



CHAOS

n°9

JUIN 1991

MIGHTY EMPIRES - SPACE HULK - PEINTURE DES FIGURINES



LES TERRES SAUVAGES

par Rick Priestley

Continuons d'explorer les régions en apparence déserte de MIGHTY EMPIRES. Voici les nécropoles, repaires de nécromants et réserves de renforts pour les empires morts-vivants. Elles contiennent également des trésors fabuleux pour ceux qui osent prendre le risque d'affronter les guerriers de l'au-delà !

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

Directrice de publication : Danièle Gaudry

Traductions et mise en page : Alain Boissau.

Impression : Imprimerie Grenier, Gentilly.

MIGHTY EMPIRES, SPACE HULK, DEATHWING, GENESTEALER, SPACE MARINE, CODEX TITANICUS et ADVANCED HERCULES sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés. Games Workshop et le logo Games Workshop, Citadel Miniatures et le logo Citadel Miniatures sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés.

Tous les sujets traités dans CHAOS et toutes les illustrations reproduites dans CHAOS sont propriété de GAMES WORKSHOP Ltd et ne peuvent être reproduits sans autorisation préalable.

Copyright Games Workshop Ltd 1991

Dépôt légal à la date de parution.

**GAMES
WORKSHOP**

RESISTANCE

Première partie d'une campagne de SPACE HULK
par Dean H. Bass

Un avant-poste des Blood Angels où la garnison se prépare à être relevée, un vaisseau qui s'écrase sur la planète, c'est le début du cauchemar pour les marines. A jouer en missions indépendantes ou en une seule campagne. Les règles de campagne rendront variables les forces des deux camps en présence.

LA PEINTURE DES FIGURINES

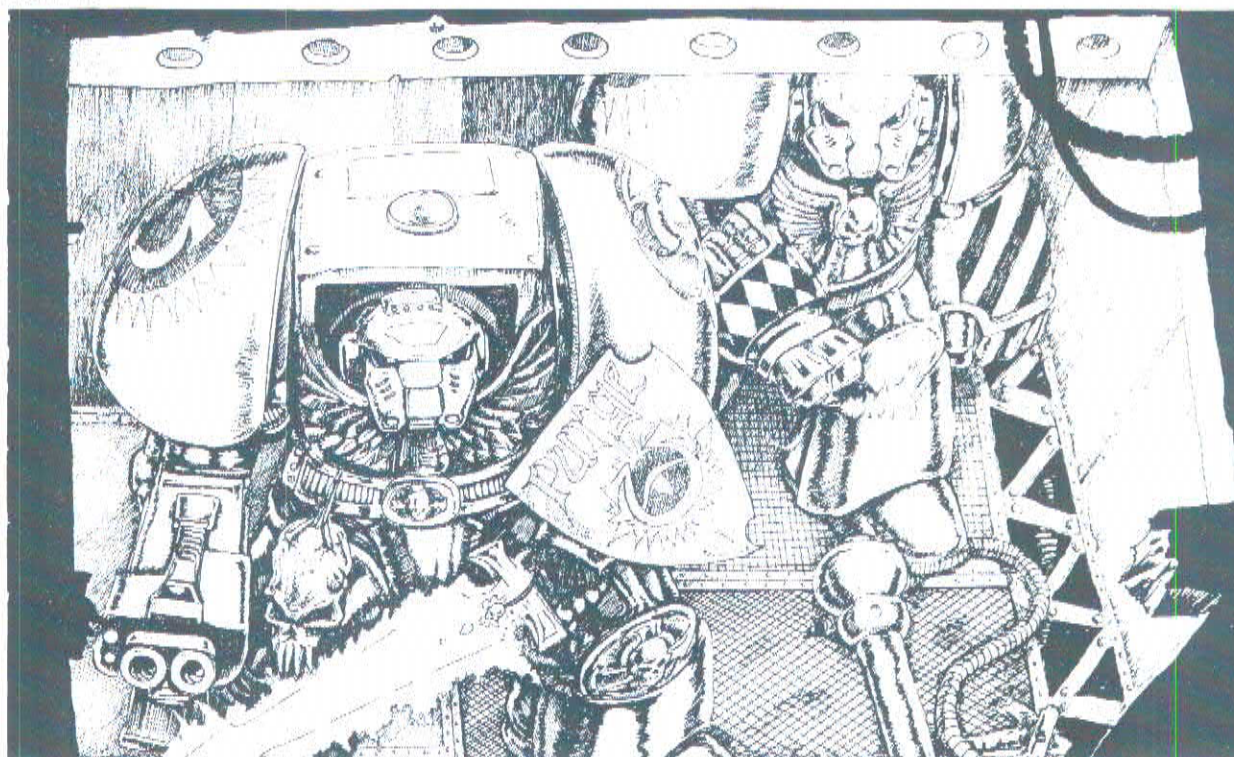
Seconde partie
par John Blanche

Un point important du traitement des figurines est leur préparation : un modèle mal ébarbé ou mal assemblé risque d'être décevant même si le travail de peinture est bon. Préparez-vous à manier le cutter, la lime, le tube de colle et la pâte durcissante avant de prendre le pinceau pour la couche d'apprêt

RESISTANCE

Campagne SPACE HULK / DEATHWING / GENESTEALER : première partie

L'astronef s'écrasa sur la planète désolée, ses moteurs s'éteignirent lors du choc avec la surface déchiquetée. Un énorme nuage de poussière retomba lentement, révélant une coque criblée d'impacts de météorites. L'un des moteurs avait été complètement arraché. Aucune lumière à l'intérieur, aucun bourdonnement de générateur, aucune écoutille ouverte : le vaisseau semblait mort ...



