cependant d'assez bons isolants contre cette arme spectaculaire mais peu précise.

Disrupteur bi-massique : seuls les warmasters utilisent cette arme terrifiante qui produit un rayon magnétique capable de disjoindre les molécules.

Kryocanon : la seule arme lourde des kryo tire des obus de gros calibres explosant dans la case visée. Sa fréquence de tir est trop basse pour permettre l'état d'alerte ou le tir en rafale. Les kryocanons sont équipés d'énergie-transmutateurs (voir armes de corps à corps) afin d'éviter un malus en corps à corps à leurs porteurs (-1 sur chaque dé à cause du poids et de l'encombrement du canon).

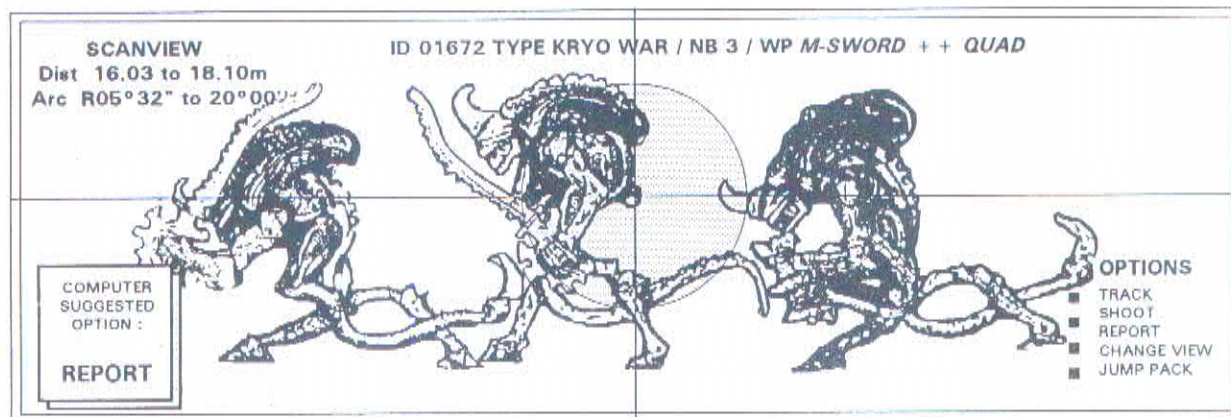
Arme	Portée	Effet	Dé(s)	Résultat pour détruire				
				Blip/Stealer	Hybride	Marine	Porte	Cloison
Quadrilaz (1)	IL	Case	1	6	4	6	non	non
Sporisator (2)	Section	Section	1	5	Auto	6	non	non
Blaster (3)	IL/12	Case	1	6	4	6	6	6
Disrupteur (3)	IL/12	Case	1	4	4	4	3	3
Kryocanon (4)	IL	Case	1	3	3	4	2	3

(1) le quadrilaz a une portée minimale de 2 cases. 1 PA pour tirer ou avancer et tirer. 2 PA pour reculer et tirer. Pas d'état d'alerte, pas de tir en rafale.

(2) 1 PA pour tirer ou avancer et tirer. 2 PA pour reculer et tirer. Pas d'état d'alerte, pas de tir en rafale.

(3) 1 PA pour tirer ou avancer et tirer. 2 PA pour reculer et tirer. Etat d'alerte possible. Le tir en rafale réduit d'un point le résultat pour toucher au second tir, de deux points au troisième tir et aux tirs suivants.

(4) 2 PA pour tirer ou avancer et tirer. Impossible de reculer et tirer. Pas d'état d'alerte, pas de tir en rafale.



COMBAT CORPS A CORPS

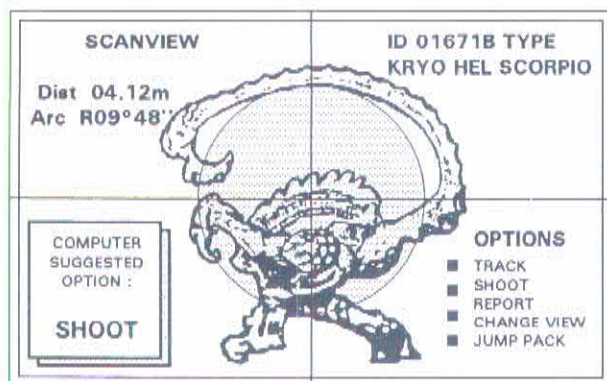
En combat corps à corps, les **hélions**, créatures d'une férocité inouïe, lancent 3 dés comme les stealers. Les hélions peuvent avoir des formes assez variables : tous ont des dents, certains ont des griffes et des queues garnies d'une lame d'os, voire même des épées. La forme ou l'équipement d'un hélion n'a aucune influence sur ses capacités en combat.

Les **warriors** sont plus grands mais moins trapus que des genestealers : ils ne lancent que 2 dés en combat mais compensent souvent ce désavantage relatif en utilisant des armes de

corps à corps. Les armes naturelles d'un warrior sont sa corne frontale et sa queue barbellée.

Un **warlord** n'a pas d'armes naturelles mais sa force physique et la rapidité de ses réflexes en font un adversaire redoutable. Il lance 3 dés en combat. De plus, un warlord est presque toujours armé d'une hache protonique.

