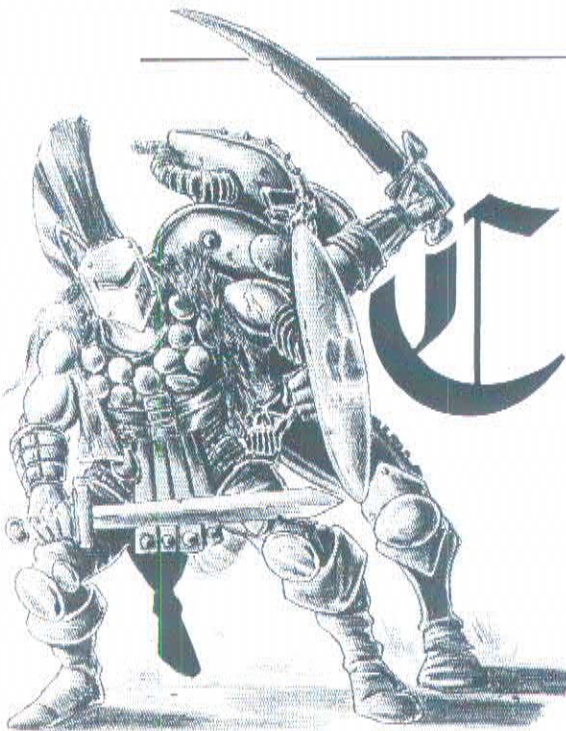




CHAOS

n°4

JANVIER 1991

PELOTONS TACTIQUES, D'ASSAUT ET DEVASTATORS

*Règles pour space marines en armures ordinaires
dans SPACE HULK*

par Richard Halliwell et Dean H. Bass

Lorsque les stealers attaquent, les forces impériales n'ont pas toujours d'armures Terminator à leur disposition. Il arrive aussi que les lieux interdisent l'usage de ces armures trop lourdes. Dans ces situations, les marines ne reculent pas, leur légendaire bravoure les force à affronter les envahisseurs avec les moyens dont ils disposent. Et même privés de leur atout principal, ils gardent quelques tours dans leur sac que de nombreux ennemis ont découvert ... une fraction de seconde avant de mourir !



LE MARTEAU DE DENZARK

*Une mission pour marines en armure ordinaire dans
SPACE HULK*

Où le commandeur Denzark, des Ultramarines, prouve que de bonnes idées peuvent compenser un manque de moyens.



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

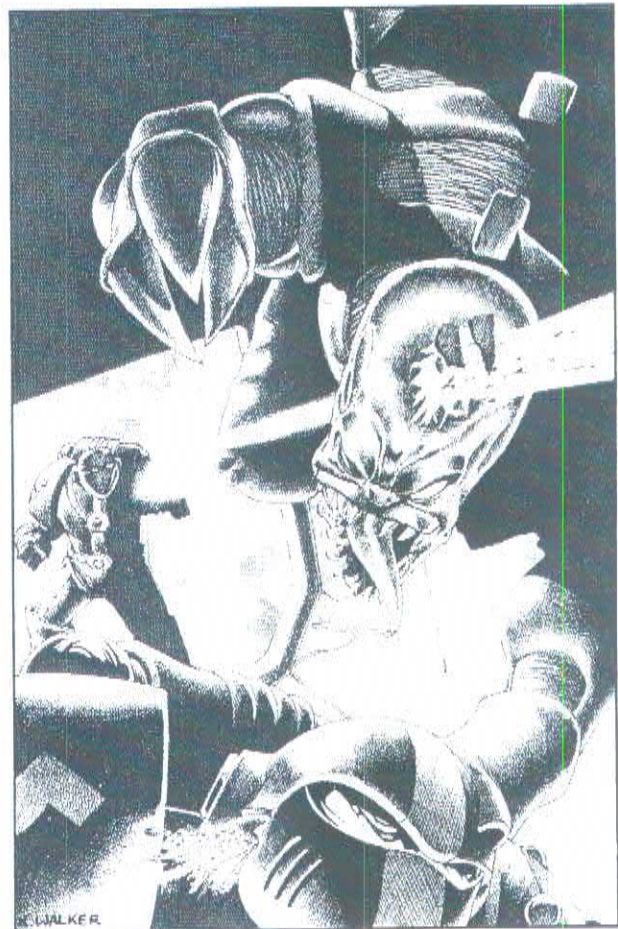
Directrice de publication : Danièle Gaudry

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

*Suite et fin de la campagne de base d'ADVANCED
HEROQUEST
par Jervis Johnson*

De donjon en donjon, les fragments de l'amulette se mettent en place ... pour préparer un final inattendu !

SPACE HULK

REGLES POUR PELOTONS D'ASSAUT, TACTIQUES ET DEVASTATORS

Dans *SPACE HULK*, les space marines sont tous équipés de l'armure Terminator, idéale pour combattre en espace clos et offrant une bonne protection contre les armes naturelles des genestealers. Ce choix est tout à fait logique. Il existe cependant des situations dans lesquelles l'armure Terminator ne peut être utilisée. L'encombrement qu'elle représente risque de gêner les marines dans certaines parties des Space Hulks qui sont de véritables dédales. L'armure ordinaire des marines offre une plus grande liberté d'action grâce à sa taille réduite et à son poids raisonnable : elle peut avoir son rôle à jouer même contre la terrible puissance des genestealers.

MOUVEMENT

Les marines en armure ordinaire ont 4 points d'action (PA) par tour comme les terminators.

La différence principale est le fait qu'ils ont moins de points à dépenser pour s'orienter que ces derniers : tourner de 90° est gratuit, tourner de 180° ne coûte qu'1 PA. Deux tournants à 90° ne restent gratuits que si une autre action a lieu entre eux (tir, déplacement en ligne droite, ouverture de porte, etc) ; s'ils sont consécutifs, ils sont considérés comme un tournant à 180°.

Les marines équipés de lance-missiles doivent, pour s'orienter, dépenser le même nombre de PA que des terminators car leur arme est lourde et encombrante (90° = 1PA, 180° = 2PA).

Les marines équipés de lance-flammes s'orientent comme des marines ordinaires (ils portent une version allégée du lance-flammes des terminators).

CORPS A CORPS

Plus maniable que l'armure Terminator, l'armure ordinaire est évidemment beaucoup moins puissante que cette dernière et son porteur est très désavantagé en corps à corps. Les marines lancent, comme les terminators, un seul dé de combat mais ils enlèvent 2 au résultat.

Ceci représente le fait qu'un marine ne peut pas tuer un stealer à main nue mais peut, avec beaucoup de chance, placer un tir mortel à bout portant.

Les sergents, meilleurs combattants, n'enlèvent qu'1 au résultat de leur dé de combat.

Les marines équipés de lance-flammes ou de lance-missiles n'ont qu'un pistolet pour se défendre en cas de combat rapproché, ils enlèvent 3 au résultat de leur dé de combat.

ARMES

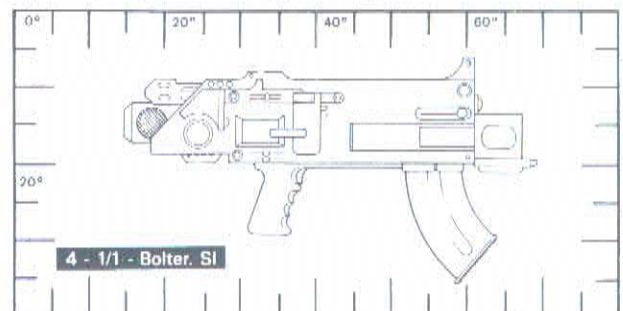
BOLTER

Le bolter est une version plus légère du fulgurant que portent les terminators. Il s'utilise de la même manière mais ne permet le jet que d'un seul dé pour le tir. On peut s'en servir pour tirer en rafale mais son bonus maximal est moins avantageux que celui du fulgurant.