Disséminés dans l'Imperium se trouvent de petits avant-postes de space marines. Leurs garnisons patrouillent le secteur spatial qui leur est alloué et se tiennent prêtes à intervenir rapidement en cas de raid ou de conquête extra-terrestre ou en cas de rébellion sur une planète.

Ces avant-postes peuvent avoir des formes diverses. Certains sont cachés sous la surface d'astéroïdes creux, d'autres sont des vaisseaux ou des stations spatiales en orbite autour de soleils ou de planètes. D'autres encore sont des forteresses situées sur des mondes habités, à l'écart des zones peuplées, dans de hautes chaînes de montagnes, sur des îles volcaniques ou dans les solitudes glaciales des régions polaires. Pour les populations locales, les space marines sont des êtres semi-divins, cachés à la vue des mortels par les brumes des légendes.

Dans le système Magnus Perdue, se trouve un avant-poste tenu par le chapitre des Blood Angels. La base est enterrée sous la surface d'une petite planète inhospitalière très éloignée de l'astre central. Au-dessus de la base, des vents glacés balaient un sable fin semblable à du verre et sculptent les rochers en formes bizarres et torturées.

L'atmosphère ne contient que des gaz mortels à l'organisme humain. Lors des nuits, longues de plusieurs mois, une partie de

ces gaz se condense en liquide et les statues rocheuses émergent alors d'une mer boursoufflée et empoisonnée.

La garnison est relevée de temps en temps, au bout de plusieurs mois ou années, selon les autres devoirs du chapitre. Lorsque l'astronef étranger s'écrasa à la surface, la garnison était composée de six pelotons, équipés d'antiques armures d'honneur de type Terminator, sous les ordres du capitaine Barik. Le temps des marines dans cette base était pratiquement terminé et la relève était attendue d'un jour à l'autre.

La base passa l'épave au scanner à la recherche de signes de vie ou de traces d'énergie quelconque, sans rien trouver : le vaisseau était complètement mort. Personne ne pouvait survivre à la surface sans armure : le froid faisait geler le sang et les vents de sable pouvaient dénuder un corps humain de toute sa chair. Toute vie à bord avait, semblait-il, cessé d'être depuis longtemps, l'astronef s'étant écrasé avant que ses systèmes automatiques ne le ferment à jamais.

Personne ne fut envoyé explorer l'épave, les marines étaient trop occupés par les préparatifs de leur départ.

Deux jours plus tard, les genestealers attaquaient.

REGLES DE CAMPAGNE

Cette campagne utilise les règles de Space Hulk, Deathwing et Genestealer. Il n'y a pas de pouvoirs psi dans cette campagne mais les forces des stealers comportent des hybrides armés : utilisez donc les blips d'hybrides de Genestealer.

Les quatre missions forment un tout. La composition et le déploiement des forces dans les missions 3 et 4 dépend de l'issue des missions 1 et 2. Le joueur space marine devra garder en vie le plus possible de ses hommes sous peine de ne plus avoir assez d'effectifs dans la dernière mission. Le joueur stealer devra empêcher les marines de verrouiller ses points d'entrée pour préserver toutes ses options d'attaque lors du combat final. Pour mieux comprendre le but final, il est recommandé de lire les deux dernières missions avant de commencer à jouer la campagne.

Après chaque mission, n'oubliez pas de noter les résultats, vous en aurez besoin plus tard.

MISSIONS INDEPENDANTES

Si vous ne souhaitez pas jouer les missions en une seule campagne ou si, après avoir joué la campagne, vous voulez rejouer certaines missions, vous devrez modifier les forces des marines et le déploiement des stealers pour les missions 3 et 4.

Mission 3 : utilisez les forces prévues pour la mission plus un marine avec griffes et un marine avec fulgurant et power glove qui représenteront les survivants de la mission 1.

Mission 4 : commencez la partie avec les forces notées dans la mission. En renfort, prenez le second peloton de la mission 2 moins un marine avec fulgurant et power glove et le cinquième peloton de la mission 3 moins les deux marines avec fulgurant et power glove. Les genestealers peuvent utiliser les deux points d'entrée notés plus le point 1 : ils ne peuvent utiliser les entrées 1 et 2.

Vous pouvez également jouer ces missions avec des forces achetées aux enchères, selon le système donné dans Deathwing, en remplacement de celles indiquées dans les missions.

LA CAMPAGNE EN UNE SEULE PARTIE

Vous trouverez ci-contre une carte représentant l'avant-poste en entier. Vous pourrez, si vous disposez de plusieurs boîtes de Space Hulk, de Deathwing et de Genestealers, installer la carte entière et jouer toute la campagne en une seule méga-bataille. Il n'y a pas vraiment de règles spéciales pour jouer de cette manière mais voici quelques conseils :

