

Warhammer Quest™



FIGURINES
CITADEL

WARHAMMER

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

GAMES
WORKSHOP

Warhammer Quest

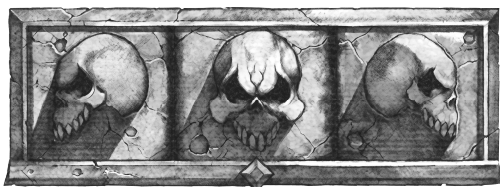


• COMMENT JOUER •

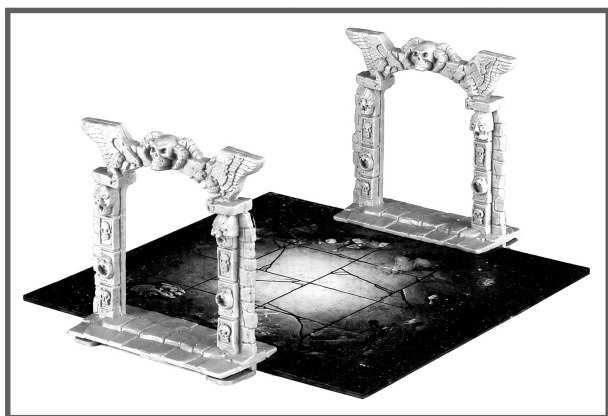
Commencer à jouer à Warhammer Quest

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.



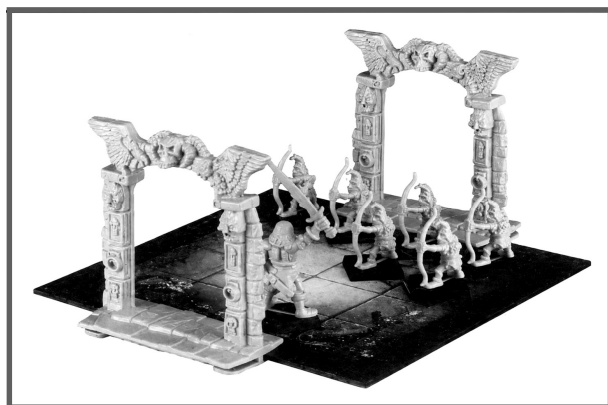
Maintenant, sortez de la boîte une des sections de jeu quadrillées et, comme sur la photo ci-dessous, fixez deux portes.



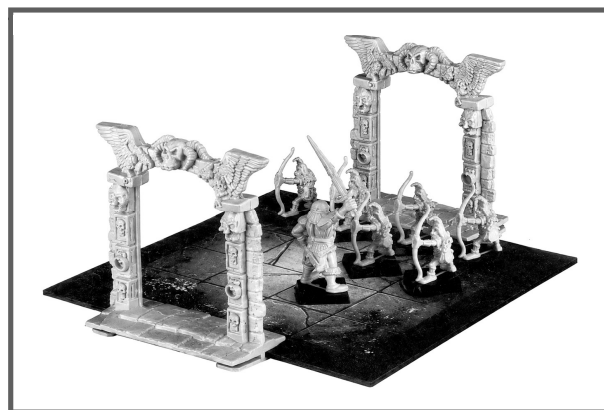
Exemple de Combat

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

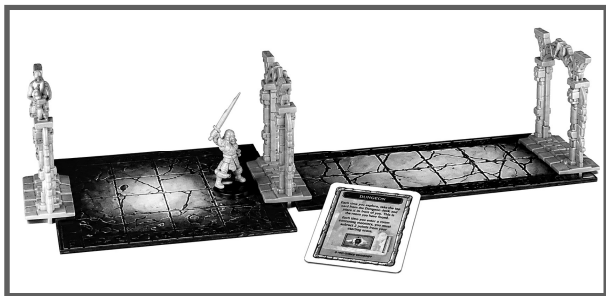
Règle Spéciale
Lorsqu'ils tirent à l'arc, les Archers Gobelins de la Nuit touchent sur 5+.
La Force de leur arc est égale à 1 pour 1D6+1 Blessures.
Avant de combattre ces Gobelins, piochez une autre Carte Événement.

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.

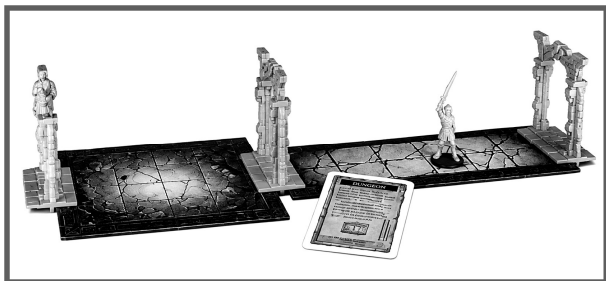
Tour 1

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.

TM

Warhammer Quest



LIVRE DE RÈGLES

LE BARBARE

Les terres de Norsca s'étendent au nord de l'Empire, sur la côte de la Mer des Griffes. C'est un royaume de haute montagne et de fjords gelés, un paysage austère que le blizzard balaye sans répit. Cette rude contrée de roche et de glace est habitée par les Nordiques, un peuple qui compte parmi les plus sauvages et les plus redoutés du monde connu.

Les Nordiques sont de fiers Barbares, craints pour leurs façons dans tout le monde civilisé. Leurs conditions de vie ont fait d'eux des gaillards orgueilleux, endurants... et rien ne les ravit plus qu'une bonne beuverie ou une belle bagarre ! Pour prouver leur valeur, les Nordiques chassent le loup et l'ours qui rôdent sur leurs steppes ; ils se vêtissent de leurs fourrures pour se protéger du froid.

Les Barbares nordiques sont de grands et farouches guerriers, taillés dans le roc. Ce sont des aventuriers dans l'âme et leurs exploits sont connus de tous. Leurs équipages à bord des navires dragons ont pillé toutes les côtes, de l'Arabie aux Terres du Sud.

Leur goût pour la bataille fait des Nordiques de précieux compagnons d'aventure. Ce sont des alliés fiables, peu enclins à prendre la fuite, même dans les situations désespérées.

Le Barbare s'est joint au groupe dans les Montagnes du Bord du Monde, attiré par les belles promesses de fortune. Il espère aussi tuer des Orques, des Gobelins et toutes les fielleuses créatures qu'il est sûr de trouver en nombre, tout en bas, dans les donjons du Vieux Monde.



LE NAIN

Les Nains sont un peuple ancestral. Ils habitent le Vieux Monde depuis des milliers d'années. Ils bâtissent leurs cités en creusant le roc au travers des montagnes, tant et si bien que leur royaume souterrain est immense. Au fil des siècles, la puissance des Nains ne cessa de grandir. Plus leurs tunnels s'enfonçaient dans les entrailles de la terre et plus les montagnes dispensaient leurs richesses. L'or, l'argent et les bijoux remplissaient les coffres des Rois nains.

Il y a longtemps, d'immenses armées d'Orques et de Gobelins déferlèrent sur leurs territoires ; un désastre pour les Nains. Non sans combattre, leurs cités tombèrent les unes après les autres. Aujourd'hui, les heures de gloire sont loin et leur règne réduit à l'ombre de ce qu'il fut.

Les Nains ont une longue espérance de vie ; ils sont fiers. Ils placent l'honneur au-dessus de toutes les autres vertus et pour eux, une dette est comme un pacte de sang. La rumeur dit qu'ils sont ombrageux et colériques, mais leur loyauté est indéfectible. Petits par leur taille, ils sont grands par leur force et leur habileté à la hache.

Les Nains ont la mémoire tenace et jamais ils n'oublieront combien ils ont souffert. Ils gardent la mémoire de leur gloire passée et rêvent du jour où leurs illustres cités résonneront à nouveau au son de leur voix de pierre, quand Orques et Gobelins seront refoulés vers les Terres Sombres.

Tous les Nains portent dans le cœur l'amour de l'or. Le Nain s'est joint à la compagnie lors d'un pèlerinage aux terres de ses ancêtres, un voyage en quête de gloire, de trésors et de vengeance. Chaque Orque tué et chaque Gobelins fuyant dans les ténèbres honore un peu plus sa glorieuse lignée.



• WARHAMMER QUEST •

AVENTURES DANS LES DONJONS DU VIEUX MONDE

Par Andy Jones

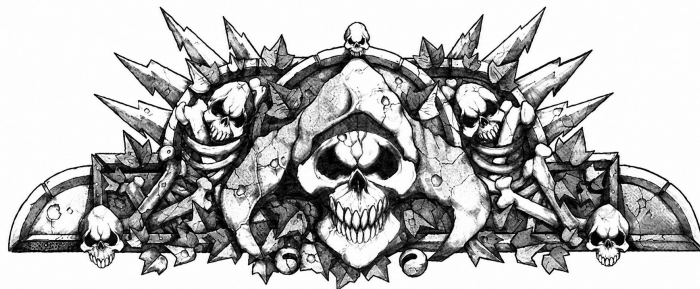


ILLUSTRATION DE LA BOÎTE

Geoff Taylor

ILLUSTRATION DU MATÉRIEL

Richard Wright & Dave Gallagher

ILLUSTRATION DES LIVRETS

John Blanche, Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, Royaume du Chaos, White Dwarf et Warhammer sont des marques déposées par Games Workshop Ltd. Gobelins de la Nuit, Skavens, Snotlings,

Vieux Monde & Warhammer Quest sont des marques déposées par Games Workshop Ltd.

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

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

Mise en page et remaniement de la traduction : SIR HILLMILLER - 2026 - V1

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

Consultant : Bryan Ansell

UN PRODUIT



Product Code : 1001

Part No : 104890

www.games-workshop-fr.com

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.

•SOMMAIRE.

INTRODUCTION	3	PHASE DES GUERRIERS	17
LA BOÎTE DE JEU	4	Qui commence ?	17
Figurines Citadel	4	La Lanterne	17
Sections de jeu	5	Mouvement et Combat	17
Les Monstres de Warhammer Quest	6	Diagonales Bloquées	18
Paquets de Cartes	6	Blocage	18
Dés	6	Quand un Guerrier peut-il se battre ?	18
Cartes Sort	6	Exploration	18
Fiche d'Aventure	6	L'Entrée du Donjon	18
Livre de Règles	7	Nouvelles Sections de Donjon	18
Livre d'Aventures	7	Phase Suivante	18
Livre de Règles Avancées	7	PHASE DES MONSTRES	19
Fiches, Pions et Marqueurs	7	Nouvelles Salles	19
De quoi d'autre aurez-vous besoin ?	8	Salles Donjon	19
Peindre vos Figurines	8	Salles Objectif	19
Contenu de Warhammer Quest	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	Règle du Un-pour-Un	19
Caractéristique Combat (CC)	9	Mouvement	20
Caractéristique Tir (CT)	9	Blocage	20
Force (F)	9	Règle de la Première Attaque	20
Endurance (E)	9	PHASE D'EXPLORATION	21
Initiative (I)	9	Exploration	21
Attaques (A)	9	Croisement en T	21
Fiches Guerrier	10	FIN DE PARTIE	23
Fiches d'Aventure	10	La Salle Objectif	23
Équipement	10	Le Vainqueur	23
COMMENCER À JOUER	11	COMBAT	24
Choisir un Guerrier	11	Corps à Corps	24
Équipement 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	Monstres Blessés	25
Pions Pouvoir	12	Guerriers Blessés	25
Le Donjon	12	Tir	25
L'Aventure Commence	12	Durée d'un Combat	26
Pour Commencer l'Aventure	12	Soins	26
LA SÉQUENCE DE JEU	13	Or et Trésors	26
Équipement et Trésors	13	Or	26
La Règle du 1 et du 6	13	Trésors	27
PHASE DE POUVOIR	14	Guerriers Morts	27
Pouvoir du Sorcier	14	Exemples de Combats	28
Événements Imprévus	14	LANCER DES SORTS	30
Placement des Monstres	14	Pouvoir	30
Pions Guerrier	14	Quand Lancer un Sort	30
Monstres Différents	14	Durée des Sorts	31
Et si tous les Guerriers ne sont pas... ?	15	Pions Pouvoir	31
Monstres avec Armes de Jet	15	TABLES	32
Attaque des Monstres	15		
Le Sorcier est Mort	15		
Ce Que Vous Pouvez Voir	15		
Exemples de Placement des Monstres	16		

• INTRODUCTION •

Warhammer Quest est le jeu d'exploration du monde de Warhammer. Vous y incarnez un valeureux Guerrier en quête de pouvoir et de richesses. Vos aventures vous conduiront dans les donjons des Montagnes du Bord du Monde, au fond de tunnels remplis d'horreurs et de dangers de toutes sortes. C'est là, si la chance vous sourit, que vous attendent les trésors perdus, les montagnes d'or et qui sait... la gloire éternelle.

C'est un âge de guerre, de magie, où Sorciers et Guerriers défendent leur vie contre des ennemis sans pitié. C'est une époque d'aventure où richesse et gloire sont à portée de main pour les braves.

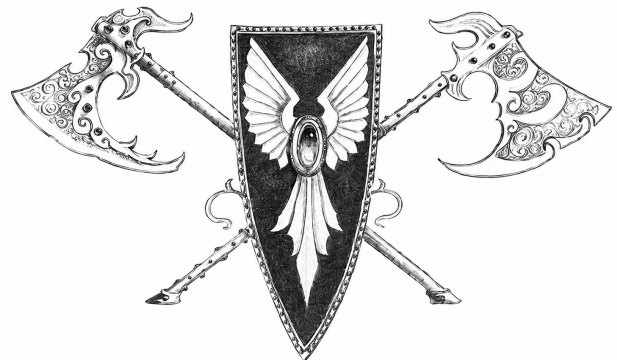
À Warhammer Quest, chaque joueur incarne un courageux Guerrier, l'un des quatre aventuriers en quête de fortune et de gloire. Chaque Guerrier est originaire d'une contrée lointaine. Le **Barbare** a fait le voyage depuis le grand nord sauvage, une terre figée dans le froid, territoire de farouches combattants. Le **Sorcier** vient des cités impériales, le plus grand et le plus puissant des royaumes humains. C'est sa soif de l'or qui anime le **Nain**, et sa race est bien connue pour son avidité. Les Nains sont rustres et susceptibles, mais ce sont d'émérites combattants et des amis loyaux ; jamais ils n'oublient une dette, qu'elle soit d'or ou de sang. L'**Elfe** vient de la verte forêt de Loren, où lui et les siens passent leur temps à chasser et à se divertir, protégés du mal par la fabuleuse magie de leur royaume. La rapidité et l'agilité des Elfes sont sans égal et ce sont les meilleurs archers du monde.

Les quatre Guerriers sont fin prêts pour l'aventure. Comme tous les chasseurs de trésors, leurs rêves sont remplis des légendes et des rumeurs du Vieux Monde : Les trésors des dragons, les temples antiques et leurs bijoux, les mines d'argent perdues et l'or des tombes oubliées. Oui, les Montagnes du Bord du Monde en regorgent !

Ces montagnes mal famées sont criblées de galeries, d'escaliers, de cavernes et de tunnels qui plongent loin sous terre. Ces lieux secrets sont communément appelés « donjons ». Beaucoup ont été construits par les Nains, avant que les envahisseurs ne détruisent leurs antiques forteresses. La mort dans l'âme, les Nains consignent leur tragique histoire dans un épais volume intitulé *Grand Livre des Rancunes*, dont on dit qu'il est rédigé avec le sang des rois.

Mais ces donjons ne sont pas tous l'œuvre des Nains. Certains ont été construits par les Gobelins, de petites créatures maléfiques dont les galeries instables éventrent les montagnes. Plus bas encore, se trouve la tanière des Skavens, de répugnants hommes-rats mutants dont les réseaux souterrains minent chaque continent du monde de Warhammer.

À Warhammer Quest, les joueurs s'aventurent dans un sinistre donjon. Ensemble, ils vont affronter d'horribles dangers. Ils seront attaqués par des Orques, des Gobelins, des Skavens, des Minotaures ! D'autres périls se cachent dans l'obscurité : D'horribles araignées venimeuses, de redoutables pièges et des tunnels précaires qui s'écroulent au moindre impact. S'ils en sortent vivants, les joueurs seront récompensés par des trésors et des



objets dotés de pouvoirs magiques. Plus vous gagnez d'or et de trésors, plus grande est votre victoire... et le joueur dont le Guerrier amasse la plus belle fortune est sacré « meilleur de tous » !

Warhammer Quest est probablement très différent des autres jeux auxquels vous avez pu jouer. Au lieu de rivaliser, les joueurs vont devoir coopérer. De plus, il n'y a pas de plateau de jeu. À la place, différents couloirs et pièces sont reliés pour former un donjon différent à chaque partie. Les règles du jeu vous sembleront un peu complexes au début mais, ne vous inquiétez pas, beaucoup d'entre elles ne sont pas nécessaires pour commencer. Les règles qu'il vous faut maîtriser pour jouer se trouvent dans ce livret ou sur les cartes. L'impressionnant Livre de Règles Avancées contient les éléments supplémentaires et facultatifs qui vous permettront d'évoluer vers le jeu de rôle, une autre façon de jouer. Ce sera pour plus tard.

Warhammer Quest est un jeu de société, mais aussi un hobby à part entière. Cette boîte contient tout ce qu'il faut pour jouer, dont quatre Guerriers et un grand choix de Monstres. Ce matériel va sans doute vous occuper pendant un long moment. Il existe aussi une gamme passionnante d'autres figurines, de nouveaux paquets de Cartes Trésor, de nouveaux types de Guerriers avec leurs règles spéciales, des extensions d'aventures avec de nouvelles salles, de nouveaux Monstres... Mais surtout, vous avez à disposition toute la gamme des figurines Citadel de Warhammer, les peintures Citadel ainsi que tous les outils nécessaires.

Si vous souhaitez en savoir plus sur les produits Games Workshop, n'hésitez pas à passer dans le magasin le plus proche ; il y en a toujours un ! Nos vendeurs seront heureux de vous faire découvrir nos jeux, de vous expliquer leur mécanique et de discuter de tous les aspects du hobby.

