

Scenario 2: horrors of the underground

The warbands hear of a powerful treasure lost in the tunnels beneath the Cathayan borderlands. One warband is already exploring the dark underground caverns by lantern light.

The network of corridors links to the mines of a border town. Another party has arrived at the mineshaft entrance and is hastily preparing to follow their rivals into the gloomy depths. Precious metals were once mined here by men blasting passage ways by exploding blackpowder kegs. That was until so many workers had disappeared under ground that the mines had to be closed. To this day no one knows what evil consumed the unfortunate miners because no one wanted to know the truth...

terrain

This underground scenario uses special 8" x 8" floor tiles supplied specifically for this scenario. Floor tiles can alternatively be represented by using the ones from Warhammer Quest if you have them available.

1x start
5x corridor
4x corner
5x junction
1x crossroads
4x cavern

Use the start tile, a corridor tile, a junction and a crossroads to create the opening configuration as depicted below. This is the tunnel area already explored from where the warbands start. Players are encouraged to design their own tunnel layouts.

warbands

The attacking warband starts at the entrance to the tunnel on the start tile (see position A).
The defending warband deploys on the crossroads tile (see position B).
Note that caverns are effectively dead-ends.

starting the game

The defending player takes the first turn.

Scénario 2 : Les Horreurs des Souterrains

Les bandes ont entendu parler d'un puissant trésor perdu dans les tunnels sous les frontières Cathayennes. Une bande explore déjà les sombres cavernes souterraines à la lumière de lanterne. Le réseau de corridors relie les mines d'une ville frontalière.

Un autre protagoniste est arrivé à l'entrée des puits de mine et se prépare rapidement à suivre leurs rivaux dans les sombres profondeurs. Par le passé, des hommes exploitèrent les métaux précieux de ces lieux en creusant des passages à l'aide de tonneaux de poudre noire et ce jusqu'à la fermeture des mines dû aux nombreux mineurs disparu sous terre. À ce jour, personne ne sait quel mal a consumé les mineurs malchanceux car personne ne souhaite connaître la vérité...

Terrain

Ce scénario souterrain utilise des dalles de 8ps x 8ps spécifique à ce scénario. Les dalles peuvent également être représentées par les plans de sol de Warhammer Quest si vous les possédez.

1x entrée
5x couloir
4x coin
5x jonction
1x croisement
4x caverne

Pour commencer la partie, utilisez la dalle d'entrée, un couloir, une jonction et un croisement comme illustré ci-dessous. Il s'agit de la zone de tunnel déjà explorée d'où les bandes commencent. Les joueurs sont encouragés à concevoir leurs propres dispositions de tunnel.

Bandes

La bande attaquant commence à l'entrée du tunnel sur la dalle d'entrée (voir position A).
La bande défendant se déploie sur la dalle de croisement (voir position B).
Notez que les cavernes sont effectivement des impasses.

special rules

Going underground: Ridden animals and wagons never enter underground tunnels. If either warband owns any of these, they miss this battle.

Tools: There is a lot of old equipment from the miners left. Thus all warband members capable of using equipment may get a free torch at the beginning of the game. In addition, all models using bows get free fire arrows for this game. These items can be used in this game only and are lost after the battle.

Unexplored: A floor tile with path edges that have no adjacent tile yet placed counts as unexplored area. Models may not double their Movement when crossing into an unexplored tile.

Exploring tunnels: When a model moves into base contact with the edge of a floor tile with no adjacent tile yet placed, determine at random which floor tile is placed there. In the case of corners and junctions, the player whose model explored this part of the mine

gets to choose how the new tile is placed.