Tir en rafale	Résultat pour toucher
1er tir	6
2ème tir	5
3ème et suivants	4

ETAT D'ALERTE

Un bolter en état d'alerte lance un dé par tir et tue sur un résultat de 6. La fréquence de tir étant plus basse que celle du fulgurant, il n'y a aucun danger d'enrayement.

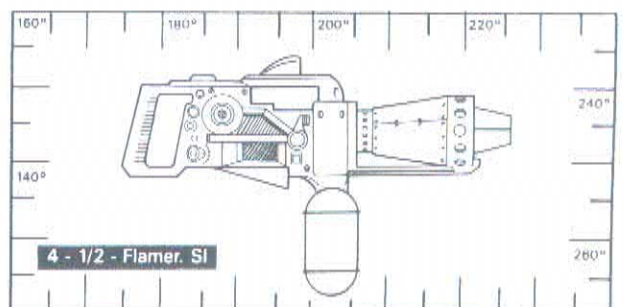


LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes porté par les marines ordinaires est une arme légère utilisable avec une seule main. Il fonctionne de la même manière que le lance-flammes lourd des terminators et toutes les règles relatives à ce dernier s'y appliquent.

Seule différence entre les deux, le lance-flammes léger est moins puissant : il tue stealers et blips sur un résultat de 4 ou plus. Un marine ordinaire accidentellement touché par un tir de lance-flammes est tué sur un résultat de 2 ou plus.

Un marine équipé d'un lance-flammes porte toujours une recharge pour son arme. Recharger coûte 4 PA (ou PC, ou combinaison des deux) : toutes les règles relative au rechargement du lance-flammes (voir *SPACE HULK*) s'appliquent également pour le modèle léger.

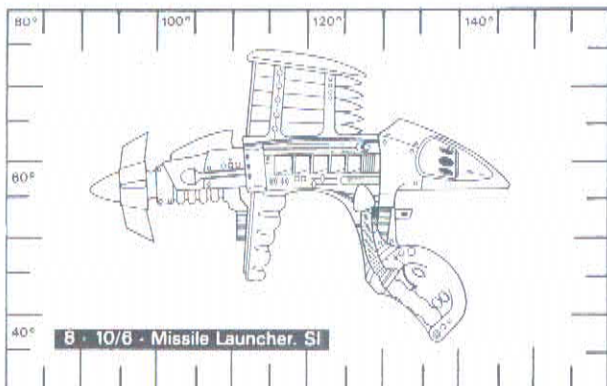


LANCE-MISSILES

Un lance-missiles, arme lourde portée sur l'épaule, est un engin redoutable dont les performances sont encore améliorées par le choix des projectiles. Un marine équipé d'un lance-missiles est très puissant bien que le poids et la faible fréquence de tir de l'arme le ralentissent.

Tous les lance-missiles sont équipés de missiles détonnants anti-blindages et de missiles à plasma. Le tireur choisit quel type il utilise et peut même tirer des missiles différents dans le même tour. Un missile à plasma a exactement les mêmes effets qu'une grenade à plasma. Un missile détonnant s'utilise comme un bolter : il détruit automatiquement une porte, il tue un stealer sur un résultat de 2 ou plus (1 seul dé). Le lance-missile peut continuer à tirer sur un stealer placé derrière celui qu'il vient d'abattre.

Pour tirer au lance missile, un marine doit être arrêté (pas de mouvement et de tir simultané). Tirer un missile coûte 2 PA.



GRENADES

L'un des grands avantages de l'armure ordinaire est son faible encombrement qui permet à son porteur de s'équiper de grenades. Les règles suivantes concernent les quatre types de grenades utilisés, chacun possédant ses spécificités. Les grenades sont très utiles dans la mesure où elles permettent aux marines d'atteindre des stealers situés hors de leur LDV.

LANCERS DE GRENADES

Une grenade peut être lancée par un marine immobile pour 2 PA (pas de mouvement et de tir simultané). L'angle de tir est le même que celui des autres armes à feu.

Certaines grenades affectent une section entière du plateau de jeu comme un lance-flammes, d'autres n'affectent qu'une case. Pour les différencier, nous appellerons les unes grenades à effet de section et les autres grenades à effet individuel.

GRENADES A EFFET DE SECTION

Les règles concernant ces grenades sont les mêmes que celles des tirs de lance-flammes à une exception près : une grenade ne peut être lancée que dans une section adjacente à celle où se trouve le tireur. Le tireur doit avoir au moins l'une des cases de la section visée dans sa LDV.

A partir de certains endroits, comme de longs couloirs, un marine pourra donc atteindre des stealers placés assez loin alors qu'aux coins et aux jonctions les portées seront nettement plus courtes. Le joueur marine devra sélectionner avec soin ses emplacements de tir.

GRENADES A EFFET INDIVIDUEL

Ces grenades n'affectent qu'une seule case, la case visée doit se trouver dans la LDV du tireur. La portée maximale de ces grenades est de 3 cases, leur portée minimale est de 2 cases : cela signifie qu'un marine ne peut pas tirer dans une case adjacente à celle où il se trouve.

TYPES DE GRENADES

Les quatre types de grenades suivants font partie de l'équipement standard des marines impériaux : ils permettent un choix considérable d'options tactiques à utiliser contre l'ennemi.

GRENADES DETONNANTES

Ce sont des grenades magnétiques à effet individuel conçues contre les blindages.

Contre une cible statique (une porte par exemple), la destruction est certaine. Contre une cible mouvante, il existe des chances que le tir soit mal ajusté et en fin de compte inefficace. Les marines équipés de grenades détonnantes en possèdent une quantité illimitée. Une grenade détonnante détruit une porte automatiquement et tue un stealer sur un résultat de 3 ou plus (un seul dé par grenade).

Les grenades détonnantes ne bloquent ni la LDV ni le mouvement, il est inutile de placer un marqueur sur le plateau.

GRENADES A FRAGMENTATION

Ces grenades explosives affectent toute la section dans laquelle elles explosent. Un marine équipé de grenades à fragmentation en possède une quantité illimitée.

Lancez un dé pour chaque modèle présent dans la section affectée : les stealers et les blips sont tués sur un 6, les marines en armure ordinaire sur un 4, les portes ne sont pas affectées. Placez un marqueur dans la section où l'une de ces grenades explose : la LDV est bloquée (vous pouvez utiliser les marqueurs «power field generator» fournis dans DEATHWING). Les marines peuvent continuer à tirer des grenades à fragmentation dans la section affectée sans avoir besoin de placer d'autres marqueurs. Le marqueur est retiré du plateau à la fin du tour des stealers.

MELTA BOMBES

Les melta bombes ou bombes à fusion sont des grenades à effet individuel qui produisent une chaleur intense et font fondre tout ce qui est en contact avec elles. Ces armes dévastatrices détruisent les portes et tuent les stealers à coup sûr.

Seuls les sergents sont armés de melta bombes et la taille de celles-ci leur permet de n'en porter que huit.