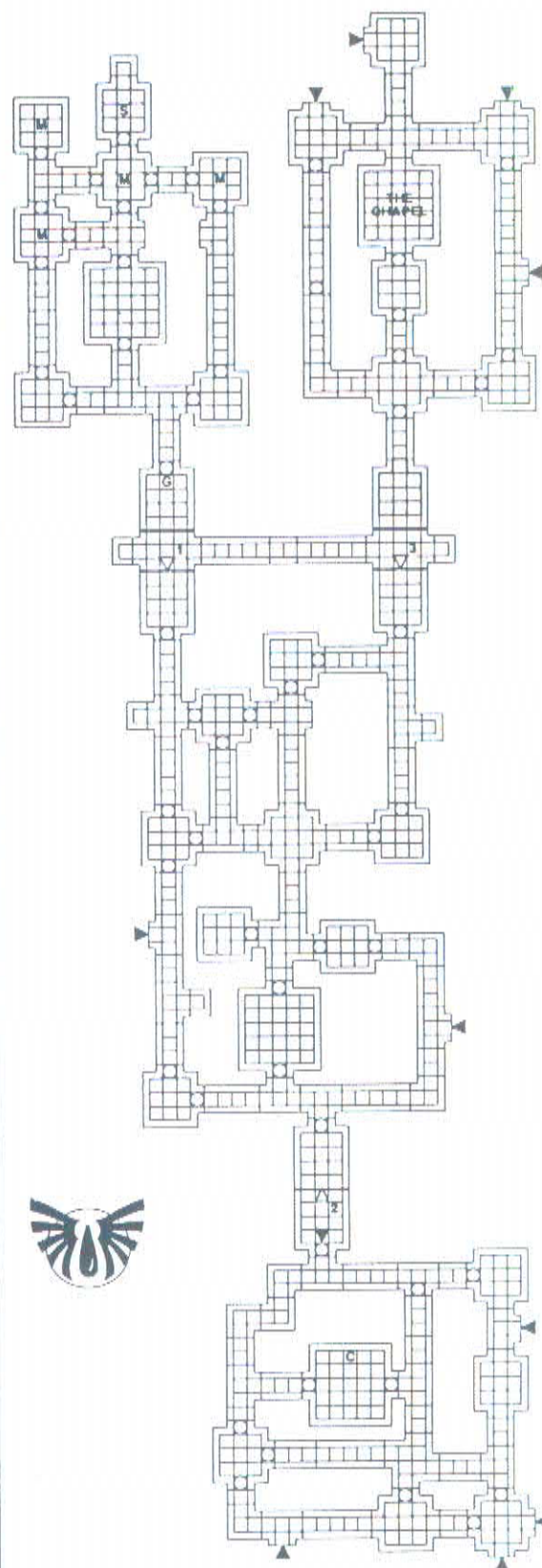
Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur un point de détail, lancez un dé : celui qui obtient le plus haut résultat a raison ...

Il vaut mieux jouer ce type de «grosse» partie à plusieurs joueurs par camp. En début de partie, placez tous les marines sur la carte comme il est indiqué dans les missions (ne tenez pas compte des renforts).

Les stealers jouent les premiers et peuvent utiliser tous les points d'entrée sauf les trois numérotés de la mission 4 (le point d'entrée au milieu d'une pièce de la mission 2 représente un trou dans le plafond, comme dans la mission 1).

La relève arrivera à partir de la fin du tour 15 sur un résultat de 6 au début du tour des marines (lancez le dé à chaque tour jusqu'à ce qu'un 6 soit sorti). A partir de ce moment, les stealers n'auront plus de renfort ; continuez cependant à jouer jusqu'à ce que l'un des deux camps soit anéanti. Le camp qui termine avec un ou des survivants gagne la partie.

CARTE D'ENSEMBLE DE LA CAMPAGNE



L'INTRUSION

Les space marines ne s'attendaient pas à cela. Ils préparaient leur départ de l'avant-poste, dispersés dans le complexe souterrain de la base. Lorsque, sans aucun signe avant-coureur, les défenses extérieures furent franchies, ils eurent juste le temps de revêtir leurs armures terminators. Au moment où les stealers firent irruption dans la base, l'atmosphère artificielle s'échappa et les gaz toxiques de la planète s'infiltrèrent dans le complexe.

Les premiers stealers apparurent dans l'un des couloirs principaux, tout près des quartiers d'habitation des marines. Ils s'infiltrèrent dans la base par les conduits de service et de maintenance en contact avec la surface et passèrent à l'attaque par un trou dans le plafond du couloir.

Le capitaine Barik ne savait pas si cette attaque était une feinte ou l'assaut principal des genestealers. Il ne pouvait courir le risque d'envoyer des renforts dans cette zone tant qu'il n'avait pas estimé les forces ennemies. Le peloton isolé dans les quartiers d'habitation devrait se débrouiller tout seul avec les stealers : les marines étaient piégés et devaient combattre pour leur vie.

Objectifs

Les marines doivent bloquer le point d'entrée des stealers dans le couloir. Les genestealers doivent prendre le contrôle des quartiers d'habitation de la base.

Forces

Space Marines

Peloton 1

- 1 sergent avec fulgurant et power sword.
- 1 marine avec canon d'assaut et power glove
- 1 marine avec griffes
- 2 marines avec fulgurant et power glove.

Genestealers

Le joueur stalker commence avec 5 blips et reçoit 1 blip de renfort par tour.

Utilisez les blips d'hybrides selon le tableau suivant :

- A Non psyker avec bolter
- B Non psyker avec bolt pistol
- C Non psyker avec lasgun
- D Non psyker avec laspistol
- E Non psyker avec plasma gun
- F Non psyker avec heavy bolter
- G Non psyker avec lascanon
- H Non psyker avec autocanon
- I Non psyker avec lance missile
- J Non psyker avec conversion beamer

Déploiement

Le joueur marine déploie ses figurines dans les cases marquées sur la carte : le sergent dans la case marquée S, les autres dans les cases marquées M. Il leur donne l'orientation qu'il désire et décide quel marine ira dans telle ou telle pièce.

Les stealers arrivent tous par le trou dans le plafond du couloir (case G). Le saut pour arriver dans la case G coûte 1 PA. Les stealers n'ont jamais d'attente obligatoire à cet endroit.

Les stealers jouent les premiers.