Les **drones** se battent comme des humains, leur exo-squelette étant à peu près l'équivalent d'une armure terminator : ils lancent 1 dé en combat mais peuvent posséder des armes de corps à corps.



ARMES DE CORPS A CORPS

Energo-transmutateur : cette arme ressemble à un bouclier triangulaire et concave, elle a la particularité de convertir l'énergie cinétique des coups portés par l'adversaire en un champ de force peu résistant mais suffisant pour arrêter certains coups. Un énergo-transmutateur donne un malus de -1 à chacun des dés de combat de l'adversaire. Si le kryo est attaqué par derrière, le bouclier n'agit pas.

Notez que les kryocanon ont un énergo transmutateur intégré qui équilibre les malus du porteur et de son adversaire (ne modifiez aucun des jets de dés).

Épées et dagues moléculaires : ces armes ont un tranchant constitué d'une seule molécule. Un kryo équipé d'une de ces lames ajoute +1 à chacun de ses dés de combat ; s'il possède deux lames, il ajoute +2 à chacun de ses dés. Un kryo ne peut pas utiliser ses lames s'il est attaqué par derrière.

Hache protonique : Cette arme est l'exact équivalent de la hache de force des archivistes marines. Elle donne un bonus de +1 par dé de combat et permet de canaliser le pouvoir psi de son utilisateur pour apporter des bonus supplémentaires (voir DEATHWING ou GENESTEALERS selon le mode de combat psi utilisé).

PSYKERS

Un warmaster est généralement un psyker de niveau 4. Les héliens et les warriors ne sont jamais psykers. Les drones peuvent être, comme les humains dont ils sont issus, des psykers de niveaux variables.

KRYOMEK CONTRE TERMINATORS

Si vous voulez jouer des missions terminators contre kryomeks, il vous faudra une copie de GENESTEALERS. Les kryomeks se jouent exactement comme les stealers, convertissez les blips de la manière suivante :

Les blips numérotés et les blips d'embuscade représentent toujours des héliens (le nombre d'héliens est indiqué par le blip).

Les blips d'hybrides représentent les autres types de kryomeks

A : warrior avec quadrilaz et épée moléculaire

B : warrior avec kryocanon

C : warrior avec sporisator et dague moléculaire

D : warrior avec deux épées moléculaires

E : warrior avec épée moléculaire et énergo-transmutateur

F : drone avec blaster et énergo-transmutateur

G : drone avec blaster et sporisator

H : drone avec épée moléculaire

I : drone, psyker niveau 4, avec épée moléculaire *

J : warmaster, psyker niveau 4, avec disrupteur et hache protonique *

* Si vous le désirez, les psykers peuvent être de niveaux 1, 2 ou 3 (dosez en fonction de la puissance de vos adversaires).

KRYOMEK CONTRE GENESTEALERS

Les guerriers de l'Hégémonie de la Grande Ruche connaissent le danger des genestealers aussi bien que les humains car leurs planètes sont menacées d'infection au même titre que celles de l'Imperium. D'autre part, lorsqu'un space hulk émerge du warp, les kryomeks sont aussi avides que les impériaux d'y découvrir les secrets de créatures inconnues et tentent de le prendre d'assaut plutôt que de l'atomiser, même s'il s'avère être un nid de stealers.

Lorsque vous jouez ce type de mission, le joueur kryo remplace le joueur marine : appliquez toutes les règles concernant le choix du joueur marine (DEATHWING, § 5.1).

Les essaims d'assaut des kryomeks peuvent être très variables en composition. Lorsque vous avez déterminé qui est le joueur kryo, celui-ci dépense comme suit le nombre de points dont il dispose :

Warrior avec armes de poing et/ou de corps à corps = 2 points

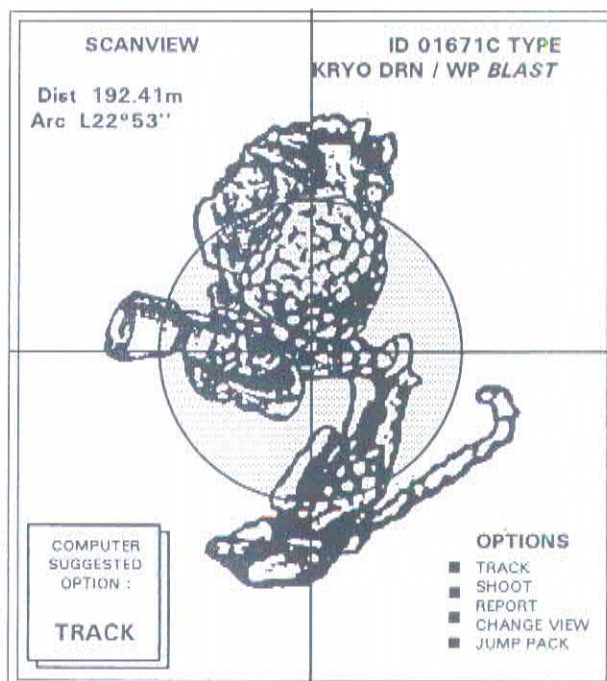
Warrior avec kryocanon = 5 points

Drone non-psyker = 1 point

Drone psyker niveau 1 = 3 points (+2 points par niveau supplémentaire)

Warmaster psyker niveau 1 = 10 points (+3 points par niveau supplémentaire).