Lorsqu'une melta bombe est lancée, le joueur marine choisit la case où elle explose et retire ce qui s'y trouve. Il y place un marqueur de trou (fourni dans DEATHWING) retourné. Le marqueur représente une masse de gaz surchauffé et de métal en fusion qui bloque complètement la LDV et le mouvement. A la fin du tour des stealers, le marqueur est retourné. Par la suite, lorsqu'un marine passe sur un trou un dé est lancé et le marine disparaît sur un résultat de 1. Les stealers ne sont pas affectés par les trous qu'ils traversent sans problème.

Les melta bombes ne peuvent pas être lancées dans des cases contenant déjà des trous, les autres grenades tombent dans les trous sur un résultat de 1 ou 2.

Le joueur marine doit faire attention en utilisant les melta bombes. Lancez-les plutôt vers l'arrière et sur les côtés. Si un sergent lance trop de melta bombes sur le chemin que doivent prendre ses marines, il risque de perdre des hommes lorsqu'ils devront passer les trous. Les melta bombes ne pouvant être utilisées dans des cases contenant déjà des trous, un sergent utilisant ce type de grenades ne peut retenir les stealers qu'un certain temps.

GRENADES A PLASMA

Ces grenades à effet de section explosent en un jaillissement de plasma d'une chaleur énorme. L'explosion ne dure qu'une fraction de seconde et ne bloque donc pas les LDV.

Le plasma tue les stealers et les blips sur un 4 ou plus, détruit les portes sur un 5 ou plus et tue les marines en armure ordinaire sur un 4 ou plus.

TERMINUS

Cette pratique, fréquente chez les marines qui veulent absolument éviter la capture, consiste à dégoupiller une grenade à fragmentation et à la tenir serrée dans sa main. La grenade

n'explosera que si le marine relâche la pression qu'il exerce sur elle.

Un marine peut préparer un terminus pour 2 PA. Notez bien lesquels de vos hommes ont préparé cette action. Ils peuvent continuer à se déplacer, tirer, ouvrir des portes, combattre et lancer d'autres grenades normalement.

La grenade préparée n'explose que lorsque le marine perd un combat : l'explosion tue automatiquement le marine et son adversaire en corps à corps. Les autres modèles présents dans la section sont affectés normalement par l'explosion (voir plus haut : grenades à fragmentation). La LDV dans la section est bloquée.

LISTE DES FORCES

Appliquez pour le choix de vos pelotons de marines toutes les règles données au chapitre 5 des règles de DEATHWING : remplacez simplement les pelotons de terminators par les pelotons de marines en armure ordinaire donnés ci-dessous.

Peloton Tactique : 8 points

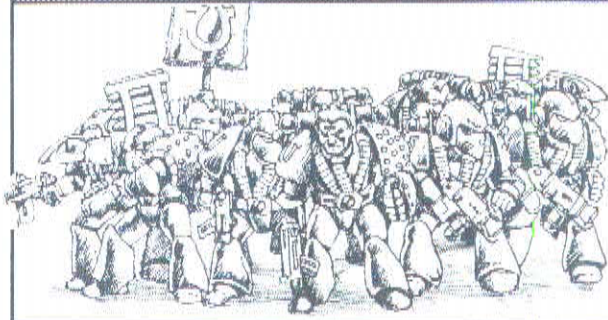


- 1 sergent avec bolter
- 7 marines avec bolters
- 1 marine avec lance-flammes (+ 1 chargeur)
- 1 marine avec lance-missiles

Options :

- Equiper le peloton entier de grenades détonnantes et à fragmentation : 1 point.
- Equiper le sergent de grenades à plasma ou de melta bombes : 1 point

Peloton Devastator : 14 points



- 1 sergent avec bolter, grenades détonnantes et grenades à fragmentation
- 5 marines avec bolters, grenades détonnantes et grenades à fragmentation
- 2 marines avec lance-flammes + 1 chargeur, grenades détonnantes et grenades à fragmentation.
- 2 marines avec lance-missiles

Options :

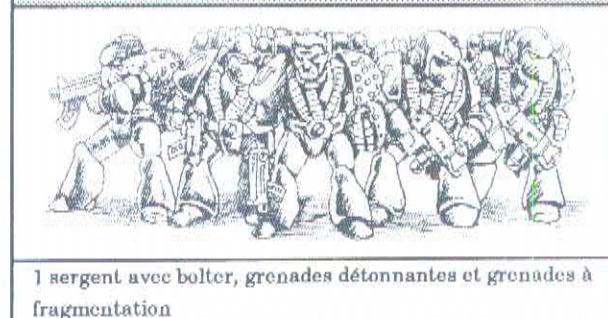
- Equiper le sergent de gr. plasma ou melta bombes : 1 point.

Peloton Armes Lourdes : 4 points



- 2 marines avec bolters
- 2 marines avec lance-missiles

Peloton d'Assaut : 5 points



- 1 sergent avec bolter, grenades détonnantes et grenades à fragmentation
- 2 marines avec bolters, grenades détonnantes et grenades à fragmentation
- 2 marines avec lance-flammes + 1 chargeur

Options :

- Equiper le sergent de melta bombes : 1 point

LE MARTEAU DE DENZARK

+++ Eureka : planète de taille moyenne située dans un système comportant une ceinture d'astéroïdes immensément riche en minerais. Cette planète est contaminée par une forte présence genestealer.

+++ Action requise : oblitération de l'infection.

+++ Solution : action définitive. Suggestion : détournement d'un astéroïde vers la surface de la planète afin de provoquer une collision.

Lorsque les genestealers s'emparèrent du système, les unités de la garde impériale basées sur Eureka furent vaincues en quelques heures. Elles avaient cependant eu le temps de donner l'alerte.

Les premières forces impériales à recevoir le signal furent vingt légions astartes des Ultramarines. Leur leader, le commandeur Denzark, se demandait quoi faire avec si peu d'hommes jusqu'à ce qu'il remarque une barge de minerai entrant dans le système.

En éjectant la barge, il pourrait rediriger l'énorme bloc de minerai qu'elle tractait vers la surface d'Eureka. Le choc aurait le même effet que l'impact de cent mille bombes à fusion : l'écart de la planète par rapport à son orbite, la pollution atmosphérique et l'effet de serre auraient raison de toute la population genestealer.

Denzark étudie le dernier rapport des défenseurs de la planète. À ses côtés se trouve Friedrich Chanat, senior adeptus mechanicus et commandant de la base. L'écran holographique montre une vue d'ensemble du système Orva.