• LA BOÎTE DE JEU. •

La boîte de Warhammer Quest contient tout ce qu'il faut pour jouer : Des 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-ongle. Ne forcez pas sur les pièces pour les détacher car elles pourraient se casser. Ébarbez ensuite les figurines à l'aide d'une lime ou d'un couteau de maquettiste.

Guerriers, Gobelins et Skavens

Ces figurines sont conçues pour être insérées 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 (colle forte pour plastique).

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

front par exemple. Retirez la barre de la figurine à l'aide d'un coupe-ongle et collez directement les pieds sur le socle.

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

Orques

Les Orques sont conçus pour être placés sur les grands socles de 25 mm de côté, de la même façon que les Guerriers, les Gobelins et les Skavens sur ceux de 20 mm.

Minotaures

Les figurines de Minotaures ont déjà un socle intégré. Elles ne nécessitent aucune manipulation.

Portes de Donjon

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

SECTIONS DE DONJON

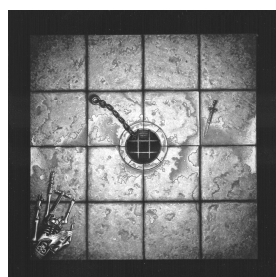
À la différence des jeux conventionnels où le plateau est toujours le même, celui de Warhammer Quest est composé de différents éléments qui peuvent être disposés selon des centaines de façons différentes. En d'autres termes, chaque nouveau donjon que les Guerriers explorent offre le frisson de l'inconnu.

Il y a trois différents types de sections : les Salles Donjon, les Salles Objectif et les Couloirs.

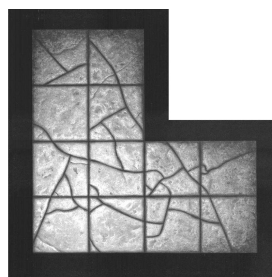
Les différences entre ces trois sortes de sections et l'utilisation de chacune sont expliquées plus loin.



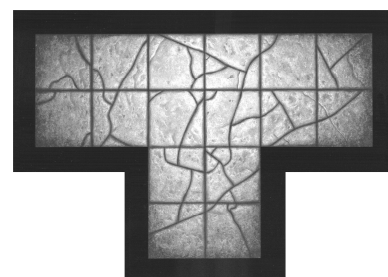
Salle Objectif
(Chambre de l'Idole)
Les Salles Objectif font 8 cases x 4 cases.



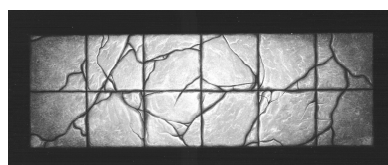
Salle Donjon
(Puits Maudit)
Les Salles Donjon font 4 cases x 4 cases.



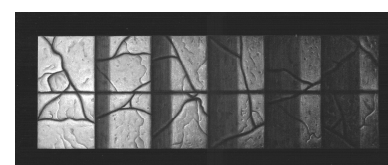
Couloir
(Coude)



Couloir
(Croisement en T)



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 grands 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 fûtés, 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 cavernes et des Tunnels enfouis sous les collines et les montagnes.



Archer Gobelin de la Nuit

Les Gobelins de la Nuit vivent dans les cavernes et les tunnels des Montagnes du Bord du Monde. Ils sont tellement accoutumés à l'obscurité qu'ils doivent se protéger du soleil sous de grands manteaux à capuche lorsqu'ils s'aventurent à l'air libre.



Araignée Géante

Les Araignées Géantes représentent un danger fréquent sous terre. Elles jaillissent de l'ombre pour immobiliser leurs proies dans des toiles gluantes avant de les mordre avec leurs crocs venimeux.



Rat Géant



Lancier Gobelin

Les Snotlings sont les plus petits des Peaux Vertes. Ils n'ont qu'une intelligence limitée mais peuvent utiliser des armes rudimentaires comme les gourdins. Ils sont peureux et attaquent en masse pour essayer de submerger l'ennemi par leur nombre.



Snotling

Les Skavens sont de répugnants hommes-rats mutants, qui marchent sur leurs pattes postérieures comme des bipèdes. Ils sont très intelligents et malfaisants.



Guerrier Skaven

Les Skavens passent leur temps à manigancer 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.

Les Rats Géants, boursoufflés par les maladies, rodent par milliers dans les tunnels et les passages abandonnés. Rendus fous par la faim, ils se jettent sur leurs proies pour les déchiqueter à coups de dents et de griffes.

Les nuées de Chauve-souris Géantes se regroupent sous les plafonds des cavernes. Elles attendent leurs proies et se laissent tomber sur elles à leur passage. Leurs sifflements stridents et le bruit lourd de leurs ailes membraneuses instillent la terreur chez leurs victimes.



Minotaure



Chauve-souris Géante

Les Minotaures sont des créatures immenses et bestiales qui vivent dans les endroits les plus sauvages. Ils sont forts comme dix hommes et peuvent infliger des blessures mortelles avec leur hache. Les Minotaures ne sont pas très intelligents, mais font preuve d'une férocité inouïe au combat. Un Minotaure seul représente un dangereux adversaire, mais il arrive qu'ils chassent en groupe de deux ou trois !



Troll d'Eau

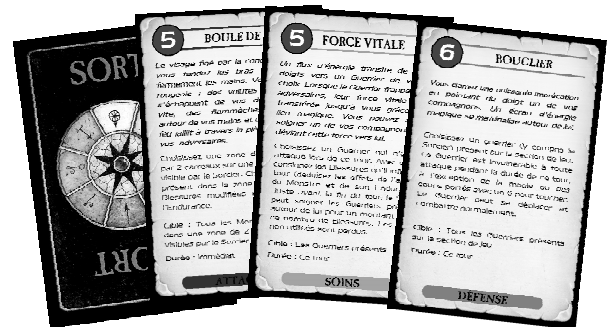
PAQUETS DE CARTES

Il y a trois paquets de cartes différents à Warhammer Quest : Les Cartes Donjon, les Cartes Événement et les Cartes Trésor. Notez cependant que pour des raisons de production, les cartes sont fournies en deux paquets dans la boîte. Les Cartes Donjon sont réparties dans les deux paquets et doivent être réunies avant de jouer. Nous expliquerons plus tard la façon d'utiliser ces cartes.



CARTES SORT

À Warhammer Quest, le Sorcier peut lancer des sorts. Ceux-ci sont représentés par des cartes qui lui sont réservées. Les règles complètes sur le Sorcier et l'utilisation de ses Cartes Sort sont décrites dans le chapitre *Lancer des Sorts*.



DÉS

Vous trouverez dans la boîte des dés à 6 faces de deux tailles différentes. Les plus grands sont utilisés pour résoudre les combats ou exécuter les jets de dés requis. Les plus petits ne sont jamais lancés mais sont placés à côté des figurines ou sur les fiches pour suivre 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 pendant 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.



Par commodité, les dés à six faces sont 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.

Si le texte demande de lancer 2D6+3, lancez 2 dés, additionnez leur résultat et ajoutez 3 au total. Vous obtenez 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. 3 ou 4 deviennent 2 et 5 ou 6 deviennent 3. Cela revient à dire qu'après avoir lancé le D6, il vous faut diviser le résultat par 2 et l'arrondir 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 des informations sur votre personnage (l'or qu'il possède, ses Points de Vie, etc.).

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

LIVRE DE RÈGLES

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.

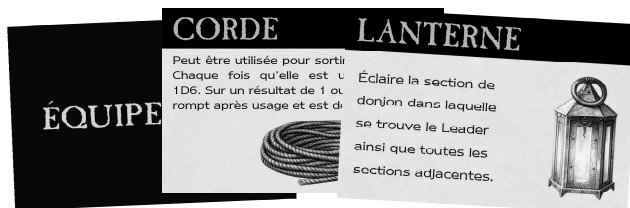
Au dos du Livre d'Aventures, vous trouverez une Fiche de Référence très pratique qui résume les règles les plus importantes du jeu. Très rapidement, vous pourrez jouer en utilisant cette fiche au lieu du Livre de Règles (Il vous sera encore parfois nécessaire de consulter le livre pour certains points particuliers).

LIVRE DE RÈGLES AVANCÉES

Les Règles Avancées développent les règles de Warhammer Quest et ajoutent de nombreux éléments nouveaux pour vos Guerriers. Vous pouvez utiliser ces règles comme vous le souhaitez et même aucune si vous n'en voulez pas. Vous êtes certainement impatient de 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 souciez pas pour le moment.

Cartes Équipement



FICHES, PIONS ET MARQUEURS

Dans la boîte de Warhammer Quest, se trouve quantité de fiches, de pions et de cartes. Ce matériel sert à matérialiser les effets des sorts, à marquer un endroit spécifique, en fait à garder la trace de tout ce qu'il arrive dans l'aventure. Vous trouverez une explication complète pour chacun dans les chapitres appropriés des règles.

Les Fiches, Pions et Marqueurs dont vous aurez rapidement besoin sont présentés ci-dessous :

Fiches Guerrier

SORCIER

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

Équipement : Parchemin
 Main de Mort
 Arme : Épée 1D6+3
 Blessures
 Armure : Aucune
 Blocage : Se dégage sur un jet de 4+

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

É DU SORCIER

6+6	Combat/Tir	2/6+
3/1	Endurance	3
4	Attaques	1
9 10	Chance	0
6 6	Volonté	4
6+2	Blocage	4+

+6	Combat/Tir	3/6+
3/1	Endurance	3
4	Attaques	2
9 10	Chance	1
6 6	Volonté	4
+3	Blocage	4+

6	Combat/Tir	3/5+
1	Endurance	3
4	Attaques	2
10	Chance	1
6	Volonté	4
4	Blocage	4+

	Combat/Tir	3/5+
	Endurance	4
	Attaques	2
	Chance	2
	Volonté	4
	Blocage	3+

COMBAT ADV 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

JET POUR TOUCHER 3 4 4 4 5 5 6 6 6 6

Pions Guerrier



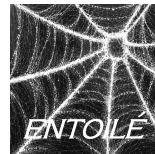
Pion Éboulement

Ce Pion indique le lieu d'un éboulement.



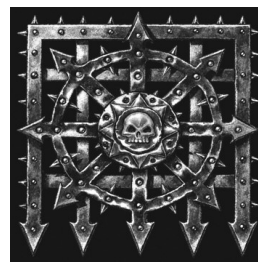
Puits du Désespoir

Le Puits du Désespoir est un des sorts du Sorcier. Ce Pion matérialise le puits créé par le sort.



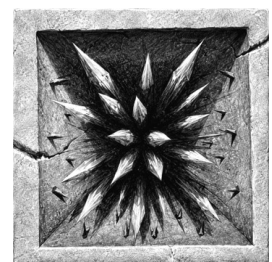
Pion Entoilé

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 à Pieux

Ce pion indique la présence d'un piège à pieux.



Pion Pouvoir

Ce pion matérialise le Pouvoir Magique du Sorcier avec lequel il lance 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 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 ; elle fera ressortir les sections du donjon. Enfin, vous aurez besoin de quelques crayons et de papier pour prendre des notes à mesure que la partie avancera.

PEINDRE VOS FIGURINES

Vous pouvez utiliser telles quelles les figurines plastique de la boîte, mais beaucoup de joueurs 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 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 vos magasins, chez beaucoup de libraires ou via le service de vente par correspondance.

• CONTENU DE WARHAMMER QUEST •

4 figurines de Guerrier : Barbare, Nain, Elfe et Sorcier	17 Cartes Événement Vierges
6 figurines de Guerrier Orque	15 Cartes Sort
6 figurines d'Archer Orque	4 Fiches Guerrier
6 figurines de Lancier Gobelin	4 Fiches Guerrier Avancées
6 figurines d'Archer Gobelin	4 Cartes Équipement
12 figurines de Skaven	4 Pions Guerrier
3 figurines de Minotaure	6 Salles Donjon
12 figurines d'Araignée Géante	5 Salles Objectif
12 figurines de Chauve-souris Géante	7 Couloirs
12 figurines de Rat Géant	1 Escalier
12 figurines de Snotling	3 Croisements en T
10 Portes de Donjon	1 Coude
1 Livre de Règles	1 Pion Herse
1 Livre d'Aventures	1 Pion Éboulement
1 Livre de Règles Avancées	3 Pions Puits du Désespoir
1 Fiche « Comment Jouer »	6 Pions Entoilé
1 Bloc de 50 Fiches d'Aventure	15 Pions Pouvoir
19 Cartes Événement	10 Pions Chance
23 Cartes Donjon	18 Pions Décor
30 Cartes Trésor	6 Grands Dés & 12 Petits Dés



De prime abord, l'expédition semblait sans risque ; de l'or aisément gagné. Mais c'était sans doute la bière qui les avait rendus bravaches ce soir-là, à l'auberge du Singe au Tambour d'Altdorf. Les Guerriers avaient fanfaronné puis conclu avec l'étranger un peu trop vite, aussi vite qu'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 rapporter à Altdorf. Il y serait bien allé lui-même avait-il dit, mais des tâches pressantes le retenaient ici. Par ailleurs, l'acompte substantiel en espèces sonnantes et trébuchantes avait été une raison supplémentaire pour relever le défi.

Mais c'était des semaines auparavant, bien avant que la piste des Orques ne se soit refroidie et que les vents mordants et les pluies incessantes des Montagnes du Bord du Monde n'aient gelé les aventuriers jusqu'aux os.

Lorsque l'Elfe Galahern repéra la gueule noire d'une caverne à flanc de montagne, les Guerriers se réjouirent

à l'idée d'échapper à la pluie, ne serait-ce que pour un court moment.

Alors qu'ils avançaient péniblement vers la caverne en se frayant un chemin à travers la végétation détrempée, Wilhelm Xavier, le Sorcier du groupe, désigna des empreintes qui cheminaient en direction de l'entrée :

« Des Orques de toute évidence... »

Il leva les doigts et murmura une étrange invocation. L'instant qui suivit, les pas des Guerriers devinrent silencieux comme par magie.

Les quatre Guerriers se mirent en formation pour approcher 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 des Orques. Les braises d'un feu rougeoyaient encore dans la caverne, révélant une solide porte mal dissimulée derrière des peaux de bêtes. La porte était fermée et une Rune d'Avertissement était gravée à même le bois. Grumli Grunnson, le Nain, ignore l'abominable signe et crocheta rapidement la serrure...

• 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 revenir vivants de leurs expéditions, les Guerriers doivent apprendre à travailler en équipe.

A Warhammer Quest, chaque joueur joue le rôle d'un Guerrier : le Barbare, le Nain, l'Elfe, le Sorcier.

Les différentes capacités et compétences des Guerriers sont représentées dans le jeu par huit caractéristiques. Il s'agit de valeurs qui évaluent la force d'un personnage, sa vitesse, son endurance, etc.

Chaque caractéristique est étalonnée 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 Blessures un Guerrier peut subir avant d'être tué et donc éliminé du jeu. À 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 11).

Pendant la partie, votre Guerrier perdra des Points de Vie en combattant des Monstres, en tombant dans des pièges ou par la faute d'autres périls, du poison par exemple.

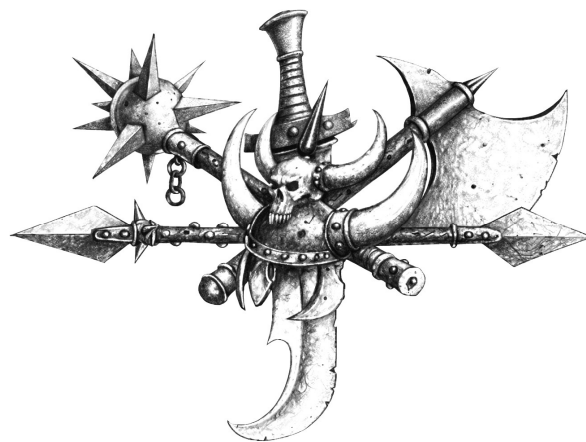


MOUVEMENT (M)

Indique jusqu'où un Guerrier peut se déplacer (en cases) le temps d'un tour de jeu. Plus la valeur de Mouvement est élevée, plus loin le Guerrier peut se déplacer.

CARACTÉRISTIQUE COMBAT (CC)

Mesure les capacités du Guerrier au corps à corps. Plus cette valeur est élevée, plus il est facile pour le Guerrier de toucher ses adversaires.



CARACTÉRISTIQUE TIR (CT)

Mesure l'adresse du Guerrier avec un arc ou d'autres armes de jet.

FORCE (F)

Mesure la force du Guerrier. Plus l'individu est fort, plus ses coups sont puissants et plus il blesse sévèrement ses adversaires.

ENDURANCE (E)

Mesure la résistance du Guerrier. Plus le Guerrier est endurant, plus il résiste aux coups et plus il est difficile de le blesser.

INITIATIVE (I)

Mesure la vitesse à laquelle un Guerrier réagit face au danger. L'Initiative d'un Guerrier détermine à quel moment il joue au cours d'un tour.

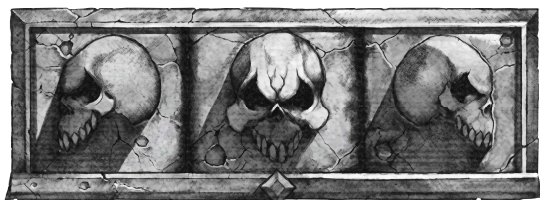
ATTAQUES (A)

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 ; vous allez le constater assez vite !

• FICHES GUERRIER •

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

La Fiche 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

L'équipement porté par le Guerrier.

Arme

L'arme portée par le Guerrier pour se battre.

Armure

L'armure portée par le Guerrier au combat.

Table de Combat

Indique le résultat que le Guerrier doit obtenir pour toucher son adversaire. Trouvez la CC de l'ennemi sur la première ligne. La valeur associée est le résultat à obtenir pour toucher.