Les kryomeks ont toujours une base de 3.00 minutes pour effectuer leur tour. La présence d'un warmaster apporte 0.30 minute supplémentaire tant que celui-ci est en vie. La présence de psykers apporte 0.30 minute supplémentaire tant qu'il en reste en jeu.



ADVANCED HEROQUEST™

LA QUETE DE L'AMULETTE BRISEE

Lorsque les Grands Pouvoirs sont en guerre, le monde tremble. Pendant mille années entières, l'Empire Eternel subsista, profondément enraciné dans les vieilles terres elfiques des rivages de Tilea. Il fut le premier royaume des hommes, séditieux et bruyant comme un enfant et même si sa capitale, Remmas, fut une merveille de son temps, l'empire était barbare et fragile.

Khorne, le dieu du sang chuchota dans l'oreille de ses fidèles qui se glissèrent dans le coeur de l'empire apportant les mauvais conseils, les faux témoignages, l'assassinat, la corruption et la supercherie à la cour de l'empereur Giovanni VII. Leur culte maudit se répandit à travers les terres, chassant les divinités des cieux et du foyer qu'adoraient depuis des siècles les gens simples. Puis Khorne parla de nouveau et ce fut la guerre.

De ses rêves profonds, Solkan le vengeur s'éveilla. Bien que les hommes eussent peu d'importance pour lui, le temple qui lui était consacré à Remmas lui était cher. Lorsqu'il entendit les hurlements d'agonie de ses prêtres, alors que la ville brûlait, Solkan se leva, magnifique dans son étincelante armure d'argent.

Devant lui se dressa Fernadrang, commandeur des armées de Khorne, un ogre difforme et corrompu dont la hache crachait du sang. Du manche de cette hache sortait une langue qui léchait les lames. Solkan empoigna sa faux d'argent et nombreux furent les combattants qui tombèrent sous sa lame.

Le combat dura des heures. Si grande était l'emprise de Khorne sur Fernadrang que Solkan lui-même ne pouvait l'abattre. Lorsque le vengeur n'arriva plus à lever sa grande faux car trop de corps s'entassaient sur sa lame, Fernadrang frappa de toute sa force la poitrine de Solkan.

Le coup ne fut pas mortel. La hache de sang frappa l'amulette que portait Solkan, la brisant en quatre morceaux qui volèrent par-dessus l'horizon. Et Solkan se vengea en éventrant Fernadrang. Et toute la corruption qu'avait l'ogre en lui sortit et consuma entièrement son corps. Ainsi s'acheva la guerre.



Voilà ce que j'ai appris lors de mes recherches. Je sais aussi que les skaven, qui sont semblables aux rats, veulent mon morceau de l'amulette. Pourquoi veulent ils cet artefact de la Loi ? Peut-être pour empêcher que quelqu'un ne l'utilise contre le Chaos qu'ils servent, qui peut connaître les pensées de créatures aussi étranges ? J'ai entendu dire qu'ils craignaient l'amulette comme arme contre Praznagar, le général démon, qui doit revenir un jour. Quelque soit leur but, il doit être terrible !

Je suis certain d'une chose : leurs efforts sont acharnés. Trois fois mes sorts ont repoussé les guerriers du clan Mors. Ces attaques m'ont forcé à prendre des gardes du corps, à appeler à l'aide mes anciens élèves et à quitter la ville de Parravon pour une tour fortifiée.

En dépit de ces inconvénients, je pense avoir maintenant placé l'amulette hors de portée des skaven.

Dernière page du journal de Jervais - Année 2412.





LES DONJONS

Cette quête comporte quatre donjons à explorer et une cinquième partie qui doit rester jusqu'au bout une surprise pour les joueurs.

Dans la boîte d'**ADVANCED HEROQUEST** se trouvent quatre cartes : chacune d'entre elle correspond à un donjon. Ces cartes donnent aux aventuriers des indices sur les pièces de quête dans chacun des donjons mais ne sont pas aussi précises que celles du MJ.

Lorsque les héros trouvent une carte ou ont la possibilité d'en acheter une, donnez ou vendez-leurs ces cartes dans l'ordre : celle du premier donjon en premier, etc.

Tous les monstres de ces donjons sont des skaven (voir les tableaux de monstres).

PREMIER ET SECOND NIVEAUX

Chaque donjon est construit sur trois niveaux. Pour le premier et le second niveau, utilisez toutes les règles normales à deux exceptions près.

Escalier vers le bas : si un escalier vers le bas est déterminé lors de la création d'un couloir, remplacez-le par un escalier vers l'extérieur.

Pièce de quête : la première pièce de quête déterminée lors de la création de chacun de ces deux niveaux contiendra des skaven, un coffre au trésor et le seul escalier vers le bas de ce niveau. Si d'autres pièces de quête sont déterminées sur le même niveau, elle ne contiendront que des skaven et des coffres. L'escalier vers le bas du second niveau donne sur le troisième qui est un lieu de quête : il est déjà entièrement créé.

