

Warhammer Quest

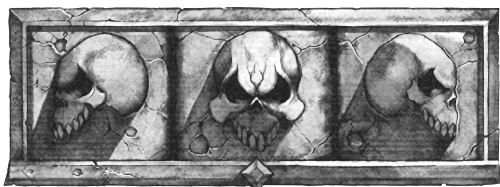


• COMMENT JOUER •

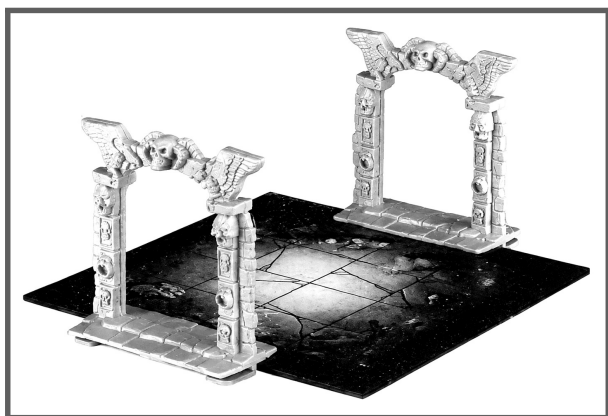
Commencer à jouer à Warhammer Quest

Avec cette fiche, vous allez pouvoir commencer à jouer sans attendre de lire tout le Livre de Règles.

Munissez-vous de la figurine du Barbare, de six Archers Gobelins. Assemblez vos figurines sur leurs socles. Aucune importance si vous ne les collez pas tout de suite ; elles vont juste servir pour un exemple de combat.



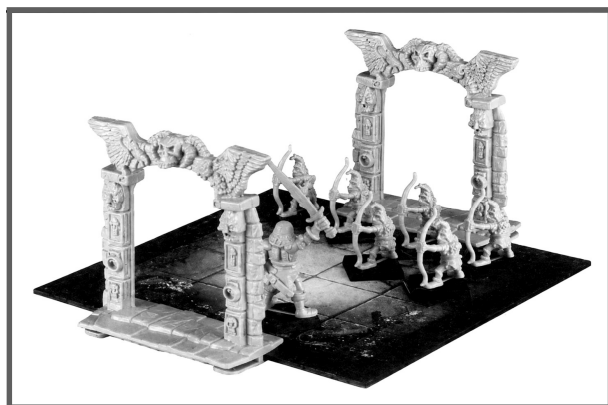
Maintenant, sortez de la boîte une des sections de jeu quadrillées et, comme sur la photo ci-dessous, fixez deux portes.



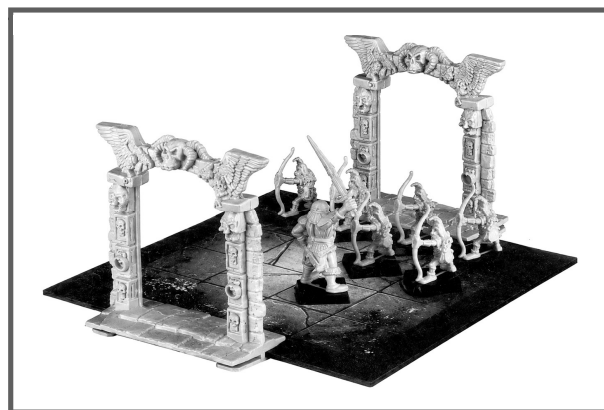
Exemple de Combat

Placez le Barbare juste après la porte, sur le côté gauche de la salle. Il a l'intention de traverser la pièce pour passer l'autre porte.

Pas de chance pour lui, six Gobelins attendaient là, bien cachés. Placez leurs figurines comme indiqué. Les Gobelins surgissent, prêts à tirer sur le Barbare.



Le Barbare va jouer avant les Gobelins. Il se déplace pour les attaquer. Il peut avancer de quatre cases par tour, donc il charge un des Gobelins comme sur la photo.



Pour déterminer s'il parvient à toucher le Gobelin, le Barbare doit lancer un dé. Son attaque est réussie sur 3, 4, 5 ou 6. Il obtient 5 : Touché !

Maintenant, étudions s'il blesse suffisamment le Gobelin pour le tuer. Lançons un nouveau dé en ajoutant la Force du Barbare. Sa Force est de 4 ; il obtient 3 sur le dé. Il inflige donc 7 Blessures (7 points de dégâts). Un Gobelin a 2 Points de Vie. Il peut donc endurer 2 Blessures avant de mourir.

Les 7 Blessures sont amoindries par l'Endurance du Gobelin ; il a la peau dure ! Grâce à ses 3 points d'Endurance, il réduit d'autant les coups qu'il reçoit. Il reste 4 Blessures, mais c'est suffisant pour le tuer.