Règles Spéciales

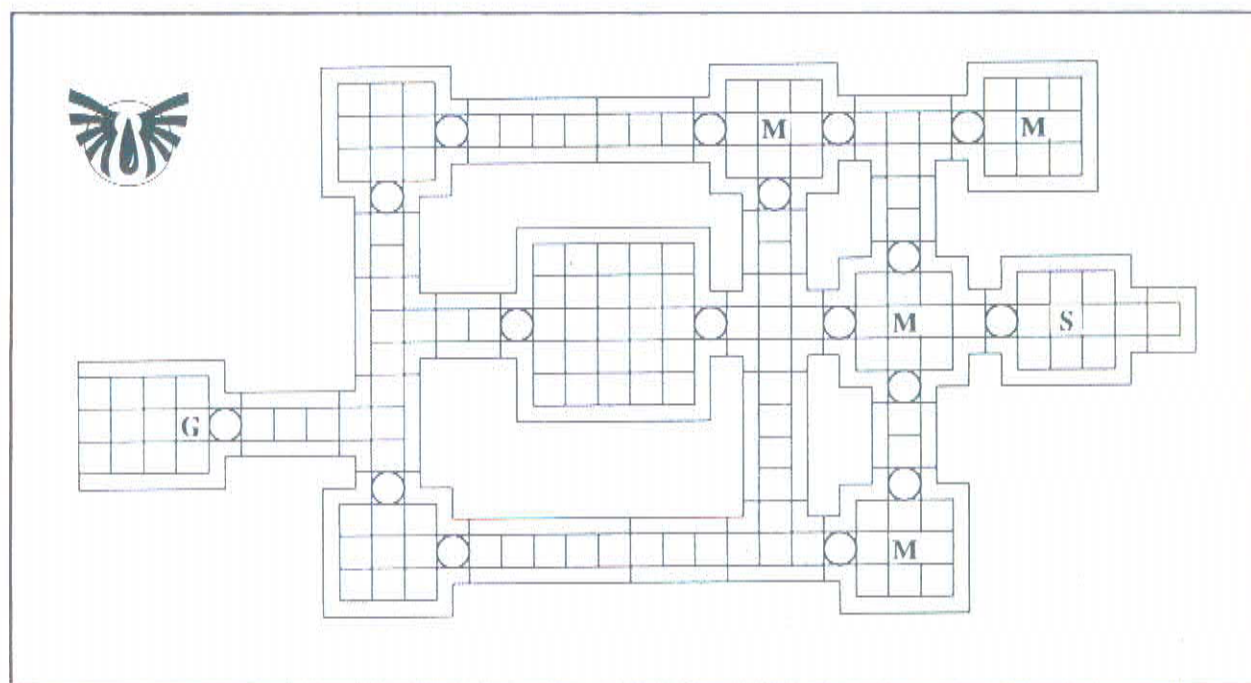
Le joueur marine peut bloquer l'entrée des stealers en plaçant un space marine dans une case adjacente à la case G.