LIEUX DE QUÊTE

Lorsque les héros entrent dans le troisième niveau de chaque donjon, ils se trouvent dans les lieux décrits par la carte du MJ. Il ne faut jamais montrer cette carte aux joueurs.

Les règles suivantes s'appliquent aux lieux de quête.

Tours d'exploration : toute cette partie du donjon est déjà créée. Les tours d'exploration se déroulent normalement mais le MJ dispose les nouvelles sections du donjon selon sa carte en ignorant les résultats donnés par les tableaux. Tous les monstres présents sont également prévus à l'avance.

Pions de donjon : dans ce niveau du donjon, le MJ ne peut pas utiliser les pions suivants : piège, monstres errants, embuscade, monstre particulier.

Pièges : tous les pièges sont prévus à l'avance, le jet de dé pour repérer un piège s'effectue lorsqu'un héros entre dans la case piégée.

Portes secrètes et trésors cachés : les héros peuvent chercher des portes secrètes comme d'habitude. Ne jetez pas de dé : si une porte secrète est prévue par la carte sur le mur examiné, le héros la trouve. Si aucune porte secrète n'est prévue, il ne trouve rien. Même chose en ce qui concerne les trésors cachés.

Tours de combat : tous les skaven présents dans les lieux de quête peuvent ouvrir les portes, s'ils le font, le MJ place les sections et les monstres révélés selon les indications de sa carte.

Objets de quête : chaque morceau de l'amulette est un objet de quête à part entière et les héros ont la possibilité de gagner des points de destinée à chaque fois qu'ils en trouvent un.

COMMENT MENER LA QUÊTE

Lisez d'abord aux joueurs l'histoire de l'amulette (le texte d'introduction). Les héros seront alors au courant qu'ils cherchent les quatre morceaux de l'amulette qui fut brisée lorsque le dieu fut frappé à la poitrine. Dites-leur que les morceaux se trouvent dans quatre donjons différents habités par des skaven et que chaque morceau est caché au niveau le plus bas de chaque donjon. Ne leur dites surtout pas qu'une cinquième aventure les attend lorsqu'ils auront trouvé les quatre morceaux, ne leur montrez pas les morceaux de l'amulette avant qu'ils ne les aient trouvés, et ne les laissez ni regarder vos cartes ni lire tout ceci. Les héros devront chercher les morceaux un par un. La quête de chacun des morceaux risque de nécessiter plusieurs expéditions. Lorsqu'un héros sort du donjon en montant des escaliers donnant sur l'extérieur, il ne peut plus participer à l'expédition en cours. Tous les héros survivants doivent être sortis avant qu'une autre expédition ne puisse commencer. Lorsqu'ils retournent dans le même donjon, utilisez les cartes des expéditions précédentes pour mettre le donjon en place : toutes les portes seront fermées et les monstres des repaires et des pièces de quête seront de nouveau au complet. Seuls les trésors déjà pris et les personnages monstres tués ne seront pas remplacés.

Lorsque les héros trouvent l'objet de leur quête, donnez-leur un morceau de l'amulette incluse dans la boîte de jeu.

LA PRISON DE GLACE DE SOLKAN

La guerre entre Khorne et Solkan fut une affaire épique dans laquelle de puissantes armées s'affrontèrent, des sorciers renversèrent les montagnes et les dieux eux-mêmes ressentirent le triomphe de la victoire et l'amertume de la défaite.

Chacun sait que Solkan remporta la victoire et que son amulette fut brisée par le coup que lui porta Fernadrang, mais la fonction de cette amulette reste un mystère pour tous ... sauf pour vous dès que vous aurez lu la suite !

Lors d'une guerre précédente contre le dieu des skaven appelé Rat Cornu, Solkan avait fait prisonnier le général des armées chaotiques, le démon Praznagar prince de la douleur. Au lieu de le tuer, il choisit de l'emprisonner dans une gangue d'eau pure (la seule matière pouvant résister à la corruption du Chaos) qu'il gela et expédia dans des limbes de ténèbres éternelles.

L'amulette permettait à Solkan de téléporter ses serviteurs à la prison de glace pour surveiller Praznagar. Une carte de la prison est gravée sur l'amulette, ainsi qu'un message d'avertissement. Les skaven s'emparèrent donc des quatre morceaux de l'amulette pour aller délivrer Praznagar mais ils s'aperçurent pour leur malheur que la fonction de téléportation de l'objet ne fonctionnait pas pour eux : une précaution de Solkan.

En ce qui concerne les humains, les elfes et les nains cependant, l'amulette fait très bien son travail comme les héros pourront le découvrir dès qu'ils l'auront reconstituée.

LES SKAVEN

Les monstres rencontrés lors de la quête de l'amulette brisée sont tous des skaven : de sinistres hommes-rats mutants dont les galeries s'étendent sous l'ensemble du Monde Connu. En creusant de la sorte, ils ont réussi à s'emparer des quatre

morceaux de l'amulette qu'ils gardent maintenant dans quatre donjons créés pour l'occasion. Connaissant la fonction de l'amulette, ils en défendent chaque morceau avec acharnement.

Il existe quinze types de skaven différents classés en trois catégories : combattants, spécialistes et personnages.

