

Warhammer Quest



• LIVRE DE REGLES •



LE BARBARE

Les terres de Norsca s'étendent au nord de l'Empire, le long de la Mer des Griffes. C'est un royaume austère de fjords glaciaux et de montagnes couvertes de neige, balayé par le blizzard. Cette contrée inhospitalière de pierre et de glace est habitée par les nordiques, une des races humaines les plus rudes et les plus redoutées du monde connu.

Les nordiques sont de violents barbares craints à travers tout le Vieux Monde. L'hostilité de leur terre natale les a rendu extrêmement orgueilleux et endurants, et rien ne les ravit plus qu'une bonne beuverie ou une âpre bataille ! Pour prouver leur bravoure, les guerriers nordiques chassent les loups et les ours qui errent dans ces désolations glacées, et portent leurs fourrures pour se protéger du froid.

Les barbares nordiques sont de grands et farouches guerriers au corps musculeux. Ce sont des marins-nés et leurs exploits sont connus à travers le monde entier. Leur amour inné des batailles en font de précieux compagnons d'aventure en cas de danger. Ce sont des alliés fiables, peu enclins à prendre la fuite, même dans les pires situations.

Le Barbare du jeu Warhammer Quest est un berserk, un homme que même les nordiques craignent. Les berserks sont imprévisibles et dangereux, attaquant leurs ennemis dans une frénésie sanguinaire, sans souci pour leur propre sécurité. Le Barbare s'est joint au groupe dans les Montagnes du Bord du Monde, autant attiré par les promesses d'immenses trésors que par l'opportunité de tuer des centaines d'orques, de gobelins et autres hideuses créatures qu'il est sûr de trouver en nombre dans les donjons souterrains du Vieux Monde.

LE NAIN

Les nains sont un peuple ancien qui vit dans le Vieux Monde depuis des milliers d'années. Ils ont construit leurs cités sous la surface de la terre, creusant dans le roc, à travers les montagnes, pour créer un vaste empire souterrain. Au fil des siècles, la puissance des nains augmenta : plus leurs tunnels s'enfonçaient dans les entrailles de la terre, plus les montagnes révélaient mille richesses. Or, argent et pierres précieuses remplissaient ainsi les coffres des rois nains.

Il y a des siècles, un véritable désastre s'abattit sur les nains lorsque de vastes armées d'orques et de gobelins prirent d'assaut leurs terres natales. Malgré une résistance acharnée, leurs cités tombèrent l'une après l'autre aux mains de l'ennemi et les nains ne conservent à présent qu'une infime partie de ce qui fut leur royaume et leur puissance.

Les nains vivent très longtemps et entretiennent obstinément leurs rancunes. Ils sont très forts et résistants, mais par dessus tout, ils sont extrêmement fiers et susceptibles.

Les nains regrettent amèrement leur glorieux passé et rêvent du jour où leurs plus illustres cités résonneront à nouveau au son de leur voix rocailleuses et où les orques et les gobelins seront refoulés vers leurs Terres Sombres natales.

Le Nain s'est joint au reste des guerriers lors d'un voyage de retour vers les terres de ses ancêtres, en quête de gloire, de trésors et de vengeance. Chaque orque tué et chaque goblin fuyant dans les ténèbres est un pas en avant vers la réhabilitation de ses droits ancestraux.



• WARHAMMER QUEST •

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Par Andy Jones



ILLUSTRATIONS DE LA BOITE

Geoff Taylor

ILLUSTRATIONS DES COMPOSANTS

Richard Wright & Dave Gallagher

ILLUSTRATIONS DES LIVRETS

John Blanche, Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons

Eléments complémentaires par Gavin Thorpe, Ian Pickstock et Mark Hawkins

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, Game Workshop, Withe Dwarf et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.
Skavens, Snotling, et Warhammer Quest sont des marques de Games Workshop Ltd

Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre,
sont des créations internes ou des travaux exécutés sur commande.

Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd. 1995. Tous droits réservés.

Version Française : Alain Boisseau, Gil Charpenet, Philippe Poirier et Stéphane Takenit

Consultant : Bryan Ansell

Games Workshop
Chewton Street, Hilltop, Eastwood,
Notts NG 16 3 HY,
United Kingdom.

Games Workshop
50, rue Benoit Malon
94250 Gentilly
FRANCE

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP®

Code Produit : 01001

Part No. : 104895

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	PHASE DES GUERRIERS	17
LA BOITE DE JEU	4	Qui Commence ?	17
Figurines Citadel	4	La Lanterne	17
Sections de Donjon	4	Mouvement et Combat	17
Les Monstres de Warhammer Quest	5	Diagonales Bloquées	18
Paquets de Cartes	6	Blocage	18
Cartes de Sorts	6	Quand un Guerrier Peut-il se Battre ?	18
Dés	6	Exploration	18
Fiches d'Aventure	6	L'Entrée du Donjon	18
Livre de Règles	7	Nouvelles Section de Donjon	18
Livre d'Aventures	7	Phase Suivante	18
Livre de Règles Avancées	7	PHASE DES MONSTRES	19
Fiches, Cartes et Pions	7	Nouvelles Salles	19
De Quoi d'Autre Aurez-vous Besoin ?	8	Salle de Donjon	19
Peindre vos Figurines	8	Pièce Objectif	19
Warhammer Quest Contient	8	Arrivée des Monstres	19
LES GUERRIERS	9	Mouvement et Combat	19
Points de Vie (PdV)	9	Que Fait un Monstre ?	19
Mouvement (M)	9	La Règle du Un contre Un	19
Caractéristique Combat (CC)	9	Mouvement	20
Caractéristique Tir (CT)	9	Blocage	20
Force (F)	9	La Règle de la Première Attaque	20
Endurance (E)	9	PHASE D'EXPLORATION	21
Initiative (I)	9	Exploration	21
Attaques (A)	9	Jonctions	21
Fiches de Guerriers	10	FIN DE PARTIE	23
Fiche d'Aventure	10	La Pièce Objectif	23
Equipement	10	Le Vainqueur	23
COMMENCER LE JEU	11	COMBAT	24
Choisir un Guerrier	11	Corps à Corps	24
Equipement de Départ	11	Blessures	25
La lanterne et le Leader	11	Endurance	25
Tirage des Points de Vie	11	Coup Mortel	25
Le Sorcier	12	Guerrier Blessés	25
Pions de Pouvoir	12	Tir	25
Le Donjon	12	Durée d'un Combat	26
L'Aventure Commence	12	Soins	26
Pour Commencer l'Aventure	12	Or et Trésors	26
LA SEQUENCE DE JEU	13	Or	26
Equipement et Trésors	13	Trésors	27
La Règle du 1 et du 6	13	Guerrier Tués	27
PHASE DE POUVOIR	14	Exemples de Combat	28
Pouvoir du Sorcier	14	LANCER DE SORTS	30
Événements Imprévus	14	Pouvoir	30
Placement des Monstres	14	Quand Lancer un Sort	30
Pions de Guerriers	14	Durée des Sorts	31
Monstres Différents	14	Pions de Pouvoir	31
Mais si Tous les Guerriers ne Sont pas au Même Endroit ?	15	TABLEAUX	32
Monstres avec Armes de jet	15		
Attaque des Monstres	15		
Le Sorcier est Tué	15		
Ce Que Vous Pouvez Voir	15		
Exemple de Placement des Monstres	16		

• INTRODUCTION •

Warhammer Quest est le jeu d'aventures du monde de Warhammer. Vous jouez le rôle d'un guerrier héroïque à la recherche d'un formidable pouvoir et d'innombrables richesses. Vos aventures vous emmèneront dans les profonds souterrains des Montagnes du Bord du Monde, au fond de tunnels remplis d'horreurs et de dangers, où vous parviendrez peut-être à trouver des trésors perdus, des monceaux d'or et une gloire éternelle.

C'est un âge de guerre et de magie, où des sorciers et des guerriers doivent lutter pour leur survie contre d'implacables ennemis. C'est également une époque d'aventures, où richesses et gloire attendent ceux assez brave pour les cueillir.

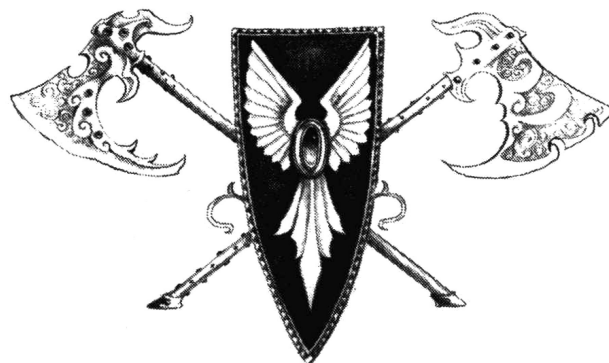
Dans Warhammer Quest, chaque joueur joue le rôle d'un guerrier, un des quatre aventuriers désireux de mettre leur courage à l'épreuve dans leur quête de gloire et de richesses. Le Barbare vient du grand nord sauvage, une terre où règnent un froid cruel et de féroces guerriers. Le Sorcier vient des villes de l'Empire, le plus grand et le plus puissant des royaumes humains. Le Nain est poussé par sa soif de l'or pour laquelle sa race est bien connue. Les nains sont austères et plutôt ombrageux, mais sont de bons combattants et des amis loyaux qui jamais n'oublient une dette, qu'elle soit bonne ou mauvaise. L'Elfe vient des vertes forêts de Loren où les siens passent leur temps à chasser et à se divertir, protégés du mal par l'étrange magie de leur terre. Les elfes sont incroyablement rapides et agiles, ce sont également les meilleurs archers du monde.

Les quatre guerriers sont prêts à commencer leurs aventures. Comme tous les chasseurs de trésors, ils sont attirés par les légendes des incroyables richesses se trouvant sous les Montagnes du Bord du Monde les trésors des dragons, les temples antiques débordant de pierreries, les mines d'argent perdues et l'or des tombes oubliées.

Ces montagnes lugubres sont criblées de passages, d'escaliers, de cavernes et de tunnels menant loin sous la terre. Tous ces lieux souterrains sont appelés donjons. Plusieurs ont été construits par les nains, avant que les gobelins n'attaquent et ne détruisent les plus vieilles et les plus célèbres de leurs forteresses. Les nains notent toutes leurs pertes avec amertume dans un pesant volume appelé Grand Livre des Rancunes, dont on dit qu'il est rédigé avec le sang des rois nains.

Tous ces donjons ne sont pas l'œuvre des nains. Certains ont été construits par les gobelins, de petites créatures maléfiques dont les tunnels étroits et instables transpercent les montagnes. Plus bas encore, se trouvent les terriers des skavens, de répugnants hommes-rats mutants dont les réseaux souterrains minent chaque continent du monde de Warhammer.

Dans Warhammer Quest, les joueurs pénètrent dans un donjon sombre et interdit. Ensemble, ils doivent affronter les horribles dangers qui les y attendent. Ils seront attaqués par des monstres comme les orques, les gobelins, les skavens et les minotaures. D'autres périls se cachent dans l'obscurité d'horribles araignées venimeuses, de redoutables pièges et des tunnels pourris qui s'écroulent au moindre contact. S'ils remplissent leur quête, les joueurs seront récompensés par des trésors et des objets dotés de pouvoirs magiques.



Plus vous aurez d'or et de trésors, mieux vous vous porterez... et le joueur dont le guerrier amasse la plus grande fortune est le meilleur de tous !

Warhammer Quest est probablement très différent des autres jeux auxquels vous avez pu jouer. Au lieu de rivaliser entre eux, les joueurs doivent coopérer s'ils veulent gagner. De plus, il n'y a pas de plateau de jeu. Au lieu de cela, différents couloirs et pièces sont reliés entre eux pour former un donjon différent à chaque partie que vous jouez. Les règles du jeu peuvent sembler un peu complexes au début, mais ne vous inquiétez pas, beaucoup d'entre elles sont conçues pour étendre le jeu et ne sont pas nécessaires pour commencer. Les règles qu'il vous faudra connaître pour jouer se trouvent dans ce livret ou sur différentes cartes. L'impressionnant livre de règles avancées contient les éléments supplémentaires et optionnels qui vous permettront d'évoluer vers le jeu de rôle.

Warhammer Quest est un jeu mais aussi un hobby complet. Cette boîte contient ce qu'il faut pour jouer, y compris quatre guerriers et un grand choix de monstres qui vous garderont sans aucun doute occupé pendant un bon bout de temps, mais vous serez heureux d'apprendre qu'il existe une gamme passionnante d'autres figurines, d'aventures spéciales et d'accessoires. Vous pouvez obtenir de nouveaux types de guerriers avec leurs règles spéciales, des extensions d'aventures avec de nouvelles pièces, de nouveaux monstres et de nouvelles cartes. Vous pourrez aussi acheter séparément des paquets de cartes de trésors. De plus, vous avez à disposition toute la gamme des figurines Citadel de Warhammer, les peintures Citadel ainsi que tous les outils nécessaires.

Si vous voulez en savoir plus sur les produits Games Workshop, n'hésitez pas à passer dans votre magasin local Games Workshop. Nos vendeurs seront heureux de vous faire découvrir nos jeux, de vous expliquer comment ils fonctionnent et de discuter de tous les aspects du hobby.

• LA BOITE DE JEU •

La boîte de Warhammer Quest contient tout ce qu'il faut pour jouer : une foule de figurines Citadel, des pions en couleurs, des sections de donjon, des paquets de cartes, des dés et des livres.

FIGURINES CITADEL

Warhammer Quest contient les figurines Citadel suivantes:

- 4 guerriers: le Barbare, le Nain, l'Elfe et le Sorcier
- 6 guerriers orques
- 6 archers orques
- 6 lanciers gobelins
- 6 archers gobelins de la nuit
- 12 skavens
- 3 minotaures
- 12 araignées géantes
- 12 chauve-souris géantes
- 12 rats géants
- 12 snotlings
- 10 portes de donjon

Toutes les figurines de Warhammer Quest sont fournies sur des grappes en plastique. Avant de les assembler, retirez soigneusement chaque figurine de sa grappe en utilisant un couteau, des ciseaux ou un vieux coupe-ongles. Ne forcez pas sur les pièces pour les détacher car elles pourraient se casser. Les figurines peuvent être ensuite parfaitement ébarbées à l'aide d'une lime ou d'un couteau de maquettiste.

Guerriers, Gobelins et Skavens

Ces figurines sont conçues pour être placées dans la fente diagonale des socles carrés de 20 mm de côté. Nous vous recommandons de les coller dans les socles en utilisant une colle adaptée, comme la superglue.

Si vous le désirez, une figurine peut être positionnée sur son socle sans utiliser la fente, pour être placée de front,

par exemple. Pour ceci, retirez la barre de la figurine à l'aide d'un coupe-ongles et collez directement les pieds sur le socle.

Si vous êtes un modéliste inexpérimenté, faites très attention en manipulant les couteaux ou autres outils de maquettiste. Avant de faire une coupe, posez toujours la figurine sur une surface solide et coupez toujours vers l'extérieur et non vers vous-même.

Orques

Les orques sont conçus pour être placés dans les grands socles de 25 mm de côté de la même façon que les guerriers, les gobelins et les skavens dans ceux de 20 mm.

Minotaures

Les figurines de minotaures ont déjà un socle intégré, et ne nécessitent donc aucune manipulation.

Portes de Donjon

Les 10 Portes de Donjon sont utilisées pour relier entre elles les différentes sections de plateau et créer le donjon.

SECTION DE DONJON

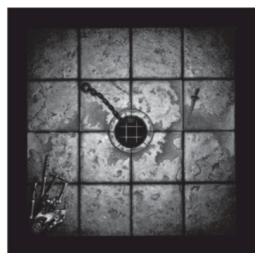
A la différence des jeux conventionnels, où le plateau de jeu est toujours le même, celui de Warhammer Quest est composé de différents éléments qui peuvent être arrangés selon des centaines de façons différentes. En d'autres termes, chaque nouveau donjon que les guerriers exploreront offrira le frisson de l'inconnu.

Il y a trois types de sections différentes : les salles de donjon, les pièces objectives et les couloirs.

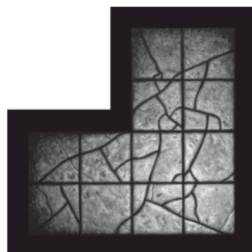
Les différences entre ces trois types de sections, et l'utilisation de chacun sont expliquées plus loin.



Pièce Objectif
(Chambre de l'Idole)
Les pièces objectif font
8 cases x 4 cases



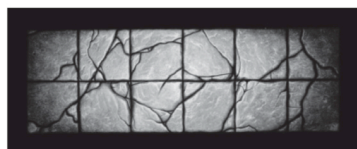
Salle de Donjon
(Puits Maudit)
Les salles de donjon
font 4 cases x 4 cases



Couloir (Coude)



Couloir (Jonction)

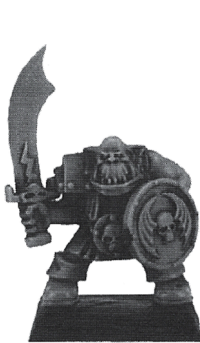


Couloir
(Couloir)



Couloir (Escalier)

• LES MONSTRES DE WARHAMMER QUEST •



Guerrier Orque



Archer Orque

Les orques sont des créatures brutales à la peau verte qui vivent dans les terres sauvages et les montagnes du monde de Warhammer. Ils sont un peu plus grand que les hommes, massifs et très musclés. Leur intelligence n'est pas à la hauteur de leur physique mais, bien qu'ils ne soient pas très futés, ils font quand même preuve d'une certaine ruse. Ce sont des créatures belliqueuses et agressives, ce qui combiné à leur taille et leur force en fait d'excellents guerriers.