Maintenant, c'est au tour des cinq Gobelins ! Ils tirent tous sur le Barbare, sauf celui qui est à son contact ; nous verrons plus tard pour celui-là. Pour atteindre le Barbare avec leurs flèches, les Gobelins doivent obtenir 5 ou 6 sur leur dé. Il y a quatre tireurs, donc quatre dés à lancer. Sur les quatre tirages, un seul est un 5 (ou un 6) : Trois flèches ratent leur cible.

Lançons un dé pour savoir à quel point le Barbare est blessé ; ajoutons 1 au résultat (la Force de l'arc du Gobelin). Résultat du dé, 4 ; +1 donc 5. Le Barbare reçoit 5 Blessures : Aïe ! Réduisons ce montant avec son Endurance, comme nous l'avons fait juste avant avec le Gobelin. Le Barbare a 4 en Endurance ; il reçoit seulement 1 Blessure. Avec un total de 12 Points de Vie d'Origine, il lui en reste 11 : Il serre les dents et continue à se battre.

Le dernier Gobelin ne peut pas se servir de son arc ; il est trop prêt. À la place, il dégaine son épée. Il a besoin d'un 4 pour toucher ; il obtient 5. C'est touché ! Le Gob a 3 en Force donc il ajoute 3 à son dé de Blessures. Il obtient 1 ; $1 + 3 = 4$ Blessures. Le Barbare réduit ce montant à hauteur de son Endurance (4). $4 - 4 = 0$. Il s'en sort indemne !

Le combat se poursuit, tour après tour, camp après camp. Jouez quelques tours avec la procédure précédente pour voir si les Gobelins gagnent le combat, ou si le Barbare s'en sort !

Jouer à Warhammer Quest

Les affrontements représentent seulement une partie du jeu. Les quatre Guerriers vont se déplacer à travers le donjon, explorer, éviter des pièges et amasser des trésors et de l'or, jusqu'à leur but final.

À Warhammer Quest, on joue en tours. Chaque tour est segmenté en phases et pendant celles-ci, toutes les options suivantes sont possibles.

Dans un tour, les Guerriers jouent les premiers pendant la *Phase des Guerriers*. Puis, c'est au tour des Monstres d'attaquer pendant la *Phase des Monstres*. Finalement, les Guerriers seront peut-être en mesure d'explorer le donjon plus avant avec la mise en place d'une nouvelle section de jeu.

Accélérons maintenant le déroulé de la partie de quelques tours. Munissez-vous de la Fiche Guerrier du Barbare, des Cartes Événement, des Cartes Donjon et des Cartes Trésor. Posez les trois paquets devant vous, face cachée.

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 - 1D6+4 Blessures
Armure : Épisées fourrées : 11 en Endurance
Blocage : Se dégage sur 6+
Règles Spéciales :
Chaque tour avant de combattre, le Barbare a une chance de devenir BERSERK. Lancez 1D6 et ajoutez +1 au résultat pour chaque Monstre tué noté sur sa Feuille d'Aventure. Si le résultat du total est 6+, 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 sur le dé, alors peu importe le nombre de Monstres tués, c'est un désastre ! Le Barbare se retrouve dans un tel état de rage qu'il passe ce tour à fouetter sauvagement l'air avec son épée, causant 1 Blessure à chaque Guerrier adjacent (sans modifications).



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



Fiche Guerrier du Barbare

Le portrait du Barbare vous permet d'identifier immédiatement sa fiche. Vous y trouverez toutes les informations dont nous avons eu besoin dans l'exemple de combat. La fiche présente toutes les possibilités du personnage. Attardez-vous quelques instants sur cette fiche. Vous trouverez l'Endurance du Barbare, sa Force, ses Points de vie et ses règles spéciales. Il y a aussi une Table qui vous renseigne sur les scores nécessaires pour toucher les Monstres. Tout sera expliqué en temps et en heure dans le Livre de Règles.

Cartes Événement

Faites défiler les Cartes Événement jusqu'à trouver celle de l'Archer Gobelins. Ces cartes sont une version simplifiée de la Fiche du Barbare, mais les informations qu'elles présentent sont sensiblement les mêmes. Vous constaterez aussi que certaines Cartes Événement n'ont rien à voir avec des Monstres, mais qu'elles présentent divers incidents qui s'acharnent sur les Guerriers à mesure qu'ils explorent le donjon.

Cartes Trésor

Considérons que le Barbare a tué tous les Gobelins. Tous les Monstres sont morts, le combat est terminé ; le Barbare reçoit un peu d'or et un trésor !

Sur la carte des Archers Gobelins, on peut voir qu'ils valent chacun 20 Pièces d'Or. Le Barbare en a vaincu six ; il gagne donc 120 Pièces d'Or pour son combat.