Pour représenter chacun de ces types, vous pouvez utiliser des figurines CITADEL ou les figurines de la boîte ADVANCED HEROQUEST en variant les couleurs des socles. Révélez aux joueurs à quel type de skaven ils ont affaire SEULEMENT lorsque le monstre effectue une action qui l'identifie (lance un sort, tire, etc.).

Les skaven combattent toujours jusqu'à la mort à l'exception des personnages qui ont la possibilité de s'échapper grâce aux pions de donjon.

LES COMBATTANTS

Il existe 4 types de combattants qui appartiennent aux clans guerriers Mors et Rictus :

les guerriers (skaven warriors) forment le gros des troupes. Ils utilisent des épées ou des lames barbelées montées sur des manches courts. Leurs armures ne leur offrent qu'une protection moyenne.

les champions ont de meilleures armures que les guerriers. Les armures des skaven ne vont ni aux humains, ni aux elfes, ni aux nains.

les chefs de guerre (skaven warlords) utilisent des épées runiques +2.

les sentinelles (skaven sentries) ont des armures légères et peuvent passer par les portes même s'ils ne sont pas en poursuite. Voir les règles sur les sentinelles dans ADVANCED HEROQUEST.

Les profils de ces monstres sont donnés en pages centrales du livret de règles.



LES SPECIALISTES

Il existe 5 types de spécialistes. Les armes qu'utilisent ces skaven sont très particulières et demandent un entraînement important : si un héros ou un homme d'armes essaye de les utiliser, il subit immédiatement l'effet de l'arme centré sur sa propre case.

les night runners et les gutter runners sont les éclaireurs du clan Eshin (le clan des assassins). Ils ont des armures légères. Leur présence dans un groupe de skaven donne +1 au résultat du jet de dé de surprise des monstres.

les globadiers (poison wind globadiers) lancent des globes de verre remplis de gaz empoisonnés qui se brisent aux pieds de leurs ennemis. Chacun d'eux possède 6 projectiles. Un globe peut être lancé dans une portée de 12 cases et dans les mêmes conditions qu'une autre arme de jet (voir règles : *combat à distance*). Le jet de dé pour toucher s'effectue normalement ; s'il est réussi, le globe atterrit dans la case visée. S'il échoue, relancez un D12 et consultez le tableau suivant pour déterminer où il tombe. Ne tenez pas compte des coups critiques ni des maladresses.

D12	Résultat	D12	Résultat
1	6 cases trop près	7	1 case trop loin
2	5 cases trop près	8	2 cases trop loin
3	4 cases trop près	9	3 cases trop loin
4	3 cases trop près	10	4 cases trop loin
5	2 cases trop près	11	5 cases trop loin
6	1 case trop près	12	6 cases trop loin

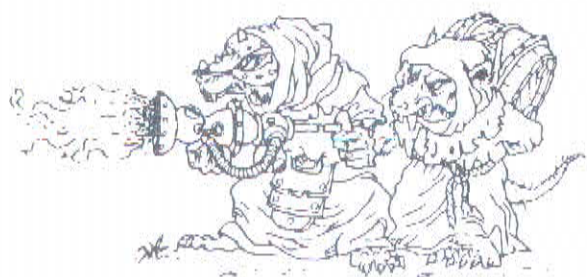
Notez qu'il est possible que globe tombe derrière le lanceur ou à plus de 12 cases du lanceur. Un mur arrête immédiatement le globe qui tombe dans la case adjacente à ce mur.

Le gaz contenu dans le globe affecte la case touchée et les huit cases adjacentes. Quiconque se trouve ou entre dans l'une de ces cases doit effectuer un test d'Intelligence pour penser à retenir sa respiration. Si le test est un échec, la créature doit dépenser un point de destinée ou mourir. L'effet du gaz se prolonge jusqu'à la fin de la phase suivante du MJ.



les équipes de lance-flammes (warplire thrower teams) sont composées de 2 skaven : l'un porte la bouche à feu, l'autre le réservoir à combustible. Prenez deux figurines et placez-les dans des cases adjacentes. Si l'un des membres de l'équipe est tué, le lance-flammes ne peut plus fonctionner.

L'arme ne peut être utilisée que si l'équipe n'a pas bougé. Placez une explosion en carton sur une case située en vue de l'un des membres de l'équipe et effectuez le jet de dé pour toucher, s'il réussit (avec ou sans coup critique), tous les modèles se trouvant dans l'explosion subissent 5 dés de dommages ; s'il échoue l'arme refuse de fonctionner ; s'il échoue avec une maladresse, l'arme explose : l'équipe est tuée et les figurines dans les cases adjacentes subissent 5 dés de dommages.



les jezzailachis sont des équipes de deux skaven : l'un vise et tire avec un jezzail (mousquet de gros calibre) tandis que l'autre stabilise l'arme avec un bâton fourchu. Utilisez le même placement que pour le lance-flammes.

Le jezzail est une arme de jet qui provoque 6 dés de dommages à sa victime. Les balles traversent les armures sans peine et les bonus donnés par une armure à la Toughness de la victime ne sont pas pris en compte pour les dommages (soustrayez le bonus en T que donne l'armure à la T courante du personnage). Il faut un tour complet pour recharger le jezzail pendant lequel les jezzailachis ne peuvent rien faire d'autre.



Les caractéristiques des spécialistes skaven sont données en pages centrales du livret de règles.