Les gobelins sont les petits cousins des orques, et les deux races coopèrent souvent. Moins forts que les orques, les gobelins sont plus intelligents et ont moins tendance à se battre entre eux. Ils ont horreur du soleil et préfèrent vivre dans des tunnels et des cavernes profondément enfouis sous les collines et les montagnes.



Lancier Gobelin

Archer
Gobelin de la Nuit

Les gobelins de la nuit, qui vivent dans les cavernes et les tunnels sous les Montagnes du Bord du Monde, sont tellement accoutumés à vivre dans l'obscurité que lorsqu'ils s'aventurent au-dehors, ils doivent se protéger du soleil en portant des manteaux avec de grandes capuche.



Araignée Géante

Les araignées géantes représentent un danger fréquent dans les lieux perdus sous la surface de la terre. Elles jaillissent de l'ombre pour immobiliser leurs proies dans des toiles gluantes avant de les mordre de leurs crocs venimeux.

Les snotlings sont les plus petits des peaux vertes. Ils n'ont qu'une intelligence rudimentaire mais peuvent utiliser des armes simples comme des gourdins. Ils sont peureux et attaquent en masse pour essayer d'engloutir l'ennemi sous le poids de leur nombre.



Snotling

Les skavens sont de répugnants hommes rats mutants, qui marchent sur leurs pattes postérieures à la façon des hommes. Ils sont très intelligents et particulièrement maléfiques. Les skavens manigencent constamment des plans visant à détruire la civilisation humaine. Ils vivent sous terre, et leurs tunnels fétides quadrillent le monde de Warhammer de long en large.



Guerrier Skaven



Rat Géant

Les rats géants, boursouflés par les maladies, rôdent par milliers dans les tunnels vides et les passages abandonnés. Rendus fous par la faim, ils se jettent frénétiquement sur leurs proies, les agressant à coup de dents et de griffes.

Des nuées de chauve-souris géantes se regroupent sous les plafonds des cavernes moites, attendant de pouvoir se laisser tomber sur leurs proies. Leurs sifflements aigus et le bruit lourd de leurs ailes de cuir instillent la terreur dans le cœur de leurs victimes.



Minotaure

Chauve-souris Géante

Les minotaures sont des créatures immenses et bestiales qui vivent dans les endroits les plus sauvages. Ils sont immensément forts et peuvent infliger de terribles blessures avec leur redoutable hache. Les minotaures ne sont pas très intelligents mais sont d'une férocité incroyable au combat. Un minotaure seul représente un dangereux adversaire, mais il arrive parfois qu'ils chassent en groupe de deux ou trois !



Troll d'Eau

PAQUETS DE CARTES

Il y a trois paquets de cartes différents dans Warhammer Quest, les cartes de Donjon, les cartes Événements et les cartes de Trésors. (Notez cependant que pour des raisons de production, les cartes sont fournies en deux paquets dans la boîte. Les cartes de Donjon sont réparties dans les deux paquets et doivent être séparées avant de jouer.)

Nous expliquerons plus tard la façon d'utiliser ces cartes.



Carte de Donjon

Carte Événement

Carte de Trésor

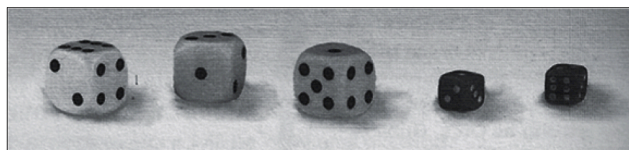
CARTES DE SORTS

Dans Warhammer Quest, le Sorcier peut lancer des sorts. Ceux-ci sont représentés par des cartes détenues par le Sorcier. Les détails complets sur le Sorcier et l'utilisation des cartes de sorts sont fournis dans le chapitre Lancer de Sorts.



DES

Vous trouverez dans Warhammer Quest des dés à 6 faces de deux tailles différentes. Les plus grands sont utilisés dans le jeu pour résoudre les combats ou exécuter les jets de dés demandés. Les plus petits ne sont jamais lancés mais sont placés à côté des figurines ou sur les fiches pour indiquer les détails de la partie. Par exemple, un petit dé est placé à côté d'un monstre pour indiquer le nombre de Points de Vie qu'il lui reste durant un combat. Comme ces deux types de dés sont de taille et de couleur différentes, il n'y a pas de risque de les confondre durant la partie.



Par souci de commodité, les dés à six faces seront appelés D6. Si le texte demande de lancer 2D6, lancez deux dés et additionnez leurs résultats pour obtenir un nombre entre 2 et 12. De même, 3D6 sont trois dés dont les résultats sont ajoutés, etc.

Si le texte demande de lancer 2D6+3, lancez 2 dés, additionnez leurs résultats et ajoutez 3 au total. Cela vous donnera un nombre entre 5 et 15. Toutes les autres combinaisons sont traitées de la même façon.

Si le texte demande de lancer 1D3, lancez un dé pour obtenir un résultat situé entre 1 et 3. Si vous obtenez 1 ou 2, considérez le résultat comme étant 1. Un 3 ou 4 devient 2 et un 5 ou 6 devient 3. Ce qui revient à dire qu'après avoir lancé le D6, il vous faut diviser le résultat par 2 et arrondir le résultat à l'unité supérieure.

FICHES D'AVENTURE

Vous trouverez dans la boîte un bloc de 50 fiches d'aventure. Vous pouvez les utiliser pendant la partie pour noter tous les détails de votre personnage (l'or qu'il possède, ses points de vie, etc.).

FICHE D'AVENTURE			
Nom du Guerrier:			
POINTS DE VIE	POINTS DE VIE D'ORIGINE	OR	
		NOTES	
TRESORS		EQUIPEMENT	

LIVRE DE REGLES

Vous lisez en ce moment le livre de règles de Warhammer Quest. Il contient toutes les règles nécessaires pour jouer à Warhammer Quest.

LIVRE D'AVENTURES

Le livre d'aventures contient 30 aventures complètes et prêtes à jouer pour Warhammer Quest.

Au dos du livre d'aventure, vous trouverez une feuille de référence très pratique qui résume les règles les plus importantes du jeu. Très rapidement, vous pourrez jouer le plus gros de vos parties en utilisant cette feuille au lieu du livre (il vous sera encore parfois nécessaire de consulter le livre pour certains points particuliers des règles.)

LIVRE DE REGLES AVANCEES

Les règles avancées développent les règles de Warhammer Quest et ajoutent de nombreux éléments nouveaux pour vos guerriers. Vous pouvez utiliser autant de ces règles que vous le désirez, et même aucune si vous n'en voulez pas. Vous voudrez certainement connaître quelles nouvelles règles apporte ce livre mais, pour le moment, laissez-le dans la boîte jusqu'à ce que vous ayez joué quelques parties complètes avec les règles de base.

Notez que certains éléments fournis dans la boîte ne sont utilisés qu'avec les règles avancées ne vous en occupez pas pour le moment.

FICHES, CARTES ET PIONS

Vous trouverez dans Warhammer Quest un certain nombre d'éléments en carton utilisés pour déterminer les effets des divers sorts, noter les lieux et tout autre détail durant la partie. Vous en trouverez une explication complète de chacun dans le chapitre approprié des règles.

Les pions, fiches et gabarits dont vous aurez directement besoin sont présentés ci-dessous.

Fiche de Guerrier

SORCIER

Points de Vie : 1D6+6
 Mouvement : 4
 Combat : 2
 Tir : 6+
 Force : 3
 Endurance : 3
 Initiative : 3
 Attaques : 1

Equipement :
 Parchemin Main de Mort.
 Arme : Epée, Infligeant 1D6+3 blessures
 Armure : Aucune
 Blocage : Se dégage sur un jet de 4+.

Règles Spéciales :
 Voir le chapitre Lancer de Sorts du Livre de Règles pour de plus amples détails sur les pouvoirs du Sorcier.

RESERVE DE POUVOIR

POUVOIR COURANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

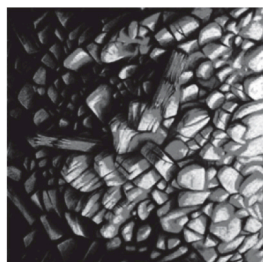
Statistiques secondaires (à droite) :

Combat/Tir :	2/6+
Endurance :	3
Attaque :	1
Chance :	0
Volonté :	4
Blocage :	4+
Combat/Tir :	3/6+
Endurance :	3
Attaque :	2
Chance :	1
Volonté :	4
Blocage :	4+
Combat/Tir :	3/5+
Endurance :	3
Attaque :	2
Chance :	1
Volonté :	4
Blocage :	4+
Combat/Tir :	3/5+
Endurance :	4
Attaque :	2
Chance :	2
Volonté :	4
Blocage :	3+

Cartes d'Equipement

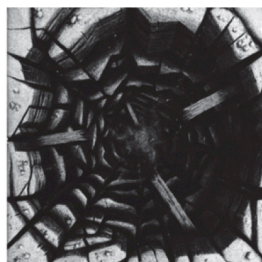


Pions de Guerriers



Gabarit Eboulement

Ce gabarit est utilisé pour indiquer l'endroit où a eu lieu un éboulement.



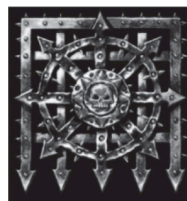
Puits du Désespoir

Le puits du désespoir est un sort que le sorcier peut lancer. Ce gabarit est utilisé pour indiquer la zone transformée en puits par le sort.



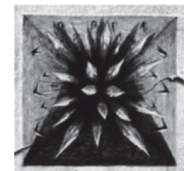
Pion «Entoilé»

Ces pions sont utilisés lorsque les guerriers sont attaqués par des araignées géantes. Placez-en un à côté de chaque guerrier pris dans une toile.



Herse

Ce pion se place dans une porte pour indiquer qu'une herse vient de tomber.



Fosse

Gabarit utilisé pour indiquer la localisation d'une fosse.



Pion de Pouvoir

Utilisé par le sorcier pour lancer ses sorts.

DE QUOI D'AUTRE AUREZ-VOUS BESOIN ?

Pour jouer à Warhammer Quest, il faut être deux joueurs ou plus (de préférence quatre) et disposer d'une surface plane et stable comme une table ou le plancher. La table de la cuisine fera parfaitement l'affaire.

Une couverture grise ou noire placée sur la table ou par terre formera une surface idéale pour jouer à Warhammer Quest, car elle fera ressortir les sections du donjon. Enfin, il vous faudra quelques crayons et du papier pour prendre des notes au fur et à mesure de la partie.

PEINDRE VOS FIGURINES

Vous pouvez utiliser telles quelles les figurines plastique de la boîte, mais beaucoup de gens préfèrent les peindre. Peindre des figurines est facile, très amusant et donne vraiment vie à vos parties de Warhammer Quest!

Peintures et Pinceaux Citadel

Citadel produit une vaste gamme de peintures et de pinceaux spécialement conçus pour les figurines plastique et métal. Ils peuvent être achetés dans tous les magasins Games Workshop ou commandés au service de vente par correspondance de Games Workshop.

Les magasins Games Workshop organisent régulièrement des démonstrations où vous pouvez vous rendre pour apprendre à peindre vos figurines.

Games Workshop publie aussi un magazine appelé White Dwarf, qui contient des articles sur l'univers de Games Workshop. White Dwarf est disponible dans tous nos magasins, chez beaucoup de libraires ou par le service de vente par correspondance.

WARHAMMER QUEST CONTIENT

4 figurines de guerriers : Barbare, Nain, Elfe et Sorcier	17 cartes Evénement vierges
6 figurines de guerriers orques	15 cartes de sorts
6 figurines d'archers orques	4 fiches de guerriers
6 figurines de lanciers gobelins	4 fiches de niveaux
6 figurines d'archers gobelins	4 cartes d'équipement
12 figurines de skavens	4 pions de guerriers
3 figurines de minotaures	6 salles de donjon
12 figurines d'araignées géantes	5 pièces objectifs
12 figurines de chauve-souris géantes	7 couloirs
12 figurines de rats géants	1 escalier
12 figurines de snotlings	1 pion Herse
10 portes de donjon	1 gabarit Eboulement
1 livre de règles de 32 pages	3 gabarits Puits du Désespoir.
1 livre d'aventures de 16 pages	6 pions Entoilé
1 livre de règles avancées de 192 pages	15 pions de pouvoir
1 feuillet «Comment Jouer»	10 pions de chance
1 bloc de	18 pions de décor
50 fiches d'aventure	6 grands dés et 12 petits dés
19 cartes Evénement	
23 cartes de Donjon	
30 cartes Trésors	



Cela avait semblé un pari peu risqué à l'époque, une l'argent. Mais c'était sans doute la bière qui avait rendu bavards ce soir-là à l'auberge du Tambour et du Singe à Altdorf. Ils avaient tous beaucoup fanfaronné à ce moment et avaient accepté la proposition de l'étranger, tout comme ils avaient accepté les tournées qu'il offrait. Tout ce qu'ils avaient à faire était de traquer la bande d'orques qui avait volé son amulette magique et la lui ramener à Altdorf. Il y serait bien allé lui-même, avait-il dit, mais des tâches pressantes le retenaient ici. Et l'acompte substantiel en espèces sonnantes et trébuchantes avait été une bonne raison de relever le défi.

Mais c'était des semaines auparavant, avant que la piste des orques ne se soit refroidie et que les bises mordantes et les pluies incessantes des Montagnes du Bord du Monde n'aient glacé les aventuriers jusqu'aux os.

Lorsque l'elfe Galahern repéra la gueule noir d'une caverne au flanc de la montagne, les guerriers furent

remplis de joie à l'idée d'échapper enfin à la pluie pour un Alors qu'ils avançaient péniblement vers la caverne en se frayant un chemin parmi les fougères trempées, Wilhelm Xavier, le sorcier du groupe, désigna des empreintes évidentes d'orques menant vers l'ouverture sombre. Il leva les doigts et murmura une étrange invocation. Dans l'instant suivant, les pas des guerriers devinrent silencieux alors que la magie entraînait en action.

Les quatre guerriers silencieux s'approchèrent de la caverne, Galahern fermait la marche, une flèche déjà encochée. Kragan le barbare dégaina son épée et entra, reniflant l'air pour détecter l'odeur caractéristique des orques. Les braises d'un feu rougeoyaient encore dans la caverne, révélant une solide porte, presque entièrement dissimulée par des peaux d'animaux suspendues au mur. La porte était fermée et une Rune d'Avertissement était gravée dans le bois. Grumli Grunnson, le guerrier nain ignore l'abominable signe et crocheta rapidement la porte...

• LES GUERRIERS •

Les personnages de Warhammer Quest ont chacun leurs propres compétences. Certains, comme le Barbare ou le Nain, sont mieux adaptés à la frénésie des corps à corps. D'autres, comme l'Elfe ou le Sorcier sont plus efficaces en restant à l'écart de la mêlée et en utilisant des flèches ou des sorts. Pour réussir leurs aventures, les guerriers doivent apprendre à travailler en équipe.

Dans Warhammer Quest, chaque joueur joue le rôle d'un guerrier le Barbare, le Nain, l'Elfe ou le Sorcier. Les différentes capacités et compétences des guerriers sont représentés dans le jeu par huit caractéristiques différentes. Il s'agit de valeurs qui donnent la force d'un personnage, sa vitesse, son endurance, etc. Chaque caractéristique va de 1 à 10. Si un guerrier est très fort, il aura une caractéristique élevée en Force, s'il est très endurant, il aura une valeur d'Endurance élevée, etc.

Les huit caractéristiques sont : Points de Vie, Mouvement, Combat, Tir, Force, Endurance, Initiative et Attaques. Ensemble, ces caractéristiques forment le Profil du personnage.

POINTS DE VIE (PdV)

Cette caractéristique indique combien de dommages un guerrier peut subir avant d'être tué et donc éliminé du jeu. A la différence des autres caractéristiques, un guerrier peut avoir plus de 10 PdV (le nombre moyen de PdV qu'a un guerrier au début du jeu est 10). Durant la partie, votre guerrier perdra des points de vie en combattant des monstres, en tombant dans des pièges ou par la faute de poison ou d'autres périls.

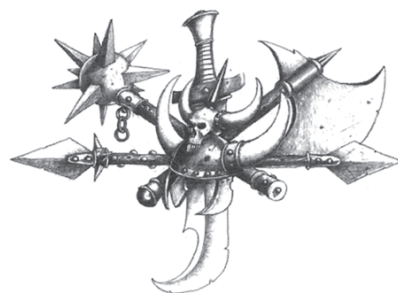


MOUVEMENT (M)

Ceci indique jusqu'où un guerrier peut se déplacer en un tour de jeu. Plus la valeur de Mouvement est élevée, plus loin le guerrier peut se déplacer.

CARACTERISTIQUE COMBAT (CC)

Ceci mesure les capacités du guerrier en corps à corps. Plus cette valeur est élevée, plus il est facile au guerrier de toucher ses adversaires.



CARACTERISTIQUE TIR (CT)

Ceci donne la mesure de l'adresse du guerrier avec un arc ou d'autres armes de jet.

FORCE (F)

Permet de mesurer la force du guerrier. Plus l'individu est fort, plus ses coups sont puissants et plus il a de chances de blesser ses adversaires.

ENDURANCE (E)

Cette caractéristique est une mesure de la résistance du guerrier. Plus le guerrier est endurant, plus il est difficile de le blesser et plus il lui est facile de résister aux coups ennemis.

INITIATIVE (I)

La caractéristique d'initiative montre la vitesse à laquelle un guerrier réagit face au danger. L'initiative d'un guerrier détermine à quel moment il joue lors d'un tour.