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 : Épaisses fourrures +1 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

Illustration

Le Guerrier dans toute sa splendeur, prêt à entrer dans le donjon pour livrer bataille.

Blocage

La capacité du Guerrier à 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, les Trésors...

• FICHES D'AVENTURE •

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

• ÉQUIPEMENT •

Chaque Guerrier possède un objet personnel au début de la partie. Le Barbare détient la lanterne, le Nain porte une corde, l'Elfe dispose d'une potion de soins et le Sorcier d'un parchemin qui lui permet de lancer un puissant sort. Ces objets sont représentés par les Cartes Équipement. Pendant la partie, la carte appropriée est placée à côté de la Fiche d'Aventure du Guerrier. Chaque Carte Équipement présente les règles spéciales concernant cet objet.

• FICHE D'AVENTURE •

Nom du Guerrier :

POINTS DE VIE COURANTS	POINTS DE VIE D'ORIGINE	
------------------------	-------------------------	--

• COMMENCER À JOUER •

La plupart des jeux de plateau ont un objectif fixe, le même à chaque partie qui représente les conditions de victoire. À Warhammer Quest, c'est différent. C'est le Livre d'Aventures qui vous dit comment les Guerriers peuvent gagner la partie : Porter secours à un prisonnier, tuer un dangereux Minotaure, retrouver un trésor perdu...

À la différence de la plupart des autres jeux, il n'y a pas qu'un seul vainqueur à Warhammer Quest. Vous jouez à un jeu coopératif, où tous les joueurs doivent s'associer pour vaincre les serviteurs du mal. C'est tout le groupe qui est victorieux à la fin de la partie. Bien sûr, certains joueurs risquent de ne pas revenir vivants... ce qui rend la victoire de leurs compagnons encore plus héroïque !

• CHOISIR UN GUERRIER •

Warhammer Quest fournit 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 grand résultat choisit d'abord.

Il est préférable de jouer à 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 de vrais 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.

• ÉQUIPEMENT DE DÉPART •

Chaque Guerrier est doté d'un objet personnel au début de la partie, comme indiqué sur sa Fiche 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 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 pour ses compagnons et par conséquent, guide le groupe entier dans le donjon. En général, c'est 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 guider le groupe ou lancez un dé : Celui qui obtient le plus grand résultat fait office de Leader.



Nain

• TIRAGE DES POINTS DE VIE •

Maintenant, déterminons le nombre de Points de Vie (PdV) de chaque Guerrier. Une fois établi, ce montant est appelé Points de Vie d'Origine. Chaque joueur consulte son profil sur sa Fiche Guerrier. La rubrique Points de Vie indique qu'il faut lancer un dé et ajouter une valeur fixe au résultat. Par exemple, le Barbare lance un dé et ajoute 9 ; il dispose donc d'un total de Points de Vie d'Origine situé entre 10 et 15.

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

Une fois les Points de Vie d'Origine arrêtés, inscrivez cette valeur dans la case *Points de Vie d'Origine* de votre Fiche d'Aventure. La case appelée *Points de Vie Courants* est utilisée pour comptabiliser les Blessures subies pendant la partie. Notez également les Points de Vie d'Origine dans cette case (Elle est plus grande pour vous donner la place de tenir les comptes). Lorsque votre Guerrier subit des Blessures à la suite de combats, de pièges... , réduisez le montant dans cette case. Par exemple, si les Points de Vie d'Origine de votre Guerrier sont de 14 et qu'il subit 3 Blessures, il lui restera 11 PdV. Rayez 14 de la case Points de Vie Courants et marquez 11 à la place. S'il subit encore 5 Blessures, rayez 11 et notez 6.

Les Guerriers peuvent soigner leurs Blessures pendant la partie, les PdV courants 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 sa valeur de départ. Voilà pourquoi vos PdV d'Origine sont notés à part sur la Fiche d'Aventure.

• LE SORCIER •

Avant le début de la partie, le Sorcier sélectionne trois sorts. Faites trois paquets avec les Cartes Sort (sorts d'Attaque, de Défense, de Soin), puis mélangez les cartes des paquets. Le Sorcier prend un sort de chaque famille au hasard. Ce sont les trois sorts du Sorcier pour la partie. Rangez les autres cartes dans la boîte.

Chaque Carte Sort présente les effets du sort et une valeur de Points de Pouvoir. Plus cette valeur est élevée, plus le sort est difficile à lancer. Les détails complets des sorts et des Sorciers sont donnés dans le chapitre *Lancer des Sorts*.

PIONS POUVOIR

Après avoir tiré ses sorts, le Sorcier lance 1D6 et prend autant de Pions Pouvoir. Il peut relancer le dé s'il obtient un 1, mais il doit se contenter du second résultat. Les Pions Pouvoir sont placés sur sa Fiche Guerrier, dans l'encart prévu à cet effet.

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

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



• LE DONJON •

Les Guerriers sont maintenant prêts pour leur première aventure. Avant qu'ils ne descendent dans les profondeurs du donjon, triez les sections de donjon et les paquets de cartes.

Commencez par séparer les sections de donjon en trois piles : Salles Donjon, Salles Objectif, Couloirs. Les Salles Donjon sont des plaques de 4 cases sur 4 ; les Salles Objectif mesurent 8 cases sur 4. Toutes les autres sections de donjon (Escaliers, Passages, Coude et Croisements en T) sont considérées comme des Couloirs.

Préparez 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 Salles Objectif (Fontaine de Lumière, Crypte, Chambre de l'Idole, Arène et Abîme de Feu). Mélangez ensuite chaque paquet et disposez-les face cachée à proximité des joueurs.

Triez enfin les différentes figurines de Monstres pour pouvoir les trouver facilement en cours de partie. Voilà, vous êtes prêts à commencer !

• L'AVENTURE COMMENCE •

Les Guerriers sont prêts pour l'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 rencontrer et surmonter tous les périls avant de pouvoir achever leur quête.

Avant que les Guerriers n'entrent dans le donjon, déterminez quelle aventure vous allez jouer. Le Livre d'Aventures contient les instructions pour trente aventures complètes, soit six aventures pour chacune des cinq Salles Objectif.

POUR COMMENCER L'AVENTURE :

- 1** Prenez les cinq cartes Salle objectif et mélangez-les. Tirez-en une au hasard et remettez les autres dans la boîte. Le but de votre aventure se trouve dans cette pièce.
- 2** Allez au chapitre du Livre d'Aventures qui décrit les scénarios de votre Salle Objectif. Lancez 1D6 pour déterminer quelle aventure vos Guerriers vont jouer.

Exemple : Vous tirez la Carte Objectif *Abîme de Feu*. Vous vous rendez à la page 3 du Livre d'Aventures pour les scénarios de l'Abîme de Feu. Vous obtenez 1 sur le dé, donc vous jouez *L'icône de Malepierre*.
- 3** Mélangez les Cartes Donjon et tirez-en six face cachée. Puis, prenez votre Carte Salle Objectif et mélangez-la avec ces six cartes. Enfin, placez six Cartes Donjon supplémentaires sur les sept que vous avez déjà. Vous avez maintenant treize cartes et votre objectif se trouve parmi les sept dernières... mais personne ne sait où exactement ! Les Cartes Donjon restantes ne sont PAS utilisées et peuvent être rangées dans la boîte. Les treize cartes, y compris la Salle Objectif, 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 / posez la porte sur la section. Les positions des portes sont indiquées en blanc sur l'illustration de la Carte Donjon.
- 5** Placez la figurine du Leader (le Guerrier qui porte la lanterne) sur une case de la section d'entrée. Placez ensuite le reste des Guerriers en commençant par celui qui a la plus forte Initiative (puis dans l'ordre décroissant). Les Guerriers peuvent débiter la partie sur n'importe quelle case de la section d'entrée.
- 6** En route pour l'aventure !

• LA SÉQUENCE DE JEU •

Pendant la partie, les Guerriers peuvent chercher, se déplacer, combattre, explorer, lancer des sorts et même fuir les Monstres ! Dans le monde réel, toutes ces actions qui consistent à dégainer les épées, à donner des coups de pieds dans les portes, à tirer à l'arc, à lancer des sorts... auraient lieu en même temps. À Warhammer Quest, ces possibilités sont précisément séquencées dans un tour de jeu.

Warhammer Quest se joue en 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 enchaîner ces phases dans l'ordre et terminer chacune d'elles avant de passer à la suivante. Quand toutes les phases sont terminées, le tour est fini et un nouveau tour commence.

La séquence du tour est résumée ci-dessous. Les pages suivantes décrivent chaque phase en détail. Si vous ne comprenez pas tout maintenant, ne vous inquiétez pas, tout est repris dans les chapitres qui suivent.

1 • PHASE DE POUVOIR

Le Sorcier détermine la quantité de Pouvoir Magique dont il dispose pendant ce tour. Il détermine également si un Événement Imprévu a lieu.

2 • PHASE DES GUERRIERS

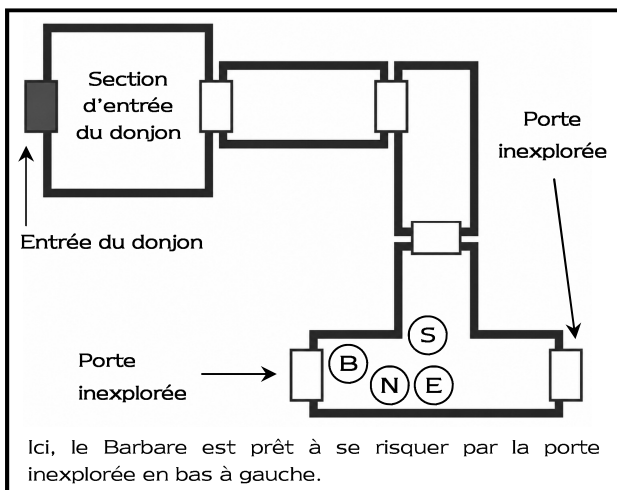
Les Guerriers se déplacent, combattent les Monstres ou explorent le donjon.

3 • PHASE DES MONSTRES

S'il y a des Monstres sur le plateau, ils peuvent se déplacer et combattre.

4 • PHASE D'EXPLORATION

Les Guerriers essaient de déterminer ce qui se trouve derrière les portes inexplorées. Une fois la Phase d'Exploration terminée, le tour prend fin.



• ÉQUIPEMENT ET TRÉSORS •

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

Les Guerriers trouveront des trésors dans le donjon et certains d'entre eux leur seront utiles pendant la partie ; une épée magique par exemple, une potion ou un puissant et mystérieux artefact. Ces trésors sont représentés par les Cartes Trésor. Quand un Guerrier gagne un trésor, la carte est placée à côté de sa Fiche d'Aventure. Comme pour la corde, la potion de soins... 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 spéciales des trésors sont données sur les cartes.

Certains trésors sont des armures, des boucliers et des armes, soit des objets très utiles qui vous aideront à réussir votre aventure. Certains sont magiques, avec donc une valeur marchande conséquente. Quand vous trouvez une armure, un bouclier ou une arme, votre Guerrier peut l'utiliser immédiatement.

Un Guerrier peut donner ou « prêter » une armure, une arme... à un autre Guerrier, mais à la fin du tour ET s'il n'y a pas de Monstres sur la section de donjon. Autrement dit, les échanges et les emprunts sont permis, mais pas en plein combat.

Attention : Bien qu'un Guerrier puisse posséder plusieurs armures, boucliers et armes, il ne peut pas les utiliser tous en même temps. 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 RÈGLE DU 1 ET DU 6

La règle du 1 et du 6 est la règle la plus importante du jeu. Lorsque vous lancez un dé, quelle qu'en soit la raison et quels qu'en soient les modificateurs, 1 sur le dé est toujours un échec et 6 est toujours une réussite (résultats naturels).

• PHASE DE POUVOIR •

Le monde de Warhammer est infesté de Monstres. Les Sorciers maléfiques y règnent en maîtres et les fabuleux trésors sont bien cachés. Le donjon abrite de nombreux dangers et les Guerriers auront besoin de toutes leurs compétences pour survivre.

Pendant la Phase de Pouvoir, le Sorcier détermine la quantité de Pouvoir Magique dont il dispose pour ce tour. En même temps, il teste le déclenchement d'un Événement Imprévu.

• POUVOIR DU SORCIER •

Au début de la Phase de Pouvoir, le Sorcier lance 1D6 pour déterminer sa jauge de Pouvoir pendant ce tour. Prenez un petit dé et placez-le sur sa Fiche Guerrier en faisant apparaître le résultat obtenu. Quand le Sorcier utilise son Pouvoir pour lancer des sorts, le dé est tourné pour montrer la quantité de Pouvoir Magique encore disponible.

Pour tout ce qui concerne la façon dont le Sorcier lance des sorts, voir le chapitre *Lancer des Sorts*.

• ÉVÉNEMENTS IMPRÉVUS •

Si le Sorcier obtient un 1 lorsqu'il détermine son Pouvoir, un Événement Imprévu se déclenche. Retournez la première carte du Paquet Événements et suivez ses instructions. Parfois, une rencontre pourra vous aider dans votre quête mais, la plupart du temps, vous rencontrerez des Monstres !

Si la Carte Événement est un Événement Spécial (il y a la mention **E** dans les coins supérieurs), résolvez-le immédiatement, comme décrit sur la carte.

Si la Carte Événement est un groupe de Monstres (il y a la mention **M** dans les coins supérieurs), les Guerriers sont attaqués. Lisez la carte pour déterminer le nombre de Monstres présents, placez les figurines sur le donjon en respectant les règles de placement expliquées dans les pages suivantes. Gardez la Carte Événement sous la main car elle contient des informations dont vous aurez besoin pendant le combat.

Si le Sorcier obtient un résultat autre que 1, il n'y a pas d'Événement Imprévu pour ce tour. Passez directement à la Phase des Guerriers.

Note du concepteur : Pendant les parties test, 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 apparaissent généralement juste à côté des Guerriers et se jettent sur eux sans autre avertissement. La première fois que les Guerriers rencontrent des Monstres, le Leader les place. La fois suivante, le joueur à sa droite se charge du placement. Ensuite, c'est le tour du joueur encore à droite et ainsi de suite. De cette façon, les joueurs placent les Monstres tour à tour.

Quand vous placez les Monstres, vous ne pouvez pas les mettre n'importe où ; ce serait bien trop pratique pour les Guerriers. Le joueur doit respecter la règle du Un-pour-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.

Plus d'une fois, les Guerriers seront submergés par les Monstres, auquel cas vous devrez répartir leurs adversaires le plus équitablement possible. Les exemples de la page 16 vous indiquent comment faire.

PIONS GUERRIERS



Parfois, les Monstres ne peuvent pas être répartis équitablement entre les Guerriers. Lorsque c'est le cas, utilisez les Pions Guerrier pour déterminer quels Guerriers les Monstres en surplus vont attaquer.

Placez les quatre Pions Guerrier dans une tasse et mélangez-les. Sans regarder, piochez un Pion 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 ayant une case adjacente où placer le Monstre. Continuez à tirer les Pions Guerrier tant que les Monstres en surplus ne sont pas tous placés.

Si toutes les cases sont occupées 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 DIFFÉRENTS

Quand vous êtes attaqués par différentes espèces de Monstres, faites en sorte de les partager aussi avec la règle du Un-pour-Un. Par exemple, si les Guerriers sont attaqués par quatre Orques et quatre Gobelins, alors chaque Guerrier doit combattre un Orque et un Gobelins. Utilisez les Pions Guerriers pour déterminer qui est attaqué par d'éventuels Monstres surnuméraires.

ET SI TOUS LES GUERRIERS NE SONT PAS AU MÊME ENDROIT...

Lorsqu'ils sont attaqués par des Monstres, il peut arriver que les Guerriers soient éparpillés sur différentes sections. Quand la situation se présente, piochez un Pion Guerrier pour déterminer où les Monstres apparaissent et placez-les sur la section où se trouve 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 ; les Monstres sont donc placés sur sa section de donjon. Tous les Monstres attaquent l'Elfe s'ils le peuvent. C'est seulement lorsque vous manquez de place sur cette section que les Monstres se dispersent pour attaquer les autres Guerriers.

Note : Il est sage pour les Guerriers de rester groupés sur la même section. 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 précédente. Ces Monstres sont placés aussi loin des Guerriers que possible, sur la même section de donjon ou sur une section adjacente, mais tout en restant capables de voir leurs cibles.

Les monstres équipés d'armes de jet possèdent également des épées pour le combat au corps à corps.

Ce Que Vous Voyez

Les figurines équipées d'armes de jet ne peuvent tirer que sur les cibles qu'elles voient. Leur vue est bloquée (et donc leur tir) 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. 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.

• ATTAQUE DES MONSTRES •

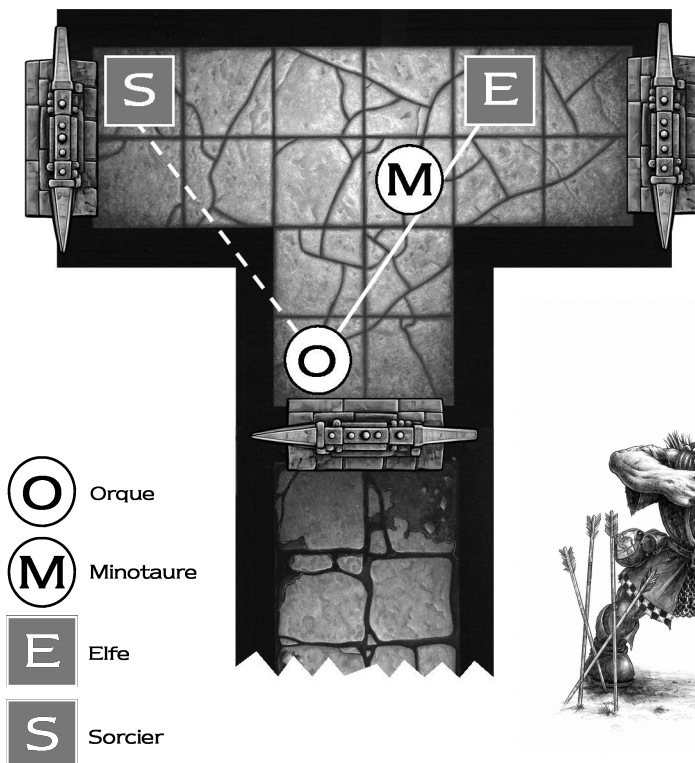
À la suite d'un Événement Imprévu, les Monstres attaquants sont (comme on l'a vu) placés dans le donjon pendant la Phase de Pouvoir. Pour combattre, les Monstres doivent attendre la Phase des Monstres qui vient après la Phase des Guerriers. Les Guerriers combattront donc normalement avant les Monstres.