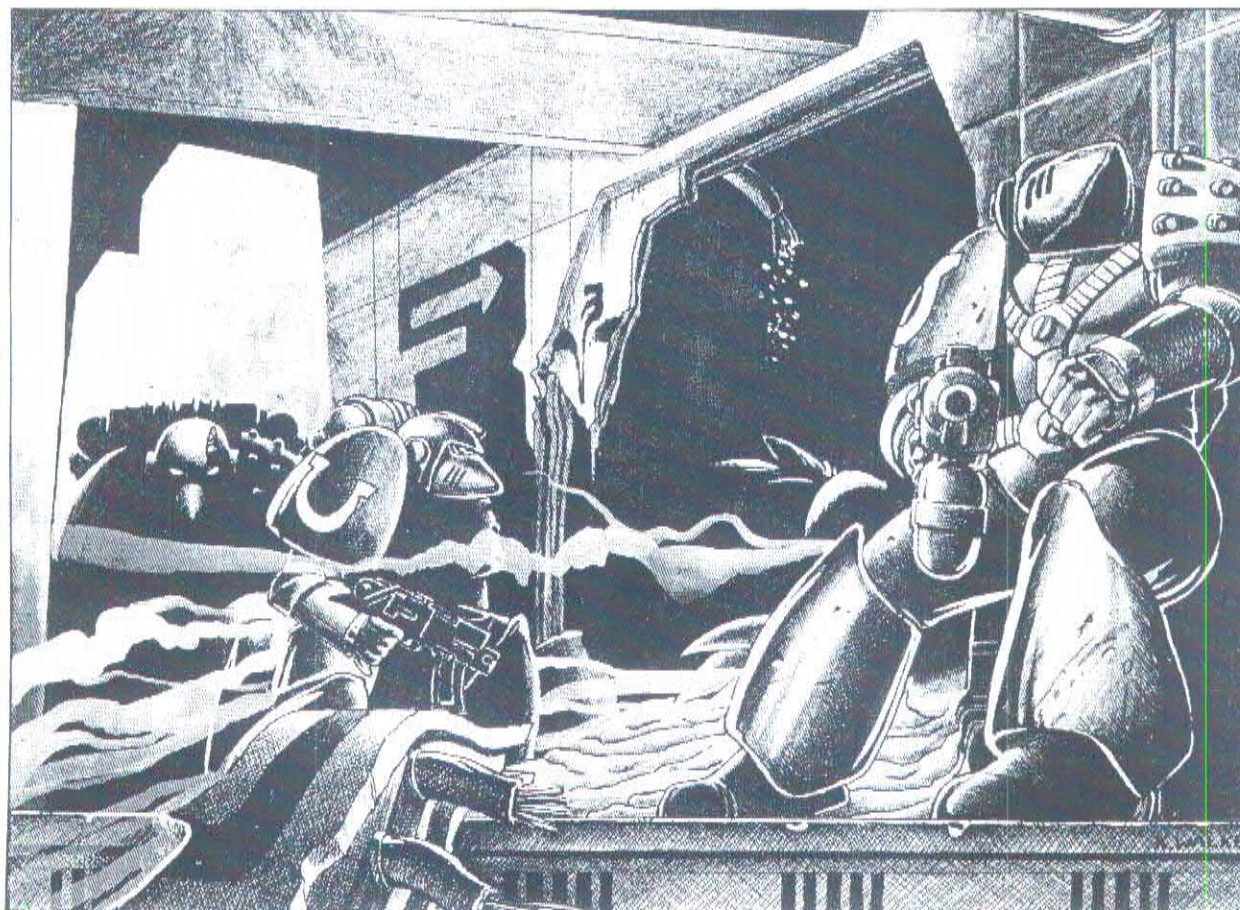
La géante rouge, au milieu, luit d'une lueur rosée qui contraste avec les centaines de minuscules points rouge vif occupant tout le reste du système. Chacun de ces points représente une mine ou une raffinerie aux mains des stealers. Au milieu d'eux, un seul point vert : la base qu'occupent les Ultramarines.

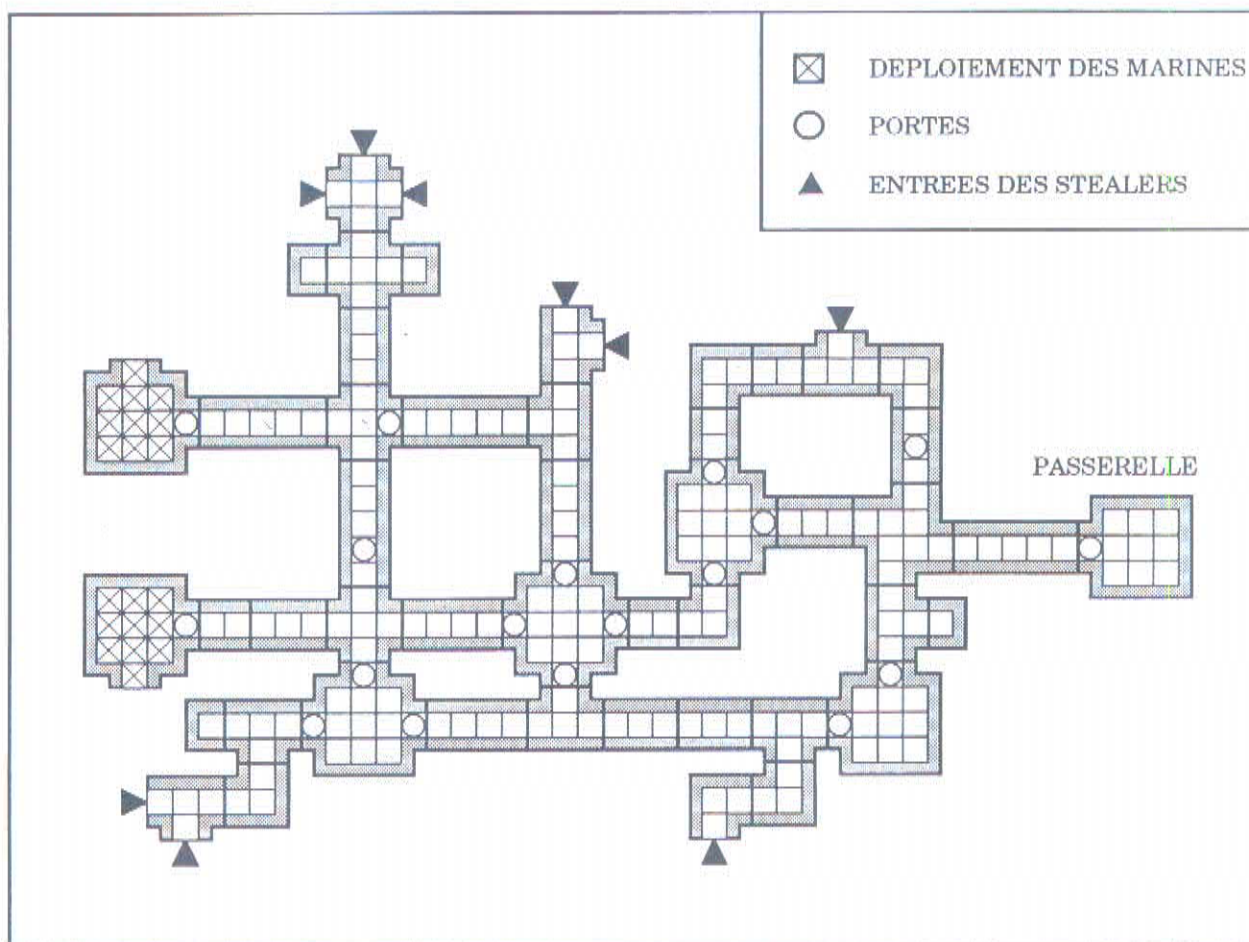
«Ce vaisseau ?» Denzark montre du doigt une ligne écarlate en orbite géostationnaire au-dessus d'Eureka.

«C'est la barge, sir, ce n'est pas un vaisseau à proprement parler mais plutôt un moteur à fusion et des quartiers d'équipage attachés au minerai. Celui-ci a été comprimé en un seul bloc de sept cent mètres de large sur trois kilomètres de long, il doit peser plusieurs centaines de millions de tonnes.»

«Intéressant. Qu'est-ce que vous pensez que cela ferait là-dessus ?»

Chanat ne comprend pas tout de suite. Puis il réalise que Denzark a le doigt posé sur l'orbe grise qui représente la planète ...