ATTAQUES (A)

Cette caractéristique indique combien de fois un guerrier peut frapper son adversaire à chaque tour. Nos guerriers n'ont qu'une Attaque par tour, mais certains monstres en ont plus. Plus une créature a d'Attaques, plus elle est dangereuse, comme vous vous en rendrez vite compte.

· FICHES DE GUERRIERS ·

Le profil de chaque guerrier est indiqué sur sa Fiche de Guerrier. Cette fiche indique toutes ses caractéristiques, ainsi que les règles spéciales qui s'appliquent à lui, son équipement et son armure. Au dos de chaque fiche, se trouve une description du guerrier qui vous en dit plus à son sujet.

La Fiche de Guerrier du Barbare est donnée en exemple ci-dessous. Son profil se trouve en haut à gauche. Certaines informations vous sembleront peut-être déroutantes mais nous les expliquerons bientôt.

**Profil**

Le profil du guerrier.

Équipement

Montre l'équipement porté par le guerrier.

Arme

Indique l'arme portée par le guerrier.

Armure

L'armure qui protège le guerrier au combat.

Table de Combat

Indique le résultat que le guerrier doit obtenir pour toucher son ennemi. Trouvez la CC de l'ennemi sur la ligne du dessus. Le chiffre qu'il y a dessous est le résultat à obtenir pour réaliser une touche.

BARBARE

Points de Vie : 1D6+9
Mouvement : 4
Combat : 3
Tir : 5+
Force : 4
Endurance : 3 (4)
Initiative : 3
Attaques : 1 (+1*)



● **Équipement** : Lanterne.

● **Arme** : Épée, infligeant 1D6+4 blessures.

● **Armure** : Épaisses fourrures, lui conférant +1 en Endurance.

● **Blocage** : Se dégage sur un jet de 6+.

Règles Spéciales :

Chaque tour, avant de combattre, il y a une chance que le barbare devienne berserk. Lancez un dé et ajoutez +1 au résultat pour chaque monstre tué noté sur sa Feuille d'Aventure. Si le résultat du total est 6 ou plus, le Barbare devient berserk jusqu'à la fin du combat. Aussi longtemps qu'il est berserk, il bénéficie d'une attaque supplémentaire.

Cependant, s'il obtient un 1, alors peu importe le nombre de monstres notés sur sa Feuille d'Aventure, c'est le désastre ! Le Barbare est si enragé que tout ce qu'il fait pour ce tour-ci est de fouetter sauvagement l'air avec son épée, causant 1 blessure à chaque guerrier adjacent (sans modificateur).

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Illustration

Le guerrier dans toute sa gloire, prêt à entrer dans le donjon pour livrer bataille.

Blocage

Indique la facilité avec laquelle le guerrier peut échapper à ses ennemis.

Règles Spéciales

Les règles spéciales qui s'appliquent à ce guerrier.

Fiche d'Aventure

Utilisée pour noter les points de Vie courants du profil du guerrier, les trésors qu'il possède, etc..

· FICHES D'AVENTURE ·

Quand vous jouez une partie de Warhammer Quest, vous devez utiliser une Fiche d'Aventure et la Fiche de Guerrier de votre personnage. La Fiche d'Aventure sert à noter les trésors que vous avez trouvés, le nombre de Points de Vie que votre guerrier a perdu et d'autres détails, comme nous l'expliquerons par la suite.

· EQUIPEMENT ·

Chaque guerrier possède un objet différent au début de la partie. Le Barbare possède la lanterne, le Nain porte une corde, l'Elfe dispose d'une potion magique et le Sorcier a un parchemin qui lui permet de lancer un puissant sort. Ces objets sont représentés par les cartes Equipement. Durant la partie, la carte appropriée est placée à côté de la Fiche d'Aventure du guerrier. Chaque carte Equipement contient toutes les règles spéciales concernant cet équipement.

Nom du Guerrier

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE
D'ORIGINE

OR

• COMMENCER LE JEU •

La plupart des jeux de plateau ont un objectif fixe, le même à chaque partie, dont un joueur ressort vainqueur. Ce n'est pas le cas de Warhammer Quest. Au lieu de cela, il vous faut utiliser le Livre d'Aventures pour savoir ce que les guerriers doivent faire pour gagner la partie. Ce peut être sauver un prisonnier, tuer un dangereux minotaure ou trouver un trésor depuis longtemps perdu.

A la différence de la plupart des autres jeux, il n'y a pas qu'un seul vainqueur dans Warhammer Quest. Warhammer Quest est un jeu d'équipe, où tous les joueurs doivent s'associer pour vaincre les serviteurs du mal qui rôdent dans les donjons. Le groupe entier de joueurs est victorieux à la fin de la partie (bien sûr, certains joueurs risquent de ne pas ressortir vivants... ce qui rend la victoire des autres encore plus héroïque !)

• CHOISIR UN GUERRIER •

Warhammer Quest contient quatre guerriers : le Barbare, le Nain, l'Elfe et le Sorcier. Chaque joueur choisit le guerrier qu'il va jouer. Si plus d'un joueur veut jouer le même guerrier, chacun lance un dé et celui qui obtient le plus haut résultat choisit d'abord.

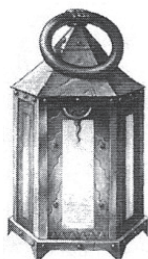
Il est préférable de jouer Warhammer Quest à quatre, cependant, s'il y a moins de quatre joueurs, il est possible d'entrer dans le donjon avec moins de guerriers. Si vous parvenez à sortir vivants dans ces conditions, vous êtes véritablement des héros !

Une fois le choix des guerriers arrêté, chaque joueur prend la fiche et la figurine de son guerrier ainsi qu'une fiche d'aventure.

• EQUIPEMENT DE DEPART •

Chaque guerrier possède un objet différent au début du jeu, comme indiqué sur sa fiche de guerrier. Le Barbare a la lanterne, le Nain la corde, l'Elfe la potion de soins et le Sorcier le parchemin Main de Mort. Chaque joueur prend la carte d'équipement de son guerrier et la place à côté de sa fiche d'aventure.

LA LANTERNE ET LE LEADER



La pièce d'équipement la plus importante est la lanterne. Le guerrier qui la porte éclaire le chemin des autres. Et par conséquent mène le groupe entier vers les profondeurs du donjon. C'est généralement le Barbare qui porte la lanterne.

S'il n'y a que trois joueurs ou moins, il peut arriver que le Barbare ne soit pas joué.

Dans ce cas, un des autres joueurs doit porter la lanterne en plus de son équipement. Décidez qui va mener le groupe ou lancez un dé, celui qui obtient le plus haut résultat jouera le leader.



NAIN

• TIRAGE DES POINTS DE VIE •

Puis il faut déterminer le nombre de Points de Vie (PdV) de chaque guerrier. Une fois établie, cette valeur est appelée Points de Vie d'origine. Chaque joueur consulte le profil sur sa fiche de guerrier. La rubrique Points de Vie indique qu'il faut lancer un dé et ajouter un chiffre au résultat. Par exemple, le barbare lance un dé et ajoute 9, lui donnant un total de Points de Vie d'origine situé entre 10 et 15.

Si vous obtenez un 1, vous pouvez relancer le dé, mais vous devez garder le résultat du second dé, même s'il s'agit encore d'un 1 !

Une fois les Points de Vie d'origine déterminés, inscrivez ce nombre dans la case "Points de Vie d'origine" de votre fiche d'aventure. La case appelée "Points de Vie courants" est utilisée pour noter les blessures subies pendant la partie. Pour commencer, notez les Points de Vie d'origine dans cette case. Lorsque votre guerrier subit des blessures à la suite de combats, de pièges, etc., vous devez réduire le total de la case "Points de Vie courants". Par exemple, Si les Points de Vie d'origine de votre guerrier sont de 14 et qu'il subisse trois blessures, il lui restera 11 PdV. Rayez 14 de la case Points de Vie courants et marquez il à la place. Si plus tard il subit 5 blessures, rayez il et notez 6, etc.

Les guerriers peuvent soigner leurs blessures pendant la partie, les PdV peuvent donc monter et descendre. Notez cependant, que la valeur des PdV d'origine est toujours la même et que votre guerrier ne peut jamais avoir plus de PdV que son nombre d'origine. C'est pourquoi vos PdV d'origine sont notés à part sur la fiche d'aventure.

· LE SORCIER ·

Avant que la partie ne commence, le Sorcier doit sélectionner trois sorts. Divisez les cartes de sorts selon leurs trois types (sorts d'attaque, de défense ou de soins). puis mélangez chaque paquet. Le Sorcier prend un sort de chaque type au hasard. Ce sont les trois sorts du Sorcier pour la partie. Remettez les autres sorts dans la boîte.

Chaque carte de sort présente les effets du sort et un chiffre de points de pouvoir. Plus ce chiffre est élevé, plus le sort est difficile à lancer. Les détails complets des sorts et des sorciers sont donnés dans le chapitre Lancer de Sorts.

PIONS DE POUVOIR

Après avoir tiré ses sorts, le Sorcier lance 1D6 et prend ce nombre de Pions de Pouvoir. Il peut relancer le dé s'il obtient un 1. mais il doit se conformer au second résultat. Les Pions de Pouvoir sont placés sur la fiche de guerrier du Sorcier, dans l'espace prévu à cet effet.

Les Pions de Pouvoir représentent une force magique interne dans laquelle le Sorcier peut puiser durant l'aventure. Plus un Sorcier a de Pions de Pouvoir, plus il a de chances d'être en mesure de lancer un sort.

Les règles qui décrivent la façon d'utiliser les Pions de Pouvoir sont données dans le chapitre Lancer de Sorts.



· LE DONJON ·

Les guerriers sont maintenant prêts à entreprendre leur première aventure. Avant qu'ils ne descendent dans les profondeurs du donjon, vous devez trier les diverses sections de donjons et les paquets de cartes.

Commencez par séparer les sections de donjons en trois piles pièces, pièces objectives et couloirs. Les pièces sont des carrés de 4 cases sur 4, alors que les pièces objectives mesurent 8 cases sur 4. Toutes les autres sections de donjons (escaliers, passages et jonctions) sont considérées comme des couloirs.

Séparez ensuite les trois paquets de cartes le paquet Donjon, le paquet Événements et le paquet Trésors. Pour

commencer. prenez le paquet Donjon et retirez les cinq cartes qui représentent les pièces objectives (Fontaine de Lumière, Crypte, Chambre de l'Idole, Arène et Abîme de Feu). Mélangez ensuite chaque paquet et placez-les face cachée à proximité des joueurs.

Séparez enfin les différentes figurines de monstres pour pouvoir les trouver facilement lors de la partie. Vous êtes maintenant prêts à commencer!

· L'AVENTURE COMMENCE ·

Les guerriers sont prêts à commencer leur aventure. Ils vont entrer dans le donjon au moyen d'un passage caché, d'une caverne ou d'une porte secrète. Ils doivent explorer le donjon, combattre les monstres qu'ils vont y trouver et surmonter tous les périls avant de pouvoir achever leur tâche.

Avant que les guerriers n'entrent dans le donjon, vous devrez déterminer quelle aventure vous allez entreprendre. Il faudra vous référer au Livre d'Aventures, qui contient les instructions de 30 aventures complètes. Il y a six aventures pour chacune des cinq pièces objectives.

POUR COMMENCER L'AVENTURE :

- 1** Prenez les cinq cartes de pièces objectives et mélangez-les. Prenez-en une au hasard et remettez les autres dans la boîte. Le but de vos aventures se trouve dans la pièce que vous avez tirée.
- 2** Allez au chapitre du Livre d'Aventures qui contient les scénarios pour votre pièce objective. Lancez 1D6 pour déterminer quelle aventure vos guerriers vont entreprendre.

Exemple : vous tirez la carte objectif Abîme de Feu. Vous vous rendez à la page 3 du Livre des Aventures pour les aventures de l'Abîme de Feu et obtenez 1 au dé, donc vous jouerez l'aventure L'icône de Malepierre.

- 3** Mélangez les cartes de Donjon et tirez-en six face cachée. Puis prenez votre carte de pièce objective et mélangez-la avec les six cartes que vous venez de tirer. Enfin. placez six cartes de Donjon supplémentaires sur les sept que vous avez déjà. Vous devez donc maintenant avoir treize cartes, et votre objectif se trouve parmi les sept dernières... mais personne ne sait où exactement ! Les cartes de Donjon restantes ne sont PAS utilisées et peuvent être replacées dans la boîte. Les treize cartes, y compris la pièce objective. forment le donjon pour l'aventure.
- 4** Retournez la première carte du paquet Donjon. Ce sera l'entrée. Placez la section de donjon correspondante au milieu de votre table de jeu. Puis fixez la porte sur la carte comme indiqué. Les positions des portes sont indiquées en blanc sur l'illustration de la carte de Donjon.
- 5** Placez la figurine représentant le leader (le guerrier avec la lanterne) sur une case de la section d'entrée. Puis placez le reste des figurines de guerriers sur la section, en commençant par celui qui a la plus forte Initiative, puis dans un ordre décroissant. Les figurines des guerriers peuvent commencer dans n'importe quelle case.
- 6** Que l'aventure commence !

• LA SEQUENCE DE JEU •

Durant la partie, les guerriers peuvent chercher, bouger, combattre, explorer, lancer des sorts et même fuir les monstres qu'ils rencontrent ! Dans le monde réel, toute cette activité consistant à tirer les épées, à ouvrir les portes, à bander les arcs et à lancer des sorts aurait lieu en même temps. Dans Warhammer Quest, toutes les actions s'inscrivent dans une séquence de jeu précise.

Warhammer Quest se joue en un certain nombre de tours. Lors de chaque tour, les guerriers et les monstres peuvent effectuer des actions, comme se déplacer, combattre, lancer des sorts, etc.

Chaque tour est divisé en quatre phases. Vous devez aborder ces phases dans l'ordre et terminer chacune avant de passer à la suivante. Quand toutes les phases sont terminées, le tour est fini. un nouveau tour commence.

La séquence du tour est résumée ci-dessous. Les pages suivantes traitent chaque phase plus en détails. Si vous ne comprenez pas tout maintenant, ne vous inquiétez pas, tout sera expliqué par la suite.

1 • PHASE DE POUVOIR

Durant cette phase, le Sorcier détermine la quantité de pouvoir magique qui lui sera disponible pour ce tour. Il détermine également Si un Evénement Imprévu a lieu.

2 • PHASE DES GUERRIERS

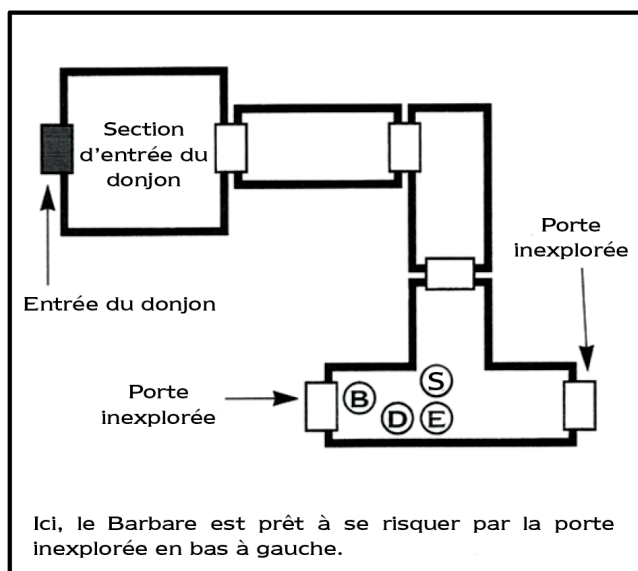
Durant cette phase, les guerriers se déplacent, combattent les monstres ou se préparent à explorer le donjon.

3 • PHASE DES MONSTRES

S'il y a des monstres sur le plateau, ils peuvent se déplacer et combattre durant cette phase.

4 • PHASE D'EXPLORATION

Les guerriers peuvent essayer de déterminer ce qui se trouve derrière les portes inexplorées. Une fois la phase d'exploration terminée, le tour prend fin.



• EQUIPEMENT ET TRESORS •

Chacun des quatre guerriers porte un objet : la lanterne, la corde, la potion de soin ou le parchemin (voir Equipement de Départ, page 11). Vous n'avez pas à attendre une phase particulière pour les utiliser, ils peuvent être utilisés à tout moment. Par exemple, Si le Nain est sérieusement blessé, l'Elfe peut utiliser sa potion de soins pour soigner son compagnon. La figurine de l'Elfe n'a pas à être côté du Nain, ou même sur la même section. Le joueur donne simplement sa carte d'équipement au joueur nain qui l'utilise pour se soigner. Les règles de chaque pièce d'équipement sont décrites sur sa carte.

Les guerriers peuvent trouver des trésors durant la partie, et certains d'entre eux peuvent aussi être utilisés. Par exemple, vos guerriers peuvent découvrir une épée magique, une potion ou un puissant et mystérieux objet. Ces trésors sont représentés par des cartes de Trésor. Quand un guerrier gagne un trésor, la carte de Trésor est placée à côté de sa fiche d'aventure. Comme pour la corde, la potion de soins, etc., vous pouvez utiliser ces objets à tout moment. Notez que certains objets magiques ne fonctionnent qu'un nombre limité de fois, alors que d'autres doivent être défaussés après avoir été utilisés, une potion de soins par exemple. Les règles pour ces types de trésors spéciaux sont données sur leurs cartes.

Certains trésors sont des armures, des boucliers et des armes, objets très utiles pouvant vous aider à réussir votre aventure. Certains sont magiques et sont donc d'une très grande valeur. Quand vous trouvez une armure, un bouclier ou une arme, votre guerrier peut l'utiliser immédiatement.