Cependant, certains Monstres ont une attaque spéciale qui est traitée dès que les figurines sont placées. Cette possibilité est mentionnée sur leur carte. De tels Monstres sont très dangereux car ils attaquent avant que les Guerriers n'aient une chance de frapper. Heureusement, les Monstres qui attaquent de cette façon sont souvent de petite taille et plutôt faibles.

• LE SORCIER EST MORT •

Si le Sorcier est tué, un autre joueur doit lancer un dé pendant la Phase de Pouvoir pour tester le déclenchement d'un Événement Imprévu. Bien qu'il soit désormais inutile de déterminer le Pouvoir Magique du Sorcier, le groupe peut toujours être attaqué par des Monstres !

• CE QUE VOUS VOYEZ •



Dans cet exemple, l'Orque voit l'Elfe, même si le Minotaure se trouve entre eux deux. Les figurines sur la trajectoire de la flèche sont ignorées car elles sont considérées comme constamment en mouvement et ne bloquent donc pas durablement la vue de l'archer. Un bon archer est capable de tirer à travers Guerriers et Monstres pour toucher sa cible.

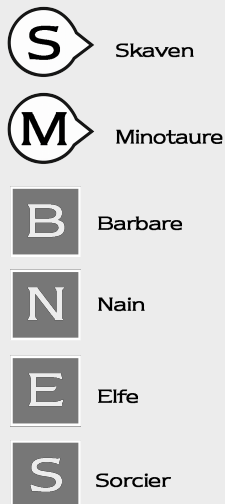
De l'autre côté, l'Orque ne voit pas le Sorcier car sa vue est bloquée par le mur. L'Orque doit se déplacer d'une case vers la droite (ou vers l'avant) pour acquérir une ligne de vue sur le Sorcier.



Archer Orque

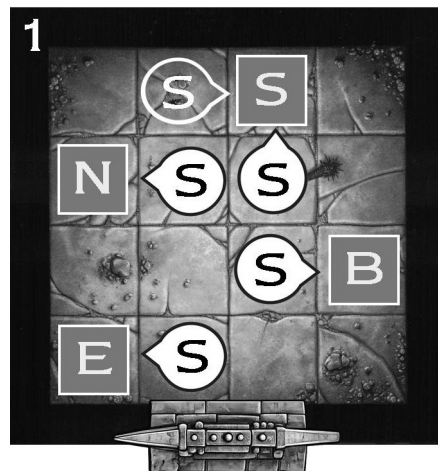
• EXEMPLES DE PLACEMENT DES MONSTRES •

LÉGENDE

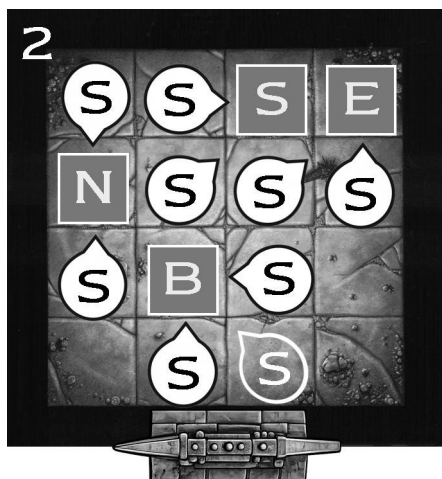


PLACER 5 SKAVENS

Lorsque des Monstres attaquent, un joueur doit les placer en utilisant la règle du Un-pour-Un. Dans cet exemple, les Guerriers sont attaqués par cinq Skavens. Le joueur dont c'est le tour de placer les Monstres pose quatre Skavens dans les positions indiquées. Chaque Guerrier combat un Skaven. Le dernier Skaven peut attaquer n'importe quel Guerrier : Un Pion Guerrier est pioché. Dans cet exemple, c'est le Pion Sorcier qui a été tiré. Par conséquent, le dernier Skaven est placé comme indiqué. Le joueur peut choisir la case où il place le Monstre.



2



PLACER 9 SKAVENS

Quand il y a plusieurs Monstres en attaque, le joueur les répartit équitablement avec la règle du Un-pour-Un. Vous manquerez souvent de place pour répartir équitablement les Monstres. Si le cas se présente, distribuez les Monstres entre les Guerriers qui disposent de cases libres autour d'eux. Les Monstres en surplus sont répartis aléatoirement en utilisant les Pions Guerrier.

Dans cet exemple, les Guerriers sont attaqués par neuf Skavens. Les Monstres sont placés de telle façon que chaque Guerrier combat deux Skavens.

Le dernier Skaven ne peut attaquer que le Barbare car toutes les autres cases sont occupées ! Le Barbare est donc attaqué par trois Skavens alors que ses compagnons ne doivent en affronter que deux.

PLUS DE PLACE !

Parfois, les Guerriers sont attaqués par tellement de Monstres qu'il n'y a pas assez de place pour tous sur la même section de donjon. Dans ce cas, les Monstres en trop sont placés sur les sections adjacentes.

Si les Guerriers sont attaqués par tellement de Monstres que ceux-ci ne tiennent pas sur les sections adjacentes, alors les Monstres surnuméraires ne sont pas placés du tout. Les Guerriers ont déjà assez à faire comme ça !

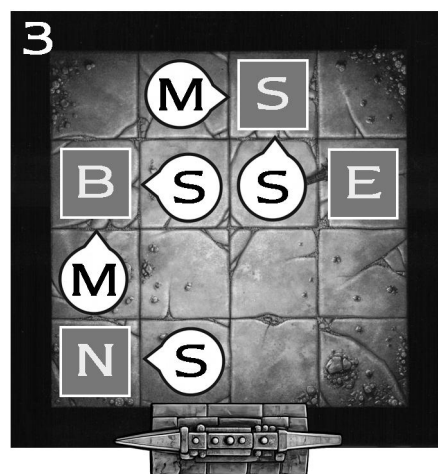
PLACER 3 SKAVENS ET 2 MINOTAURES

Quand il y a plus d'une espèce de Monstre en attaque, traitez chacune séparément.

Dans l'exemple 3, les Pions Guerrier sont utilisés pour déterminer qui attaquent les trois Skavens (le Barbare, le Nain, le Sorcier).

Les Pions Guerrier ont été replacés dans la tasse et deux sont tirés pour déterminer qui attaquent les deux Minotaures. Les victimes ainsi désignées sont le Sorcier et le Barbare.

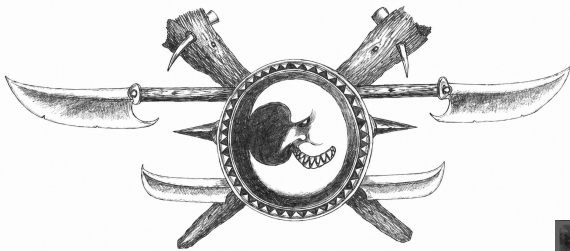
Au bout du compte, bien qu'il y ait plus de quatre Monstres dans la pièce, l'Elfe n'est attaqué par aucun d'eux. Veinard !



• PHASE DES GUERRIERS.

Les Guerriers ont fort à partir contre les Monstres du donjon, mais ils progressent. Des mesquins Snotlings aux terrifiants Minotaures, le point commun de toutes ces créatures est leur détermination à tuer les Guerriers ou au moins, à les chasser de leur antre.

Pendant la Phase des Guerriers, chaque joueur peut déplacer son personnage et attaquer les Monstres. Les règles des combats et des lancers de sort sont données plus loin. Dans ce chapitre, nous verrons seulement ce que les joueurs peuvent faire et dans quel ordre ils le font.



• QUI COMMENCE ? •

Pendant la Phase des Guerriers, les joueurs agissent séparément, l'un après l'autre. Le Guerrier qui porte 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 endosser le rôle du 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 éclaire la section de donjon sur laquelle se trouve le Leader, ainsi que toutes les sections adjacentes.

Si un Guerrier se déplace sur une section qui n'est pas éclairée par la lanterne ou qu'il est distancé par le Leader, il s'égare dans les méandres du donjon et doit être retiré du jeu.

Il s'agit évidemment d'une règle très importante qu'il faut toujours garder à l'esprit. Si les Guerriers se séparent, certains risquent de se perdre dans le donjon... Restez toujours attentifs à la position du Leader. Laissez vos Guerriers bien groupés sur les sections éclairées par la lanterne.

• MOUVEMENT ET COMBAT •

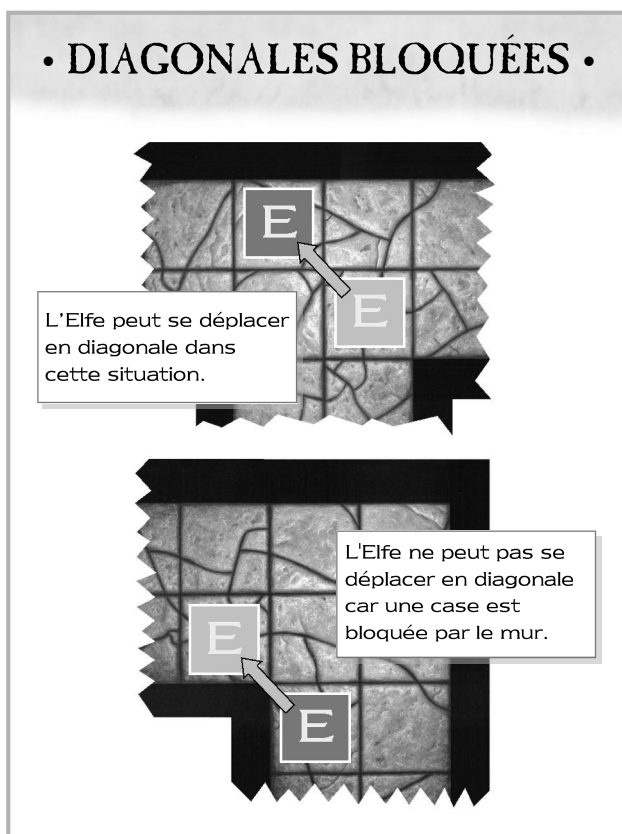
Lors de son tour, votre Guerrier peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa caractéristique Mouvement. Quand il s'est déplacé, il peut attaquer un Monstre sur une case adjacente. Vous n'êtes pas obligé de déplacer votre Guerrier de tout son potentiel de mouvement, ni même de le déplacer tout court. Vous pouvez avancer dans n'importe quelle direction (même en diagonale) et orienter votre figurine comme vous le souhaitez. Votre Guerrier ne peut pas traverser une case occupée par une autre figurine ou un obstacle.



Note du concepteur : Certaines salles, la Chambre de l'idole par exemple, ont plusieurs "étages". Dans des pièces comme celles-ci, les accès visibles sur la section de jeu sont les seules voies praticables pour les Guerriers. Dans la Chambre de l'idole par exemple, les Guerriers ne peuvent atteindre l'étage qu'en montant par l'escalier. À moins que le contraire ne soit précisé dans le Livre d'Aventures, les escaliers (et autres chemins de la sorte) sont traités comme des cases ordinaires en ce qui concerne le mouvement.

DIAGONALES BLOQUÉES

Un Guerrier ne peut pas se déplacer 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 :



BLOCAGE

S'il y a un Monstre sur une case adjacente à votre Guerrier au début de la Phase des Guerriers, celui-ci est bloqué et ne peut pas se déplacer. Campé sur ses appuis, solide comme le roc, il affronte ses assaillants sans faillir. Bien qu'un Guerrier bloqué ne puisse pas quitter la case sur laquelle il se trouve, il peut pivoter sur lui-même pour faire face à n'importe quelle direction.

Se Dégager du Blocage

Un joueur peut essayer d'échapper à ce blocage. Sur chaque Fiche Guerrier, se trouve une valeur de blocage. Pour se dégager, 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, il doit rester sur place et combattre le Monstre au 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 qui bloque 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 l'engager au corps à corps. Les règles de combat sont décrites plus loin dans le chapitre *Combat*.

L'Elfe possède un arc qu'il peut utiliser pour tirer sur un Monstre à distance. Aussi longtemps qu'il voit le Monstre, il peut le prendre pour cible (Voir *Ce Que Vous Pouvez Voir* dans le chapitre *Phase de Pouvoir*).

Un Guerrier ne peut combattre un Monstre au corps à corps et le prendre pour cible à distance dans le même tour. Il doit choisir entre 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 au-delà, le donjon n'a pas encore été exploré. Les Guerriers peuvent explorer le donjon pendant la Phase d'Exploration, comme décrit plus loin.

• L'ENTRÉE DU DONJON •

L'entrée donne accès au donjon mais permet aussi d'en sortir. Les Guerriers ont le droit de revenir sur leurs pas pour quitter le donjon par l'entrée, mais à condition que la voie ne soit pas bloquée par un Éboulement ou la Herse. Notez que généralement, la quête des Guerriers fournit une autre sortie, souvent plus facile celle-là. Il leur sera donc rarement nécessaire de devoir rebrousser chemin.

• SE DÉPLACER SUR UNE NOUVELLE SECTION •

Quand un Guerrier arrive sur une nouvelle section de donjon pour la première fois, elle est vide. Cependant, toutes sortes de Monstres se terrent dans les ténèbres et ceux-là se montrent seulement lorsque les Guerriers sont entrés.

Une fois qu'un Guerrier est entré sur une nouvelle section et qu'il a terminé son mouvement, son tour prend fin immédiatement. Le tour passe maintenant au Guerrier suivant.

• ET ENSUITE ? •

Lorsque tous les Guerriers ont terminé leur mouvement et leur action offensive, passez à la Phase des Monstres.



• PHASE DES MONSTRES •

Les habitants des Montagnes du Bord du Monde défendront leur antre jusqu'à la mort. Tapis dans l'ombre, ils sont prêts à se jeter sur les intrus qui viennent piller leurs trésors !

Au tour des Monstres de contre-attaquer ! C'est aux joueurs qu'il revient de déplacer les figurines et de lancer les dés pour eux. Un seul joueur peut faire agir tous les Monstres du combat. Un autre prendra la suite au prochain tour et ainsi de suite.

• NOUVELLES SALLES •

Si les Guerriers entrent dans une nouvelle Salle Donjon pendant leur phase, commencez la Phase des Monstres en tirant une carte du Paquet Événements. Si la carte révèle des Monstres, ils sont toujours placés dans la pièce, même si les Guerriers sont divisés parmi plusieurs sections.

Tirez cette carte Événement seulement lorsque les Guerriers entrent pour la première fois dans la salle, jamais par la suite. Notez également qu'une carte est tirée seulement lorsque les Guerriers entrent dans une Salle Donjon, pas dans un Couloir. Les Salles Objectif ont leurs propres règles décrites dans le Livre d'Aventures.

SALLES DONJON

Les Salles 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 qui les attend à l'intérieur. Il y a deux types de cartes : Événement (E) et Monstre (M). En cas d'Événement, suivez les instructions de la carte. Si des Monstres apparaissent, ils se jettent sur les Guerriers comme décrit page 16.

Déterminez d'abord l'effectif des Monstres qui apparaissent en respectant les instructions de la carte. Par exemple, pour 2D6 Monstres, lancez deux dés et ajoutez leur résultat 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 pendant le combat.

S'il n'y a pas assez de place dans la salle pour tous les Monstres, le surplus peut être placé sur les sections adjacentes. N'oubliez pas d'appliquer la règle du Un-pour-Un, en répartissant équitablement les Monstres entre les Guerriers. Les Monstres surnuméraires peuvent être placés aléatoirement en utilisant les Pions Guerrier.

Quand vous posez un Monstre à côté d'un Guerrier, orientez la figurine face à lui. Vous gagnerez en clarté au moment de résoudre les combats.

SALLES OBJECTIF

La Salle Objectif se trouve au fond du donjon et représente la dernière épreuve des Guerriers. Lorsque les Guerriers entrent dans la Salle Objectif, ne piochez pas de Carte Événement. À la place, suivez les consignes du Livre d'Aventures.

Le Livre d'Aventures décrit les règles spéciales dont vous avez besoin lorsque les Guerriers atteignent leur objectif. La dernière salle est toujours gardée par de nombreux Monstres et la victoire passe par leur élimination.

ARRIVÉE DES MONSTRES

Une fois que les Monstres ont été placés dans le donjon pendant 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.

Attention : Les Monstres qui sont apparus pendant la Phase de Pouvoir peuvent attaquer pendant la Phase des Monstres du même tour !

• MOUVEMENT ET COMBAT •

À l'exception des Monstres apparus lors de ce tour, comme expliqué ci-dessus, les Monstres déjà en jeu peuvent maintenant se déplacer et combattre.

QUE FAIT UN MONSTRE ?

Les Monstres attaquent toujours les Guerriers. Ce qu'ils font précisément dépend de leur position sur la section et du type d'arme dont ils sont équipés.

Si un Monstre est bloqué (voir Blocage), il ne se déplace pas. Il reste sur place et combat le Guerrier qui se trouve à côté de lui.

Si un Monstre possède une arme de jet et voit une cible, alors il reste où il est et tire.

Si un Monstre possède une arme de jet mais ne voit aucune cible, il se déplace jusqu'à ce qu'il acquière une cible, puis tire.