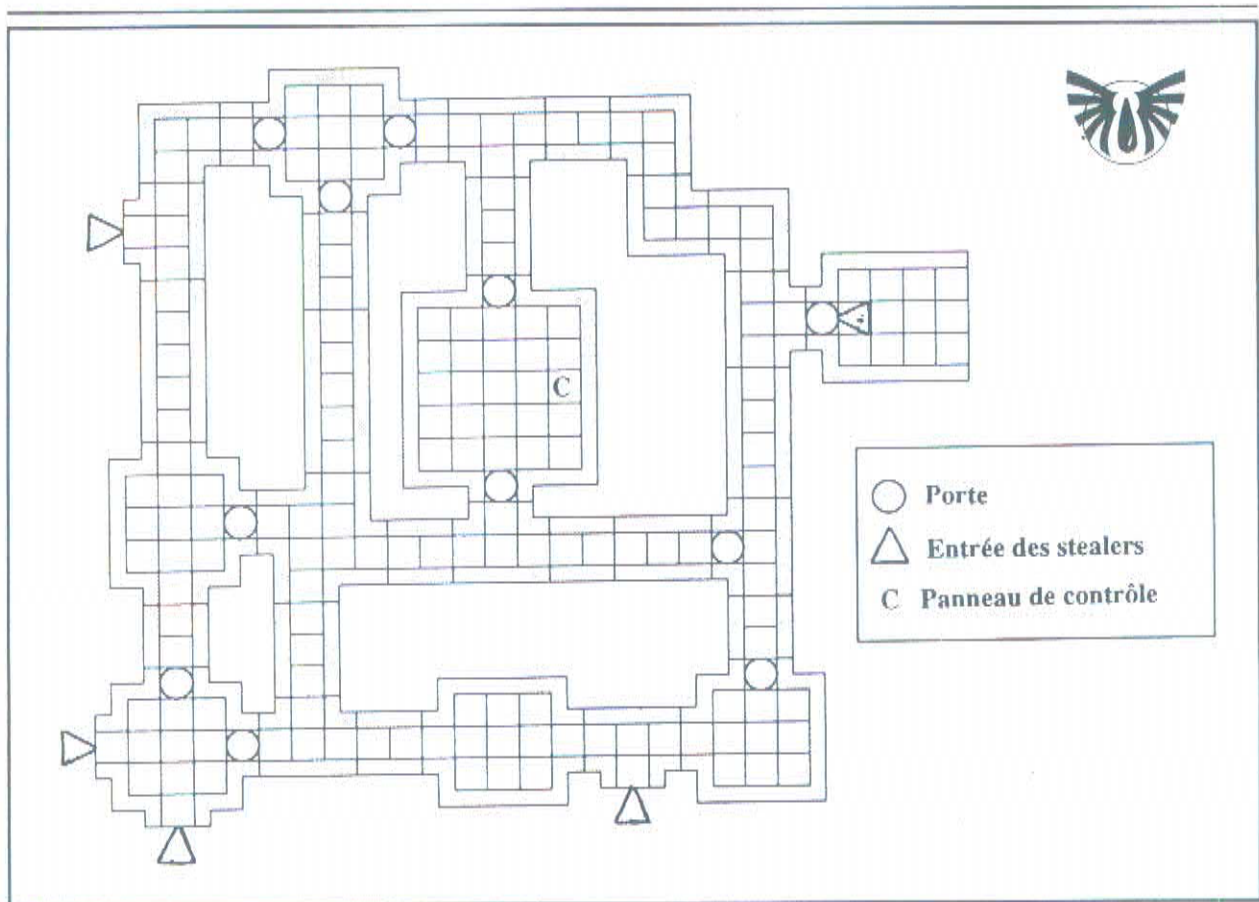
Victoire

Les marines gagnent en bloquant l'entrée des stealers. Les stealers gagnent en tuant les 5 marines avant qu'ils n'aient pu bloquer l'entrée.

Règles de campagne

Le joueur marine doit noter quels space marines ont survécu (s'il y en a). Les genestealers doivent noter si leur point d'entrée a été bloqué ou non.





LE GENERATEUR

La seconde vague de l'offensive genestealer attaqua à l'opposé du complexe : les stealers tentaient d'isoler et de détruire le générateur principal de la base. Cette fois, ils n'entrèrent pas par le plafond mais par plusieurs points du périmètre, encerclant les marines qui se trouvaient dans la zone du générateur.

Les marines étaient maintenant mieux préparés à l'assaut des stealers. Les quelques minutes entre les deux attaques leur avaient donné le temps de se mettre en position et d'activer les défenses de la base : des lasers automatiques situés dans certains couloirs, conçus pour tirer sur tout ce qui passait au-dessous d'eux.

La destruction du générateur signifiait la panne dans tout l'avant-poste : les portes bloquées en position ouverte ou fermée, l'arrêt des lasers automatiques et l'interruption du signal de détresse de la base destiné au vaisseau apportant la relève.

Le capitaine Barik ne savait pas à quelle distance se trouvaient les renforts. Avaient-ils déjà capté le signal ou arriveraient-ils trop tard ? Si le générateur était détruit, les chances de la garnison semblaient minces.

Objectifs

Les marines doivent empêcher les stealers de détruire le générateur et exterminer la vague d'assaut des stealers. Les genestealers doivent s'emparer du générateur et, si possible, tuer tous les marines.

Forces

Space Marines

Le joueur marine dispose de 2 pelotons et de 4 lasers automatiques (voir règles spéciales).

Peloton 2

- 1 sergent avec fulgurant et power sword.
- 1 marine avec lance-flammes et power glove
- 3 marines avec fulgurant et power glove.

Peloton 3

- 1 sergent avec fulgurant et power sword.
- 1 marine avec marteau et bouclier
- 3 marines avec fulgurant et power glove.

Genestealers

Le joueur stealer commence avec 5 blips et reçoit 2 blip de renfort par tour lors des 10 premiers tours, rien ensuite.

Utilisez les blips d'hybrides selon le tableau suivant :

A	Non psyker avec bolter
B	Non psyker avec bolt pistol
C	Non psyker avec lasgun
D	Non psyker avec laspistol
E	Non psyker avec plasma gun
F	Non psyker avec heavy bolter
G	Non psyker avec lascanon
H	Non psyker avec autocanon
I	Non psyker avec lance missile
J	Non psyker avec conversion beamer

Déploiement

Le joueur marine place tous les pions de caisses et de débris où il veut sur la carte, puis il place les 4 pions représentant les lasers automatiques (voir règles spéciales).

Le panneau de contrôle du générateur (utilisez un pion CAT ou ship's log) est placé dans la case marquée C. Le joueur marine déploie enfin ses figurines où il veut sur la carte, avec l'orientation qu'il désire et en état d'alerte s'il le désire.

Le joueur stealer place l'un de ses blips de départ à chacune des entrées. Les renforts peuvent arriver par n'importe quelle entrée.

N'oubliez pas les règles d'attente obligatoire si des marines se trouvent près des entrées.

Les stealers jouent les premiers.

Règles Spéciales

Lasers automatiques

Les 4 lasers automatiques sont des armes accrochées aux plafonds qui ouvrent le feu sur toute forme de vie passant au-dessous d'eux. Utilisez 4 pions «power field generator» de Deathwing pour les représenter.

Les 4 pions seront placés dans des sections de couloirs (pas dans des pièces, ni sur des carrefours, ni sur des tournants).

Toute figurine passant sous un laser doit lancer un dé : un marine ou un stealer pur est tué sur un résultat de 5 ou 6, un hybride est tué sur un résultat de 4, 5 ou 6.

Si le panneau de contrôle du générateur est détruit, les lasers automatiques cessent de fonctionner : retirez les pions les représentant.

Un blip ne peut pas passer sous un laser : il doit s'arrêter avant

ou avoir été converti avant de bouger. On ne peut pas, lors de la conversion d'un blip, placer une figurine sous un laser.

Auto-destruction

Ni le marteau de tonnerre, ni le lance-flammes ne peuvent s'auto-détruire dans la pièce du générateur. Le lance-flammes ne peut pas non plus tirer dans cette pièce.

Panneau de contrôle

Le panneau de contrôle peut être détruit par un stealer se trouvant dans une case adjacente qui dépense 1 PA pour l'attaquer. Il faut un 5 ou un 6 sur l'un des 3 dés d'attaque du stealer pour pouvoir le détruire.