LES PERSONNAGES

Six personnages skaven apparaîtront lors de la quête de l'amulette ; ils sont représentés par les pions à fond jaune d'ADVANCED HEROQUEST. Ces pions ne sont jamais tirés au hasard comme les pions de donjon mais ils sont sélectionnés directement en début d'expédition par le MJ. Lorsque vous êtes en possession du pion qui lui correspond, vous pouvez placer un personnage lors de n'importe quelle rencontre et même le conserver de donjon en donjon (les pions de donjon «escape» et «character» lui permettent de disparaître et de réapparaître). Chaque personnage est unique : s'il est tué, il disparaît définitivement.

Les personnages combattent toujours au mieux de leurs capacités, utilisant leurs sorts et leurs objets magiques. Les objets magiques (à l'exception des parchemins de mort et des encensoirs à peste) et les composants de sorts non encore utilisés peuvent être récupérés par les héros lorsqu'ils ont tué un personnage.

Lors de la quête de l'amulette brisée, le nombre de personnages disponibles augmente de donjon en donjon. Lorsqu'une expédition commence dans un nouveau donjon, prenez les pions des personnages prévus pour ce donjon ainsi que ceux des personnages des précédents donjons toujours en vie.

DISPONIBILITE DES PERSONNAGES	
Donjon	Personnages skaven
Le repaire du chef de guerre	Aucun
Le dédale magique	Assassin du clan Eshin
Le temple de la peste	Moine de la peste
	Porte encensoir, clan Pestilens
La salle d'ambre	Seigneur du clan Mors
	Tisseur de sort du clan Skryre
	Sorcier blanc du clan Skryre
La prison de glace	Aucun (même si des personnages des donjons précédents ont survécu.

L'assassin est un guerrier du clan Eshin expert dans les techniques de l'attaque surprise. Si présence parmi un groupe de skaven donne +2 au jet de dé de surprise des monstres. Si les skaven bénéficient de la surprise, l'assassin peut être placé dans une section du donjon déjà explorée. Il peut en plus s'échapper à la fin d'une phase du MJ sans avoir besoin du pion de donjon «escape» si aucun héros ne se trouve dans un rayon de 6 cases autour de lui. L'assassin ne peut cependant pas revenir sans le pion de donjon «character».



Le moine de la peste (plague monk) est armé d'un parchemin de mort. Il lui faut deux tours complètes pour lire son parchemin pendant lesquels il ne peut rien faire d'autre. Il ne peut pas lire son parchemin s'il est dans la zone de contrôle d'un ennemi. A la fin du second tour, le moine doit effectuer un test d'Intelligence ; si le test est un échec, rien ne se passe et il lui faudra relire le parchemin de nouveau pour lancer le sort ; si le test est un succès, tous les héros et leurs suivants sont affectés. Ils doivent effectuer chacun un test d'Intelligence : ceux qui réussissent ne sont pas affectés, les autres vieillissent à toute vitesse et meurent en quelques instants. Un héros peut dépenser un point de destinée pour éviter ce sort funeste. Une fois le sort lancé, le parchemin tombe en poussière. Si le moine s'enfuit et réapparaît plus tard dans le même donjon ou dans un autre, il sera en possession d'un nouveau parchemin.

Le porte encensoir (plague censer bearer) est armé d'une chaîne terminée par une boule émettant des vapeurs toxiques. L'encensoir s'utilise exactement de la même façon que les globes des globadiers (voir plus haut), la seule différence est que l'effet des vapeurs persiste jusqu'à la fin du combat. Si le personnage s'enfuit et réapparaît plus tard dans le même donjon ou dans un autre, il sera en possession d'un nouvel encensoir.



Le seigneur du clan Mors (clan Mors warlord) est un guerrier puissant capable de massacrer un humain ordinaire les yeux fermés. Il est armé d'une épée runique qui lui donne +2 en WS et +2 en S.

Le tisseur de sorts (warpweaver) lance des sorts comme un héros sorcier. Il possède les composants pour lancer 1 Boule de feu et 1 Crane de terreur (voir ci-dessous). Si le personnage s'enfuit et réapparaît plus tard dans le même donjon ou dans un autre, il sera de nouveau en possession de tous ses composants de sorts.

Le sorcier blanc (white skaven sorcerer) lance des sorts comme un héros sorcier. Il possède les composants pour lancer 1 Asphyxie, 2 Boules de feu et 1 Crane de terreur (voir ci-dessous). Il possède un anneau de protection contre la magie : s'il réussit un test d'Intelligence lorsqu'on lui jette un sort ou lorsqu'il se trouve dans une zone affectée par un sort, il n'en subit aucun effet. Si le personnage s'enfuit et réapparaît plus tard dans le même donjon ou dans un autre, il sera de nouveau en possession de tous ses composants de sorts.



La magie des skaven : les skaven pratiquent la magie noire et leurs sorts sont différents de ceux des sorciers rouges. Voici les trois sorts qu'ils connaissent.

Asphyxie

Composant : flacon de gaz des marais

La victime a soudain beaucoup de mal à respirer et des volutes de fumée noire sortent de sa bouche et de ses narines alors que ses poumons s'emplissent de vapeurs toxiques.