Un guerrier ne peut donner ou "prêter" une armure ou une arme à un autre guerrier qu'à la fin d'un tour et s'il n'y a pas de monstres sur la section de donjon. Ceci signifie que vous pouvez faire des échanges ou permettre à un autre joueur de vous emprunter une arme ou une armure, mais que vous ne pouvez pas le faire au milieu d'une bataille.

Notez que bien qu'un guerrier puisse posséder plusieurs armures, boucliers et armes, il ne peut pas les utiliser tous en même temps. Tous les objets supplémentaires sont stockés dans son paquetage. Un guerrier qui a deux armes ou plus peut choisir à chaque tour celle qu'il veut utiliser, mais il ne peut en utiliser qu'une seule à la fois.

LA REGLE DU 1 ET DU 6

La règle du 1 et du 6 est la règle la plus importante du jeu. Lorsque vous effectuez un jet de dé, quelle qu'en soit la raison et quels qu'en soient les modificateurs, un résultat naturel de 1 est toujours un échec et un résultat naturel de 6 est toujours une réussite.

• PHASE DE POUVOIR •

Le monde de Warhammer est rempli de monstres, de sorciers maléfiques et de fabuleux trésors magiques. Le donjon abrite de nombreux ennemis et les guerriers auront besoin de toutes leurs compétences pour survivre.

Durant la phase de pouvoir, le Sorcier détermine la quantité de pouvoir magique dont il dispose pour ce tour. En même temps, il découvre si un Événement Imprévu a lieu.

• POUVOIR DU SORCIER •

Au début de la phase de pouvoir, le Sorcier lance 1D6 pour déterminer son niveau de pouvoir pour ce tour. Prenez un petit dé et placez-le sur la fiche de guerrier du Sorcier en faisant apparaître au sommet le chiffre obtenu. Quand le Sorcier utilise son pouvoir pour lancer des sorts, le dé est tourné pour montrer la quantité de pouvoir qui reste disponible au Sorcier.

Pour les détails sur la façon dont le Sorcier lance des sorts, voir le chapitre Lancer de Sorts.

• EVENEMENTS IMPREVUS •

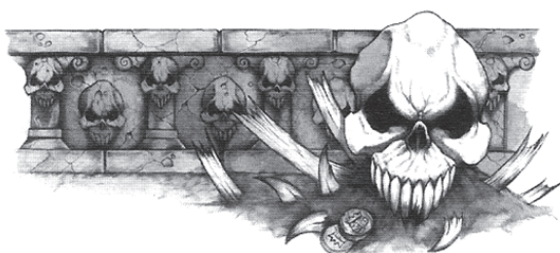
Si le Sorcier obtient un 1 lorsqu'il détermine son pouvoir, un événement imprévu a lieu. Retournez la première carte du paquet Événement et suivez-en les instructions. Parfois, vous trouverez un indice qui vous aidera dans votre quête, mais, plus probablement, vous rencontrerez des monstres.

Si la carte Événement est un événement spécial (il y a un «E» dans les coins supérieurs), résolvez-la immédiatement, comme décrit sur la carte.

Si la carte Événement est un groupe de monstres (il y a un «M» dans les coins supérieurs), les guerriers sont attaqués. Lisez la carte pour déterminer le nombre de monstres présents, prenez ce nombre de figurines et placez les dans le donjon selon les règles de placement des monstres expliquées dans les pages suivantes. Gardez la carte Événement sous la main car elle contient des informations dont vous aurez besoin lorsque le combat commencera.

Si le Sorcier obtient un résultat autre qu'un 1, il n'y a pas d'événement imprévu pour ce tour et vous pouvez donc passer directement à la phase des guerriers.

Note du Concepteur: durant les parties tests, le Sorcier obtenait tellement de 1 que cette phase fut surnommée «phase des 1» au lieu de phase de pouvoir!



• PLACEMENT DES MONSTRES •

Quand des monstres attaquent les guerriers, vous devez décider de l'endroit où les mettre en jeu. Les monstres sautent généralement sur les guerriers, apparaissant juste à côté d'eux sans autre avertissement. La première fois que les guerriers rencontrent des monstres, le leader les place. La fois suivante que des monstres apparaissent, le joueur à sa droite les place. Après cela, le joueur à la droite de ce joueur place les monstres, etc. De cette façon, tout le monde a une chance de placer les monstres.

Quand vous placez les monstres, vous ne pouvez pas les mettre n'importe où. Cela serait trop pratique pour les guerriers. Le joueur doit obéir à la règle du Un Contre Un. Cette règle précise simplement qu'un groupe de monstres sera toujours réparti équitablement entre les guerriers. Placez chaque figurine en face du guerrier qu'elle attaque. Ceci facilitera les choses au moment de résoudre les combats.

Souvent les guerriers seront dépassés en nombre par les monstres, auquel cas vous devez répartir les monstres le plus équitablement possible. Les exemples de la page 16 vous indiquent comment faire.

PIONS DE GUERRIERS



Parfois, le nombre de monstres devant être placé ne peut pas être réparti également entre les guerriers. Lorsque c'est le cas, vous pouvez utiliser les pions de guerriers pour déterminer quels guerriers les monstres en surplus vont attaquer.

Placez les quatre pions de guerriers dans une tasse et mélangez-les. Sans regarder, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque. S'il n'y a plus de case libre à côté de ce guerrier, tirez un autre pion jusqu'à ce que vous en ayez sélectionné un guerrier ayant une case adjacente où placer le monstre. Continuez à tirer les pions de guerriers jusqu'à ce que tous les monstres en surplus soient placés.

S'il n'y a plus de case libre à côté d'aucun guerrier et qu'il reste des monstres à placer, mettez-les aussi proches des guerriers que possible, sur des cases vides de cette section de donjon ou d'une section adjacente.

MONSTRES DIFFERENTS

Quand vous êtes attaqués par différents types de monstres, vous devez partager équitablement les différents types, selon la règle du Un Contre Un. Par exemple, Si les guerriers sont attaqués par quatre orques et quatre gobelins, alors chaque guerrier doit combattre un orque et un goblin. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer qui est attaqué par d'éventuels monstres en surplus.

MAIS SI LES GUERRIERS NE SONT PAS TOUS AU MÊME ENDROIT ?

Parfois les guerriers se trouvent sur différentes sections de donjon lorsqu'ils sont attaqués par des monstres. Dans cette situation, prenez un pion de guerrier pour déterminer où les monstres apparaissent, et placez-les dans la section qui contient le guerrier dont vous venez de tirer le pion.

Exemple : l'Elfe est seul dans un couloir et un événement imprévu déclenche une attaque de monstres. Vous tirez le pion Elfe de la tasse et les monstres sont placés dans cette section de donjon. Tous les monstres attaqueront l'Elfe s'ils le peuvent. C'est seulement dans le cas où vous manqueriez de place dans cette section de donjon que les monstres se disperseront pour attaquer les autres.

Note : il est prudent pour les guerriers de rester ensemble dans la même section car les monstres devront alors diviser leurs forces pour les combattre.

MONSTRES AVEC ARMES DE JET

Les monstres équipés d'arcs ou d'autres armes de jet sont une exception à la règle donnée ci-dessus. Ces monstres sont placés aussi loin des guerriers que possible, dans la même section de donjon ou dans une section adjacente, mais tout en restant capables de voir leurs cibles.

Les monstres équipés d'armes de jet possèdent également des épées.

Ce que vous pouvez voir

Les figurines équipées d'armes de jet ne peuvent tirer que sur les cibles qu'elles peuvent voir. Leur vue, et donc leur tir, est bloquée si quelque chose de solide (comme un mur) se trouve entre elles et la cible. Les autres monstres

et les guerriers ne gênent pas les tirs car comme ils sont toujours en mouvement, ils ne sont pas considérés comme des obstacles.

Pour déterminer si une figurine peut voir une cible ou non, tracez une ligne imaginaire entre le centre de la case du tireur et le centre de la case de la cible. Si cette ligne passe par un mur, la ligne de vue est bloquée, et la cible ne peut pas se faire tirer dessus.

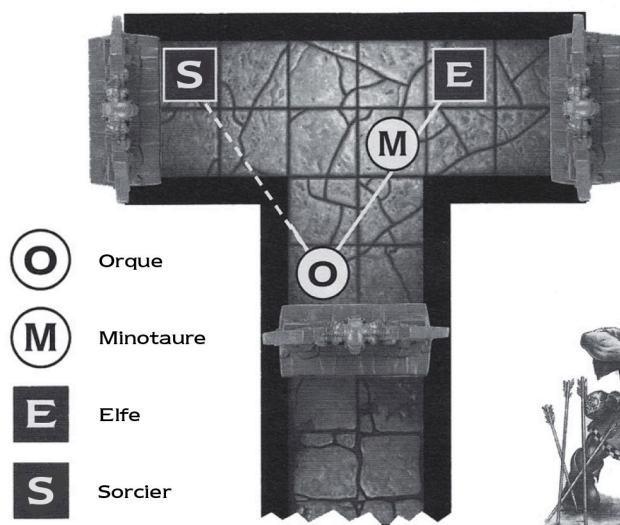
· ATTAQUES DES MONSTRES ·

À la suite d'un événement imprévu, les monstres attaquants sont, comme on l'a vu, placés dans le donjon durant la phase de pouvoir. Pour combattre, les monstres doivent attendre la phase des monstres, qui vient après la phase des guerriers. Les guerriers combattront donc normalement avant les monstres. Cependant, certains monstres ont une attaque spéciale qui est résolue dès que les figurines sont placées. Ceci est indiqué sur leur carte. De tels monstres sont très dangereux car ils attaquent avant que les guerriers n'aient une chance de frapper. Heureusement, la plupart des monstres qui attaquent de cette façon sont petits et relativement faibles.

· LE SORCIER EST TUÉ ·

Si le Sorcier est tué, un des autres joueurs doit lancer un dé durant la phase de pouvoir pour déterminer si un événement imprévu a lieu. Bien qu'il n'y ait plus besoin de déterminer le niveau de pouvoir du Sorcier, le groupe peut toujours être attaqué par des monstres !

· CE QUE VOUS POUVEZ VOIR ·



Dans cet exemple, l'orque peut voir l'Elfe, même si le minotaure se trouve dans le chemin. Les figurines dans le trajet de la flèche sont ignorées car elles sont considérées être constamment en mouvement et ne bloquent donc pas la vue de l'archer pendant très longtemps. Un bon archer est capable de tirer à travers hommes et monstres pour toucher sa cible.



D'un autre côté, l'orque ne peut pas voir le Sorcier, car sa vue est bloquée par le mur. L'orque doit se déplacer d'une case vers la droite ou vers l'avant pour pouvoir voir le Sorcier.

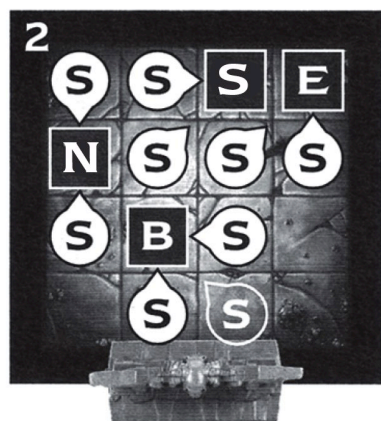
·EXEMPLE DE PLACEMENT DES MONSTRES·

PLACER 5 SKAVENS

LEGENDE	
B	Barabre
E	Elfe
N	Nain
S	Sorcier
S	Skaven
M	Minotaure

Lorsque des monstres attaquent, un des joueurs doit les placer en utilisant la règle du Un Contre Un. Dans cet exemple, les guerriers sont attaqués par cinq skavens. Le joueur dont c'est le tour de placer les monstres pose quatre des skavens dans la pièce dans les positions indiquées. Chaque guerrier combat un skaven.

Le dernier skaven peut attaquer n'importe quel guerrier: un pion de guerrier est tiré aléatoirement d'une tasse. Dans cet exemple, c'est le pion Sorcier qui a été tiré, aussi le dernier skaven est-il placé comme indiqué. Le joueur peut choisir la case où il place le monstre.



PLACER 9 SKAVENS

Quand il y a plusieurs monstres en attaque, le joueur répartit équitablement les monstres selon la règle du Un Contre Un. Vous manquerez souvent de place pour répartir équitablement les monstres, auquel cas vous devez distribuer les monstres entre les guerriers qui disposent de cases libres à côté d'eux. Les monstres en surplus sont distribués aléatoirement en utilisant les pions de guerriers.

Dans cet exemple, les guerriers sont attaqués par pas moins de neuf skavens. Les monstres sont placés de façon que chaque guerrier soit attaqué par deux skavens. Le dernier skaven ne peut attaquer que le Barabre car toutes les autres cases sont occupées! Le Barabre est donc attaqué par trois skavens alors que les autres guerriers ne doivent en affronter que deux.

PLUS DE PLACE

Parfois les guerriers seront attaqués par tellement de monstres qu'il n'y aura pas assez de place pour tous les mettre dans la même section de donjon.

Dans ce cas, les monstres peuvent être placés dans les sections adjacentes.

Si les guerriers sont attaqués par tellement de monstres qu'ils ne peuvent pas tous tenir dans les sections adjacentes, alors les monstres en surplus ne sont pas placés du tout.

Les guerriers ont déjà assez à faire comme ça !

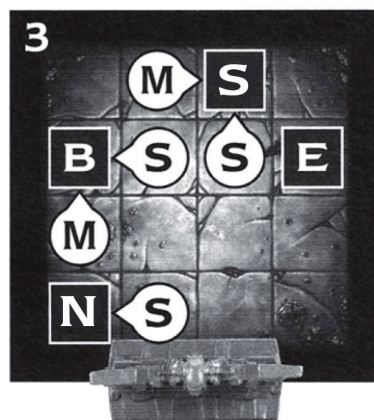
PLACER 3 SKAVENS ET 2 MINOTAURES

Quand il y a plus d'un type de monstres en attaque, traitez chaque type séparément.

Dans l'exemple 3, les pions de guerriers ont été utilisés pour déterminer qui attaquent les 3 skavens (le Barabre, le Nain et le Sorcier).

Les pions de guerriers ont été replacés dans la tasse, et deux ont été tirés pour déterminer qui les deux minotaures allaient attaquer. Les victimes ainsi définies ont été le Sorcier et le Barabre.

Ce qui signifie que, bien qu'il y ait plus de quatre monstres dans la pièce, l'Elfe n'est attaqué par aucun d'eux. Le veinard !



• PHASE DES GUERRIERS •

Alors qu'ils se fraient un chemin dans le donjon, les guerriers rencontrent de nombreux monstres qu'ils doivent vaincre avant de pouvoir continuer. Des lâches snotlings jusqu'aux terrifiants minotaures, le point commun de toutes ces créatures est leur féroce détermination à tuer les guerriers ou, au moins, à les chasser de leur antre.

Durant la phase des guerriers, chaque joueur peut bouger son personnage et attaquer les monstres. Les règles des combats et des lancers de sorts sont données plus loin. Nous ne nous occuperons dans ce chapitre que de ce que les joueurs peuvent faire, et de l'ordre dans lequel ils doivent le faire.



• QUI COMMENCE ? •

Durant la phase des guerriers, les joueurs agissent séparément l'un après l'autre. Le guerrier portant la lanterne (le leader) joue toujours en premier en principe il s'agit du Barbare. Si le Barbare est tué, l'un des autres joueurs doit prendre la lanterne et devenir le nouveau leader.

Une fois que le leader a joué son tour, les autres joueurs jouent selon leur Initiative, en commençant par celui qui a la plus élevée, suivi de celui qui a la deuxième, etc. L'ordre sera donc le Barbare (leader), l'Elfe (Initiative 6), le Sorcier (Initiative 3) et le Nain (initiative 2). Chaque guerrier termine son mouvement et ses combats avant que le guerrier suivant ne joue son tour.

LA LANTERNE

La lanterne illumine la section de donjon dans laquelle se trouve le leader, plus toutes les sections adjacentes. Si un guerrier se déplace dans une section qui n'est pas illuminée par la lanterne, ou est semé par le leader, il se perd dans les terribles profondeurs du donjon et est retiré du jeu.

Il s'agit évidemment d'une règle très importante qu'il ne faut jamais oublier. Si les guerriers se séparent dans plusieurs directions, certains peuvent finir par se perdre dans le donjon. Surveillez toujours soigneusement où se trouve le leader et restez dans les sections éclairées par la lanterne.

• MOUVEMENT ET COMBAT •

Lors de son tour, votre guerrier peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa caractéristique de Mouvement. Quand il s'est déplacé, il peut attaquer un monstre dans une case adjacente. Vous n'êtes pas obligé de déplacer votre guerrier de tout son potentiel de mouvement, ni même de le déplacer tout court. Vous pouvez bouger dans n'importe quelle direction, même diagonalement, et vous pouvez orienter votre figurine vers n'importe quelle direction. Votre guerrier ne peut pas traverser une case contenant une autre figurine ou un obstacle.