Si un Monstre n'a pas d'arme de jet (ou qu'il a bien une arme de jet mais ne peut pas se déplacer pour voir une cible), alors il se déplace vers un des Guerriers. Si le Monstre atteint le Guerrier, il l'attaque.

N'oubliez pas que les Monstres se déplacent et attaquent en respectant la règle du Un-pour-Un partout où c'est possible. Ils se répartissent donc équitablement entre tous les Guerriers.

RÈGLE DU UN-POUR-UN

Un groupe de Monstres combat toujours à UN contre UN quand c'est possible. Les Monstres sont toujours répartis aussi équitablement que possible entre les Guerriers. Si les quatre Guerriers sont attaqués par huit Orques, chaque Guerrier combat deux Orques. Cette règle s'applique aussi bien au placement des Monstres qu'au choix des Guerriers que les Monstres attaquent à chaque tour.

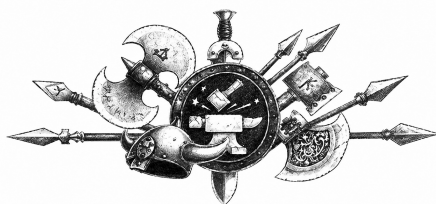
MOUVEMENT

Les Monstres se déplacent de la même façon que les Guerriers, d'un nombre de cases égal à leur caractéristique Mouvement. Quand un Monstre a terminé son mouvement, il peut attaquer tout Guerrier se trouvant sur une case adjacente.

Des règles spéciales s'appliquent à certains Monstres. Elles sont spécifiées sur les Cartes Monstre qui sont également résumées au dos de ce livre.

BLOCAGE

Les Monstres qui commencent la Phase des Monstres au contact d'un Guerrier sont bloqués sur leur case. Suivez exactement la même procédure que pour les Guerriers. Cependant, les Monstres ne peuvent jamais se dégager d'un blocage.



RÈGLE DE LA PREMIÈRE ATTAQUE

Les Monstres placés pendant la Phase de Pouvoir en conséquence d'un Événement Imprévu doivent respecter la règle de la Première Attaque pendant la Phase des Monstres suivante. Les Monstres placés pendant la Phase des Monstres à la suite de l'entrée des Guerriers dans une salle doivent également respecter la règle de la Première Attaque au cours de la prochaine Phase des Monstres.

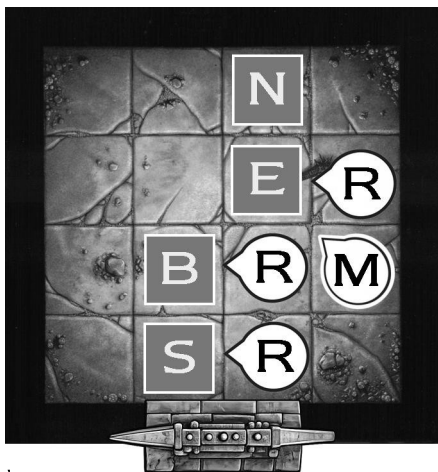
La règle de la Première Attaque précise que les Monstres placés pour attaquer un Guerrier essaient de combattre ce Guerrier lors de leur première attaque. Même si le Guerrier s'est déplacé, le Monstre essaie de le suivre et de l'attaquer (autant que possible).

La règle de la Première Attaque prend le pas sur la règle du Un-pour-Un car vous avez déjà décidé qui les Monstres combattront lorsqu'ils ont été placés. Une fois le tour de la Première Attaque terminé, la règle du Un-pour-Un est à nouveau utilisée pour répartir les Monstres qui 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.

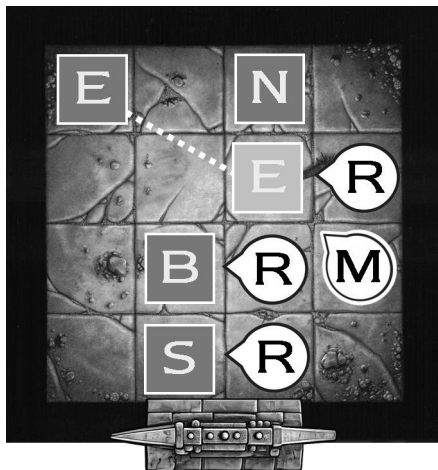
• EXEMPLES •

Les Guerriers entrent dans une salle et tombent sur un Minotaure et trois Rats Géants. Les Pions Guerriers sont utilisés pour déterminer où les Monstres sont placés. Le Minotaure bondit sur l'Elfe. Les Rats attaquent l'Elfe, le Barbare et le Sorcier. Le Nain, chanceux, est épargné !



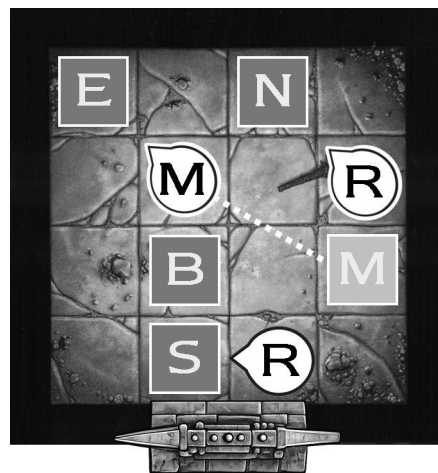
Heureusement, les Monstres ne combattent pas pendant ce tour car ils viennent d'être placés. Le tour prend fin alors que Monstres et Guerriers se font face, prêts à en découdre au prochain tour.

Pendant la Phase des Guerriers du tour suivant, les Guerriers attaquent les premiers, espérant tuer autant de Monstres que possible avant la riposte. C'est l'Elfe qui commence.



L'Elfe n'est jamais bloqué. Il s'échappe et rejoint l'angle, d'où il tire sur le Minotaure. Il le blesse 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. Ceux-ci ont été placés sur le donjon au tour précédent, c'est donc la première fois qu'ils attaquent. De fait, la règle de la Première Attaque s'applique.



Les Monstres attaquent (si possible) les Guerriers contre lesquels ils ont été placés au départ.

Le Sorcier ne s'est pas déplacé ; son Rat l'attaque là où il se trouve. Par chance, il 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. Il doit 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 pour attaquer 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. Sinon, celui-ci s'en serait tiré sans le moindre dommage !

• PHASE D'EXPLORATION •

Les cavernes s'étendent sur des lieues et leur dédale de galeries plonge dans les entrailles du Vieux Monde. À mesure de leur périple dans le donjon, les Guerriers découvrent d'antiques passages, des salles depuis longtemps délaissées et des escaliers taillés à même la roche.

Pendant la Phase d'Exploration, les joueurs constituent le donjon en posant de nouvelles sections de jeu. Pour cela, les Guerriers doivent d'abord franchir les portes et explorer les ténèbres mystérieuses.

• EXPLORATION •

Seul le Leader peut explorer. Il utilise la lanterne pour éclairer la voie. L'exploration est possible seulement s'il n'y a aucun Monstre sur sa section. Il est impossible d'explorer en plein combat.

Pour explorer, le Leader doit être placé sur une case adjacente à une porte ouvrant sur une partie inconnue du donjon. Pendant la Phase d'Exploration, le joueur déclare qu'il explore et pioche une carte du Paquet Donjon. La carte révèle la Salle 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 schémas page 22. Placez la Carte Donjon sur la nouvelle section 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 (pendant la Phase des Guerriers). Il n'y a aucune obligation d'entrer dans une salle ou un couloir qui vient d'être découvert. Les joueurs sont libres d'explorer une autre partie du donjon.

La Phase d'Exploration est terminée. La partie se poursuit par la Phase de Pouvoir d'un nouveau tour.

CROISEMENT EN T

Si vous piochez un Croisement en T, placez la section de donjon sur votre surface de jeu puis, avant de faire quoi que ce soit d'autre, partagez 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 : Une à droite puis une à gauche, jusqu'à obtenir deux paquets distincts. Posez un paquet à chaque issue du Croisement. Lorsque les Guerriers explorent, utilisez le Paquet Donjon de gauche pour la voie gauche et le paquet de droite pour la voie droite.

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

Salle
 Le nom de la salle que cette carte décrit.

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

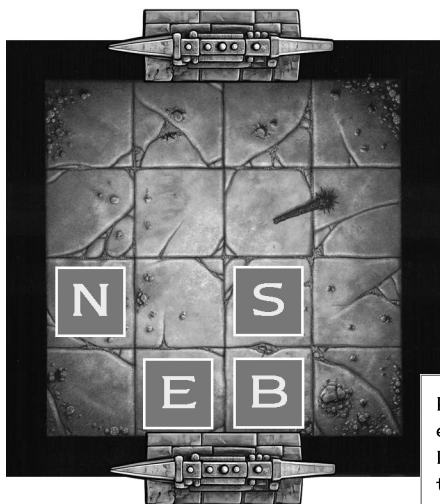
Type de salle
 Indique le type de la pièce : Salle Objectif, Salle Donjon ou Couloir.

Règles Spéciales
 Les règles spéciales qui s'appliquent dans cette pièce.

Illustration
 Une illustration de la pièce.

Porte
 Indique qu'une porte doit être posée / fixée à cet endroit sur la section de donjon. Dans ce cas, il n'y a qu'une seule issue, aussi cette section est-elle placée après la porte que les Guerriers viennent d'emprunter.

• EXPLORATION •

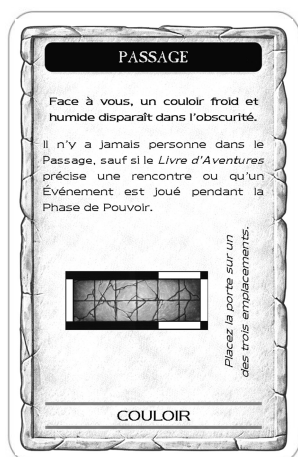


Dans l'exemple de gauche, le Barbare est prêt à explorer la porte du mur sud.

Pour explorer au-delà de cette porte, il doit n'y avoir aucun Monstre sur la section de donjon et le Leader – le Barbare – doit être sur l'une des deux cases devant la porte.

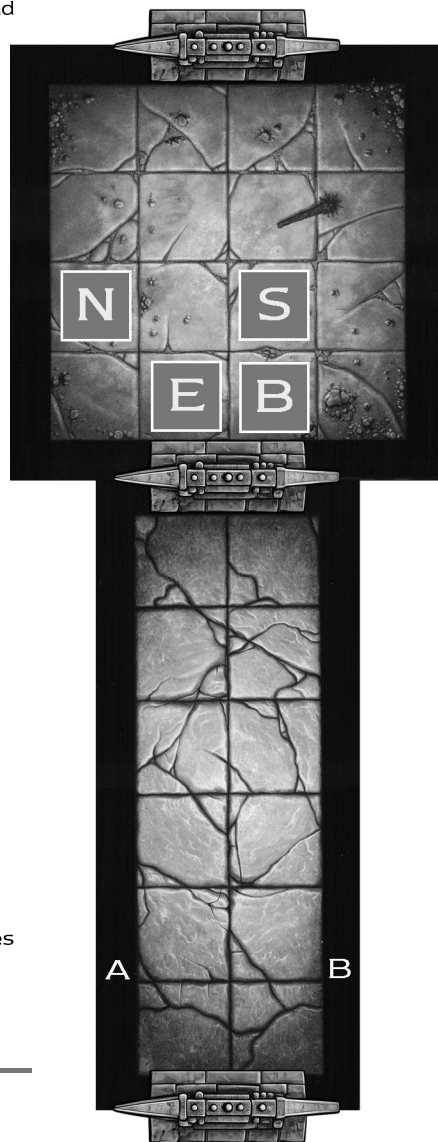
Le Barbare annonce qu'il va explorer. Le joueur prend la première carte du Paquet Donjon, qui s'avère être un Couloir.

Pour pouvoir explorer, le Leader doit se trouver sur l'une des deux cases devant la porte.



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

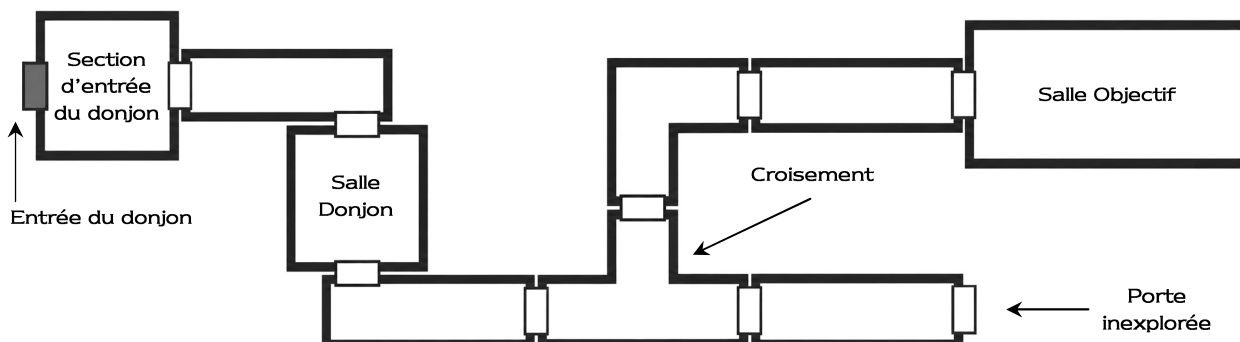
Si vous observez l'illustration de la Carte Donjon, vous verrez qu'à l'extrémité du Passage, vous avez trois possibilités pour placer la porte. Vous pouvez mettre la porte sur n'importe lequel de ces emplacements.



Dans 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 d'autres façons de placer les Couloirs et les Salles Donjon. Comme il est possible de placer les sections de différentes façons, vous pouvez facilement faire tenir votre donjon sur votre surface de jeu.

Cet exemple montre une des nombreuses possibilités réalisables avec les Cartes Donjon :



• FIN DE PARTIE •

Une ultime convulsion puis, une flèche fichée dans la fourrure, le Skaven rendit son dernier souffle. Les Guerriers renversèrent l'idole impie ; celle-ci se brisa en mille morceaux. Blessés, épuisés, ils peinaient à réaliser que leur aventure s'achevait là. Derrière l'idole, dissimulé dans l'ombre, un passage remontait vers la surface. La lumière et la liberté étaient à portée de main. Victoire !

Lorsque les Guerriers atteignent la Salle Objectif, soit ils remportent la victoire, soit ils y laissent la vie. Qu'ils réussissent ou pas, l'aventure est terminée.

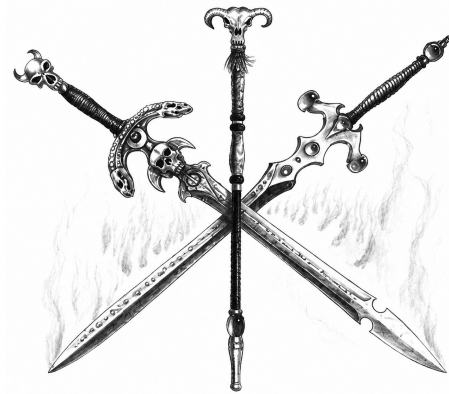
LA SALLE OBJECTIF

Toute aventure se termine dans une Salle Objectif. Quand les Guerriers entrent dans la Salle Objectif, ne piochez pas de Carte Événement comme vous le faites habituellement. À la place, consultez la description de l'aventure que vous jouez dans le Livre d'Aventures. Elle précise les Monstres qui se trouvent dans cette ultime salle et ce que vous devez faire pour achever votre quête.

Une fois l'aventure terminée, il est temps pour les joueurs de comptabiliser leurs trésors. Chaque Guerrier tient le compte des Pièces d'Or gagnées en tuant les Monstres (comme expliqué dans le chapitre suivant sur les Combats). Chaque joueur peut aussi échanger ses Cartes Trésor contre de l'or.

LE VAINQUEUR

Les Guerriers sont victorieux en terminant l'aventure vivants, mais la quantité d'or gagnée par chacun est une mesure de leur succès personnel. Le Guerrier qui a le plus d'or est donc le grand vainqueur de la partie.



La porte s'ouvrit. Elle révéla un couloir qui plongeait dans les entrailles de la montagne.

« Allume la lanterne Kragan, et ouvre la voie », grogna le Nain, tendu comme une corde. « Je crois bien qu'on vient de trouver nos Orques ».

Rassemblés sous le halo de la lanterne, les Guerriers avancèrent, Kragan en tête, Galahern occupé à relever la piste des Orques.

Finalement, l'intrépide compagnie se retrouva face à un croisement ; choix difficile... Kragan hésitait, persuadé que les Orques avaient pris à droite, mais également convaincu que ce tunnel cachait quelque chose.

« Ma magie ne décèle aucune trahison, vaillant compagnon », déclara Xavier en scrutant l'obscurité.

« Et je n'entends rien d'alarmant », murmura Galahern en tendant l'oreille.

« Je n'ai pas besoin de magie, ni de l'ouïe des Elfes, cracha le Barbare. Je le sens, c'est tout. »

Le Barbare leva sa lanterne pour étudier la paroi plus en détail. Patiemment, il passa ses doigts calleux sur les fissures de la roche.

Après quelques minutes, Grunnson s'impatienta et prit le large en maugréant, hache levée, prêt à cogner fort.

« S'il y a de la chair d'Orque, des combats, du danger et de la mort, Grunnson leur souhaite bien du plaisir ».

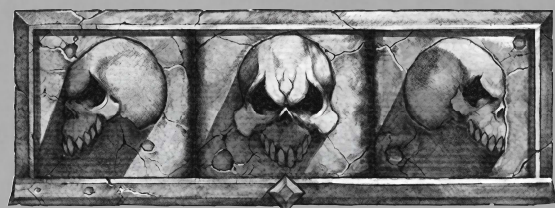
« Maudits soit les fous et leur impatience », se dépit Xavier en dégainant son épée. Puis, il suivit le Nain dans les ténèbres.

L'Elfe jeta un regard au Barbare puis, d'un air résigné, il haussa les épaules :

« Voilà le moment de vérité mon ami », dit-il avant de rejoindre les autres d'un bond. Le Barbare se redressa en bombant le torse ; il était immense. Il afficha un sourire carnassier. Ces Orques, il pouvait les sentir, pas très loin, juste devant. Oui, l'heure était venue.