OBJECTIFS

La pièce à atteindre est la passerelle de la barge. De là, les marines pourront éjecter les quartiers d'équipage (non représentés sur la carte). Les quartiers éjectés, les marines n'auront plus qu'à défendre la passerelle et à nettoyer les derniers stealers.

FORCES

Marines : 2 pelotons tactiques entièrement équipés de grenades explosives et à fragmentation. Le sergent du peloton A possède des grenades à plasma, celui du peloton B des meltabombes.

Stealers : 2 blips en début de partie et 1 blip de renfort par tour.

DEPLOIEMENT

Les marines déploient un peloton dans chacune des deux pièces marquées sur la carte qui sont des sas vers l'extérieur.

Les stealers arrivent par leurs entrées qui communiquent avec les quartiers d'équipage.

REGLES SPECIALES

Comme Denzark supervise directement l'attaque à partir du vaisseau d'abordage, les marines ont 3 minutes 30 pour effectuer leur tour de jeu. La perte d'un sergent réduit le temps de 30 secondes.

L'éjection des modules d'équipage est une action qui coûte 4 PA

ou PC. Cette action peut être effectuée par un marine se trouvant dans n'importe quelle case de la pièce représentant la passerelle.

Une fois l'éjection effectuée, les stealers ne peuvent plus avoir de renforts : ils doivent continuer avec les forces dont ils disposent sur le plateau. S'ils n'ont plus personne à ce moment, les marines ont gagné.

Après l'éjection des quartiers d'équipage, les stealers ne peuvent plus gagner qu'en détruisant les commandes de la passerelle. Ceci peut être effectué par un stealer qui attaque en corps à corps le mur du fond de la passerelle : il lui fait faire un 6 pour détruire les commandes. Les stealers ne peuvent pas tenter de détruire les commandes tant que les quartiers d'équipage n'ont pas été éjectés.

VICTOIRE

Les stealers gagnent en empêchant les marines d'éjecter les quartiers d'habitation ou, s'ils n'y ont pas réussi, en détruisant les commandes de la passerelle.

VARIANTE

Lorsque le joueur marine est habitué au maniment des missiles et des grenades, cette mission risque de devenir trop facile pour lui. Accroissez alors les renforts stealers à 2 blips par tour.



ADVANCED HEROQUEST™

LA QUETE DE L'AMULETTE BRISEE

Suite et Fin

LE DEDALE MAGIQUE

Le dédale magique caché dans ce donjon a été construit par Gragoth Demonmaster, un puissant sorcier du Chaos, dans le but de protéger le second morceau de l'amulette. Gragoth enrôla les assassins skaven du clan Eshin dont les guerriers gardent les lieux. Lorsque les héros entreront dans ce donjon, lisez-leur ceci :

À l'entrée du donjon, tracé dans du sang, se trouve un symbole peu engageant : une main serrant une langue incurvée. Ce symbole est celui des assassins du clan Eshin. L'air lui-même semble sentir la peur. Et ces bruits que vous entendez, sont ils dus à des portes qui grincent ou des âmes torturées ?

PERSONNAGES SKAVEN

Au début de ce donjon, prenez le pion de l'assassin du clan Eshin : ce personnage pourra entrer en jeu lors de n'importe quelle rencontre avec des skaven.

CARTE DU LIEU DE QUETE

Le dédale est gardé par deux boules de feu magiques qui apparaissent aléatoirement, tournent furieusement sur place puis fusent le long des couloirs en brûlant tout sur leur passage pour finir par disparaître. Elles réapparaissent ensuite à d'autres points du dédale et recommencent leur parcours.

Gragoth a également placé dans son dédale des skaven morts-vivants, rappelés d'entre les morts pour accomplir leur dernier et éternel devoir.

Les sections de donjon situées sous les zones de départ des boules de feu 10 et 11 sont des escaliers qui montent vers le repaire du chef de guerre mort-vivant. Le couloir entre la zone de départ des boules de feu 12 et le cul-de-sac monte en pente douce vers la même pièce.

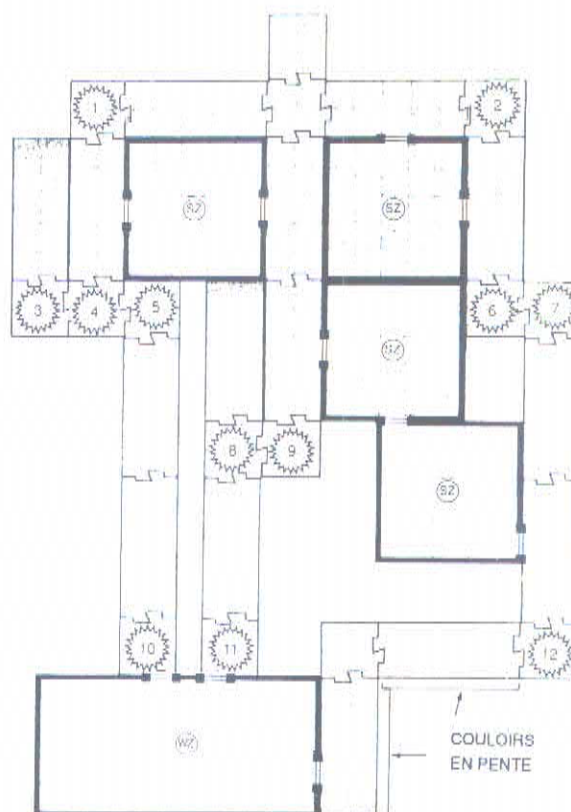
Dès que les héros arrivent sur l'escalier d'entrée du dédale, lisez-leur ceci :

Les couloirs de ce niveau ont une apparence étrange : ils sont arrondis, presque tubulaires, et les murs en sont noirs et brûlés. De temps en temps, vous entendez un bruit semblable à l'envol de centaines d'oiseaux, puis plus rien qu'un silence surnaturel ...

LES BOULES DE FEU

Les boules de feu s'utilisent en trois temps, sur trois phases du MJ. Lors de la première phase, placez une boule ; lors de la seconde phase, placez la seconde boule ; lors de la troisième phase, déplacez les deux boules de feu.

	ZOMBIES SKAVEN
	CHEF DE GUERRE
	PORTE
	BOULE DE FEU



Pour placer une boule de feu, lancez le dé et posez la boule sur la zone de départ indiquée par le résultat. Si la zone indiquée se trouve dans une section de donjon qui n'a pas encore été placée, rien ne se passe : la boule n'apparaît pas.

Une boule de feu placée sur le plateau de jeu reste à tourner sur place ; un personnage entrant dans une jonction contenant une boule de feu subit 5 dés de dommages.

Lors de la troisième phase, les deux boules de feu se précipitent dans les couloirs : lancez deux dés et déplacez-les de ce nombre de cases. Une boule de feu ne peut ni franchir une porte ni revenir sur ses pas mais elle peut tourner aux coins des couloirs. Un personnage heurté par une boule de feu subit 5 dés de dommages. Après leur mouvement les boules de feu disparaissent pour réapparaître lors de la prochaine phase du MJ.

L'ASSASSIN

Si l'assassin est toujours en vie lorsque les héros atteignent le troisième niveau, vous pouvez le faire intervenir à la place d'une boule de feu (il ne peut intervenir si les deux boules de feu sont sur le plateau). Vous pouvez le placer dans n'importe quelle case du moment qu'elle soit hors de vue des héros et de leurs suivants.

Lors du premier tour de combat, l'assassin surprend automatiquement les héros et reçoit un bonus de +1 à sa *capacité de combat*. Si l'assassin s'échappe de ce combat, il ne pourra plus revenir lors de cette expédition.