La victime doit être en vue du lanceur. Pendant les 3 prochains tours, elle ne pourra avancer que d'une seule case en titubant. Si le lanceur n'a pas été tué entre temps, la victime meurt étouffée à la fin du troisième tour.

Boule de feu

Composant : une pincée de malepierre

Ce sort est identique au sort «flames de la mort» des sorciers rouges bien que la boule de feu soit noire avec des langues de flammes bleues et jaunes.

Crane de terreur

Composant : statuette de démon en argent

Lorsque le sorcier termine son incantation, il semble lui pousser des cornes et des crocs pendant que ses doigts s'allongent en serres, que ses yeux se couvrent d'écailles et qu'un rugissement bestial monte de sa gorge. Si un héros ou un suivant se trouve dans la zone de contrôle du sorcier au début d'une phase des héros doit réussir un test de Bravoure (faire un résultat inférieur ou égal à sa Br sur un D12) ou être paralysé de peur. S'il est paralysé de peur, le héros ne peut ni attaquer, ni bouger (sauf pour courir) mais il peut ouvrir ou fermer une porte. L'effet de ce sort persiste jusqu'à la fin du combat.

Les caractéristiques des personnages skaven sont données en pages centrales du livret de règles.

TABLEAUX DES RENCONTRES

Déterminez sur ces tableaux les skaven rencontrés selon les circonstances prévues par les règles du jeu. Dans la quête de l'amulette, ces tableaux ne seront utilisés que pour les deux premiers niveaux de chaque donjon.

REPAIRES		
D12	Monstres	Trésor
1	4 guerriers	40 CO
2	2 guerriers et 1 champion	40 CO
3	5 guerriers	50 CO
4	3 guerriers et 1 sentinelle	50 CO
5	6 guerriers	60 CO
6	4 guerriers et 1 champion	60 CO
7	2 guerriers et 2 champions	60 CO
8	1 chef de guerre	60 CO
9	6 guerriers et 1 champion (+)	80 CO
10	4 guerriers et 2 champions (+)	80 CO
11	2 guerriers et 1 chef de guerre (+)	80 CO
12	4 guerriers, 1 sentinelle et 2 champions (+)	100 CO

(+) Lancez un dé et consultez le *tableau des spécialistes* : si un spécialiste apparaît, ajoutez-le au groupe de monstres dans le repaire.



MONSTRES ERRANTS		
D12	Monstres	Trésor
1 - 2	2 guerriers	20 CO
3 - 4	1 sentinelle	20 CO
5 - 6	3 guerriers	30 CO
7 - 8	1 guerrier et 1 champion	30 CO
9	4 guerriers	40 CO
10	2 guerriers et 1 champion	40 CO
11	3 guerriers et 1 sentinelle	50 CO
12	4 guerriers et 1 champion	60 CO

SPECIALISTES	
D12	Type de skaven
1 - 7	Aucun
8	1 nightrunner
9	2 gutter runners
10	1 globadier
11	1 équipe de lance-flammes
12	1 équipe de jezzailachis



PIECES DE QUETE					
D12	Monstres	Trésor	D12	Monstres	Trésor
1	2 champions et 1 chef de guerre	100 CO	7	2 guerriers, 2 champions, 1 chef de guerre	120 CO
2	6 guerriers et 2 champions	100 CO	8	6 guerriers, 1 sentinelle, 1 chef de guerre	140 CO
3	8 guerriers et 1 champion	100 CO	9	4 guerriers, 2 champion, 1 ch. de guerre (+)	140 CO
4	4 guerriers, 1 sentinelle, 1 ch. de guerre	120 CO	10	8 guerriers et 3 champions (+)	140 CO
5	3 champions et 1 chef de guerre	120 CO	11	4 champions et 1 chef de guerre (+)	140 CO
6	8 guerriers et 2 champions	120 CO	12	12 guerriers, 1 sentinelle et 1 champion (+)	160 CO

(+) Lancez un dé et consultez le *tableau des spécialistes* : si un spécialiste apparaît, ajoutez-le au groupe de monstres dans la pièce de quête.