Hurlant le cri de guerre de ses ancêtres, l'épée dans une main, la lanterne dans l'autre, lui aussi s'élança dans l'obscurité.

Une lourde herse s'abattit bruyamment derrière eux tandis qu'une grêle de flèches empenées de noir jaillissait des ombres...



• COMBATS •

En partant à l'aventure, les Guerriers seront vite amenés à combattre pour défendre leur vie. Les donjons des Montagnes du Bord du Monde sont infestés de bêtes malfaisantes et l'intrépide qui s'y risque doit maîtriser l'art du combat à la perfection.

Les règles décrites ici s'appliquent à tous les combattants. Qu'il s'agisse des Monstres ou des Guerriers, tous les combats sont résolus de la même façon. Comme les Monstres ne sont pas incarnés par des joueurs, c'est à vous de lancer les dés pour eux pendant les 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 d'autres armes similaires) et le combat à distance, livré lui avec des arcs et des flèches (ou d'autres armes de jet). Pour le moment, nous ne nous préoccupons que des règles du corps à corps. Les tirs viendront plus tard.

Les caractéristiques suivantes sont utilisées pour résoudre les combats. Un rappel peut être utile avant d'aller plus loin. Prenez comme exemple une Fiche Guerrier et des Cartes Événement avec la mention « **M** » pour les Monstres.

COMBAT (CC)

La mesure des capacités au corps à corps du Guerrier ou du Monstre. Elle indique son habileté aux armes et son expérience au combat rapproché.

TIR (CT)

La mesure de l'habileté des combattants dans l'usage des armes à distance. Elle indique sa compétence en tant que tireur.

FORCE (F)

La Force du Guerrier ou du Monstre. Plus un individu est fort, plus il inflige de Blessures quand il frappe.

ATTAQUES (A)

Cette caractéristique indique combien de fois un combattant peut frapper ses adversaires 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 adversaires ou plus.

Si un Monstre a plus d'une Attaque, il doit les concentrer sur le même Guerrier.



Pour jouer le combat, vous devez connaître ces valeurs pour chaque combattant. Les caractéristiques des Guerriers se trouvent sur leur Fiche Guerrier, celles des Monstres 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 À CORPS •

Un Guerrier ou un Monstre peut combattre contre n'importe quel adversaire sur une case adjacente. L'assaillant ne doit pas rigoureusement faire face à son adversaire pour attaquer. Toutefois, il est toujours pratique d'orienter chaque figurine vers l'ennemi qu'elle affronte. Vous vous souviendrez ainsi de l'adversaire que vous attaquez, surtout s'il y a de nombreuses figurines impliquées dans le combat.

Quand un Guerrier ou un Monstre tente une attaque, commencez par déterminer s'il touche son adversaire. Prenez la Fiche Guerrier (ou la Carte Événement du Monstre). Chaque Guerrier et chaque Monstre a sa propre Table de Combat. Cette Table 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
Jet pour Toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Pour utiliser la Table de Combat, vous devez connaître la CC de votre ennemi. Repérez cette valeur sur la ligne supérieure (celle intitulée CC ADVERSE). Sous ce nombre est inscrit le résultat nécessaire pour toucher l'adversaire (ligne Jet pour Toucher). Lancez 1D6 : Si le résultat est supérieur ou égal à cette valeur, vous avez touché votre adversaire.

La Table de Combat prise en exemple ci-dessus est celle du Barbare. Imaginons que le Barbare combatte un Gobelin avec une CC de 2. D'après la Table, il doit obtenir 3 ou plus pour toucher le Gobelin (noté 3+).

Note du Concepteur : Une Table de Combat complète se trouve 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 Monstres.

• CORPS À CORPS •

Une fois l'adversaire touché, il faut déterminer à quel degré il est blessé : Lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'attaquant au résultat.

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

Certains Monstres infligent d'importants dégâts. Le Minotaure par exemple, lance deux dés et ajoute sa Force.

Le total est le nombre de Blessures que l'attaquant inflige à son adversaire.

ENDURANCE

Certains adversaires sont plus résistants que d'autres. Ils supportent les coups plus facilement. Déduisez l'Endurance de la victime du nombre de Blessures subies.

Par exemple, avec une Force de 4, le Barbare inflige 1D6+4 Blessures. S'il touche un Gobelin, il inflige 1D6+4 Blessures moins l'Endurance du Gobelin. Le Gobelin a une Endurance de 3, il perd donc (1D6+4)-3 Points de Vie. Si le Barbare obtient 5, le Gobelin perd 6 Points de Vie en tout. Sur un 1, il perd 2 Points de Vie et ainsi de suite.

Certains adversaires portent une armure qui ajoute un bonus à leur Endurance, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Par exemple, le Barbare porte une épaisse fourrure qui ajoute 1 à son Endurance, pour un total de 4.

Certaines attaques spéciales de Monstres (comme les Araignées Géantes) ignorent l'Endurance et les armures. Tout est indiqué sur la Carte Monstre.

COUP MORTEL

(Tuer un Monstre en un Seul Coup)

Parfois, un Guerrier touche un Monstre si durement qu'il le tue du premier coup. Quand cela arrive, il poursuit son attaque contre le Monstre suivant ; il a donc une chance de le tuer lui aussi. Cette seconde attaque représente l'élan de l'arme qui balaye les ennemis.

S'il y a un autre Monstre sur une case adjacente à la cible initiale du Guerrier (un Monstre à portée d'attaque), l'épée continue sur sa lancée et peut également le toucher. Lancez normalement pour toucher et blesser. Si ce Monstre est également tué en un seul coup, l'épée poursuit sa course (dans la même direction) vers le prochain Monstre et ainsi de suite.

Ce coup ravageur est appelé « Coup Mortel ». Il s'arrête dès qu'un Monstre survit ou que l'arme 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, l'attaque s'arrête là. 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 BLESSÉS •

Chaque Monstre possède un nombre spécifique de Points de Vie mentionné sur sa Carte. Cette valeur représente le nombre de Blessures qu'il peut endurer avant de mourir. Si vous touchez un Monstre et que vous 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.

Si vous infligez 1 Blessure ou plus à un Monstre sans pour autant le tuer, indiquez le nombre de Points de Vie qu'il lui reste avec un petit dé. Placez le dé à côté de la figurine de façon à montrer le nombre de Points de Vie restants. Si le Monstre est de nouveau touché, il faut 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, utilisez plusieurs dés pour indiquer le nombre de Points de Vie qu'il lui reste. Par exemple, si un Minotaure subit 5 Blessures, utilisez deux dés montrant un 6 et un 4 pour indiquer qu'il lui reste 10 Points de Vie.

• GUERRIERS BLESSÉS •

Le nombre de Blessures qu'un Guerrier peut endurer 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.

Tenez le compte des Points de Vie jusqu'à la valeur 0. Le nombre de Points de Vie ne descend jamais en dessous de 0.

Lorsqu'un Guerrier n'a plus de Points de Vie, il s'écroule, inconscient ; couchez sa figurine. 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 grand temps de les utiliser. Tout ce qui redonne 1 Point de Vie ou plus au Guerrier fait l'affaire. Nous expliquerons 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 sa figurine 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 peut tirer seulement si elle n'est pas au contact (et donc bloquée) d'un ennemi. Si elle est bloquée, elle doit combattre au corps à corps, comme décrit ci-dessus.

Un Guerrier ou un Monstre muni d'un arc ou d'une autre arme de jet peut tirer sur une cible qu'il voit. Les règles qui précisent ce que vous pouvez ou ne pouvez pas voir sont données dans le chapitre *Phase de Pouvoir*.

Quel que soit son nombre d'Attaques, un Guerrier ou un Monstre ne peut tirer qu'une fois par tour.

Pour déterminer si vous touchez votre cible, vous avez besoin de connaître la caractéristique Tir de votre Guerrier (CT). Elle se trouve sur la Fiche Guerrier et indique le résultat minimum pour toucher. Par exemple, l'Elfe a un Tir de 4+ : Il doit donc obtenir 4 ou plus sur le dé pour toucher avec son arc.

Si vous obtenez une touche, déterminez les Blessures de la même façon que pour les combats au 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.

Pour les Monstres, leur carte mentionne le résultat qu'ils doivent obtenir pour toucher. Par exemple, les Archers Gobelins de la Nuit touchent sur 5 ou plus avec leurs arcs. Les Cartes Monstre sont rappelées à la fin de ce livre.

Quand plus d'un Monstre ouvre le feu, il est pratique de définir le nombre total de touches avant de les répartir équitablement entre les Guerriers (en appliquant la règle du Un-pour-Un). Bien entendu, seuls les Guerriers visibles par les Monstres peuvent être touchés par leurs projectiles.

Les touches surnuméraires sont attribuées par le tirage d'un Pion Guerrier.

QUELLE EST LA DURÉE D'UN COMBAT ?

Une fois que les Monstres attaquent, il peut se passer plusieurs tours de combat avant qu'ils ne soient tous tués.



Skavens

Pendant que les Guerriers et les Monstres sont engagés en combat, n'oubliez pas de résoudre (comme d'habitude) 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 sur la section de donjon.

Le combat continue tant qu'il reste des Monstres vivants. C'est important, car certaines actions sont interdites tant qu'un combat est en cours. Par exemple, vous ne pouvez pas recevoir d'or pour les Monstres tués, ni piocher de Cartes Trésor (voir plus loin). Il est également possible que le Barbare devienne Berserk, auquel cas il conserve son état pour toute la durée du combat (voir les règles spéciales du Barbare sur sa Fiche Guerrier).

• SOINS •

Les Guerriers subissent des Blessures pendant les combats, mais il est possible de regagner des Points de Vie grâce aux soins. Pour un Guerrier, il y a différentes façons de soigner ses Blessures. L'Elfe peut utiliser sa potion de soins. Le Sorcier peut lancer des sorts de guérison. Les Guerriers peuvent aussi trouver des objets aux propriétés curatives.

L'Elfe peut utiliser sa potion de soins à n'importe quel moment sur lui-même, ou l'un de ses compagnons. En buvant la potion, le Guerrier regagne tous ses Points de Vie. Attention : L'Elfe doit utiliser sa potion avec parcimonie car elle ne peut être utilisée qu'une seule fois, après quoi la carte est défaussée.

Le Sorcier peut soigner des Blessures en lançant un sort de Soins. Nous expliquerons comment il procède dans le chapitre *Lancer des 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 Trésor détenues par les joueurs. Un joueur peut choisir d'utiliser une Carte Trésor à n'importe quel moment pour prodiguer des soins à un compagnon (ou à lui-même). Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser sa potion de soins ou une Carte Trésor pour soigner un autre Guerrier ; il peut très bien préférer la garder pour lui !

• OR ET TRÉSORS •

Le but des Guerriers se trouve au bout du donjon, mais il y a beaucoup d'or et de trésors à trouver en chemin. Parmi les trésors, les objets magiques seront fort utiles dans votre quête.

OR

Lorsqu'un Guerrier tue un Monstre (au corps à corps, avec une arme à distance ou par magie), placez la figurine sur sa Fiche d'Aventure. Une fois tous les Monstres tués, le combat est terminé. Les joueurs peuvent alors 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. C'est sa Valeur en Or. 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 surtout, n'hésitez pas faire le malin devant les copains !

TRÉSORS

Les trésors sont matérialisés par les Cartes Trésor. Parmi ces cartes, il y a beaucoup d'armes magiques, des potions et d'autres artefacts ; il y a aussi de l'or. Les Guerriers gagnent une Carte Trésor quand ils ont réglé une situation déclenchée par une Carte Événement. Certaines Cartes Événement représentent des pièges, des fosses et autres incidents qui ne rapportent aucun trésor. Un Événement qui ne rapporte rien porte au bas de sa carte la mention « *Pas de Carte Trésor à l'issue de cet Événement* ».

Les Guerriers reçoivent la Carte Trésor seulement lorsque l'Événement est terminé. Par exemple, s'ils sont attaqués par une bande d'Orques, ils ne piocheront leur Carte Trésor qu'une fois tous les Orques tués.

Il arrive que plusieurs Cartes Événement soient actives en même temps, auquel cas aucun trésor n'est accordé avant que tous les Événements ne soient résolus. Une fois que tout est réglé, les aventuriers reçoivent une Carte Trésor pour chaque Événement. En d'autres termes, vous devez vous débarrasser de tous les Monstres avant d'obtenir la moindre récompense.

Le Leader (généralement le Barbare) pioche la première carte du Paquet Trésors. Le joueur peut décider de s'octroyer la carte ou la donner à un joueur de son choix. Cependant, le Leader doit toujours distribuer les cartes équitablement entre tous les Guerriers. Aucun Guerrier ne peut recevoir un deuxième trésor avant que tous les Guerriers n'en aient reçu au moins un chacun.

Lorsqu'un Guerrier gagne un trésor, posez la carte à côté de sa Fiche d'Aventure. Notez également sur la fiche combien de Cartes Trésor le Guerrier a reçues jusqu'à présent afin de continuer le partage équitablement.

Exemple : Le Barbare a gagné deux Cartes Trésor alors que ses compagnons n'en ont eu qu'une. Cela signifie que chaque Guerrier doit recevoir une autre carte avant que le Barbare ne puisse en prendre une troisième.

Certaines Cartes Trésor doivent être défaussées quand vous les utilisez. Par exemple, pour utiliser une potion magique, il faut la boire. Si le cas se présente, tout sera indiqué sur la carte. Tous les objets n'ont pas à être défaussés après usage ; certains peuvent être conservés et échangés contre de l'or, comme expliqué ci-dessous. Les cartes défaussées rentrent dans le compte de l'or gagné par un Guerrier.

Les Cartes Trésors peuvent aussi rapporter de l'or. À 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 dans la rubrique Valeur Marchande (la grosse pièce d'or sur le côté gauche). Le Guerrier qui a le plus d'or à la fin d'une partie est le plus valeureux d'entre tous !

• GUERRIERS MORTS •

Quand un Guerrier est tué, tout son or et ses Cartes Trésor sont perdus. Les survivants doivent abandonner les trésors de leur compagnon avec sa dépouille.

L'exception à la règle ci-dessus concerne les Cartes Équipement. Chaque Guerrier commence le jeu avec un objet. Si le Guerrier est tué, cet objet peut être récupéré par un autre joueur. Évidemment, le plus important de ces objets est la lanterne, car le Guerrier qui en hérite devient le Leader du groupe. Si les joueurs ne tombent pas d'accord à propos de la lanterne, utilisez les Pions Guerrier pour les départager.

• CARTE TRÉSOR •

Objet

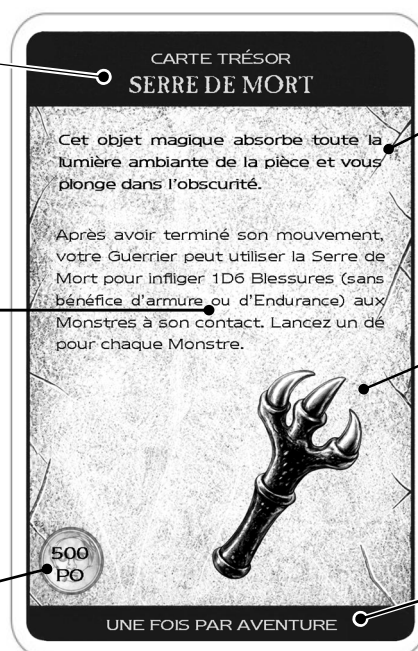
Nom du trésor représenté sur cette carte.

Règles Spéciales

Les règles spéciales qui s'appliquent à cet objet.

Valeur Marchande

Le montant en Pièces d'Or que cet objet vous rapporte si vous le vendez à la fin de l'aventure.



Description

Une brève description de l'objet.

Illustration

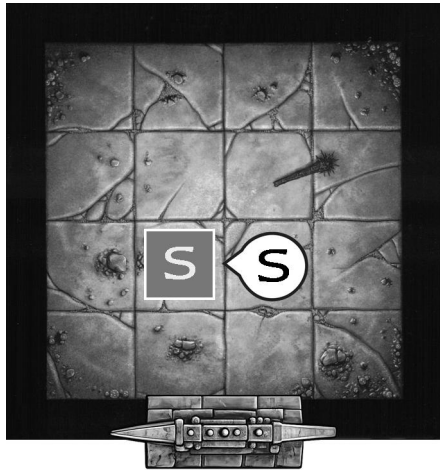
Un dessin qui représente l'objet.

Durée

Indique combien de temps ou combien de fois votre Guerrier peut faire usage de l'objet.

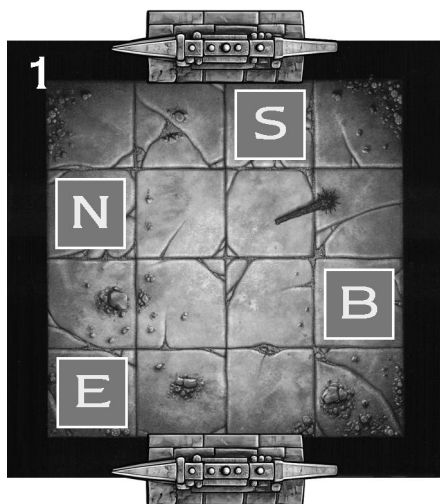
• EXEMPLES DE COMBAT •

Prenez une des Salles Donjon de la boîte, les figurines des 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 les deux figurines sur la salle donjon, comme indiqué ci-dessous :



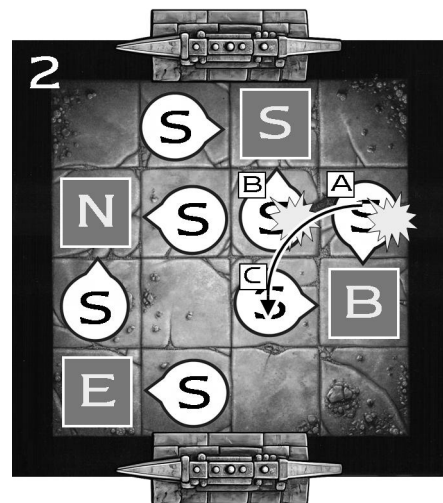
C'est la Phase des Guerriers, donc au Sorcier d'attaquer. Le Skaven a un Combat (CC) de 3. Le Sorcier doit obtenir 4 ou plus pour toucher (voir sa Fiche Guerrier). Il obtient 5 sur le dé : C'est touché ! Déterminons les Blessures infligées : $1D6 + \text{Force du Sorcier (3)}$. Le résultat est 4, donc le Sorcier inflige 7 Blessures. Maintenant, déduisons l'Endurance du Skaven (3). La créature perd finalement 4 Points de Vie. Le Skaven, n'en avait que 3 ; il est donc tué par le Sorcier et sa figurine retirée.