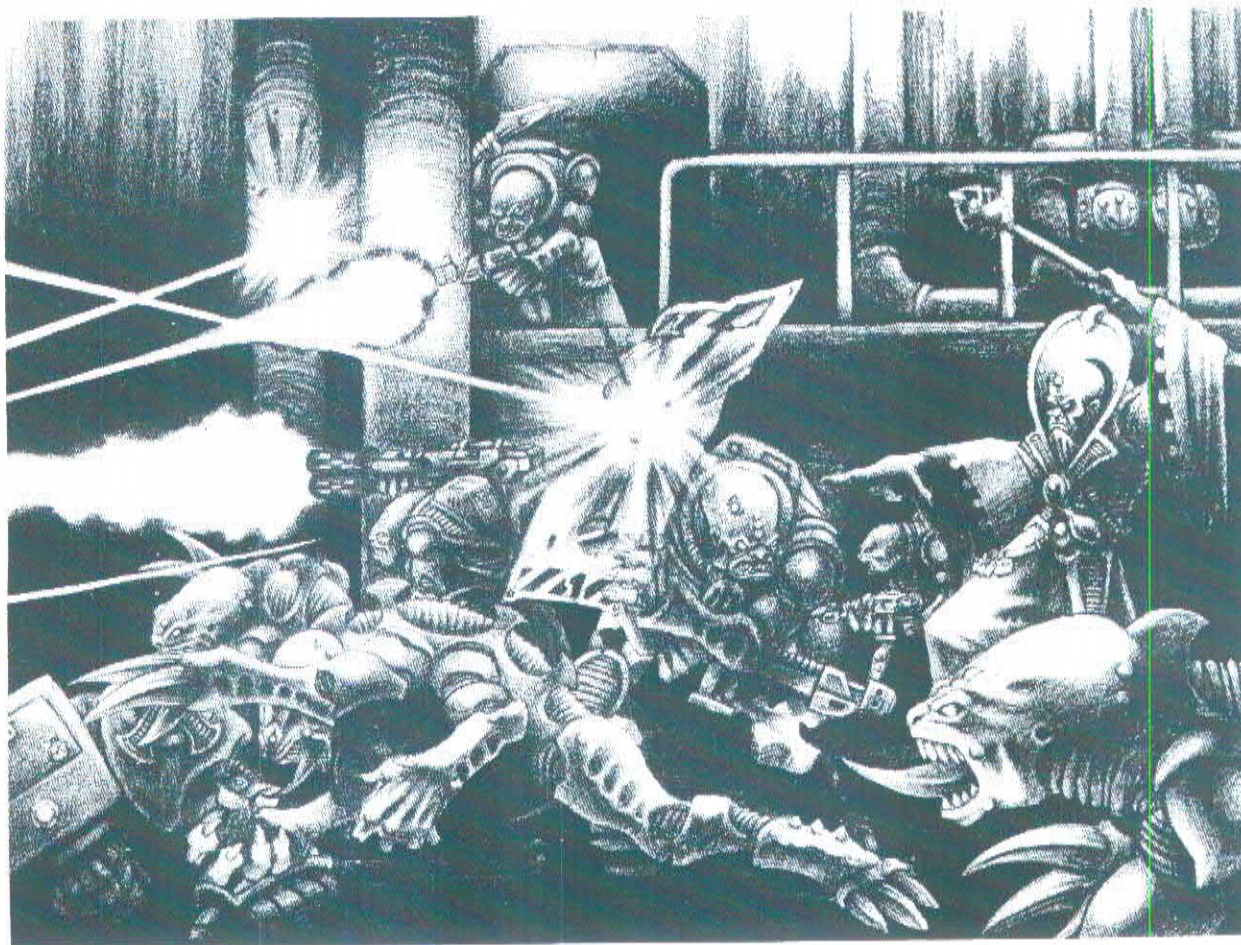
A partir du moment où le générateur a été détruit, les portes restent bloquées dans leur position actuelle (ouvertes ou fermées) pour tout le reste de la campagne : les portes fermées devront être attaquées pour pouvoir passer. Notez la position de chaque porte pour la mission 4 (la mission 3 se déroulant en même temps que celle-ci, les portes y fonctionneront normalement).

Victoire

Les marines gagnent en tuant tous les stealers sans que ceux-ci aient détruit le panneau de contrôle du générateur. Les stealers gagnent en détruisant le panneau de contrôle et en tuant tous les marines. Si les stealers détruisent le panneau de contrôle sans avoir tué tous les marines, ils remportent une victoire mineure.

Règles de campagne

Le joueur marine doit noter quels space marines ont survécu (s'il y en a). Les genestealers doivent noter s'ils ont détruit le panneau de contrôle et tué tous les marines.



MIGHTY EMPIRES™

LES TERRES SAUVAGES

En attendant que soient publiées toutes les règles concernant les éléments qui peuvent se trouver dans les terres sauvages, voici une méthode pour déterminer ces éléments qui est, pour l'instant, plus pratique que le tableau fourni dans CHAOS n°7. Cette méthode vous permettra d'utiliser les éléments pour lesquels vous possédez les règles et les figurines et d'ignorer les autres. Lorsque vous explorez un hex désert, lancez un D6 : ne consultez pas le tableau, sur un résultat de 1 à 3 vous découvrez un élément, sur un résultat de 4 à 6 vous ne trouvez rien. Si vous avez découvert quelque chose, alignez les figurines dont vous disposez et déterminez au dé laquelle apparaît. Vous pouvez également créer un tableau ne comportant que les éléments dont vous disposez. Cette méthode risque de faire apparaître toujours les mêmes éléments et c'est à vous, si vous le désirez, de limiter le nombre de tours de sorciers, de nécropoles, etc, disponible en début de partie.