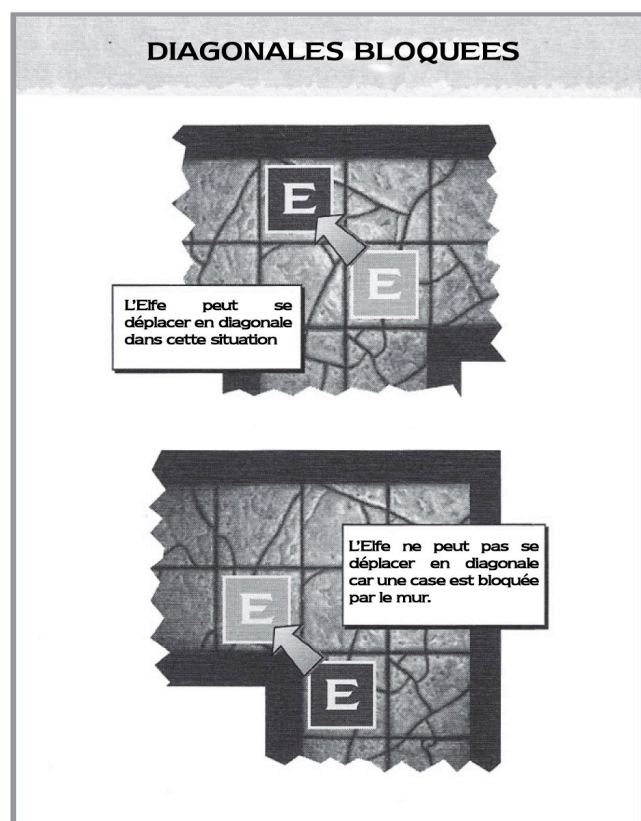
Note du concepteur : certaines pièces, la Chambre de l'idole



par exemple, ont différents "étages". Dans des pièces comme celles-ci, le chemin indiqué entre les niveaux est la seule route ouverte aux guerriers. Dans la Chambre de l'idole, par exemple, les guerriers ne peuvent atteindre l'étage qu'en montant l'escalier. A moins que le contraire ne soit précisé dans le Livre des Aventures, les escaliers - et autres chemins comme eux - sont traités comme s'il s'agissait de cases normales en ce qui concerne le mouvement.

DIAGONALES BLOQUEES

Un guerrier ne peut pas bouger en diagonale Si une case adjacente à sa case de départ et à sa case de destination est un mur. Voyez les exemples ci-dessous.



BLOPAGE

S'il y a un monstre dans une case adjacente à votre guerrier au début de la phase des guerriers, votre guerrier est "bloqué" par le monstre, et ne peut pas bouger. Ceci simule l'acharnement du guerrier à ne pas reculer sous les attaques de son adversaire. Bien qu'un guerrier bloqué ne puisse pas quitter la case dans laquelle il se trouve. Il peut tourner sur lui-même pour faire face à n'importe quelle direction.

Se Dégager du Blocage

Si le joueur le souhaite, il peut essayer d'échapper à ce blocage. Il y a, sur chaque fiche de guerrier, une valeur de blocage. Pour se dégager d'un blocage, il faut obtenir un résultat supérieur ou égal à cette valeur. En cas de réussite, le guerrier évite le combat et peut se déplacer normalement. En cas d'échec, le guerrier doit rester où il est et combattre le monstre en corps à corps. Il ne peut pas utiliser une arme de jet tant qu'il est bloqué.

Note : quel que soit le nombre de monstres bloquant un guerrier, un seul jet de blocage réussi est suffisant pour se dégager.

· QUAND UN GUERRIER PEUT-IL SE BATTRE ? ·

Quand votre guerrier termine son mouvement à côté d'un monstre, il peut le combattre. Les règles des combats sont décrites plus loin, dans le chapitre Combat.

L'Elfe possède un arc qu'il peut utiliser pour tirer sur un monstre de loin. Aussi longtemps qu'il peut voir le monstre, il peut lui tirer dessus (cf. «Ce Que Vous Pouvez Voir» dans le chapitre Phase de Pouvoir).

Un guerrier ne peut combattre un monstre en corps à corps et le prendre pour cible dans le même tour. Il doit choisir de faire l'un ou l'autre.

· EXPLORATION ·

Si les guerriers se déplacent jusqu'à une porte qui n'a pas de section adjacente, ils doivent s'arrêter. Ils ne peuvent pas passer cette porte car le donjon au-delà n'a pas encore été exploré. Les guerriers peuvent explorer le donjon durant la phase d'exploration, comme décrit plus loin.

· L'ENTREE DU DONJON ·

L'entrée du donjon donne accès au donjon mais permet aussi d'en sortir. Si les guerriers veulent revenir sur leurs pas et quitter le donjon par l'entrée, ils en ont le droit, à condition que la voie ne soit pas bloquée par un éboulement ou une herse. Notez que généralement l'objectif des guerriers fournit une autre sortie, souvent plus facile: il leur sera donc rarement nécessaire d'avoir à rebrousser chemin.

· NOUVELLES SECTIONS DE DONJON ·

Quand un guerrier arrive sur une nouvelle section de donjon pour la première fois elle est vide. Cependant, il peut y avoir, dans les ténèbres toutes sortes de monstres qui ne se révèlent que lorsque les guerriers sont entrés.

Une fois qu'un guerrier est entré dans une nouvelle section et a fini son mouvement, son tour se termine immédiatement. Le jeu passe maintenant au guerrier suivant.

· PHASE SUIVANTE ·

Lorsque tous les guerriers ont terminé leurs mouvements et leurs combats, passez à la phase des monstres.



• PHASE DES MONSTRES •

Les habitants des cavernes sous les Montagnes du Bord du Monde défendront leurs trésors contre l'intrusion des guerriers. Dans l'obscurité, ils se préparent déjà à attaquer les intrus qui fouillent les profondeurs de leur donjon !

C'est au tour des monstres de contre-attaquer ! Ce sont les joueurs qui devront déplacer les figurines et lancer les dés pour les monstres. Un seul joueur peut faire agir tous les monstres du combat, un autre gérant tous les monstres du prochain et ainsi de suite à tour de rôle.

• NOUVELLES SALLES •

Si les guerriers entrent dans une nouvelle salle de donjon durant leur phase, vous devez commencer la phase des monstres en tirant une carte du paquet Événements pour déterminer ce qu'il y a à l'intérieur. Si la carte révèle des monstres, ils sont toujours placés dans la pièce, même si les guerriers sont divisés dans plusieurs sections.

Il ne faut tirer une carte pour une salle que lorsque les guerriers y entrent pour la première fois, jamais par la suite. Notez également qu'une carte n'est tirée que lorsque les guerriers entrent dans une salle de donjon, pas dans un couloir. Les pièces objectives ont des règles spéciales décrites plus loin.

SALLES DE DONJON

Les salles de donjon mesurent toutes 4 cases sur 4. La première fois que les guerriers entrent dans une salle, retournez la première carte du paquet Événements pour déterminer ce qu'il y a à l'intérieur. Il y a deux types de cartes : Événement et Monstre. En cas d'événement, Suivez les instructions de la carte. Si des monstres apparaissent, ils se lancent sur les guerriers comme décrit en page 16.

Déterminez d'abord le nombre de monstres qui apparaissent en respectant les instructions de la carte. Par exemple, si 2D6 monstres apparaissent, lancez deux dés et ajoutez leurs résultats pour obtenir un total entre 2 et 12. Prenez les figurines et placez-les dans la salle. Gardez la carte sous la main car elle contient des informations dont vous aurez besoin pour le combat à venir.

S'il n'y a pas assez de place dans la salle pour tous les monstres, le surplus peut être placé dans les sections adjacentes. N'oubliez pas d'appliquer la règle du Un Contre Un, en répartissant équitablement les monstres entre les guerriers. Les monstres en plus peuvent être placés aléatoirement en utilisant les pions de guerriers.

Quand vous posez un monstre à côté d'un guerrier, orientez la figurine face au guerrier qu'elle attaque. Cela rend les choses plus claires au moment de résoudre les combats.

PIECE OBJECTIF

La pièce objectif se trouve au fond du donjon et représente le but des guerriers. Lorsque les guerriers entrent dans la pièce objectif, ne prenez pas de carte du paquet Événement. A la place, référez-vous au Livre d'Aventures.

Le Livre d'Aventures contient les règles spéciales dont vous avez besoin lorsque les guerriers atteignent leur objectif. Vous constaterez que le but des guerriers est toujours gardé par de nombreux monstres qui doivent être combattus et vaincus.

ARRIVEE DES MONSTRES

Une fois que les monstres ont été placés sur le donjon durant la phase des monstres, leur tour est terminé. Ils ont passé leur tour à se mettre en position. Ils ne peuvent ni se déplacer ni combattre avant la phase des monstres du prochain tour.

Les monstres qui apparaissent dans la phase de pouvoir d'un tour peuvent par contre attaquer durant la phase des monstres du même tour.

• MOUVEMENT ET COMBAT •

A l'exception des monstres apparus lors de ce tour, comme expliqué ci-dessus, les monstres déjà en jeu peuvent maintenant bouger et combattre.

QUE FAIT UN MONSTRE ?

Les monstres attaquent toujours les guerriers. Ce qu'ils font précisément dépend du lieu où ils se trouvent et du type d'arme qu'ils possèdent.

Si un monstre est bloqué (voir Blocage), il ne bouge pas. Il reste sur place et combat le guerrier se trouvant à côté de lui.

Si un monstre possède une arme de jet et peut voir une cible, alors il reste où il est et tire.

Si un monstre possède une arme de jet mais ne peut voir de cible, il se déplace jusqu'à ce qu'il puisse voir une cible puis il tire.

Si un monstre n'a pas d'arme de jet ou a une arme de jet mais ne peut pas se déplacer pour voir une cible, alors il se déplacera vers un des guerriers. Si le monstre peut atteindre le guerrier, il l'attaquera.

N'oubliez pas que les monstres se déplacent et attaquent selon la règle du Un Contre Un partout où cela est possible. Ils se diviseront donc équitablement entre tous les guerriers.

LA REGLE DU UN CONTRE UN

Un groupe de monstres combattra toujours à un contre un quand c'est possible. Les monstres seront donc toujours répartis aussi également que possible entre les guerriers. Ainsi, si les quatre guerriers sont attaqués par huit orques, chaque guerrier sera attaqué par deux orques. Cette règle s'applique aussi bien au placement des monstres qu'au choix des guerriers que les monstres attaquent à chaque tour.

MOUVEMENT

Les monstres se déplacent de la même façon que les guerriers. d'un nombre de cases égal à leur caractéristique de Mouvement. Quand un monstre a terminé son mouvement, il peut attaquer tout guerrier se trouvant dans une case adjacente.

Des règles spéciales s'appliquent à certains monstres. Elles sont notées sur les cartes des monstres, qui sont également résumées au dos de ce livre.

BLOPAGE

Les monstres qui commencent la phase des monstres adjacents à un guerrier sont bloqués dans la case où ils se trouvent. Ceci fonctionne exactement de la même façon que pour les guerriers. Cependant, les monstres ne peuvent jamais se dégager d'un blocage.



REGLE DE LA PREMIERE ATTAQUE

Les monstres placés durant la phase de pouvoir en résultat d'un événement imprévu doivent respecter la règle de la première attaque durant la phase des monstres suivante. Les monstres placés durant la phase des monstres à la suite de l'entrée des guerriers dans une salle doivent également respecter la règle de la première attaque durant la prochaine phase des monstres.

La règle de la première attaque précise que les monstres placés pour attaquer un guerrier essaieront de combattre ce guerrier durant leur première attaque. Même si le guerrier s'est déplacé, le monstre le suivra et l'attaquera Si possible.

La règle de la première attaque prend le pas sur la règle du Un Contre Un car vous avez déjà décidé qui les monstres combattront lorsqu'ils sont placés. Une fois le tour de la "première attaque" terminé, la règle du Un Contre Un est à nouveau utilisée pour déterminer qui les monstres attaquent.

N'oubliez pas que les monstres sont bloqués s'ils commencent la phase des monstres à côté d'un guerrier. Les monstres bloqués restent toujours où ils sont. sans se préoccuper de la règle de la première attaque.

• EXEMPLE •

Les guerriers entrent dans une salle et découvrent un minotaure et trois rats géants. Les pions de guerriers sont utilisés pour déterminer à côté de quels guerriers les monstres sont placés. Le minotaure bondit sur l'Elfe et les rats géants attaquent l'Elfe, le Barbare et le Sorcier. Le Nain, chanceux, est épargné !

Heureusement, les monstres ne combattent pas durant ce tour car ils viennent d'être placés. Le tour prend fin alors que monstres et guerriers se font face en vue du combat du prochain tour.

Durant la phase des guerriers du tour suivant, les guerriers attaquent d'abord, espérant tuer autant de monstres que possible avant la riposte. L'Elfe commence. Il ne peut jamais être bloqué, aussi s'échappe-t-il et va dans l'angle d'où il tire sur le minotaure, le blessant légèrement (nous expliquerons plus tard comment résoudre les combats). Puis le Barbare frappe, suivi du Sorcier et du Nain. Le Barbare tue son rat, mais le Sorcier et le Nain manquent les leurs !

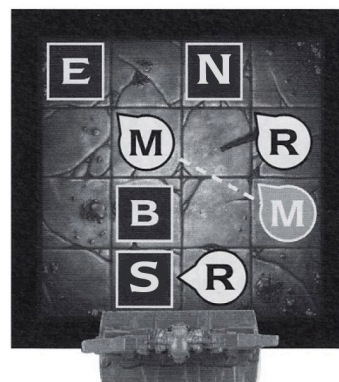
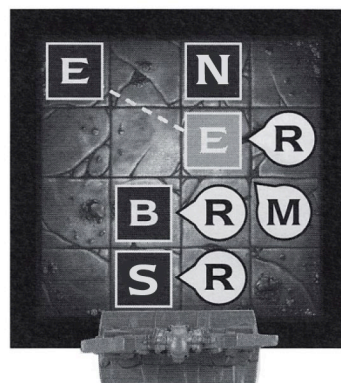
C'est maintenant la phase des monstres, ils ont été placés sur le donjon au tour précédent, c'est donc la première fois qu'ils peuvent attaquer les guerriers.



De ce fait, la règle de la première attaque s'applique, aussi les monstres attaquent-ils si possible les guerriers contre lesquels ils ont été originellement placés.

Le Sorcier ne s'est pas déplacé, aussi son rat l'attaque- t-il là où il se trouve, et par chance le rate. Les seuls autres monstres encore vivants sont ceux qui avaient été placés contre l'Elfe, un minotaure et un rat. Le rat est bloqué par le nain, il ne peut donc pas se déplacer du tout. Il lui faut attaquer le Nain plutôt que se déplacer pour attaquer l'Elfe. Le minotaure n'est bloqué par personne, aussi se précipite-t-il à travers la pièce et touche l'Elfe.

Notez que dans cet exemple, le nain va sans doute maudire le joueur elfe. En effet, aucun monstre n'avait été placé contre lui mais l'Elfe, en se déplaçant, a forcé le rat à attaquer le Nain, qui sinon s'en serait tiré sans le moindre dommage !



• PHASE D'EXPLORATION •

Les cavernes sous les montagnes s'étendent sur des lieues et plongent par des boyaux sinueux très profondément sous la surface de la terre. A mesure de leur progression dans le donjon, les aventuriers découvrent d'antiques passages, des salles depuis longtemps abandonnées et des escaliers taillés dans la roche.

Pendant la phase d'exploration, les joueurs posent de nouvelles section de plateau pour étendre le donjon. Pour cela, les joueurs doivent franchir les portes et explorer les ténèbres mystérieuses.

• EXPLORATION •

Seul le leader peut explorer en utilisant la lanterne pour éclairer la voie des autres aventuriers. L'exploration n'est possible que s'il n'y a pas de monstre dans la section dans laquelle se trouve le leader. Il est impossible au leader d'explorer en plein milieu des combats.

Pour explorer, le leader doit être placé dans une case adjacente à une porte qui mène vers une partie inconnue du donjon. Durant la phase d'exploration, le joueur déclare qu'il explore et prend une carte du paquet Donjon. La carte révélera la pièce ou le couloir qui se trouve au-delà de la porte.

Prenez la section de donjon appropriée et fixez-la à la porte, comme indiqué sur les diagrammes page 22. Vous pouvez placer la carte de donjon sur la nouvelle section de donjon pour vous rappeler que personne n'y est encore entré.

Une fois la nouvelle section de donjon posée, les guerriers pourront y entrer au prochain tour durant la phase des

guerriers. Il n'y a aucune obligation d'entrer dans une pièce ou un couloir qui vient d'être découvert. Les joueurs peuvent choisir de commencer par explorer d'autres parties du donjon.

La phase d'exploration est terminée. La partie se poursuit par la phase de pouvoir d'un nouveau tour.

JONCTIONS

Si vous trouvez une jonction, placez la section de donjon sur votre surface de jeu puis, avant de faire quoi que ce soit d'autre, divisez le paquet Donjon. Les guerriers savent que leur objectif se trouve d'un côté ou de l'autre, mais ils ne savent pas lequel. En commençant par le dessous du paquet Donjon, distribuez les cartes en posant une à droite puis une à gauche jusqu'à ce que vous ayez deux paquets séparés. Placez un paquet à chaque sortie de la jonction. Lorsque les guerriers explorent, utilisez le paquet Donjon de gauche pour la branche gauche du donjon, et le paquet de droite pour la branche droite du donjon.

Si vous manquez de cartes, ou si les guerriers atteignent l'extrémité d'une voie sans avoir trouvé la pièce objectif, il n'est plus possible d'avancer dans cette direction. Les guerriers doivent donc revenir sur leurs pas.

• CARTE DE DONJON •

Pièce

Le nom de la pièce que cette carte décrit.

Description

Une brève description de la pièce. Chaque carte correspond à une des sections de donjon.

Type de Pièce

Indique le type de la pièce: Salle de Donjon, Pièce Objectif ou couloir.

Règles Spéciales

Les règles spéciales qui s'appliquent à cette pièce.