Les combats impliquent très souvent plusieurs Guerriers et beaucoup de Monstres. L'exemple suivant présente un tour de combat qui débute pendant la Phase de Pouvoir. Placez les figurines des Guerriers de la façon indiquée sur le schéma ci-dessous :



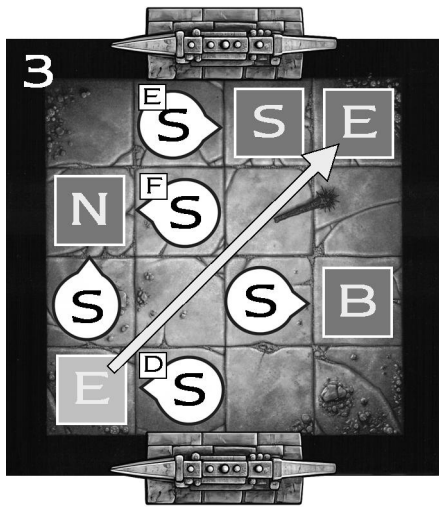
C'est la Phase de Pouvoir ; le Sorcier lance 1D6 pour déterminer son Pouvoir Magique. Malheureusement, il obtient un 1, ce qui indique un Événement Imprévu. Le Sorcier a un pouvoir de 1 pour le tour ; il place un petit dé sur sa Fiche Guerrier. Ensuite, une Carte Événement est tirée ; elle révèle l'attaque de 2D6 Skavens. Les deux dés sont lancés : Sept Skavens. Le joueur dont c'est le tour de placer les Monstres positionne les hommes-rats en respectant la règle du Un-pour-Un. Un Skaven est placé au contact de chaque Guerrier et trois Pions Guerrier sont tirés pour déterminer ceux qui sont attaqués par les trois derniers. L'Elfe a la chance d'éviter un second adversaire et les sept Skavens sont finalement placés comme indiqué sur le schéma 2.

C'est maintenant la Phase des Guerriers et chacun joue à son tour en commençant par le Barbare (c'est lui le Leader). Avec sa règle spéciale, le Barbare risque un accès de frénésie pendant les combats. Il lance 1D6 et sur 6, il devient Berserk (deux Attaques par tour jusqu'à la fin du combat). S'il obtient 1 sur son dé, il ne peut pas du tout attaquer pendant ce tour et frappe aveuglément autour de lui en blessant ses compagnons ! Le Barbare lance son dé et obtient 6 : Berserrrk ! D'après la Fiche Guerrier du Barbare, 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 6. Belle réussite ; il le touche pile entre les deux yeux !



Le Barbare détermine maintenant les Blessures qu'il inflige. Le joueur lance 1D6, obtient 5, ajoute sa Force (4), déduit l'Endurance du Skaven (3) : Il inflige au total 6 Blessures à la créature. Le Skaven est tué et sa figurine retirée. Comme le Barbare a tué le Skaven d'un seul coup, il bénéficie d'un 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). Cette fois, il manque son coup.

Les autres Guerriers agissent maintenant dans l'ordre de leur Initiative. C'est donc à l'Elfe de jouer. À la différence des autres Guerriers, l'Elfe n'est jamais bloqué. Le joueur décide d'en profiter pour se déplacer comme indiqué sur le schéma 3.

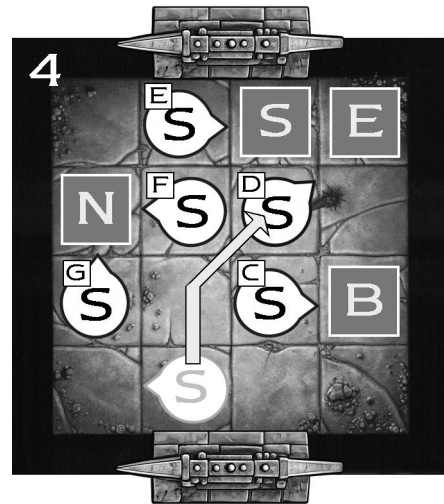


Maintenant qu'il est libre, l'Elfe est en mesure d'utiliser son arc. Il vise le Skaven dans l'angle opposé (D). Il touche sur 4 ou plus. Il obtient un 4 : C'est touché. Les dégâts sont de $1D6+3$ (Force de l'arc) -3 (l'Endurance du Skaven). Avec un 1 sur le dé, le Skaven subit 1 blessure. Ce n'est pas suffisant pour le tuer et un petit dé est placé à côté de sa figurine pour indiquer le nombre de Points de Vie qu'il lui reste (2 dans ce cas).

Le Sorcier joue. Il attaque le Skaven qui lui fait face (E) mais le rate. Il ne reste plus que le Nain. Le Nain a une règle spéciale pour les dégâts car il possède une hache redoutable. Quand il détermine ses Blessures, 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 souhaitant pas tuer trop de Monstres dans notre exemple, considérons que le Nain rate son attaque.

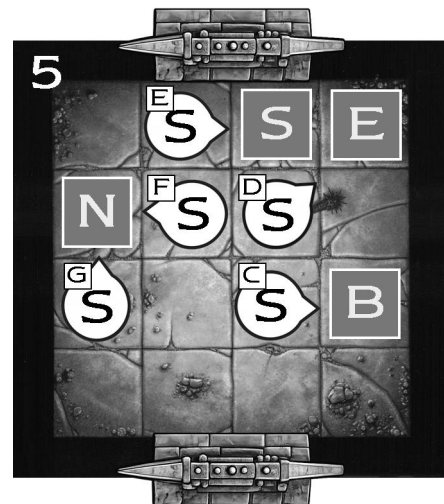
C'est maintenant la Phase des Monstres (voir le schéma 4). Les Skavens encore vivants attaquent les Guerriers sur lesquels ils ont bondi pendant la Phase de Pouvoir. Tous les Skavens sont bloqués, sauf un. Le Skaven D fait exception car à l'origine, il faisait face à l'Elfe. Comme il n'a pas encore combattu, la règle de la Première Attaque s'applique. Le Skaven doit s'efforcer d'attaquer le Guerrier qu'il combattait à l'origine. Le Skaven n'est entravé par personne, donc il poursuit l'Elfe et l'attaque.

Tous les Skavens attaquent de la même façon, nous allons donc seulement détailler le combat contre l'Elfe. La Carte Monstre du Skaven indique le résultat qu'il doit obtenir pour toucher. La créature obtient 5 sur son dé : Touché. Cependant, la règle spéciale de l'Elfe précise qu'il peut essayer d'éviter tout coup qui l'atteint. Pour esquiver, le joueur doit obtenir 6 sur le dé. Il obtient un 2, donc pas d'esquive pour cette fois. L'Elfe est bien touché par le coup, donc le Skaven détermine ses Blessures : Il lance $1D6$, ajoute sa Force (3), déduit l'Endurance de l'Elfe (3). Le résultat final est 4 ; l'Elfe perd 4 Points de Vie. Le joueur note la perte sur sa Fiche d'Aventure.



Les autres Skavens lancent les dés de la même façon pour toucher, mais tous ratent leur coup. La Phase des Monstres est terminée. Comme un combat est en cours, on ne joue pas de Phase d'Exploration et c'est la fin du tour.

Le tour suivant commence avec la Phase de Pouvoir.



Laissons ici les Guerriers affronter les Monstres. Il serait trop long d'aller au bout de cet exemple. Et si vous finissiez ce combat vous-même ? N'oubliez pas que le Barbare est déjà Berserk et que de fait, il dispose de 2 Attaques. Pensez également à répartir les Monstres aussi équitablement que possible quand ils attaquent. Par exemple, si les Guerriers ne tuent aucun Skaven au cours de la prochaine Phase des Guerriers, il en restera cinq. Le Skaven G attaquera le Nain, le E attaquera le Sorcier, le D attaquera l'Elfe et le C attaquera le Barbare. Le F pourra attaquer le Nain ou le Sorcier ; utilisez les Pions Guerrier pour savoir lequel des deux.



• LANCER DES SORTS. •

Maître des Arcanes, le Sorcier est l'un des Guerriers les plus puissants. Il lance des sorts qui défont les rangs ennemis, il protège ses compagnons, il soigne leurs Blessures. Ce chapitre décrit comment le Sorcier utilise sa magie pendant la partie.

Le Sorcier commence la partie avec trois Cartes Sort : un sort d'Attaque, un de Défense et un de Soin. Ces trois-là représentent les formules qu'il a mémorisées à partir de son grimoire.

Munissez-vous des Cartes Sort pendant la lecture de ce chapitre. Chaque sort comporte la description de ses effets et un nombre de Points de Pouvoir mentionné en haut de la carte. Plus cette valeur est élevée, plus le sort est coûteux à lancer.

POUVOIR

Au début de chaque Phase de Pouvoir, le Sorcier détermine son Pouvoir pour ce tour en lançant 1D6. Ce dé teste aussi le déclenchement d'un Événement Imprévu. Si le joueur obtient un 1, son Pouvoir est de 1 (c'est peu...) et un Événement Imprévu est déclenché !

Placez le dé dans la case *Pouvoir Courant* de la Fiche Guerrier du Sorcier pour indiquer le nombre de points disponibles. 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 le souhaite à chaque tour. Il peut lancer le même sort plusieurs fois au cours du même tour.

Pour lancer un sort, le Sorcier doit dépenser une partie de son Pouvoir Magique. La valeur sur la Carte Sort représente la quantité de Pouvoir que le Sorcier doit dépenser pour lancer le sort. Par exemple, un 4 indique que le sort en question nécessite 4 Points de Pouvoir.

QUAND LANCER UN SORT ?

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



• CARTE TRÉSOR •

Pouvoir

La quantité de Pouvoir que le 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 le sort peut être lancé et la durée de ses effets.

5

BOULE DE FEU

Le visage figé par la concentration, vous tendez les bras et joignez fermement les mains. Votre regard rougeole ; des volutes de fumée s'échappent de vos doigts. Très vite, des flammèches dansent autour de vos mains et une boule de feu jaillit à travers la pièce, droit sur vos adversaires.

Choisissez une zone de 2 carreaux par 2 carreaux sur une section de jeu visible par le Sorcier. Chaque Monstre présent dans la zone reçoit 1D6+2 Blessures modifiées seulement par l'Endurance.

Cible : Tous les Monstres présents dans une zone de 2 carreaux par 2 visibles par le Sorcier

Durée : Immédiat

ATTAQUE

Nom du Sort

Le sort décrit sur cette carte.

Description

Une brève description des effets visuels du sort.

Type de Sort

Précise s'il s'agit d'un sort d'Attaque, de Défense ou de Soin.

Epuisé, Galahern écoutait, l'oreille collée au sol : « Je crois que nous les avons semés, au moins pour un temps. »

Ils s'étaient réfugiés dans une petite salle dont ils avaient bloqué la porte à l'aide d'une poutre. En face, une autre porte semblait mener plus loin dans le donjon.

Le Nain et le Barbare soutenaient le corps de Xavier dont les multiples plaies saignaient abondamment. Tous étaient blessés. Le torse 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 cimeterre orque.

Les Guerriers étaient tombés dans une embuscade. Plus de trente Orques et Gobelins les avaient attaqués de tous côtés. Le Sorcier avait déchainé la foudre, carbonisé les chairs, mais les assaillants arrivaient encore et toujours plus nombreux. Galahern avait abattu de nombreux ennemis avec son arc ; Kragan et Grumli avaient combattu dos à dos contre la vermine qui les submergeait. Au loin, un gong sonnait l'appel sans discontinuer et son vacarme se mêlait à la fureur de la bataille.

Maintenant, il ne restait plus rien à tuer. Les Guerriers étaient debout au milieu d'une pile de corps

fumants. Kragan traversa la pièce en titubant. Il ramassa une épée d'un bel éclat sur le cadavre d'un Orque.

« Belle lame. Je la garde », grogna-t-il en débarrassant l'Orque de son chemin.

Puis le gong se fit entendre à nouveau. L'ouïe perçante de Galahern reconnut le son de nombreux pas en approche.

« D'autres arrivent, fuyons ! »

Grumli secoua la tête pour chasser la fatigue. En s'appuyant sur sa hache, il se redressa et tonna :

« Un Grunnson, fuir devant ces créatures ? Jamais ! Pas tant qu'un souffle animera ma vieille carcasse ! »

« Si nous disposons d'un peu de temps, ma potion de soins permettra à Xavier de récupérer et sa magie pourra soigner mon bras. Nous avons grand besoin d'un répit pour rassembler nos forces. Ensuite, tu auras tout loisir de t'occuper de cette racaille. »

« Très bien. Une petite pause et on s'occupe de ces crapules », avait alors déclaré Grunnson, en dégageant le Sorcier d'un tas de cadavres.

Et c'est ainsi que les Guerriers avaient quitté leur refuge temporaire.

Les sorts d'Attaque constituent une exception : Ceux-là peuvent être lancés seulement pendant la Phase des Guerriers. Vous pouvez lancer un sort d'Attaque n'importe quand au cours de la phase, même pendant le tour d'un autre joueur.

Attention : Vous ne pouvez jamais lancer un sort 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 Blessures. Les jets d'attaque et de Blessures font partie d'un processus continu et, bien que vous lanciez deux fois les dés, il serait incohérent d'interrompre la procédure par un sort.

À la fin de chaque tour, les Points de Pouvoir non utilisés sont perdus. Le Sorcier relance les dés au début de la Phase de Pouvoir suivante.

QUELLE EST LA DURÉE D'UN SORT ?

Au bas de chaque Carte Sort, se trouve une mention appelée *Durée*. Celle-ci précise un effet *Immédiat*, une durée pour *Ce Tour* ou pour *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. *Peau Blindée* est un bon exemple. 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 le mouvement du Nain mais avant son attaque), il durera exactement jusqu'au même moment du prochain tour. Dans les règles de base, seul le sort *Lévitiation* dure un tour complet.

• PIONS POUVOIR •



Les Pions Pouvoir du Sorcier représentent ses ressources magiques innées. Au début du jeu, le Sorcier a 1D6 Pions Pouvoir dans sa réserve. Il peut s'en servir pendant la partie pour puiser du Pouvoir Magique supplémentaire.

Chaque Pion que le Sorcier utilise fournit 1 Point de Pouvoir. Quand un Pion Pouvoir est utilisé, il est défaussé définitivement. Aussi, soyez économe dans leur utilisation.

• EXEMPLE •

Dans cet exemple, le Sorcier commence la partie avec une réserve de 6 Pions Pouvoir et les 3 sorts suivants.

Sort	Coût en Pouvoir	Type
Boule de Feu	5	Attaque
Bouclier	6	Défense
Guérison	4	Soin

Les Guerriers sont en plein combat contre des Gobelins. Le Sorcier a obtenu 5 pendant la Phase de Pouvoir, il dispose donc de 5 de Points de Pouvoir pour ce tour.

Le Sorcier peut lancer son sort Boule de Feu pour tuer quelques Gobelins. Cette action consommera ses 5 Points de Pouvoir. Il peut aussi conserver son Pouvoir au cas où il aurait besoin de lancer son sort Guérison plus tard. Il lui en coûtera 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 Pouvoir.

. TABLE DES COMBATS .

		CC DU DÉFENSEUR									
CC 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	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

. TABLE DE RÉFÉRENCE DES MONSTRES .

Pour plus de détails, consultez le chapitre Bestiaire des Règles

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Nbre	Or	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
Archer Gobelin de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'un Arc (Force 1)
Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1D6	10	Voir la Carte Événement
Guerrier Skaven	5	3	4+	3	3	3	1	2D6	40	-
Minotaure	6	4	4+	4	4	15	2	1	440	Inflige 2D6+4 Blessures
Araignée Géante	6	2	-	S	2	1	1	2D6	15	Voir la Carte Événement
Rat Géant	6	2	-	2	3	1	1	2D6	20	Voir la Carte Événement
Chauve-souris Géante	8	2	-	2	2	1	1	2D6	15	Voir la Carte Événement



L'ELFE

Les nobles races des Nains et des Elfes ont connu l'âge d'or de leurs civilisations bien avant l'avènement des empires humains. Mais la semblance s'arrête là car, autant les Nains sont petits et massifs, autant les Elfes sont minces et grands. Là où les Nains sont rustres et sévères, les Elfes sont enjoués et frivoles. Il était fatal que de tels écarts de caractère et d'usages conduisent à une longue et terrible guerre !

Bien que cette guerre appartienne au passé, ni les Elfes, ni les Nains ne sauraient oublier ou pardonner. Depuis, une détestation farouche sépare ces deux peuples.

Les Elfes sont grands, élancés, pâles de teint et arrogants. Leur grâce cache leur force et leur endurance, car ce sont de valeureux combattants. Leurs armes et leurs armures sont les plus fines du Monde de Warhammer, faites des matériaux les plus subtils, incrustées de gemmes et forgées au moyen de techniques ignorées des Hommes.

Les Elfes aiment garder leurs distances. La plupart a délaissé le Vieux Monde pour faire voile vers leur royaume d'Ulthuan.