NECROPOLES

Une nécropole est une cité des morts composée de milliers de tombeaux construits les uns au-dessus des autres. Il existe beaucoup de nécropoles à travers le monde : certaines sont immenses et imposantes, d'autres sont petites et bien dissimulées. Elle furent bâties il y a des centaines ou des milliers d'années par une race d'humains oubliés dont les sépultures contiennent encore parfois trésors et objets magiques.

La plupart des nécropoles ont été vidées depuis longtemps par les pilliers de tombes et même démantelées par les gens du voisinage qui n'aimaient pas l'idée de vivre auprès d'une cité des morts probablement hantée. Tout ce qui reste de ces nécropoles, c'est quelques tas de terre parsemés de débris. Les nécropoles intactes sont difficiles à trouver mais, lorsque les armées traversent des contrées inexplorées, il leur arrive de rencontrer l'une de ces antiques structures.

Lorsqu'une force entre dans un hex contenant une nécropole, le joueur qui la contrôle peut choisir d'envoyer une petite expédition pour aller explorer les ruines. Les nécropoles peuvent contenir des trésors et des objets magiques mais elle peuvent aussi dissimuler des dangers imprévus. Certains de ces dangers sont tout à fait matériels : bandes de pilliers de tombes, rats géants carnivores, insectes venimeux, chutes de pierres et éboulements de tunnels. Il faut y ajouter la possibilité de se perdre et de mourir lentement de faim dans les labyrinthes des morts. Ces périls sont cependant peu de choses comparé à l'éveil d'une force destructrice de morts-vivants. En décidant d'explorer une nécropole, un joueur doit bien peser le pour et le contre !

Un joueur n'est jamais obligé d'explorer une nécropole sous prétexte que l'une de ses forces est présente dans l'hex. Si vous désirez explorer la nécropole, lancez 2D6 et consultez le tableau d'exploration.

Une force se trouvant dans un hex contenant une nécropole au début de son tour peut choisir de n'effectuer ni reconnaissance ni mouvement pour pouvoir explorer la nécropole. Une force

peut explorer une nécropole pendant plusieurs tours consécutifs si le joueur le désire mais plus on passe de temps à fouiller parmi les tombeaux en ruine et plus on a de chance de déranger quelque chose de dangereux. Pour représenter ceci, un joueur qui explore une nécropole pendant plusieurs tours ajoute +1 par tour d'exploration à son jet de dés. Une force qui explore l'hex où elle vient d'entrer lance 2D6, une force entrée au tour précédent lance 2D6 et ajoute 1, au tour suivant, elle lancera 2D6 et ajoutera 2 au résultat.

FORCES DE MORTS-VIVANTS

Grâce aux puissantes vibrations magiques dégagées par les nécropoles, une force composée de morts-vivants n'est jamais affectée par l'instabilité (voir CHAOS n°8) lorsqu'elle se trouve dans un hex contenant l'une de celles-ci, quelque soit le nombre de bannières inclus dans la force.

Un joueur possédant un empire mort-vivant peut, comme les autres explorer une nécropole mais il a, en plus, le droit de relancer les dés une fois si le premier résultat ne le satisfait pas. Il est alors obligé de se conformer au résultat du second jet, même si celui-ci est encore pire que le premier.

Au lieu d'explorer une nécropole, une force de morts-vivants peut essayer de conjurer des renforts à partir des morts qui s'y trouvent. Lancez un D6 pour déterminer le résultat.

D6	Résultat
1 - 2	Les morts refusent de s'animer, aucun renfort n'est gagné.
3 - 4	D6 x 50 points de troupes mortes-vivantes se joignent à la force.
5 - 6	2D6 x 50 points de troupes mortes-vivantes se joignent à la force.

Les renforts se joignent immédiatement à la force. Il peut être nécessaire de créer une nouvelle bannière si l'arrivée des renforts conduit toutes les bannières de la force au-dessus du maximum autorisé (1.500 points).



TABLEAU D'EXPLORATION DES NECROPOLES : Lancez 2D6

2 Fabuleux trésor

Les explorateurs découvrent un tombeau contenant des richesses incroyables : bijoux, pièces d'or et une quantité d'autres objets précieux. Ce trésor rejoint le train de bagages de la force pour être déposé dans les coffres de l'empire lors du retour des troupes à leurs quartiers d'hiver. Si la force qui transporte le trésor est détruite par une force ennemie, cette dernière s'emparera des richesses comme des autres bagages. Si la force est anéantie pour une autre raison, le trésor sera perdu. Notez bien quelle bannière transporte le trésor. Ce trésor ajoutera 3D6 couronnes au revenu de l'empire qui le rapportera à ses quartiers d'hiver.

3 Tombeau du héros

Les explorateurs découvrent le tombeau d'un héros mort depuis des siècles. Parmi les objets disposés dans la tombe, ils trouvent une arme magique valant D6 x 20 points de troupes et une armure magique valant D6 x 20 points de troupes.

4 Carte de la nécropole

Les explorateurs découvrent une stèle sur laquelle est gravée un plan de la nécropole ; ils en font une copie et la ramènent au quartier général de la force. La carte est par elle-même sans valeur mais elle permettra aux futures expéditions de trouver plus facilement leur chemin dans les lieux. Lors des recherches suivantes, le joueur pourra ajouter ou soustraire 1 aux résultats de ses jets de dés dans l'espoir d'éviter les dangers les plus terribles et de trouver les trésors les plus intéressants.