LES SKAVEN MORTS VIVANTS

Les skaven qui gardent cette partie du donjon portent des colliers magiques pratiquement incrustés dans leur chair et couverts de runes mystérieuses. Ces colliers ont un pouvoir de guérison et les skaven qui les portent récupèrent 1 point de blessure à la fin de chaque phase du MJ (jusqu'à leur total de départ uniquement). La première fois qu'un skaven récupère un point de blessure, lisez ceci aux héros :

«Vous voyez, incrédule, l'entaille sanglante que vous avez infligée au skaven se referme à vue d'œil : le monstre guérit tout seul !

Lorsqu'un skaven arrive à 0 blessures, il s'écroule mais son collier demeure actif. Lorsque le skaven revient à 1 point de blessure, il se redresse et attaque de nouveau. Un héros peut traverser ou entrer dans une case contenant un skaven mort-vivant étendu.

Si les héros fouillent un skaven à terre avant qu'il ne se redresse, ils remarqueront le collier magique et verront que les blessures de l'homme rat continuent de guérir à toute vitesse.

Les héros peuvent attaquer un skaven à terre pour l'empêcher de se remettre de ses blessures. Toutes les attaques contre un skaven à terre portent automatiquement et le nombre de dés de dommage pour ces attaques est multiplié par deux. On ne peut absolument pas enlever les colliers de skaven. Chaque collier ne marche que dans

la pièce où se trouve le skaven qui le porte. Si un skaven sort de sa pièce (ou est entraîné dehors par les héros), toutes les blessures qu'il a pu subir au cours des ans s'ouvrent d'un seul coup et il meurt immédiatement et définitivement.

LE CHEF DE GUERRE

Le chef de guerre mort-vivant porte une version améliorée du collier magique. Le collier du chef de guerre marche exactement comme celui des autres skaven mais il lui rend 2 points de blessure par tour au lieu d'1.

Dès que le chef de guerre a été définitivement éliminé, lisez ceci aux héros :

«Une voix désincarnée retentit dans la pièce.

«Bravo. Mais la défaite de mes serviteurs n'est pas la fin de votre épreuve : même morts ils refuseront de vous donner ce qui m'appartient de droit.

Mais je vous céderai peut-être le prix de vos efforts si vous me prouvez que vous en êtes dignes. Résolvez donc mon énigme en me disant à l'envers le nom que j'ai reçu à ma naissance.»

La réponse à cette énigme est «le nom que j'ai reçu à ma naissance» dit à l'envers : «ecnassian am à uçer ia'j euq mon el».

Si les héros résolvent l'énigme, le second morceau de l'amulette apparaît et la voix retentit de nouveau :

«Vous avez prouvé votre valeur, j'abandonne donc mes droits sur l'amulette ainsi que la vie. Adieu.»

Si les héros ne trouvent pas la solution de l'énigme, ils sont bloqués mais ils peuvent continuer à proposer d'autres solutions. Gragoth est las de son existence désincarnée et souhaite pouvoir sombrer dans le repos éternel ce qu'il ne pourra faire que si on lui prend son morceau d'amulette. Il peut donc attendre jusqu'à ce que les héros lui proposent la bonne réponse.

A chaque mauvaise réponse donnée par les héros, le MJ pourra prendre un pion de donjon supplémentaire.



LE TEMPLE DE LA PESTE

Le clan Pestilens est peut-être la plus répugnante des sectes skaven. Ses disciples adorent la maladie et la corruption, répandant leur foi en infectant toutes les créatures qu'ils rencontrent. C'est dans l'un des temples souterrains de ce clan qu'a été dissimulé le troisième fragment de l'amulette.

Lorsque les héros entreront dans ce donjon, lisez-leur ceci :

Les murs du donjon sont visqueux, couverts d'une fine couche de moisissure gluante. L'air sent le renfermé et semble couler lentement dans les couloirs. Il règne ici un sentiment de décrépitude. Vous vous sentez mal à l'aise, comme si, d'un moment à l'autre, les murs allaient tomber en poussière, faisant s'écrouler tout l'édifice sur vos têtes.

PERSONNAGES SKAVEN

Au début de ce donjon, prenez les pions du moine de la peste et du porteur d'encensoir : ces personnages pourront entrer en jeu lors de n'importe quelle rencontre avec des skaven.

CARTE DU LIEU DE QUETE

Lorsque les héros arrivent à ce niveau, ne placez qu'un escalier et un tournant vers la droite. Le second escalier ne sera révélé que si les héros réussissent une recherche de porte secrète. Notez que le couloir entre C et D est en pente douce.

Lorsque les héros se trouvent sur les marches de l'escalier d'entrée, lisez-leur ceci :

L'odeur fétide de la décomposition est encore plus forte ici. Les murs sont couverts d'une sorte de bave et vos pieds s'enfoncent dans des moisissures spongieuses alors que vous avancez prudemment.

Sections A à D

Les lettres A, B, C, D représentent quatre pièges placés par le clan Pestilens pour arrêter les intrus. Chaque piège se déclenche dès qu'une figurine est placée sur la jonction où il se trouve. Voici les différents pièges :

- A Puit (pit trap)
- B Tir croisé (crossfire)
- C Piège à gaz (gas trap)
- D Bloc de roche (falling block trap)

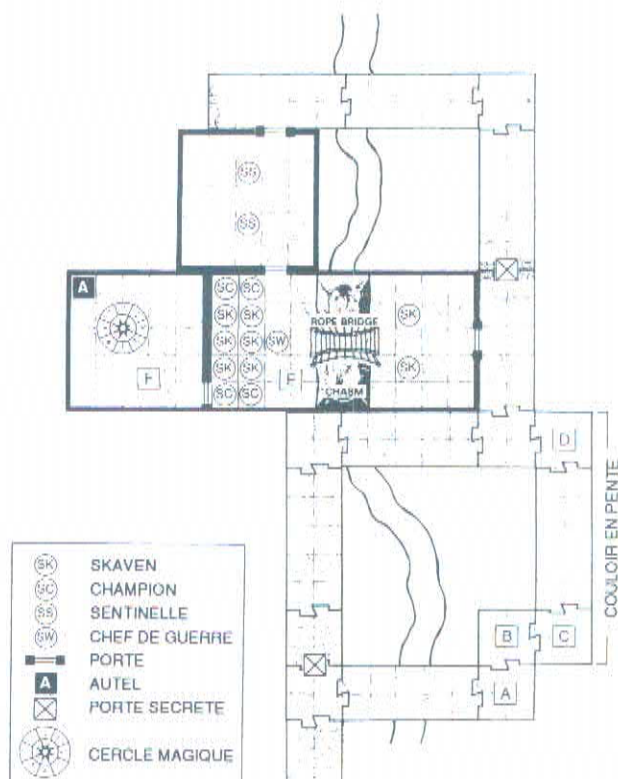
Voyez le chapitre «Pièges» dans les règles d'AH.

Section E

La crevasse ne peut être traversée qu'en utilisant le pont de cordes ou en effectuant un saut héroïque.

Toute figurine se tenant sur le pont voit sa Capacité de Combat réduite d'1 point. Les héros et leurs suivants peuvent essayer de détruire le pont à l'aide de leurs armes tant qu'ils ne sont pas dans la zone de contrôle d'un ennemi. Les skaven ne peuvent pas détruire le pont. Toute attaque effectuée contre le pont touche automatiquement : le nombre de dés de dommage est normal. Le pont a une Endurance de 8 et 5 points de Blessures. Réduit à 0 points de Blessures, le pont s'écroule, entraînant toute figurine qui s'y tenait vers une mort certaine.