6 ARCHERS GOBELINS

Vie : 2
Mouvement : 4
Combat : 2
Force : 3
Endurance : 3
Attaques : 1

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gobelin	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règle Spéciale
Lorsqu'ils tirent à l'arc, les Archers Gobelins de la Nuit touchent sur 5+.
La Force de leur arc est égale à 1 pour 1D6+1 Blessures.
Avant de combattre ces Gobelins, piochez une autre Carte Événement.

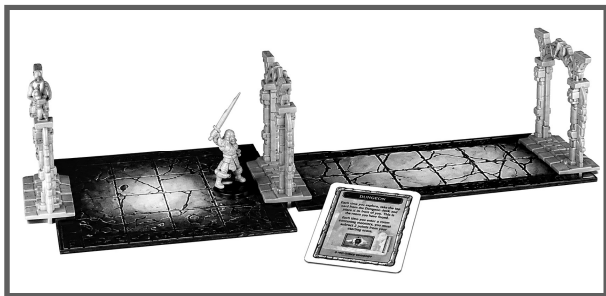


20
PO

Le Barbare reçoit également une Carte Trésor. Piochez la première carte du Paquet Trésor pour déterminer ce qu'il trouve dans la salle. Toutes les instructions pour utiliser l'objet se trouvent sur la carte. Maintenant, reprenons le cours des choses au début du prochain tour.

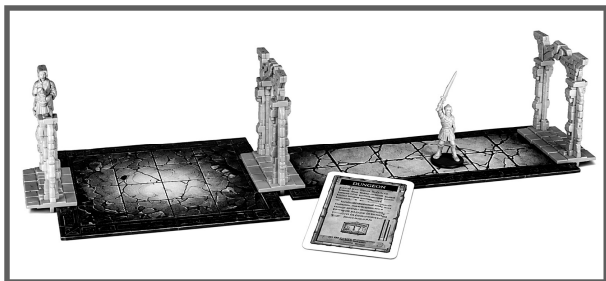
Tour 1

Le Barbare traverse la salle et passe la porte pour explorer plus loin. Pour déterminer ce qui se cache derrière la porte, piochez la première carte du Paquet Donjon.



Tour 2

Il décide de s'engager de quatre cases dans le couloir. Il ne peut pas encore explorer parce qu'il ne se trouve pas en face d'une porte.



Tour 3

Il arrive au bout du couloir, prêt à explorer. Il pioche une nouvelle carte dans le Paquet Donjon et tombe sur une autre salle.



Tour 4

Le Barbare entre dans la pièce et traverse en courant jusqu'à la porte. À partir du moment où il fait un pas dans une nouvelle salle, il doit piocher une Carte Événement. Il retourne la carte : C'est la herse ! Maintenant, il est enfermé. Mais ce n'est pas tout : La carte précise : « Piochez une nouvelle Carte Événement ». C'est chose faite : D'après la nouvelle carte, huit Guerriers Skavens font leur apparition. Ils sont placés sur la section de jeu, tout autour du Barbare. Ça s'engage mal !



Tour 5

Ça se complique ! Le Barbare ne peut pas s'enfuir car il est engagé en combat (d'ailleurs il serait bloqué par la herse). D'après les règles, il ne peut en aucun cas explorer au-delà de la porte tant qu'il reste des Monstres vivants sur sa section de jeu. Il n'a aucune alternative ; il doit affronter les Skavens.

À vous de poursuivre le combat pendant quelques tours pour voir ce qu'il advient du Barbare. Servez-vous des règles que nous avons utilisées jusqu'à présent. À Warhammer Quest, les Guerriers qui explorent le donjon sont quatre. En s'aventurant tout seul, le Barbare a pris un risque inconsidéré. S'il s'en sort, il gagnera de l'or pour les Skavens tués et un trésor. Continuez la partie si vous le souhaitez en faisant avancer le Barbare dans les secteurs inexplorés.

Vous avez maintenant une bonne vue d'ensemble de Warhammer Quest : Vous explorez avec les Guerriers, vous constituez le donjon, vous tuez des Monstres, vous prenez leur or et leurs trésors. Vous finissez par atteindre l'objectif de votre quête et là, c'est la victoire ou la mort. Fortune et gloire ou bien... l'échec n'est pas une option pour les Barbares !

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, le logo Citadel, Warhammer, Games Workshop et le logo Games Workshop sont des marques déposées par Games Workshop Ltd.

Warhammer Quest et Skaven sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations des productions Games Workshop, y-compris les photos de ce dépliant, proviennent soit d'un travail personnel, soit d'une commande. Les droits sur ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1995, tous droits réservés.

Consultant : Bryan Ansell

Mise en page et traduction : SIR HILLMILLER - 2026 - V1

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP

www.games-workshop-fr.com

CODE PRODUIT : 1001

PART N°104851

Cette version n'est pas officielle et ne peut faire l'objet d'aucun commerce. Le matériel original est la propriété de GAMES WORKSHOP mais n'est plus édité.