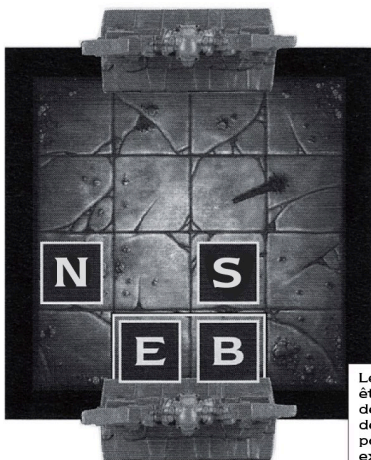
Illustration

Une illustration de la pièce.

Porte

Indique qu'une porte doit être fixée à cet endroit sur la section de donjon. Dans ce cas il n'y a qu'une seule porte, aussi cette section est-elle jointe à la porte que les guerriers explorent.

·EXPLORATION·



Dans l'exemple de gauche, le Barbare est prêt à explorer la porte du mur sud.

Pour explorer au-delà de cette porte, il doit n'y avoir aucun monstre dans la section de donjon et le leader - le Barbare - doit être dans l'une des deux cases se trouvant devant la porte.

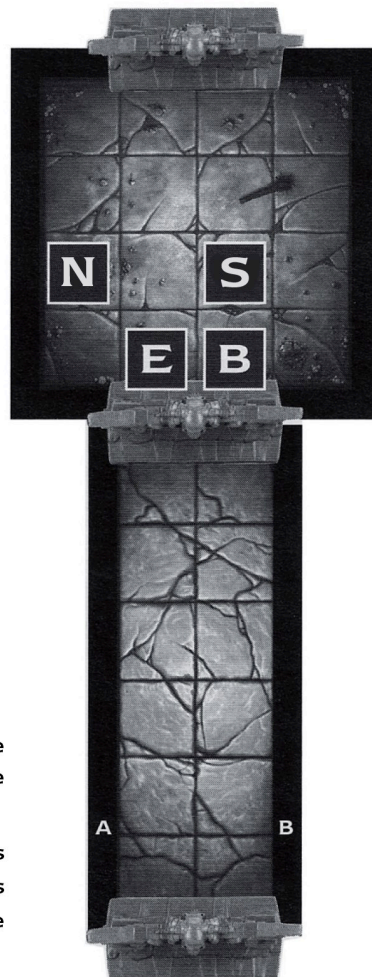
Le Barbare annonce qu'il désire explorer. Le joueur prend la première carte du paquet Donjon, qui s'avère être un couloir.

Le leader doit être dans l'une des deux cases devant la porte pour pouvoir explorer.



Les couloirs ont toujours deux portes, une à chaque extrémité. L'une est la porte se trouvant devant les guerriers, l'autre se trouve à l'autre bout de la section.

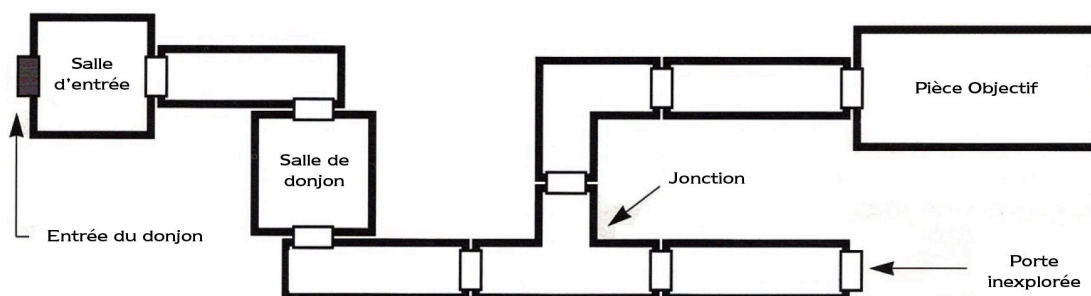
Si vous observez l'illustration de la carte de Donjon, vous verrez qu'à l'une des extrémités du passage vous avez le choix entre trois positions pour placer la porte. Vous pouvez mettre la porte dans n'importe laquelle de ces emplacements.



Sur l'exemple de droite, le nouveau couloir a été placé avec la seconde porte positionnée directement en face de la première. La seconde porte aurait tout aussi bien pu être placée en A ou en B.

L'exemple ci-dessous montre certaines autres façons de placer les couloirs et les salles de donjon. Comme il est possible de placer les sections de différentes façons, vous pouvez facilement faire tenir votre donjon dans votre surface de jeu.

Cet exemple montre une des nombreuses possibilités de disposition réalisables avec les cartes de donjon.



• FIN DE PARTIE •

Le dernier skaven eut une dernière convulsion puis s'immobilisa, une flèche plantée dans le corps. L'idole démoniaque fut renversée, se brisant en mille morceaux. Les guerriers, blessés et épuisés, réalisèrent à peine que leur aventure était terminée. Derrière l'idole, à moitié dissimulé dans l'ombre, un passage remontait vers la surface et la lumière. La victoire et la liberté étaient à eux...

Lorsque les guerriers atteignent la pièce objectif, ils doivent réussir leur quête ou périr dans la tentative. Qu'ils réussissent ou qu'ils échouent, l'aventure est terminée.

LA PIECE OBJECTIF

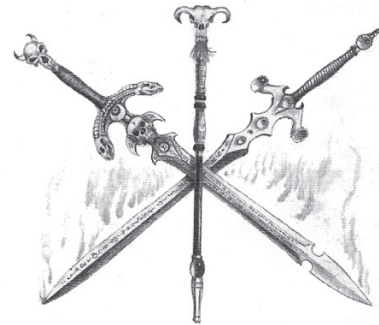
Toute aventure se termine dans une pièce objectif. Quand les guerriers entrent dans la pièce objectif, ne prenez pas de carte Événement comme vous le feriez normalement. A la place, référez-vous à la description de l'aventure que vous jouez dans le Livre d'Aventures. Elle précise les monstres se trouvant en ce lieu et ce que vous devez faire pour achever votre quête.

Une fois l'aventure terminée, il est temps pour les joueurs de compter leurs trésors. Chaque guerrier tient le compte de l'or gagné en tuant les monstres (ceci est expliqué dans le chapitre suivant sur les Combats). Chaque joueur peut

aussi échanger ses cartes Trésor contre de l'or.

LE VAINQUEUR

Tous les guerriers gagnent en terminant l'aventure vivant mais la quantité d'or gagnée par chacun est une mesure de son succès personnel. Le guerrier qui a le plus d'or est donc le grand vainqueur de la partie.



La porte s'ouvrit, révélant un couloir sombre menant vers les profondeurs de la montagne.

"Allume la lanterne, Kragan, et ouvre la voie", grogna le nain à travers ses dents serrées. "Je crois bien qu'on vient de trouver nos orques".

Se guidant à la lueur pâle de la lanterne, les guerriers restèrent ensemble, suivant Kragan qui avec Galahern relevait la piste des orques.

Finalement, les intrépides guerriers atteignirent une jonction et durent faire un choix. Kragan était hésitant, persuadé que les orques avaient pris à droite mais également convaincu que le tunnel en cet endroit était étrange.

"ma magie ne décèle rien de particulier, mon vaillant ami", déclara Xavier en scrutant l'obscurité.

"Et je n'entends rien de fâcheux", murmura Galahern en écoutant attentivement.

"Je n'ai pas besoin de magie, ni d'oreilles d'elfes", cracha le Barbare. "Je le sais, c'est tout".

L'épée du Barbare brilla dans la pâle lueur de la lanterne qu'il passa dans l'autre main, pendant qu'il étudiait soigneusement le mur, passant des doigts calleux sur les fissures de la roche.

Après quelques minutes, Grunnson grogna avec

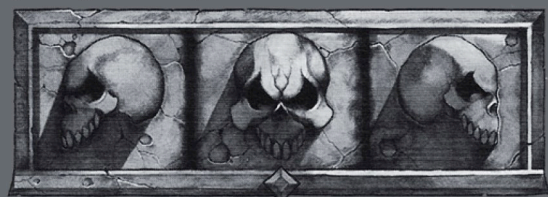
impatience et s'éloigna dans l'obscurité, sa hache levée et "S'il y a de la chair orque, des combats, du danger et de la mort, Grumli Grunnson leur souhaite la bienvenue".

"Maudite soit l'Impatience des fous", s'exclama Xavier, qui n'en tira pas sa propre épée et suivit le nain dans les ténèbres.

Observant le Barbare, Galahern l'Elfe haussa les épaules d'un air résigné.

"Nous sommes ensemble dans cette affaire, mon ami", dit-il avant de rejoindre les autres d'un bond. Se redressant de toute sa hauteur, le Barbare sourit, révélant des dents pointues. Il pouvait sentir les orques, pas très loin devant eux. Il était temps. Hurlant le cri de guerre de ses ancêtres, il plongea dans l'obscurité, son épée dans une main et sa lanterne dans l'autre.

Une lourde herse de fer s'abattit dans un bruit formidable derrière eux, et une grêle de flèches aux empennages noirs jaillit des ombres...



• COMBAT •

Dans leurs aventures, les guerriers se retrouveront rapidement en train de combattre pour leur survie. Les donjons des Montagnes du Bord du Monde sont remplis de bêtes démoniaques et l'intrépide qui s'y risque doit maîtriser parfaitement l'art du combat.

Les règles décrites ici s'appliquent à tous les combattants. Qu'il s'agisse de monstres ou des guerriers, tous les combats sont résolus de la même façon. Comme les monstres ne sont pas représentés par des joueurs, il vous faudra lancer les dés pour eux lors des combats. N'importe quel joueur peut s'en charger.

Il y a deux types de combat : le corps à corps, livré de très près avec des épées, des haches et autres armes similaires et le combat à distance, livrés avec des arcs et des flèches ou autres armes de jet. Pour le moment, nous ne nous préoccupons que des règles de corps à corps. Les tirs viendront plus tard.

Les caractéristiques suivantes sont utilisées pour résoudre les combats. Il est utile de rappeler quelles sont ces caractéristiques avant d'aller plus loin. Prenez en référence une fiche de guerrier et des cartes d'événements pour les différents types de monstres.

COMBAT (CC)

C'est une mesure des capacités en corps à corps du guerrier ou du monstre. Elle reflète son habileté à l'épée, et indique sa valeur en combat rapproché.

TIR (CT)

C'est une mesure de l'habileté des combattants à manipuler des armes de jet. Elle indique sa qualité en tant que tireur.

FORCE (F)

Donne la force du guerrier ou du monstre. Plus un individu est fort, plus il peut infliger de dommages quand il frappe.

ATTAQUES (A)

Cette caractéristique indique combien de fois un combattant peut frapper son adversaire à chaque tour. Chaque coup séparé est compté comme une Attaque.

Si un guerrier a plus d'une Attaque, il peut les répartir entre deux ennemis ou plus.

Si un monstre a plus d'une Attaque, il doit toutes les utiliser contre le même guerrier.



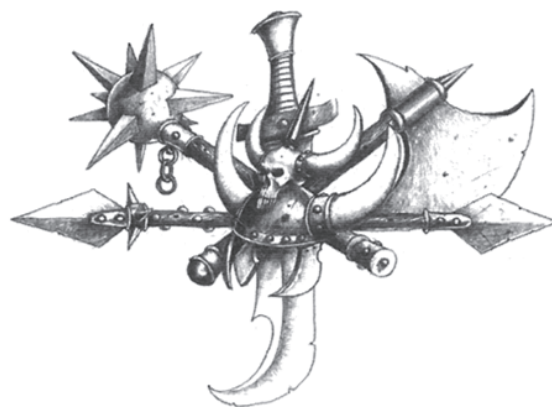
Il vous faut connaître ces valeurs pour chaque combattant pour pouvoir résoudre le combat. Les caractéristiques des guerriers se trouvent sur leur fiche de guerrier, celles des monstres se trouvent sur la carte Événement appropriée. Les caractéristiques des monstres sont résumées au dos de ce livre, ainsi que dans le chapitre Bestiaire du Livre de Règles Avancées.

• CORPS A CORPS •

Un guerrier ou un monstre peut combattre contre n'importe quel adversaire se trouvant dans une case adjacente. L'attaquant n'a pas à proprement parler à faire face à son adversaire pour attaquer, mais il est pratique d'orienter chaque figurine vers l'ennemi qu'elle affronte. Cela permet de se souvenir quel adversaire vous attaquez, surtout s'il y a de nombreuses figurines impliquées.

Quand un guerrier ou un monstre attaque, déterminez s'il touche son adversaire. Prenez la fiche du guerrier (Si c'est un monstre qui attaque, prenez la carte Événement). Vous remarquerez que chaque guerrier et chaque type de monstre a son propre tableau de combat. Le tableau de combat vous indique le résultat que le guerrier ou le monstre doit obtenir pour toucher son adversaire.

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Pour utiliser le tableau de combat, il vous faut connaître la CC de votre ennemi. Repérez cette valeur sur la ligne supérieure de votre table de combat, notée "CC Adverse". Sous ce nombre est inscrit le résultat nécessaire pour toucher l'adversaire. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à ce chiffre, vous avez touché votre adversaire.

Le tableau de combat montré ci-dessus est celui du Barbare. Imaginons que le Barbare combatte un goblin qui a une CC de 2. En observant le tableau, il constate qu'il lui faut obtenir 3 ou plus pour toucher le goblin.

Note du Concepteur Les tableaux de combat complets se trouvent à la dernière page de ce livre. Quand vous aurez plus d'expérience, vous trouverez peut-être plus pratique d'utiliser cette table au lieu des cartes de monstres.

· BLESSURES ·

Une fois que l'adversaire est touché, il faut déterminer s'il est blessé, et à quel degré. Pour cela, lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'attaquant au résultat.

Certaines armes donnent un bonus à l'attaquant, et ce bonus doit aussi être ajouté au total.

Certains monstres provoquent des dommages supplémentaires, comme le Minotaure qui lance deux dés plus sa Force.

Le total est le nombre de blessures que l'attaquant a infligé.

ENDURANCE

Certains adversaires sont plus résistants que d'autres et supportent les coups plus facilement. Pour représenter ceci, déduisez l'Endurance de la victime du nombre de blessures subies.

Par exemple, le Barbare a une Force de 4. Quand il touche un adversaire, il inflige 1D6+4 blessures. S'il touche un gobelin, il infligera 1D6+4 blessures moins l'Endurance du gobelin. Comme le gobelin a une Endurance de 3, il perdra 1D6+4-3 points de vie. Si le Barbare obtient 5, le gobelin perdra donc 6 points de vie. Sur un 1, il perdra 2 points de vie, etc.

Certains adversaires portent une armure qui ajoute un bonus à leur endurance, les rendant ainsi plus difficiles à tuer. Par exemple, le Barbare porte une épaisse fourrure qui ajoute 1 à son Endurance, lui donnant un total de 4.

Certaines attaques spéciales de monstres (comme les araignées géantes) ignorent l'Endurance et les armures, ceci est indiqué sur la carte du monstre.

COUP MORTEL

(Tuer un monstre en un seul coup)

Parfois, un guerrier touchera un monstre si durement qu'il le tuera du premier coup. Lorsque cela arrive, il peut continuer son attaque contre le monstre suivant, obtenant ainsi une chance de le tuer. Cette seconde attaque représente l'élan de l'épée du guerrier qui fauche les ennemis.

S'il y a un autre monstre dans une case adjacente à la cible initiale du guerrier, et qui se trouve à portée de son attaque, l'épée, continuant sur sa lancée, peut également le toucher. Lancez normalement pour toucher et blesser. Si ce monstre est également tué en un seul coup, l'épée continue son mouvement dans la même direction vers le prochain monstre, et ainsi de suite.

Ce terrible coup, appelé Coup Mortel, s'arrête dès que le guerrier ne parvient pas à tuer un monstre d'un seul coup, ou que sa lame rencontre un obstacle comme un mur ou un autre guerrier.

Notez que Si vous tuez un monstre d'un seul coup avec un arc ou une autre arme de jet, vous ne pouvez pas poursuivre l'attaque contre le monstre suivant, car vous ne pouvez pas toucher plus d'une cible avec une seule flèche.

Seuls les guerriers peuvent réaliser un Coup Mortel, pas les monstres.

· MONSTRES BLESSES ·

Chaque type de monstre a un nombre spécifique de points de vie, donné sur la carte Événement, et qui représente le nombre de blessures que le monstre peut subir avant de mourir. Si vous touchez un monstre et lui infligez ce nombre ou plus de blessures, vous l'avez tué.

Quand vous tuez un monstre, retirez sa figurine du plateau de jeu et placez-la sur la fiche d'aventure du guerrier qui l'a tué. Le monstre tué rapporte une certaine quantité d'or à la fin du combat. comme nous allons le voir.

Si vous infligez 1 blessure ou plus à un monstre sans pour autant le tuer, vous devez noter le nombre de points de vie qui lui reste. Pour cela, utilisez un petit dé. Placez le dé à côté de la figurine de façon à ce que le chiffre du sommet soit égal au nombre de points de vie restants. Si le monstre est touché à nouveau, il faudra maintenant lui infliger moins de blessures pour le tuer.

Certains monstres ont beaucoup de points de vie, un Minotaure en a 15 par exemple. Si un tel monstre est blessé, il vous faudra utiliser plusieurs dés pour indiquer le nombre de points de vie qui lui reste. Par exemple, Si un Minotaure subit 5 blessures, il vous faudra utiliser deux dés montrant un 6 et un 4 pour indiquer qu'il lui reste 10 points de vie.

· GUERRIERS BLESSES ·

Le nombre de blessures qu'un guerrier peut subir avant d'être tué est indiqué sur sa fiche d'aventure dans la case points de vie d'origine. Toutes les blessures qu'il subit réduisent ce total et le nombre de points restants est noté dans la case points de vie courants de sa fiche d'aventure.