Si les personnages skaven sont toujours en vie, ils peuvent être placés dans cette pièce. Le moine de la peste aura un nouveau parchemin s'il a déjà utilisé le sien lors de cette expédition.



Section F

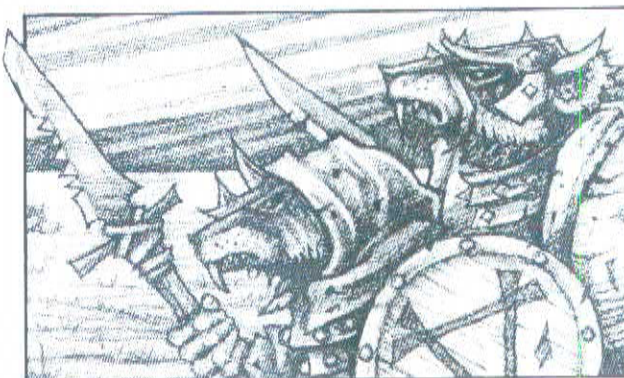
Dans le fond de la pièce se trouve un petit autel. Lorsque les héros entrent dans cette pièce, lisez-leur ceci :

Les murs de cette pièce sont recouverts de tapisseries en loques représentant des scènes de maladie et de décomposition. Sur ces images mîtées, des pestiférés et des lépreux poussent silencieusement leurs cris d'agonie.

Au fond de la pièce se trouve un autel de pierre, couvert de moisissure et marqué par les coups de couteau des sacrifices. Une trainée de liquide visqueux a coulé dans une brèche sur le devant de l'autel pour se solidifier en travers du cercle magique grossièrement gravé dans les dalles du sol.

Si un skaven se tient dans le cercle, sa Capacité de Combat et son Endurance sont augmentées d'1 point.

Si les héros réussissent une recherche de trésor caché dans cette pièce, ils découvrent une niche dissimulée dans l'autel. Cette niche est protégée par un piège à gaz. A l'intérieur se trouve le troisième fragment de l'amulette.



LA PIECE D'AMBRE

Le quatrième donjon est le domaine des technomages du clan Skryre. Ces derniers sont protégés à la fois par leur puissante magie et par des guerriers du clan Mors. Tout le donjon est imprégné de pouvoir magique.

Lorsque les héros entreront dans ce donjon, lisez-leur ceci :

Une atmosphère de mystère et d'illusion imprègne les ténèbres de ce donjon. Les contours des murs sont mouvants et imprécis, les portes grincent constamment et ceux d'entre vous qui pratiquent la sorcellerie peuvent distinguer les brouillards colorés des énergies magiques flottant dans les couloirs.

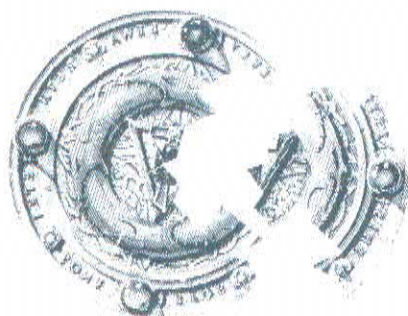
PERSONNAGES SKAVEN

Au début de ce donjon, prenez les pions du chef de guerre du clan Mors, du tisseur de sorts et du sorcier blanc : ces personnages pourront entrer en jeu lors de n'importe quelle rencontre avec des skaven.

CARTE DU LIEU DE QUETE

Au premier abord, le quatrième fragment de l'amulette semble très facile à retrouver : dès que les héros atteignent la première pièce ils peuvent le voir. Lisez-leur ceci :

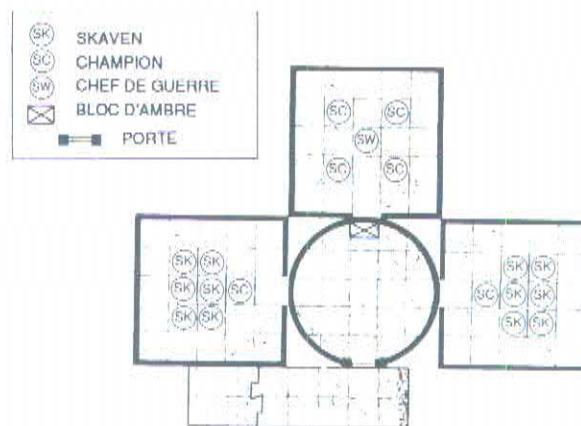
La pièce est circulaire et ne contient pas d'autre porte que celle où vous êtes. Au fond de la salle vous apercevez un gros bloc d'ambre scellé dans le mur. Le quatrième fragment est là, incrusté dans l'ambre. En vous approchant, vous réalisez qu'il suffit de briser l'ambre à l'aide d'une épée ou d'une hache pour libérer le dernier fragment de l'amulette brisée.



Cependant, dès qu'un héros ou un suivant essaie de briser le bloc d'ambre, la pièce pivote de 90°. Lancez un dé, si le résultat est un nombre pair la pièce pivote dans le sens des aiguilles d'une montre, si le résultat est impair, elle tourne dans l'autre sens. A partir de ce moment, la pièce pivotera de 90° à la fin de chaque phase du MJ (déterminez à chaque fois le sens de rotation). Ceci permettra aux skaven qui attendent dans les pièces carrées d'attaquer les héros. Si des personnages skaven sont toujours en vie, vous pouvez en placer un et un seul par pièce carrée.

DESTRUCTION DU BLOC D'AMBRE

Un héros ou un suivant peut frapper le bloc d'ambre pour libérer le fragment d'amulette. Les attaques portent automatiquement, le nombre de dés de dommages est normal. L'ambre a une Endurance de 10 et 6 points de Blessures. Réduit à 0 points de blessures, le bloc se fend et le fragment d'amulette tombe à terre. Tout personnage (y compris un skaven) peut ramasser le fragment au lieu d'attaquer.



RECONSTITUTION DE L'AMULETTE

Lorsque les joueurs seront en possession des quatre fragments ils reconstitueront certainement l'amulette. Dès que l'amulette est entière, les héros et leurs suivants sont téléportés à la prison de glace, lisez-leur ceci :

Alors que vous venez de mettre en place le dernier fragment de l'amulette, vous entendez un grand bruit d'ailes. L'amulette a disparu !

Un silence irréel descend sur vous et un vent glacé se lève. Un épais brouillard se lève du sol, masquant les cadavres. Lentement une nouvelle pièce prend forme autour de vous. Il fait très froid, la luminosité est faible et bleutée. Vous réalisez que vous n'êtes pas seuls ...

Passer immédiatement au cinquième donjon, la Prison de Glace. Retirez de la table toutes les sections du donjon que vous venez de jouer, ricanez d'un air sadique, fixez les joueurs avec un regard sinistre et menaçant et posez la première pièce de la prison de glace.

Si les héros n'ont pas sur eux les trois autres fragments, attendez qu'ils retournent en ville. Lisez-leur alors le texte précédent (sauf le passage concernant les cadavres). Les héros ne doivent pas avoir l'occasion de récupérer leurs points de blessures ni de destination, ni d'acheter du matériel, d'embaucher des suivants, etc.



LA PRISON DE GLACE

Contrairement aux quatre premiers donjons, il n'y a ici qu'un seul niveau : le lieu de quête ; vous n'aurez donc pas à créer de sections de donjon ni à faire apparaître des monstres errants, etc.