5 Trésor

Les explorateurs découvrent, au plus profond de la nécropole, une crypte contenant une fortune en pièces d'or et d'argent. Le tunnel qui mène à cette crypte est étroit et en mauvais état mais la quantité d'argent pouvant être puisée dans le trésor est pratiquement illimitée. Le joueur lance un D6 : sur un résultat de 6, le tunnel s'effondre, interdisant à jamais l'accès au trésor. Si le tunnel ne s'écroule pas, le joueur peut prendre D3 couronnes dans le trésor. Les explorateurs peuvent retourner prendre D3 couronnes dans le trésor lors des tours suivants :

ils n'ont pas à effectuer de jet d'exploration mais ils doivent vérifier à chaque tour que le tunnel ne s'effondre pas. Lorsque le tunnel s'est effondré, on ne peut plus avoir accès au trésor. Le trésor est transporté avec les bagages et ajouté aux caisses de l'empire comme le *Fabuleux trésor* ci-dessus.

6 Trésor maudit

Les explorateurs découvrent un tombeau contenant d'antiques objets d'or et d'argent aux origines mystérieuses. Ce trésor vaut D6 couronnes, il sera transporté avec les bagages et ajouté aux caisses de l'empire comme le *Fabuleux trésor* ci-dessus. Malheureusement, ce trésor est accompagné d'une malédiction et une étrange maladie afflige la force qui s'en est emparée, lui faisant perdre D10 x 10 points de troupes au début de chacun des tours suivants. Le seul moyen de lever la malédiction est de quitter l'hex contenant la nécropole : dès que la force se trouve sur un hex adjacent, la malédiction cesse d'agir.

7 Rien du tout

Les tombeaux fouillés par les explorateurs ont déjà été pillés depuis longtemps et ne contiennent plus rien d'intéressant. L'expédition revient au camp bredouille mais soulagée de n'avoir rien rencontré de dangereux.

8 Terreur surnaturelle

Les explorateurs rentrent au camp tremblant de la tête aux pieds, rapportant des histoires de tombes hantées, de zombies frénétiques, et d'autres horreurs. Ils refusent de retourner dans la nécropole et la panique s'empare de toute la force qui doit immédiatement faire retraite comme si elle avait perdu une bataille.

9 Tombeau du nécromant

Les explorateurs découvrent un passage secret. Alors qu'ils progressent le long d'un couloir sombre et miasmatique, ils réalisent qu'ils ont trouvé le tombeau d'un nécromant et que les renforcements et les pièces, de part et d'autre du passage, contiennent des centaines de guerriers défunts. Par bonheur, ces guerriers restent inertes et les explorateurs atteignent la

salle du trône du nécromant lui-même. Cette salle est remplie d'objets magiques mais, chaque fois que l'on en touche un, on risque d'éveiller le nécromant. Si le joueur désire emporter un objet, il doit lancer un D6 et consulter le tableau suivant :

D6 Résultat

- 1 Arme magique valant D6 x 50 points de troupes
- 2 Armure magique valant D6 x 50 points de troupes
- 3 Drapeau ou instrument magique valant D6 x 50 points
- 4 Parchemins valant D6 x 50 points de troupes
- 5 Anneau magique valant D6 x 50 points de troupes
- 6 Le nécromant s'éveille !

A chaque fois qu'il prend un objet, le joueur peut décider d'en prendre un autre (en relançant le dé) ou de quitter le tombeau: il peut continuer à enlever des objets jusqu'au moment où il éveillera le nécromant en faisant un 6. Une fois éveillé, le nécromant massacre instantanément les explorateurs et reprend tous les biens qu'ils lui ont volés. Il tire ensuite ses guerriers du sommeil de la mort pour attaquer la force qui se trouve à ce moment sur l'hex de la nécropole : voir en 12 ci-dessous.

11 Rats des tombes

Les explorateurs tombent dans une immense caverne où vivent des millions de rats carnivores. Les rats se précipitent hors de leur repaire, dévorant au passage les explorateurs, et se ruent sur la force principale. Un véritable raz-de-marée de rongeurs déferle sur le camp, dévorant tout sur son passage. Chaque bannière de la force perd D6 x 50 points de troupes et tous ses bagages. La force doit immédiatement faire retraite comme si elle avait perdu une bataille ; si elle ne le peut pas, elle perd encore D6 x 50 points de troupes avant que les rats ne cessent leur attaque.

12 Eruption des morts-vivants

Les explorateurs trouvent le tombeau d'un nécromant et éveillent par inadvertance le personnage en question ! Mécontent que son sommeil ait été troublé, le nécromant réveille ses guerriers et conduit une force de 4D6 x 200 points de troupes (représentés selon les règles normales du jeu par les bannières de morts-vivants en métal) à l'assaut des intrus. La bataille se déroule normalement. Si les morts-vivants sont vaincus ou si le résultat est une égalité, retirez toutes leurs bannières du jeu : le nécromant et ses troupes retournent à leur long repos. Si les morts-vivants sont vainqueurs ou si le résultat est une égalité, la force qui les a affronté doit faire retraite sur un hex adjacent, comme lors d'une bataille ordinaire.

Si les morts-vivants sont vainqueurs, ils restent en jeu et continuent à se déplacer sur la carte au début de chaque tour de campagne : ils se déplacent dans une direction aléatoire et agissent avant les joueurs. Les forces du nécromant n'ont pas besoin d'effectuer de reconnaissances ni de se procurer des subsistances mais elles sont affectées par l'instabilité (voir CHAOS n°8). Lorsque les morts-vivants rencontrent une agglomération non défendue, ils la mettent à sac. Les agglomérations indépendantes se défendent comme d'habitude. Un village ou une forteresse mis à sac rapportent D6 x 20 points de troupes aux morts-vivants (les populations massacrées se joignent à eux), une cité leur rapporte D6 x 100 points de troupes. Lorsque l'armée du nécromant rencontre les forces d'un empire, il y a une bataille ou un siège. Les morts-vivants continuent à ravager la région jusqu'à ce qu'ils aient été anéantis ou que leurs mouvements les aient conduits dans la mer ou hors de la carte.