Tenez le compte des points de vie jusqu'à ce que le guerrier n'en ait plus. Notez que le nombre de points de vie ne descend jamais en dessous de 0.

Lorsqu'un guerrier n'a plus de points de vie, il tombe inconscient. Couchez la figurine pour représenter cette condition. Le guerrier n'est pas nécessairement mort car il peut encore être soigné par une potion ou par magie. Cependant, s'il n'est pas soigné à la fin de ce tour, le guerrier meurt, sa figurine est retirée et le joueur ne participe plus à la partie.

Si un joueur a une potion ou si le Sorcier a un sort de soins, il est maintenant temps de l'utiliser. Tout ce qui redonne 1 point de vie ou plus au guerrier fait l'affaire. Nous expliquons dans le paragraphe Soins comment procéder. Pour le moment, il suffit de savoir que le guerrier peut regagner 1 point de vie ou plus. S'il est soigné, relevez-le et notez ses nouveaux points de vie courants sur sa fiche d'aventure.

· TIR ·

Le tir est résolu différemment du corps à corps. Une figurine ne peut tirer que si elle n'est pas adjacente, et donc bloquée, par un ennemi. Si elle est bloquée, elle doit combattre en corps à corps, comme décrit ci-dessus.

Un guerrier ou un monstre qui a un arc ou une autre arme de jet peut tirer sur une cible qu'il voit. Les règles précisant ce que vous pouvez ou ne pouvez pas voir sont données au chapitre Phase de Pouvoir.

Quel que soit le nombre d'Attaques qu'il possède, un guerrier ou un monstre ne peut tirer qu'une seule fois par tour.

Pour déterminer Si vous touchez votre cible, il vous faut connaître la caractéristique Tir de votre guerrier (CT). Prenez votre fiche de guerrier et trouvez cette compétence. Elle indique le chiffre minimum qu'il vous faut obtenir pour toucher votre cible. Par exemple, l'Elfe a un Tir de 4+, il doit donc obtenir 4 ou plus pour toucher avec son arc.

Si vous obtenez une touche, déterminez les blessures de la même façon que pour les combats corps à corps. Cependant, au lieu d'utiliser la Force du combattant, utilisez la Force de l'arme elle-même. Dans le cas d'un arc, elle est de 3, donc toutes les touches d'un arc ont une Force de 3.

Dans le cas des monstres, vous trouverez sur la carte Événement le résultat qu'ils doivent obtenir pour toucher. Les archers gobelins de la nuit doivent obtenir 5 ou plus pour toucher avec leurs arcs, par exemple. Un résumé des monstres est donné à la fin de ce livre.

Quand plus d'un monstre ouvre le feu sur les guerriers, il est pratique de définir le nombre total de touches avant de les répartir équitablement entre les guerriers, selon la règle du Un Contre Un. Evidemment, seuls les guerriers qui peuvent être vus peuvent être touchés par les projectiles.

Toute touche en surplus est attribuée par le tirage d'un pion guerrier.

DUREE D'UN COMBAT

Une fois que les monstres attaquent, il peut falloir plusieurs tours de combat avant qu'ils soient tous tués. Pendant que les guerriers et les monstres sont engagés en combat, n'oubliez pas de résoudre normalement les phases de pouvoir, les phases des guerriers et celles des

monstres. Vous n'avez pas à vous préoccuper de la phase d'exploration car il est impossible d'explorer tant qu'il y a des monstres dans la section de donjon.

Le combat continue jusqu'à ce que tous les monstres soient tués. Ceci est important car il y a certaines choses que vous ne pouvez pas faire tant qu'un combat est en cours. Par exemple, vous ne pouvez pas récolter l'or pour les monstres tués ni prendre de cartes de Trésor (voir plus loin). Il est également possible que le Barbare devienne berserk pendant la lutte, auquel cas il reste berserk pour toute la durée du combat (voir les règles spéciales du barbare sur sa fiche de guerrier).

· SOINS ·

Bien que les guerriers subissent des blessures pendant les combats, il leur est possible de regagner des points de vie grâce aux soins. Il y a différentes façons par lesquelles les blessures d'un guerrier peuvent être soignées. L'Elfe peut utiliser sa potion magique de soins. Le Sorcier peut lancer des sorts de guérison et les guerriers peuvent trouver des objets possédant des propriétés curatives.

L'Elfe porte une potion magique de soins. qu'il peut utiliser à n'importe quel moment pour soigner lui-même ou l'un de ses compagnons. En buvant la potion, le guerrier regagne tous ses points de vie. Cependant, l'Elfe doit utiliser sa potion avec prudence car elle ne peut être utilisée qu'une seule fois, après quoi elle doit être défaussée.

Le Sorcier peut soigner des blessures en lançant un sort de soins. Nous expliquerons comment il procède dans le chapitre Lancer de Sorts.

Lorsqu'ils découvrent des trésors, les guerriers peuvent mettre la main sur des objets magiques capables de soigner leurs blessures. Ceux-ci sont représentés par des cartes de Trésor détenues par les joueurs. Un joueur peut choisir d'utiliser une carte de Trésor à n'importe quel moment pour effectuer des soins sur lui ou un compagnon. Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser sa potion de soins ou une carte de Trésor pour soigner un autre guerrier, il peut très bien préférer la garder pour lui !

· OR ET TRESORS ·

Le but des guerriers se trouve au bout du donjon, mais il y a beaucoup d'or et de trésors à trouver en chemin. Les trésors peuvent être des objets magiques utiles pour vous aider dans votre quête.

OR

Lorsqu'un guerrier tue un monstre (en corps à corps, avec une arme de jet ou par magie) placez la figurine sur sa fiche d'aventure. Une fois tous les monstres tués, le combat est terminé. Les joueurs peuvent maintenant échanger les monstres que leurs guerriers ont tués contre de l'or.

Chaque monstre rapporte une certaine quantité d'or indiquée sur sa carte Événement. Ceci est appelé sa Valeur. Calculez la quantité d'or que votre guerrier a gagnée et retirez les monstres tués de votre fiche d'aventure. Inscrivez votre total d'or et n'hésitez pas à vous en vanter auprès des autres.



Skaven et rats géants

TRESORS

Les trésors sont représentés par les cartes de Trésor, qui comprennent des armes magiques, des potions et d'autres objets bizarres ainsi que de l'or. Les guerriers gagnent une carte de Trésor quand ils ont résolu une situation déclenchée par une carte Événement. Certaines cartes Événements représentent des pièges, des fosses et autres incidents qui n'apportent aucun trésor. Un événement ne rapportant rien porte au bas de sa carte la mention "pas de carte de Trésor à l'issue de cet événement".

Les guerriers ne peuvent prendre la carte de Trésor que lorsque l'événement est terminé. Par exemple, s'ils sont attaqués par une bande d'orques, ils ne recevront une carte de Trésor qu'une fois tous les orques tués.

Il est possible d'avoir plusieurs cartes Événements en action en même temps, auquel cas aucun trésor n'est accordé avant que tous les événements ne soient résolus. Une fois tous les événements résolus, les aventuriers reçoivent une carte de Trésor pour chaque événement. En général, cela signifie qu'il vous faut liquider tous les monstres avant d'obtenir les trésors.

Le leader (généralement le Barbare) prend la première carte du paquet de Trésors. Le joueur peut décider de garder la carte pour lui-même ou de la donner à un joueur de son choix. Cependant, le leader doit toujours distribuer les cartes équitablement entre tous les guerriers. Ceci signifie qu'aucun guerrier ne peut recevoir un deuxième trésor avant que tous les guerriers n'en aient au moins un chacun, et ainsi de suite.

Lorsqu'un guerrier obtient un trésor, posez la carte de Trésor à côté de sa fiche d'aventure. Notez également sur la fiche combien de cartes de Trésors le guerrier a reçu jusqu'à présent afin de pouvoir continuer à partager le butin équitablement.

Exemple : le Barbare a eu deux cartes de Trésor alors que les autres guerriers n'en ont eu qu'une. Cela signifie que chaque autre guerrier doit recevoir une autre carte de Trésor avant que le Barbare ne puisse en prendre une troisième.

Certaines cartes de Trésor doivent être défaussées quand vous les utilisez. Par exemple, pour utiliser une potion magique, il faut la boire. Si vous devez défausser l'objet après l'avoir utilisé, cela sera indiqué sur la carte. Tous les objets n'ont pas à être défaussés après utilisation, certains peuvent être conservés et échangés contre de l'or, comme expliqué ci-dessous. Les cartes défaussées entrent dans le compte des trésors obtenus par un guerrier.

Les cartes de Trésors peuvent aussi rapporter de l'or. A la fin de l'aventure, celles qui vous restent peuvent être vendues. La quantité d'or que vaut une carte est indiquée sur la carte elle-même sous la rubrique Valeur. Le guerrier qui a le plus d'or à la fin d'une partie est celui qui s'est le mieux comporté.

· GUERRIERS TUES ·

Quand un guerrier est tué, tout son or et ses cartes de Trésors sont perdus. Les guerriers survivants doivent laisser les trésors de leur compagnon tué, avec sa dépouille.

L'exception à la règle ci-dessus concerne les cartes d'équipement. Chaque guerrier commence le jeu avec un objet. Si le guerrier est tué, cet objet peut-être récupéré par un autre joueur. Evidemment, le plus important de ces objets est la lanterne car le guerrier qui la possède devient le leader du groupe. Si les joueurs ne peuvent se décider sur qui prendra la lanterne, utilisez les pions de guerriers pour les départager.

· CARTE DE TRESOR ·

Objet

Nom du trésor représenté par cette carte.

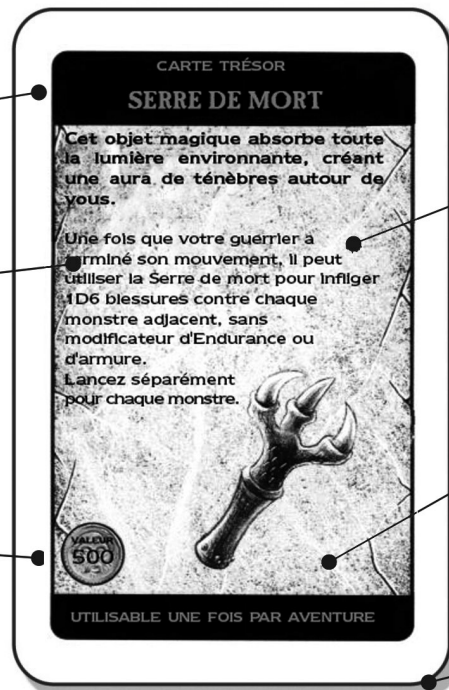
Règles Spéciales

Les règles spéciales qui s'appliquent à cet objet.

Valeur

Combien cet objet vous rapporte d'or si vous le vendez à la fin de l'aventure.

S'il est inscrit « inutilisé » sous la valeur de l'objet, vous ne pouvez le vendre que s'il n'a pas servi pendant la partie.



Description

La description de l'objet.

Illustration

Un dessin représentant l'objet.

Durée de l'Objet

Indique combien de temps cet objet dure une fois trouvé, ou combien de fois vous pouvez l'utiliser.

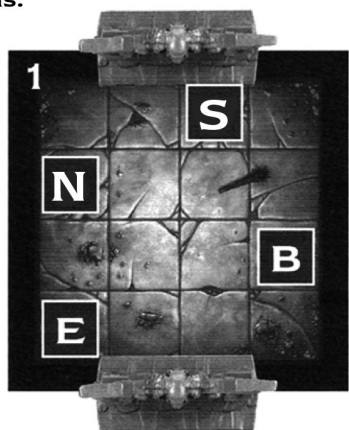
· EXEMPLES DE COMBATS ·

Prenez une des salles de donjon de la boîte de Warhammer Quest, les figurines de guerriers et quelques skavens. Nous allons étudier les combats une étape à la fois. Pour commencer, voilà un court combat à un contre un entre le Sorcier et un skaven. Placez le Sorcier et un skaven dans la salle de donjon, comme indiqué ci-dessous.



C'est la phase des guerriers, donc le Sorcier peut attaquer. Le skaven a une CC de 3. En se référant à la fiche du Sorcier, nous constatons qu'il doit obtenir 4 ou plus pour toucher. Le dé est lancé, c'est un 5, touché ! Il faut ensuite déterminer les dommages infligés. Lancez 1D6 et ajoutez la Force de 3 du Sorcier. Le résultat est 4, donc le Sorcier a infligé 7 blessures. Cependant, il faut déduire l'Endurance de 3 du skaven, la créature ne perd donc que 4 points de vie. Malheureusement pour le skaven, il n'en avait que 3. Il est donc tué par le Sorcier !

En pratique, les combats impliqueront généralement plusieurs guerriers et beaucoup de monstres ! L'exemple suivant présente un tour de combat commençant durant la phase de pouvoir. Placez les figurines des guerriers de la façon indiquée sur le diagramme 1, ci-dessous.



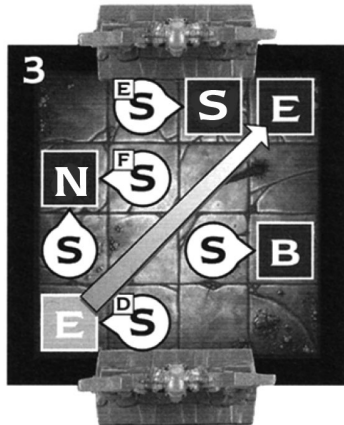
C'est la phase de pouvoir et le Sorcier lance 1D6 pour déterminer son pouvoir magique. Malheureusement, il obtient un 1, indiquant un événement imprévu. Le Sorcier a un pouvoir de 1 pour le tour, il le note en plaçant un petit dé sur sa fiche de guerrier. Ensuite, une carte Événement est tirée, révélant l'attaque de 2D6 skavens. Deux dés sont donc lancés et 7 skavens apparaissent. Le joueur dont c'est le tour de placer les monstres les positionne en respectant la règle du Un Contre Un. Un skaven est placé contre chacun des guerriers et trois pions de guerriers sont tirés pour déterminer ceux qui sont attaqués par les derniers skavens. L'Elfe a la chance d'éviter une seconde attaque et les 7 skavens sont finalement placés comme indiqué sur le diagramme 2.

C'est maintenant la phase des guerriers et chacun joue à son tour en commençant par le Barbare (c'est lui le leader). La règle spéciale du Barbare dit qu'il peut être pris de frénésie pendant les combats. Il lance 1D6 et s'il obtient 6, il devient berserk, obtenant deux Attaques par tour tant que le combat se poursuit. S'il obtient 1, il ne peut pas du tout attaquer pendant ce tour et frappe aveuglément autour de lui, touchant les guerriers se trouvant à ses côtés ! Le Barbare lance 1D6 et obtient un 6... berserk ! Si vous observez la fiche de guerrier du Barbare, vous constaterez qu'il doit obtenir 4 ou plus pour toucher un skaven (CC de 3). Chaque attaque est résolue séparément. Le Barbare choisit le skaven à sa droite (A), lance le dé et obtient 2. raté. Il lui reste une Attaque. Il décide d'attaquer le même skaven. Cette fois il obtient un 6 et touche le skaven en pleine tête.



Il doit maintenant déterminer les dommages infligés. Le joueur lance 1D6, obtient 5. ajoute sa Force de 4 et déduit l'Endurance de 3 du skaven, infligeant au total 6 blessures à la créature. Le skaven est tué et sa figurine est retirée. Comme le Barbare a tué le skaven d'un seul coup, il continue sur son élan dans un terrible Coup Mortel. Le Barbare lance pour toucher le skaven suivant (B). Considérons qu'il le touche et le tue également. Poursuivant son Coup Mortel, il attaque le troisième

skaven (C). mais nous considérerons qu'il le rate. Les autres joueurs agissent maintenant selon leur Initiative, donc le joueur suivant est l'Elfe. A la différence des autres guerriers, l'Elfe n'est jamais bloqué. Le joueur décide d'en profiter pour se déplacer comme indiqué sur le diagramme 3.

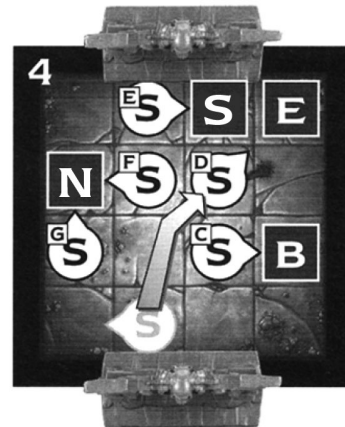


L'Elfe est maintenant capable d'utiliser son arc. Il vise le skaven se trouvant dans l'angle opposé (D) et tire. Il lui faut obtenir 4 ou plus pour toucher. Il obtient un 4, touché. Les dommages sont de $1D6+3$ (la Force de l'arc) -3 (l'Endurance du skaven). Le résultat est 1. donc le skaven subit 1 blessure. Ce n'est pas suffisant pour le tuer et un petit dé est placé à côté de lui pour indiquer le nombre de points de vie qui lui reste (2 dans ce cas).

Le Sorcier joue. Il attaque le skaven lui faisant face (E) mais le rate, il ne reste plus que le Nain. Le Nain a une règle spéciale pour les dommages car il possède une hache redoutable. Quand il détermine les dommages, le Nain lance 2 dés et choisit le meilleur. S'il obtient un double, il peut ajouter les résultats, sauf s'il obtient deux 1, auquel cas il glisse sur sa barbe et tombe ! Ne voulant pas tuer trop de monstres dans notre exemple, considérons que le Nain rate son attaque.