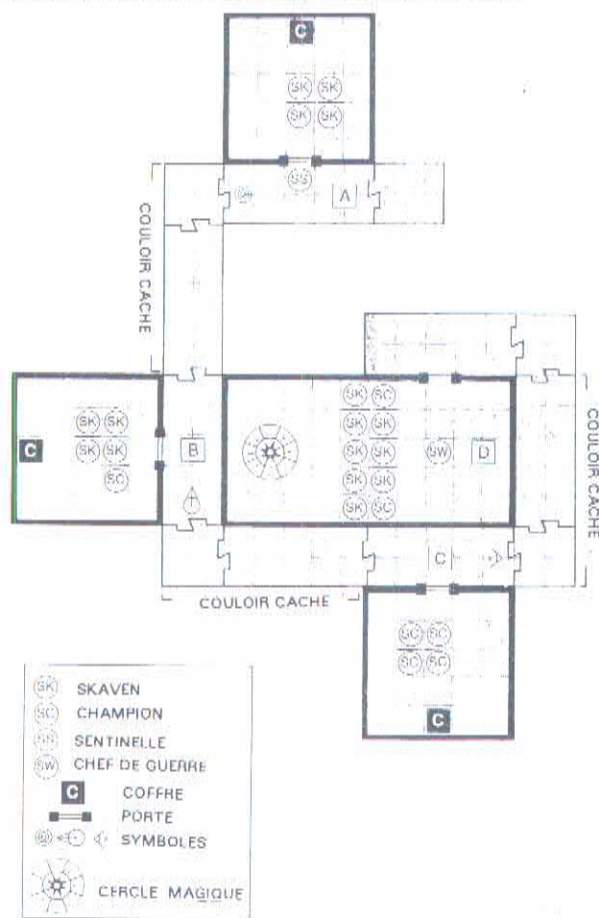
LE REPAIRE DU CHIEF DE GUERRE

Depuis les profondeurs de son donjon des Montagnes Grises, un chef de guerre skaven du clan Rictus prépare l'invasion de la ville voisine de Parravon. C'est dans ce donjon que se trouve le premier morceau de l'amulette. Au moment où les héros entrent dans le donjon, lisez-leur le texte suivant :

«Les murs sont ornés des sinistres trophées d'anciennes victoires : des boucliers brisés et maculés de sang, des scalpels et des crânes, des armes rouillées et émoussées ayant appartenues à une douzaine de races différentes. On peut voir, gravée sur les portes et les dalles du sol, la rune à trois branches du clan Rictus.»

PERSONNAGES SKAVEN

Aucun personnage n'est disponible dans ce donjon.



LIEUX DE QUETE

Le repaire est habilement protégé par des murs coulissants qui disparaissent dans le sol lorsque l'on utilise certaines clés. Les murs sont en place lorsque les héros arrivent et les sections derrière ces murs ne doivent être placées que lorsque les héros déclenchent les mécanismes d'ouverture.

Le repaire est gardé par des skaven du clan Rictus. Chaque guerrier skaven a sur lui 20 CO.

Couloir A

Il y a une sentinelle skaven devant la porte.

Ce couloir paraît finir en cul-de-sac (placez une section de couloir finissant en cul-de-sac) car le mur coulissant est en position fermée.

Lisez ceci à haute voix :

«Au fond du couloir, vous voyez, gravé dans le sol, un symbole magique : c'est celui du collège de jade.»

Ce symbole est la seule chose que les héros trouveront dans le couloir. S'ils cherchent des portes secrètes et des trésors cachés, ils ne trouveront rien. Le symbole ne peut pas être endommagé et son examen n'apportera rien aux héros.

La pièce qui donne sur ce couloir contient 4 guerriers skaven et un coffre. Lorsque les héros ouvriront le coffre, lisez-leur ceci à haute voix :

«Dans le coffre, vous trouvez un talisman de fer représentant le symbole du collège de jade. Vous remarquez que les dimensions de ce talisman s'adaptent exactement à celles du symbole gravé dans le couloir.»

Lorsque le talisman est placé dans le symbole gravé, le mur s'abaisse et révèle le couloir suivant qui semble lui aussi se terminer en cul-de-sac. En plaçant le nouveau couloir, lisez ceci à voix haute :

«Avec un grondement et un cliquetis de mécanisme, le mur s'enfonce dans le sol, révélant un tournant vers un nouveau couloir.»

Le talisman s'enlève aisément de son emplacement dans le sol, il aura encore son utilité plus tard. Le mur reste baissé lorsque l'on enlève le talisman.

Couloir B

Le mur du fond marche de la même façon que celui du couloir A mais le symbole et le talisman sont ceux du collège d'or. Il n'y a pas, cette fois, de sentinelle dans le couloir mais la pièce du coffre contient 4 guerriers et 1 champion.

Couloir C

Le mur du fond marche de la même façon que celui des couloirs A et B mais le symbole et le talisman sont ceux du collège céleste. Il n'y a pas de sentinelle dans le couloir mais la pièce du coffre contient 4 champions.

Salle D

Cette grande pièce est le repaire du chef de guerre. Celui-ci est armé d'une épée magique (+1 en WS) et possède un anneau de protection (+1 en T). Il a également une bourse contenant 2 pierres précieuses qui valent 50 CO chacune.

Lisez à haute voix le texte suivant aux héros lorsqu'ils auront éliminé le chef de guerre et ses 10 guerriers.

«Cette pièce est le quartier général du chef de guerre : des cartes et des plans, épinglés sur les murs, montrent que l'invasion de la cité de Parravon est pratiquement au point. Vous réalisez que ces papiers peuvent permettre aux autorités de la ville de repousser l'attaque des hommes rats.»

Vous voyez également un grand cercle magique gravé dans le sol de la pièce : une inspection plus proche vous révèle que trois des symboles de ce cercle sont gravés plus profondément que les autres et que les trois talismans de fer pourraient bien s'y adapter.»

Si les trois talismans sont posés correctement dans le cercle, une trappe s'ouvre au milieu, révélant le premier morceau de l'amulette brisée.

Un héros ou un homme d'arme peut porter tous les papiers trouvés dans la pièce. S'ils arrivent à sortir du donjon, les héros peuvent les donner au conseil de la ville : les skaven seront alors repoussés et le conseil offrira 500 CO de récompense aux héros pour leur rôle actif dans la victoire.

(à suivre)