After each tile is placed, roll 2D6 on the following table to determine whether anything special happens.

| 2D6 | Effect |
|-------|--|
| 2 | Tunnel collapse! The tunnel caves in. |
| 3-4 | Wyrms! The Wyrms appear. |
| 5 | Spiders: Place D3 Giant Spiders on the tile. (See <i>Empire in Flames</i> page 27) |
| 6 | Rats: Place D3 Giant Rats on the tile. (See <i>Mordheim Rulebook</i> page 95) |
| 7 | Nothing happens. |
| 8-9 | Powder Kegs: Place D3 powder kegs anywhere on the floor tile. |
| 10-11 | The Egg! You found the Wyrms' Egg! Place a marker for the egg anywhere on the floor tile. |
| 12 | Exit! You have found another exit out of the mines. Place a dungeon door marker alongside the floor tile. Any model that moves into base contact with the marker counts as having moved off the board. |

Tunnel collapse: Part of the tunnel roof crashes down, creating a barrage of boulders which block the way. Place a marker directly before the exploring model to indicate this route has been blocked off.

The block can be cleared by non-animal models. This is represented by attacking the barrage of boulders in the close combat phase (Toughness 6, Wounds 4). The barrage has a 3+ save that is affected as usual by Strength modifiers.

Commencer le jeu

Le défenseur prend le premier tour.

Règles Spéciales

Progression Souterraine : Les montures et les chariots ne pénètrent jamais dans les souterrains. Si une bande en possède, ils manquent cette bataille.

Outils : Il y a beaucoup d'équipements laissés par d'anciens mineurs. Ainsi, tous les membres de la bande capables d'utiliser une torche peuvent en obtenir une gratuitement pour la partie. De plus, toutes les figurines utilisant des arcs obtiennent gratuitement des flèches enflammées pour la partie. Ces équipements sont perdus après la bataille.

Inexploré : Si une dalle avec des directions ne mène pas à une tuile adjacente, elle compte comme inexplorée. Les figurines ne peuvent pas doubler leur Mouvement sur une dalle inexplorée.

Exploration des tunnels : Lorsqu'une figurine se trouve en contact socle à socle avec le bord d'une dalle et qu'aucune dalle adjacente n'est encore placée, déterminez au hasard quelle dalle apparaît. Dans le cas de coins ou de jonctions, c'est le joueur qui a exploré cette partie de la mine qui choisit leurs orientations.

Après que chaque dalle soit placée, lancez 2D6 sur le tableau suivant pour déterminer si quelque chose de spécial arrive.

| 2D6 | Effet |
|-------|--|
| 2 | Ébouli ! Le tunnel des grottes s'effondre. |
| 3-4 | Wyrms! Le Wyrms apparaît. |
| 5 | Araignées : Placez 1D3 Araignées Géantes sur la dalle (Voir <i>Empire en Flammes</i> page 27). |
| 6 | Rats : Placez 1D3 Rats sur la dalle (Voir le Livre de Règles <i>Mordheim</i> page 95). |
| 7 | Rien ne se passe. |
| 8-9 | Barils de poudre : Placez 1D3 barils de poudre n'importe où sur la dalle. |
| 10-11 | L'œuf ! Vous avez trouvé l'œuf de Wyrms! Placez n'importe où sur la dalle un pion pour représenter l'œuf. |
| 12 | Sortie ! Vous avez trouvé une sortie des mines. Placez un marqueur de porte de donjon sur le côté de la dalle. Toute figurine qui se déplace en contact avec le marqueur compte comme ayant quitté la table. |

Éboulis : Une partie du plafond du tunnel s'écrase, créant un barrage de pierre qui bloque la voie. Placez un marqueur directement devant la figurine d'exploration pour indiquer que cette route est

The Wyrms Egg: A model that carries the Wyrms egg has embarked on a dangerous task. Whenever a model that carries a Wyrms Egg enters an unexplored area treat all results of 3-6 as the effect for Wyrms! In addition, whenever the model enters a previously explored tile, roll a D6: on 1-2 the Wyrms appears.