La prison de glace est l'endroit où Solkan a banni Praznagar. Elle est située dans un petit espace de réalité au milieu du vide : la seule manière d'en sortir est de vaincre Praznagar et sa garde personnelle.

LA GARDE DE PRAZNAGAR

Bien qu'ils n'aient pu délivrer Praznagar, les skaven ont réussi à infiltrer dans la prison une garnison de guerriers d'élite pour protéger le démon contre ces aventuriers qui s'intéressent de trop près à l'amulette. La force de cette garde dépend du temps qu'ont eu les skaven pour la former. Plus les aventuriers auront effectué d'expéditions lors de la quête de l'amulette, plus la garde sera nombreuse.

Nombre d'expéditions	Garde de Praznagar
4	1 Chef de guerre avec armure runique (+3 en Endurance)
	1 Sorcier (Boule de feu x 2, Crâne de terreur x 2)
	1 Champion avec épée de puissance (+1 dé de dommages)
	1 Champion avec bouclier de défense (+2 en Endurance, -1 en Vitesse)
	3 Guerriers
5 - 6	+ 2 guerriers
7 - 8	+ 1 sentinelle
9 - 10	+ 2 guerriers
11 - 12	+ 1 guerrier et 1 sentinelle
13 - 14	+ 2 guerriers
15	+ 1 guerrier
16	+ 1 guerrier
17 et +	+ 1 Chef de guerre avec épée de peur (+1 dé de dommages, monstre effrayant *)

* voir «Praznagar»

Comptez combien d'expéditions ont effectué les héros pour retrouver les 4 fragments de l'amulette (l'expédition qu'ils viennent de terminer est prise en compte) : la garde est constituée de tous les skaven listés depuis le haut du tableau jusqu'au nombre d'expéditions effectuées.

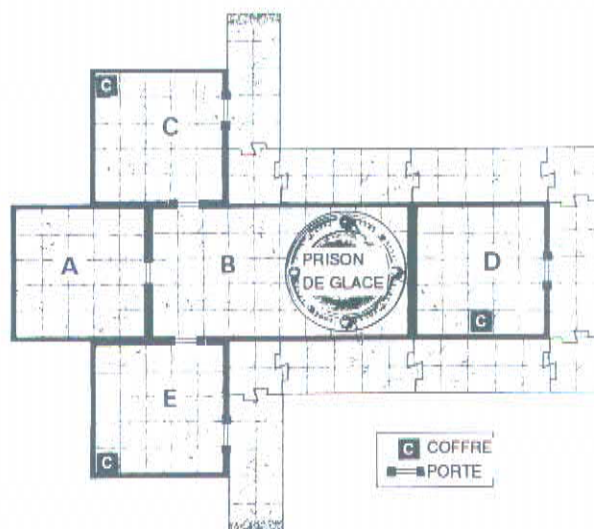
La garde se trouve dans les pièces C, D et E : choisissez où placer chaque skaven et notez les emplacements avant que les héros ne commencent à explorer les lieux.

CARTE DU LIEU DE QUETE

Pièce A

C'est l'endroit où les héros arrivent lorsque l'amulette les téléporte : placez-les au centre de la pièce, ils en sont les seuls occupants. Lisez-leur ceci :

L'air est glacial et semble se glisser en vous, explorant les défauts de vos armures avec des langues de feu glacé. Dans le lointain, vous entendez un terrible rugissement de douleur qui semble se répercuter par-delà les gouffres du temps.



Pièce B

La prison est un énorme bloc de glace qui emplit tout le fond de la salle. Le bloc est posé sur une immense réplique de l'amulette gravée dans le sol (placez l'amulette complétée dans la pièce). Pris dans la glace, les héros distinguent les contours d'un grand skaven, il s'agit de Praznagar en personne. Les rugissements proviennent de cet endroit car le général démon hurle la douleur et la rage que lui causent son exil glacé.

Les héros ne peuvent en rien affecter le bloc de glace : les coups d'épées comme les boules de feu sont inefficaces contre lui. Les héros ne peuvent entrer dans aucune des cases recouvertes en partie ou en totalité par l'amulette : le mur de glace les arrête.

Pièces C, D et E

Ces pièces sont les quartiers de la garde de Praznagar. Dans chaque pièce se trouve un coffre qui contient :

Pièce C : 300 CO, 1 gemme magique et 1 arc elfique magique (portée : 48, dés de dommages : 6)

Pièce D : 100 CO, 2 gemmes magiques et un livre de sorts avec «Clé lumineuse» et «Fuite»

Pièce E : 300 CO, 1 gemme magique et 1 heaume des nains (Endurance +2, Tir : -1).

Lorsque les héros trouvent la première gemme magique, lisez-leur ceci :

La gemme est claire et pure comme un torrent de montagne. De son centre se dégage une lueur bleue. Elle possède une aura magique qui cause des picotements dans la paume de celui qui l'a en main.

Les gemmes magiques permettent aux héros d'entrer dans la prison de glace. Tout héros ayant une gemme sur lui peut traverser le mur de glace et entrer dans le réduit où Praznagar est retenu captif. Une fois à l'intérieur, le seul moyen de sortir est de tuer Praznagar. Si les héros reviennent vivants de cette aventure, les gemmes auront perdu leur propriétés magiques mais leur valeur marchande sera de 1.000 Couronnes d'or chacune.



PAZNAGAR PRINCE DE LA DOULEUR

C. Combat	C. Tir	Force	Endurance	Vitesse	Bravoure	Intelligence	Blessures
9	7	6+2	8	9	9	9	5

Résultat pour toucher contre un adversaire ayant une Capacité de Combat de :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9

Dés de dommages : 6

Equipement : armure de cuir, épée du Chaos (Force +2, jamais de maladresse)

Note : Praznagar est un *monstre effrayant*.

MONSTRES EFFRAYANTS

Lorsqu'un héros ou un suivant se trouve dans la zone de contrôle d'un *monstre effrayant* au début d'un tour de combat, celui-ci doit effectuer un jet de dé. Si le résultat est inférieur ou égal à sa Bravoure, le personnage agit normalement. Si le résultat est supérieur à sa Bravoure, le personnage est effrayé : il peut s'enfuir en courant ou ouvrir/fermer une porte mais il ne peut ni bouger autrement ni attaquer.

Lorsque les héros auront tué Praznagar, lisez-leur ceci :

Un hurlement assourdissant retentit. Les murs de glace se fissurent et s'écroulent alors que le corps du skaven est déchiré par des vrilles de lumière bleue. Puis vient un éclair aveuglant et tout se calme. En regardant autour de vous, vous ne voyez que la campagne et, dans le crépuscule, les lumières de la ville qui semblent vous souhaiter la bienvenue après votre difficile épreuve.

L'épée de Praznagar est posée dans l'herbe à vos pieds, son aura maléfique a disparue.

Les héros, leurs suivants et les trésors qu'ils rapportent ont été téléportés près de la ville où ils ont leurs quartiers : la quête est terminée.

L'amulette est retournée en possession de Solkan, la prison de glace a été absorbée dans le vide et les héros ont vengé leur ami Jervais.

En récompense, Solkan lui-même a détruit le côté mauvais de l'épée de Praznagar afin qu'un héros puisse en prendre possession. Cette épée provoque 6 dés de dommages, ne fait jamais de maladresse (même sur un 1) et cause un coup critique sur un 12.

Cette quête est terminée mais la carrière des héros ne fait que commencer.