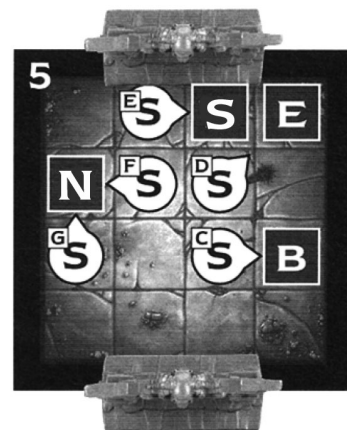
C'est maintenant la phase des monstres (voir diagramme 4). Les skavens survivants attaquent les guerriers sur lesquels ils ont bondi pendant la phase de pouvoir. Tous les skavens sauf un sont bloqués, l'exception étant le skaven D qui à l'origine faisait face à l'Elfe. Comme les skavens n'ont pas encore combattu, la règle de la première attaque s'applique. Le skaven doit essayer d'attaquer le guerrier qu'il combattait à l'origine si possible. Le skaven poursuit donc l'Elfe et l'attaque.

Tous les skavens attaquent de la même façon, nous allons donc seulement détailler le combat contre l'Elfe. Le résultat que le skaven doit obtenir pour toucher est indiqué sur la carte de monstre. Ici, la créature obtient 5 et touche. Cependant, la règle spéciale de l'Elfe précise qu'il peut essayer d'éviter tout coup qui le touche. Le joueur lance un dé. Il lui faut obtenir 6 pour éviter, mais il obtient un 2, c'est raté. Le skaven touche donc l'Elfe et détermine les dommages causés. Il lance $1D6$, ajoute sa Force (3) et déduit l'Endurance de l'Elfe (3). Le résultat est 4, donc l'Elfe perd 4 points de vie. Le joueur note ceci sur sa fiche d'aventure.

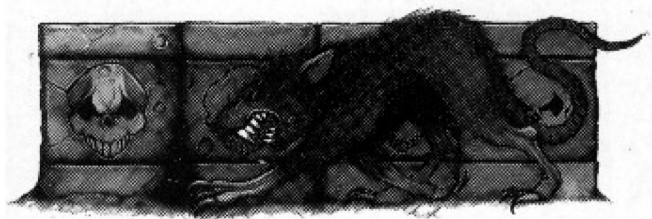


Les autres skavens lancent de la même façon pour toucher, mais n'infligent aucun dommage aux guerriers. La phase des monstres est terminée. Comme un combat est en cours, la phase d'exploration n'a pas lieu et c'est la fin du tour.

Le tour suivant commence avec la phase de pouvoir.



Laissons ici les guerriers affronter les monstres, car il serait un peu trop long d'aller jusqu'au bout de cet exemple. Peut-être voudrez-vous finir ce combat vous-même. N'oubliez pas que le Barbare est déjà berserk et qu'il a donc automatiquement 2 Attaques. Pensez également à répartir les monstres aussi équitablement que possible quand ils attaquent. Par exemple, si les guerriers ne tuent aucun skaven durant la prochaine phase des guerriers, il restera 5 skavens. Le skaven G attaque le Nain, le E attaque le Sorcier, le D attaque l'Elfe et le C attaque le Barbare. Le F pourra attaquer le Nain ou le Sorcier, utilisez donc les pions de guerriers pour savoir lequel des deux sera attaqué.



• LANCER DE SORTS •

Le Sorcier est le maître des arcanes et un des guerriers les plus puissants. Il peut lancer des sorts pour détruire ses ennemis, pour protéger ses compagnons ou pour soigner leurs blessures. Ce chapitre décrit comment le Sorcier peut utiliser sa magie durant la partie.

Le Sorcier commence la partie avec trois cartes de sorts un sort d'attaque, un de défense et un de soins. Cela représente les sorts qu'il a mémorisés dans son grimoire.

Prenez les cartes de sorts et gardez-les en main pendant la lecture de ce chapitre. Vous remarquerez que chaque sort comporte une description de ses effets et un nombre de points de pouvoir en haut de la carte. Plus ce chiffre est élevé, plus le sort est difficile à lancer.

POUVOIR

Au début de chaque phase de pouvoir, le Sorcier lance 1D6 pour déterminer son pouvoir pour ce tour. Ce jet de dé indique également si un événement imprévu a lieu. Si le joueur obtient un 1, son pouvoir est de 1 et un événement imprévu a lieu.

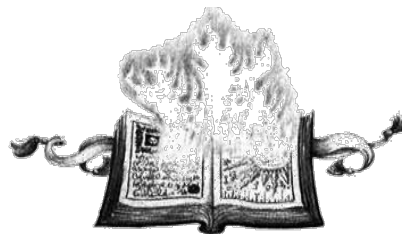
Placez le dé dans la case «Pouvoir Courant» de la fiche de guerrier du Sorcier de façon à ce que sa face supérieure indique le nombre de points obtenus. Quand le Sorcier dépense son pouvoir pour lancer des sorts, tournez le dé pour indiquer la quantité de points qu'il lui reste.

Le Sorcier peut lancer autant de sorts qu'il veut à chaque tour. Il peut même lancer un sort plus d'une fois s'il le veut.

Pour lancer un sort, le Sorcier doit dépenser une partie de son pouvoir. Le nombre sur la carte de sort représente la quantité de pouvoir que le Sorcier doit dépenser pour lancer le sort. Par exemple, un 4 indique que 4 points de pouvoir doivent être dépensés pour lancer le sort.

QUAND LANCER UN SORT

Un Sorcier peut lancer des sorts n'importe quand durant le tour, même pendant la phase des monstres. Le joueur déclare qu'il utilise un sort, dépense le pouvoir exigé, et le sort prend effet comme indiqué sur sa carte.



• CARTE DE SORT •

Pouvoir

La quantité de pouvoir que ce sort nécessite pour être lancé.

Règles spéciales

Les règles spéciales qui s'appliquent à ce sort.

Cible et Durée

La ou les cibles sur lesquelles ce sort peut être lancé et la durée des effets du sort.

5

BOULE DE FEU

Frôlant les sourcils de concentration, le Sorcier tend les bras devant lui en serrant vigoureusement les poings. Ses yeux rougeoient et de la fumée s'échappe entre ses doigts. Quelques instants plus tard des flammes apparaissent autour de ses mains et projette une boule de feu à travers la pièce, enveloppant ses ennemis de flammes écarlates.

Désignez une zone de 2 cases sur 2 d'une section de donjon dans la ligne de vue du Sorcier. Tout monstre dans cette zone subit 1D6 + 2 dommages non modifiés par l'Endurance.

Cible : Tous les monstres dans une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier

Durée : Immédiat.

ATTAQUE

Nom du Sort

Le sort que cette carte décrit.

Description

Une brève description des effets du sort.

Type de Sort

Précise s'il s'agit d'un sort d'attaque, de défense ou de soins.

Epuisé, Galahern écoutait, l'oreille collé au sol.

"Je crois que nous les avons semés, du moins pour le moment."

Ils s'étaient réfugiés dans une petite pièce vide, et avaient bloqué la porte à l'aide d'un solide pieu de fer. En face, une autre porte, entrebâillée, semblait mener vers les profondeurs du donjon.

Le nain et le Barbare soutenait le corps affaissé de Xavier qui saignait abondamment par de multiples blessures. Aucun des guerriers n'était intact. La poitrine musclée de Kragan portait de profondes entailles et du sang coulait d'une brèche de l'armure de Grumli. Le bras gauche de Galahern pendait inerte, brisé par un cimenterre orque.

Les guerriers étaient tombés dans un piège. Plus de trente orques et gobelins les avaient attaqué de tous les coté. Les éclairs du Sorcier avaient traversé l'air humide et froid, carbonisant les chairs sans pouvoir arrêter la sinistre engeance. Galahern avait abattu les ennemis de loin avec son arc, et une brume de sang avait entouré Kragan et Grumli alors qu'ils luttaient dos à dos contre l'adversaire qui les submergeait. Au loin, un gong sonnait sans arrêt, appelant d'autres monstres et ajoutant son bruit spectral aux cris et aux hurlements de la bataille.

Enfin, il n'y eut plus aucun monstre à tuer, et les guerriers restèrent seuls au milieu d'une pile de corps fumants. Titubant à travers la pièce, Kragan soulagea un des orques morts d'une épée brillante. "Puissante arme. Je la garde", grogna-t-il, en jetant l'orque hors de son chemin.

Puis le gong avait résonné à nouveau, et l'ouïe perçante de Galahern avait décelé le bruit de pas nombreux.

"D'autres arrivent, nous devons fuir", leur avait-il dit. Grumli avait secoué la tête, comme s'il s'éveillait. S'appuyant lourdement sur sa hache, il s'était redressé et avait grondé.

"Un Grunnson, fuir devant ces créatures ? Jamais. Pas tant que je vivrai."

"Si nous disposons d'un peu de temps, mon baume de soins permettra à Xavier de récupérer et sa magie pourra soigner mon bras. Mais il nous faut un répit pour nous réorganiser. Ensuite, tu pourras t'occuper de cette racaille."

"Très bien. Une petite pause et on s'occupe de reste de cette vermine", avait alors déclaré Grunnson, en dégageant le Sorcier d'un tas de cadavres. Et c'est ainsi que les guerriers avaient trouvé dans cette petite pièce un refuge temporaire.

Les sorts d'attaque constituent une exception en ce qu'ils ne peuvent être lancés que durant la phase des guerriers. Vous pouvez lancer un sort d'attaque n'importe quand durant la phase, même pendant le tour d'un autre joueur.

Le seul moment où vous ne pouvez jamais lancer un sort est pour interrompre une touche. Quand un monstre, un guerrier ou quoi que ce soit d'autre (comme un piège) a "touché" vous devez immédiatement déterminer les dommages. Les jets d'attaque et de dommages font partie d'une action continue et, bien que vous fassiez deux jets de dés séparés, il serait illogique de l'interrompre pour lancer un sort.

A la fin de chaque tour, les points de pouvoir non utilisés sont perdus. Le Sorcier relance les dés lors de la phase de pouvoir suivante.

DUREE DES SORTS

En bas de chaque carte de sort, vous pouvez voir une rubrique appelée "Durée" avec la mention «Immédiat», «Ce tour» ou «Un tour complet».

Immédiat signifie que le sort est résolu immédiatement, ses effets sont généralement permanents. Par exemple, le sort Guérison. Lorsque ce sort est lancé, le guerrier choisi récupère 1D6 points de vie.

Ce Tour signifie que le sort dure jusqu'à la fin du tour. Peu importe quand vous l'avez lancé, le sort dure jusqu'à la fin du tour en cours. Un exemple de ce type de sort est le sort Peau Blindée. Quand vous lancez ce sort, un guerrier ajoute +2 à son Endurance pour le reste du tour.

Un Tour Complet ce sort dure un tour entier. Par exemple, s'il est lancé au début de la phase des monstres, il durera jusqu'au début de la phase des monstres du tour suivant. S'il est lancé alors que la phase des guerriers est en cours (par exemple, après que le Nain ait bougé mais avant qu'il n'attaque), il durera exactement jusqu'au même moment du prochain tour. Seul le sort Lévitiation dure un tour complet.

· PIONS DE POUVOIR ·



Les pions de pouvoir du Sorcier représentent ses ressources magiques innées. Au début du jeu, le Sorcier a 1D6 pions de pouvoir dans sa Réserve de Pouvoir. Il peut s'en servir durant la partie pour puiser du pouvoir supplémentaire. Chaque pion que le Sorcier utilise fournit 1 point de pouvoir. Quand un pion de pouvoir est utilisé, il est défaussé définitivement, aussi soyez prudent dans leur utilisation.

· EXEMPLE ·

Dans cet exemple, le Sorcier commence la partie avec 6 pions de pouvoir et les 3 sorts suivants.

Sort	Pouvoir pour lancer	Type
Boule de Feu	5	Attaque
Bouclier	6	Défense
Guérison	4	Soins

Les guerriers sont au plein milieu d'un combat acharné contre des gobelins. Le Sorcier a obtenu 5 durant la phase de pouvoir, il a donc 5 points de pouvoir disponible pour ce tour.

Le Sorcier pourrait lancer son sort Boule de Feu et essayer de tuer quelques gobelins. Cela consommerait 5 points de pouvoir. Il peut aussi conserver son pouvoir au cas où il aurait besoin de lancer son sort Guérison plus tard. Cela coûterait 4 points de pouvoir. Le Sorcier ne peut pas lancer le sort Bouclier à moins d'être prêt à sacrifier un des ses 6 pions de pouvoir.

·TABLEAU DE COMBAT·

		CARACTERISTIQUE COMBAT DU DEFENSEUR									
CARACTERISTIQUE COMBAT DE L'ATTAQUANT		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6
	2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
	3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
	8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
	9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

·TABLEAU DES MONSTRES·

Pour plus de détails, consultez les cartes Événement ou le chapitre Bestiaire des Règles avancées

	M	CC	CT	F	E	PdV	A	No.	Valeur	Notes
Guerrier Orque	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	-
Archer Orque	4	3	4+	3	4	3	1	1D6	55	Armé d'un arc (Force 3)
Lancier Gobelin	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'une lance peut attaquer à 2 cases de distnce.
Archer Gobelin de la nuit	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'un arc (Force 1)
Snotling	4	1	-	1	1	1	1	1D6	10	Voir la carte Événement Snotlings
Guerrier Skaven	5	3	4+	3	3	3	1	2D6	40	
Minotaure	6	4	4+	4	4	15	2	1	440	Lance 2 dés plus sa Force pour les dommages.
Araignée Géante	6	2	-	5	2	1	1	2D6	15	Attaque spéciales. Voir la carte Événement
Rat Géant	6	2	-	2	3	1	1	2D6	20	Attaque spéciale. voir la carte Événement
Chauve-Souris Géante	8	2	-	2	2	1	1	2D6	15	Voir la carte Événement

LE SORCIER

Existe un poder en el mundo que está más allá de la comprensión de la mayoría de los hombres mortales, un poder que puede allanar montañas y destruir ciudades: el puro poder de la magia.

Los grandes magos Altos Elfos han estudiado la magia durante miles de años, y sus conocimientos son mucho mayores que los de cualquier otra raza. Su hogar, Ulthuan, es la tierra con más magia de todo el Mundo de Warhammer, y en el pasado los Magos Elfos le enseñaron parte de su magia a los hombres.

Desde esa época, los Hechiceros de la raza humana han establecido los Colegios de Magia y han estado desarrollando sus habilidades. La magia está reconocida como una poderosa fuerza que puede utilizarse para el bien o para el mal.

En todos los ejércitos aparecen poderosos Hechiceros de Batalla, expertos en lanzar hechizos de combate y destrucción. Mientras los hombres de armas luchan en el campo de batalla, los cañones rugen y las flechas vuelan, se libra otra batalla entre los hechiceros rivales de los ejércitos contendientes. Las energías mágicas aparecen y saltan sobre el campo de batalla cuando los hechiceros enemigos luchan por la supremacía.

El Hechicero busca aventuras en los subterráneos y cuevas bajo el mundo conocido. No se sabe mucho acerca de las malignas criaturas con las que se encontrarán los Aventureros, pero con toda seguridad habrá ocasiones en las que las espadas no serán útiles, y sólo la magia servirá. El Hechicero tendrá que recurrir a toda su astucia y sabiduría para lograr que salgan sanos y salvos, y por parte de los restantes Aventureros sería recomendable que le protegieran.



L'ELFE

Los Enanos y los Elfos tuvieron la época dorada de sus respectivas civilizaciones mucho antes de que los imperios de los hombres surgieran, y ambas son razas longevas y nobles. Pero aquí se acaba la similitud, ya que mientras los Enanos son gruñones y serios, los Elfos son alegres, frívolos, altivos y desdenguados respecto a otras razas. Era inevitable que sus diferencias les llevaran a una terrible y feroz guerra.

Aunque la guerra ha acabado, ni los Elfos ni los Enanos han llegado a perdonar o a olvidar nada, y hoy en día existe una permanente desconfianza entre las dos razas.

Los Elfos son altos, delgados, de piel pálida y comportamiento altivo. Su constitución delgada oculta su fuerza y resistencia, ya que los Elfos son poderosas criaturas, y letales en combate. Sus armas y armaduras son de las mejores del Mundo de Warhammer, creadas a partir de los mejores materiales, utilizando técnicas desconocidas para el Hombre, y engastadas con piedras preciosas.

Los Elfos generalmente se mantienen apartados del mundo de los Hombres. La mayoría de los Elfos han abandonado el Viejo Mundo y tienen su hogar en el reino Élfico de Ulthuan.

Unos cuantos Elfos todavía viven en el Bosque de Loren. Estos Elfos Silvanos no están tan apartados de los reinos de los humanos como sus parientes Altos Elfos. En épocas de gran necesidad y amenaza al Imperio o al reino de Bretonia, los Elfos Silvanos envían grandes ejércitos para luchar junto a los guerreros.

Los aventureros Elfos Silvanos son escasos pero no inusuales. La pasión de los Elfos por las gemas y las joyas, y su odio hacia las razas malignas como los Orcos y los Goblins pueden empujarles a embarcarse en las mayores aventuras. El Elfo de Warhammer Quest pertenece a ese tipo de aventurero: decidido a recuperar tesoros perdidos, explorar nuevos reinos y librar al mundo de esos odiosos monstruos que manchan su belleza.



MID3 MINOTAURES

MID6ORQUES & M

M 2D6 ARAIGNEES **M**

MID6LANCIERS GOBELINS M

M 2D6 RATS GÉANTS M

M 2D6 SNOTINGS M

M 2D6 CHAUVÉ'S-SOURIS M

M D6 SKAVEN M