The Egg is worth D6x10 gold crowns when taken off the board. Alternatively, instead of selling the egg the player may choose to crack open the egg shell and roll on the following table to see what it contains.

| | |
|-------|--|
| 2D6 | Effect |
| 2-7 | Slime! This would've become a baby Wyrms had it not been cracked open before its time. The remains are worth nothing. |
| 8-10 | Young Wyrms: The baby Wyrms within the egg is old enough to survive the warband's curiosity. A spell-user may use the young animal as a Familiar (see Mordheim Annual 2002, p. 61). Alternatively the Wyrms can be sold for D6x10 gold crowns. |
| 11-12 | Artefact: The Wyrms must have eaten the wearer including his magical item. Roll on the Lesser Artefacts table to see what the egg contained. |

The Wyrms: This huge monster that lives in the forsaken mines is the reason why so many miners disappeared. If the Wyrms hasn't been placed already place it anywhere on the newly explored tile.

| | | | | | |
|---------|---|----|----|----|---|
| Profile | M | WS | BS | S | T |
| | W | I | A | Ld | |
| Wyrms | 6 | 4 | - | 6 | 5 |
| | - | 5 | 3 | 9 | |

Weapons/Armour: Teeth and claws!

SPECIAL RULES

Fear: The Wyrms is a terrifying monster that causes fear.

Scale armour: The Wyrms is covered with scales that grant him an unmodified 5+ armour save.

Wounds: Whenever a model causes the Wyrms to lose a Wound, the monster digs a way out of the tunnel and disappears. Remove the Wyrms from the game. It will reappear as soon as the Wyrms event is rolled again.

ending the game

The warband who manages to take the Wyrms egg off the board wins the game. If a warband fails its rout test it automatically loses the game and the opposing warband wins. If the egg has been found

bloquée tant qu'il n'est pas détruit.

Les blocs de pierre peuvent être détruits par des figurines (pas les animaux) à la phase de corps à corps (Endurance 6, Point de Vie 4). Le barrage a une svg. de 3+ et subit normalement les modificateurs de Force.

L'Œuf de Wyrms : Une figurine qui porte l'œuf de Wyrms s'est embarquée dans une quête dangereuse. Chaque fois qu'une figurine qui porte un œuf de Wyrms entre dans une zone inexplorée, traitez les résultats d'exploration entre 3 et 6 comme l'effet *Wyrms* ! En outre, chaque fois que la figurine entre dans une dalle explorée, lancez 1D6 : sur 1-2 le Wyrms apparaît.

L'œuf vaut D6x10 Couronnes d'Or lorsqu'il sort de la table et est vendu. Alternativement, au lieu de vendre l'œuf, le joueur peut choisir de casser la coquille et lance sur le tableau suivant pour voir ce qu'il contient.

| | |
|-------|--|
| 2D6 | Effet |
| 2-7 | Slime ! Ce serait devenu un bébé Wyrms si l'œuf n'avait pas été brisé si tôt. Les restes ne valent rien. |
| 8-10 | Jeune Wyrms : Le bébé Wyrms dans l'œuf est assez vieux pour survivre à la curiosité de la bande. Un magicien peut utiliser le jeune animal comme un familier (voir Mordheim Annual 2002, page 61). Alternativement, le Wyrms peut être vendu pour D6x10 Couronnes d'Or . |
| 11-12 | Artefact : Le Wyrms doit avoir mangé un aventurier... y compris son objet magique. Lancez sur le tableau des artefacts magiques pour voir ce que l'œuf contient. |

Le Wyrms : Ce monstre énorme qui vit dans les mines abandonnées est la raison pour laquelle tant de mineurs ont disparu. Si le Wyrms n'a pas déjà été découvert, placez le n'importe où sur la dalle nouvellement explorée.

Profil M CC CT F E PV I A Cd
Wyrms 6 4 - 6 5 - 5 3 9

Armes/Armure : Dents et griffes !

RÈGLES SPÉCIALES

Peur : Le Wyrms est un monstre terrifiant qui provoque la peur.

Armure écailleuse : Le Wyrms est couvert d'écailles qui lui accordent une svg. d'armure 5 + non-modifiable.

| | |
|---|---|
| <p>when one warband routs, the winner automatically acquires it.</p> <p>experience +1 Survives. If a Hero or a Henchman group survives the battle they gain +1 Experience. +1 Winning Leader. The leader of a winning warband gains +1 Experience. +1 Per Enemy Out of Action. Any Hero earns +1 Experience for each enemy he puts out of action. +D3+1 for the Wyrms Egg. The warband that manages to take a Wyrms Egg off the board gets +D3+1 Experience, which may be distributed freely among the warbands heroes.</p> | <p>Blessures: Chaque fois qu'un figurine fait perdre un point de vie à un Wyrms, le monstre creuse une sortie du tunnel et disparaît. Retirez le Wyrms du jeu. Il réapparaîtra dès que l'événement Wyrms sera à nouveau obtenu.</p> <p>Fin de la partie La bande qui parvient à retirer l'œuf de Wyrms de la table gagne la partie. Si une bande rate son test de déroute, il perd automatiquement la partie et l'autre bande gagne. Si l'œuf a été trouvé par la bande dérotée, c'est le gagnant qui l'acquiert alors.</p> <p>Expérience +1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1 pt d'expérience. +1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience. +1 Par ennemi hors de combat. Tout Héros gagne +1 point d'expérience pour chaque ennemi qu'il met hors de combat. + D3+1 Pour l'œuf de Wyrms. La bande qui réussit à prendre un œuf de Wyrms, + D3+1 point d'expérience, qui peut être distribuée librement parmi les héros de la bande.</p> |
| <p>Skorri looked down the long mine entrance and nodded back to his men. "Looks like a mine, maybe silver or gold." One of them pointed towards the large sign, covered in Cathayan runes, some of which were red and written over the rest.</p> <p>"Boss, what does that say?" Skorri shrugged at the young blood, it was just foreign gibberish to him too.</p> <p>They slowly moved into the darkness, picking up discarded lanterns on the floor and lighting those they found with oil in them. Little details like that sent alarm bells throughout the whole group, but the ground glittered yellow and orange in places, telling them that the mine had hidden wealth.</p> <p>No one knew how deep they had gone before a chill wind blew through the corridor. From the darkness, they thought they heard someone or something muttering from ahead, but as they</p> | <p>Skorri regarda la longue entrée de la mine et hochait la tête vers ses hommes. "On dirait une mine, peut-être d'argent ou d'or." L'un d'eux pointa le grand panneau, recouvert de sinogrammes cathayans, dont certains rouges recouvraient les autres.</p> <p>"Chef, qu'est-ce que ça dit ?", Skorri haussa les épaules, c'était juste un charabia étranger pour lui aussi.</p> <p>Ils se déplaçaient lentement dans l'obscurité, ramassant des lanternes abandonnées par terre et allumant celles qui contenaient encore de l'huile. De petits détails comme celui-ci envoyaient des signaux d'alarmes à tout le groupe, mais du jaune et de l'orange brillaient par endroit et indiquaient que la mine recelait des richesses cachées.</p> <p>Personne ne savait quelle profondeur ils avaient atteint avant qu'un vent glacial ne souffle à travers le couloir. Venant de l'obscurité devant eux, ils croyaient entendre quelqu'un ou quelque</p> |

crept towards it, the sound moved away. "Boss, I don't like this."

Skorri nodded. They had their weapons drawn and stopped moving. "First sign of trouble, head back to the surface."

At that point the sudden realisation of the peril they were in struck. "Errrr! Boss..."

From out of the darkness sprung a lashing tail and row upon row of teeth, reaching out at the treasure seekers. It was possible that someone could hear their doomed screams from the entrance, but then it was equally possible that they could also have been able to read the sign too.

chose qui murmurait, mais alors qu'ils s'approchaient discrètement, le son s'éloigna. "Chef, je n'aime pas ça."

Skorri hocha la tête. Ils tirèrent leurs armes et cessèrent de bouger. "Au premier signe de danger, on fait demi-tour."

À ce moment précis, ils réalisèrent soudain le pétrin dans lequel ils étaient. "Heuuuu ! Chef..."

De l'obscurité jaillit une queue fouettante et d'interminables rangées de dents, se dirigeant vers les chercheurs de trésors. Il était impossible que quelqu'un puisse entendre les cris de leur agonie depuis l'entrée, mais il était également possible qu'ils comprenaient mieux maintenant les signes cathayans.