Quelques-uns vivent encore dans la Forêt de Loren. Ceux-là, les Sylvains, sont un peu plus sociaux que leurs cousins, les Hauts Elfes. Lorsque les terres impériales et bretoniennes sont menacées, ils dépêchent de fabuleux contingents pour livrer bataille aux côtés des Hommes.

Les aventuriers sont rares parmi les Elfes Sylvains, mais leur aversion pour les races de la nuit peut les entraîner dans de hasardeux périples. L'Elfe de Warhammer Quest est de ceux-là, déterminé à retrouver les trésors perdus, à explorer de nouveaux royaumes et à débarrasser le monde des abominations qui défigurent sa splendeur.

LE SORCIER

Il existe en ce monde un pouvoir au delà de tout entendement pour le commun des mortels, un pouvoir capable d'élever des montagnes et de raser des cités : Le pouvoir absolu de la magie.

À Ulthuan, les Magistères Hauts Elfes étudièrent la magie pendant des millénaires et aujourd'hui, leur expertise est supérieure à celles de toutes les autres races. Jadis, les Hauts Mages elfiques daignèrent initier les Hommes aux arcanes secrètes de leur art ancestral.

Depuis ce temps, les Sorciers de l'Humanité ont instauré les Collèges de Magie et ont développé leurs propres usages. La magie est un art puissant qui peut tout aussi bien être utilisé pour faire le bien que le mal.

Toutes les armées comptent dans leurs rangs de puissants Sorciers rompus aux sorts de bataille. Alors que les troupes s'affrontent, que les flèches volent et que les canons rugissent, une autre guerre fait rage. Les énergies magiques crépitent dans le ciel et les Sorciers s'affrontent dans un combat à mort.

Le Sorcier est en quête d'aventures dans les donjons du Vieux Monde. On en sait bien peu sur les créatures qui rôdent en bas. Une chose est sûre toutefois : Quand l'acier est impuissant, alors la magie devient précieuse. Le Sorcier devra souvent faire appel à sa ruse et à sa sagesse pour aider ses compagnons. Ces derniers seraient donc bien avisés de le protéger au mieux !



M

1D3 MINOTAURES

Vie : 15

Mouvement : 6

Combat : 4

Force : 4

Endurance: 4

Attaques : 2

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

Règle Spéciale

Lorsqu'un Minotaure frappe un Guerrier, lancez 2D6 pour les Blessures et ajoutez sa Force (4) au total.

440

PO



M

1D6 ORQUES & 1D6 ARCHERS ORQUES

Vie : 3

Mouvement : 4

Combat : 3

Force : 3

Endurance: 4

Attaques : 1

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

Règle Spéciale

Lorsqu'ils tirent à l'arc, les Archers Orques doivent obtenir un 4+ sur leur Jet pour Toucher.

55

PO



M

2D6 ARAIGNÉES GÉANTES

Vie : 1

Mouvement : 6

Combat : 2

Force : Spécial

Endurance: 2

Attaques : 1

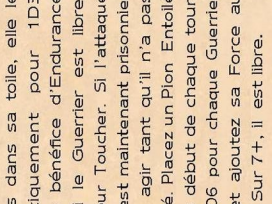
CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Araignées	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règle Spéciale : Attaque de Toile

Lorsqu'une Araignée attaque un Guerrier qui est déjà pris dans sa toile, elle le mord automatiquement pour 1D3 Blessures, sans bénéfice d'Endurance ou d'armure. Si le Guerrier est libre, lancez un Jet pour Toucher. Si l'attaque est un succès, il est maintenant prisonnier et ne peut plus agir tant qu'il n'a pas retrouvé sa liberté. Placez un Pion Entoilé à côté de lui. Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque Guerrier entoilé et ajoutez sa Force au résultat. Sur 7+, il est libre.

15

PO



M

1D6 LANCERS & 1D6 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
Gobelins	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

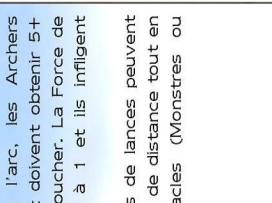
Règle Spéciale

Lorsqu'ils tirent à l'arc, les Archers Gobelins de la Nuit doivent obtenir 5+ sur leur Jet pour Toucher. La Force de leur arc est égale à 1 et ils infligent 1D6+1 Blessures.

Les Gobelins armés de lances peuvent attaquer à 2 cases de distance tout en ignorant les obstacles (Monstres ou Guerriers).

20

PO



M

2D6 RATS GÉANTS

Vie : 1

Mouvement : 6

Combat : 2

Force : 2

Endurance: 3

Attaques : 1

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

Règle Spéciale

Lorsqu'un Rat Géant mord votre Guerrier, lancez 2D6 pour déterminer le nombre de Blessures qu'il inflige et ajoutez sa Force (2) au résultat. Une fois qu'il a attaqué votre Guerrier, lancez 1D6 : Sur 3+, le Rat devient suicidaire et combat de manière si frénétique, qu'il s'expose aux coups fatals et meurt.

20

PO



M

2D6 SNOTLINGS

Vie : 1

Mouvement : 4

Combat : 1

Force : 1 Spécial

Endurance: 1

Attaques : 1

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

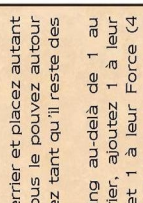
Les Snotlings délivrent une première attaque dès qu'ils entrent en Jeu, puis attaquent à nouveau pendant la Phase des Monstres.

Plochez un Pion Guerrier et placez autant de Snotlings que vous le pouvez autour de lui. Recommencez tant qu'il reste des Snotlings.

Pour chaque Snotling au-delà de 1 au contact d'un Guerrier, ajoutez 1 à leur Jet pour Toucher et 1 à leur Force (4 Snotlings gagnent +3 sur leur Jet pour Toucher et attaquent une fois avec une Force de 4). Les Snotlings ne changent pas d'adversaire et combattent jusqu'à la mort.

10

PO



M

2D6 CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Vie : 1

Mouvement : 8

Combat : 2

Force : 2

Endurance: 2

Attaques : 1

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chauves-souris	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Les Chauves-souris Géantes délivrent une première attaque dès qu'elles sont placées en Jeu, puis attaquent à nouveau pendant la Phase des Monstres. Après le premier tour, reprenez la séquence de combat habituelle. Les Chauves-souris ne sont jamais bloquées et changent d'adversaire chaque tour dans la mesure du possible.

15

PO



M

2D6 SKAVENS

Vie : 3

Mouvement : 5

Combat : 3

Force : 3

Endurance: 3

Attaques : 1

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

40

PO



Warhammer Quest

A detailed illustration for the Warhammer Quest book cover. In the center, a muscular, dark-skinned warrior with long black hair and a skull earring roars, holding a large, ornate sword aloft in his right hand and a battle-axe in his left. He is surrounded by other characters: a wizard with a long white beard and blue robes on the left, and a knight in plate armor on the right. In the background, a massive red dragon with green eyes and a glowing mouth looms over a battlefield filled with soldiers. The scene is set against a backdrop of fiery, volcanic landscapes. The title 'Warhammer Quest' is at the top in a stylized font, and 'LIVRE D'AVENTURES' is at the bottom on a scroll.

LIVRE D'AVENTURES



PREMIÈRE AVENTURE

L'ARÈNE

- 1) La Bête
- 2) L'Épée de Pouvoir
- 3) La Porte de l'Enfer
- 4) Dette de Sang
- 5) Le Mangeur d'Hommes
- 6) Libérer les Prisonniers

L'ABÎME DE FEU

- 1) L'Icône de Malepierre
- 2) Bannir le Démon
- 3) Éteindre les Flammes
- 4) Détruire le Pont
- 5) Rendre l'Oeil du Dragon
- 6) Protéger les Feux

LA FONTAINE DE LUMIÈRE

- 1) L'eau Pure
- 2) La Malédiction des Rats !
- 3) Les Eaux du Destin
- 4) L'Épée de l'Héritier
- 5) La Pourriture de Nurgle
- 6) La Fontaine des Âmes Perdues

LA CRYPTÉ

- 1) Exorcisme
- 2) L'Épée du Roi des Morts
- 3) Le Retour de la Couronne
- 4) Le Réveil du Héros
- 5) Détruire la Tombe
- 6) Identification Post Mortem

1

1

2

2

2

3

3

4

4

4

5

5

6

6

7

7

7

8

8

8

9

9

10

10

10

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

- 1) Sacrifice
- 2) Profanation
- 3) Tuer le Chamane
- 4) Invocation Démoniaque
- 5) Le Retour du Bâton
- 6) L'Épée des Comtes Électeurs

FUITE

FABRIQUEZ VOS CARTES ÉVÉNEMENT

PAR ANDY JONES

COUVERTURE : Geoff Taylor

ILLUSTRATIONS : John Blanche,

Wayne England, Dave Gallagher & Mark Gibbons

Consultant : Bryan Ansell

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, Royaume du Chaos, White Dwarf & Warhammer sont des marques déposées par Games Workshop Ltd.

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

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

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

Mise en page et remaniement de la traduction :
SIR HILLMILLER - 2026 - V1

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP®

www.games-workshop-fr.com

CODE PRODUIT : 1001

PART N°104889

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.

• AVENTURES.

Dans ce livret, vous trouverez trente aventures pour Warhammer Quest. L'objectif de chacune est l'une des cinq Salles Objectif : l'Arène, l'Abîme de Feu, la Fontaine de Lumière, la Chambre de l'Idole, la Crypte. Il y a six aventures pour chaque salle. Chaque scénario met en scène la quête des Guerriers, explique les règles spéciales et la mise en place.

Dans chaque aventure, le but des Guerriers est de trouver la Salle Objectif et de survivre aux événements qui vont s'y dérouler. Une Salle Objectif est toujours défendue par des Monstres : Pour déterminer leur effectif, lancez 1D6 sur la Table des Monstres des Salles objectif. Ce jet s'effectue pendant la Phase des Monstres du tour où les Guerriers pénètrent dans la pièce. Il remplace la Carte Événement. Vous trouverez les caractéristiques des Monstres sur la Fiche de Référence et sur les Cartes Événement.

TABLE DES MONSTRES DES SALLES OBJECTIF

1	3 Minotaures, 4 Orques et 1D6 Archer(s) Orque(s)
2	1 Minotaure, 6 Orques et 6 Archers Orques
3	1 Minotaure, 1D6+2 Skavens et 2D6 Rats Géants
4	6 Orques, 6 Archers Orques et 6 Archers Gobelins
5	6 Chauve-souris Géantes, 6 Araignées Géantes et 6 Rats Géants
6	12 Snotlings, 6 Lanciers Gobelins et 6 Archers Gobelins

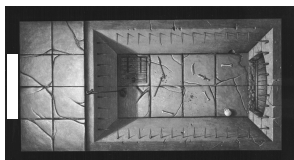
• PREMIÈRE AVENTURE •

Pour débiter en douceur, essayez l'aventure 6 de l'Arène : La Bête. Elle est très simple à jouer et ne comporte pas de règles spéciales. Une fois les prisonniers libérés, jouez les aventures 2 et 4 de la Fontaine de Lumière. Elles aussi sont relativement accessibles.



Après ces trois aventures, vous serez prêts à explorer le reste du livret avec ses règles spéciales. Les aventures de l'Abîme de Feu demandent une lecture plus attentive. En effet, avant d'accéder à la plateforme, les Guerriers doivent traverser l'abîme ; déjà une épreuve en soi !

• L'ARÈNE •



Il fait sombre dans cette salle. La peur vous étreint. La lampe au plafond peine à percer l'obscurité.

1 LA BÊTE

Tandis qu'ils explorent les ruines de Karak Azgal, les Guerriers sont capturés par un Seigneur de Guerre, le Gobelin Ugrul Têtenbois. Ils saisissent leur seule chance de s'échapper : Se donner en spectacle pour divertir les Gobelins, sans armes ni armures ! Mais voilà, la seule issue se trouve de l'autre côté de l'ancre des Minotaures...

RÈGLES SPÉCIALES

Les Guerriers commencent cette aventure sans armes ni armures. Ils combattent à mains nues.

Pas d'Armures

Les Guerriers ne peuvent déduire que leur Endurance des coups qu'ils reçoivent.

Pas d'Armes

Les Guerriers commencent sans aucune arme (y compris les armes de jet) et combattent donc avec leurs poings. Un Guerrier désarmé inflige 1D6 Blessures ; il n'ajoute pas sa Force.

Événements

Lorsque la première Carte Événement Monstre est tirée, les Guerriers



s'aperçoivent que leurs assaillants détiennent leurs armes (sans les utiliser). Si les Guerriers tuent tous les Monstres, ils récupèrent les armes.

Lorsque la seconde Carte Événement Monstre est tirée, les Guerriers s'aperçoivent que leurs assaillants détiennent leurs armures (sans les utiliser). Si les Guerriers tuent tous les Monstres, ils récupèrent leurs armures.

L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent la Salle Objectif, ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*. Appliquez les règles spéciales suivantes :

Pour les Guerriers, le seul moyen de s'échapper du donjon est une trappe qui se trouve sur le sol de l'Arène. Toutefois, l'Arène est frappée par une antique malédiction. Pour chaque Guerrier qui saute dans la fosse (jusqu'à un maximum de trois), un Minotaure apparaît et livre un combat à mort.

Aussitôt qu'un Guerrier met un pied dans l'Arène, placez un Minotaure sur une des cases adjacentes. Les Minotaures attaquent normalement pendant la Phase des Monstres. Voir le Livre des Règles pour le profil des Minotaures.

Si les quatre Guerriers sont dans l'Arène, utilisez la règle du Un-pour-Un pour répartir les trois Minotaures. N'importe quel Guerrier situé en dehors de l'Arène peut aider les autres contre les Minotaures (avec un arc ou autrement) sans provoquer l'apparition d'un nouveau Monstre. Dès que le premier Minotaure est tué, lui et tous les autres disparaissent comme par magie. Le combat est terminé.

Chaque Guerrier reçoit alors une Carte Trésor avant de s'échapper par la trappe au fond de la fosse.

2 L'ÉPÉE DE POUVOIR

Le dernier Guerrier à tenter l'épreuve de l'Arène s'était équipé d'une épée de grand renom, pour avoir une chance contre le Minotaure. Et pourtant, il fut mis en pièces et dévoré ! L'épée rouille désormais au fond de la fosse.

En fait, l'épée appartient depuis toujours à la famille du Barbare. Elle a été volée à son père il y a des années et lui, a fait le serment de la retrouver. Il doit donc descendre dans le donjon et tuer lui-même le Minotaure. Ses compagnons sont de la partie, mais c'est le Barbare qui doit tuer le Minotaure.

RÈGLES SPÉCIALES

C'est un donjon assez simple : Les Guerriers trouvent l'arène, puis le Barbare tue le Minotaure et récupère l'épée de son père. Seul problème : Le Barbare refuse toute aide pour tuer le Minotaure, pas même la magie ou les armes de jet.

Le Barbare sera le seul à recevoir de l'or pour l'élimination du Minotaure ! Une fois en possession de l'épée, il la garde pour ses prochaines aventures. Avec elle, il gagne +1 sur son dé pour devenir Berserk.

L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent la dernière salle, ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectifs*. À la place, appliquez les règles spéciales suivantes :

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la pièce, placez un Minotaure sur n'importe quelle case de l'Arène. Le Monstre ne sortira pas de l'Arène, sauf s'il est attaqué depuis l'extérieur par arme ou par magie. Le Minotaure attaque pendant la Phase des Monstres. Une particularité pour lui : Il a 5 Points de Vie supplémentaires (20 Points).

Une fois le Minotaure vaincu, le Barbare retrouve l'épée familiale et les Guerriers quittent le donjon par la grille située dans le mur opposé de l'Arène.

3 LA PORTE DE L'ENFER

Dans le complexe situé sous Karak Azgal, une porte a été ouverte par une maléfique sorcellerie, un passage vers les Terres Sombres. Maintenant, les Monstres se rassemblent dans les profondeurs de la cité et menacent le Vieux Monde. Une compagnie de courageux Guerriers doit s'aventurer dans les ruines pour sceller la porte.

L'ARÈNE

La porte est localisée dans l'Arène. Lorsque les Guerriers pénètrent dans la Salle Objectif, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour savoir quels Monstres les y attendent. Les Monstres peuvent sortir de l'Arène sans pénalité de mouvement. Bien sûr, si tous les Monstres ne tiennent pas dans la fosse, ils apparaissent en périphérie !

Une fois tous les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent tenter de condamner la porte. La chose est possible à l'aide d'une invocation particulièrement complexe que le Sorcier est seul à connaître.

Au début de la Phase des Guerriers, le Sorcier lance entre 1 et 6 dés. Si un dé ou plus est un 6 et qu'aucun n'est un 1, la porte est définitivement scellée ; la quête est un succès. Si vous obtenez au moins un 1 (quel que soit le nombre de 6), la porte reste ouverte pour le reste du tour. Le Sorcier a droit à une tentative par tour. Au début de chaque Phase des Monstres (porte ouverte sans aucun Monstre sur le plateau), piochez une Carte Événement. Les Monstres continuent d'apparaître tant que la porte est ouverte. Si les Guerriers parviennent à sceller la porte, chaque survivant est récompensé par une Carte Trésor.



Gobelin

4 DETTE DE SANG

Les Guerriers doivent honorer une dette qui remonte à une vieille aventure. Plusieurs mois auparavant, le Sorcier Vestigakass les a sauvés d'une mort certaine sous Crookback Mountain (NdT - Le Mont Bossu). Cela dit, ils ont payé le prix fort : Prélèvement de dix années de mémoire piégées dans un miroir maudit.

La seule façon pour les Guerriers de retrouver la mémoire est de verser à Vestigakass une rançon de 2000 Pièces d'Or ! Comme alternative, celui-ci leur propose de tuer les familiers de son rival, Grachnach le Maléfique. Problème pour les Guerriers : Ils n'ont pas un sou en poche et les « familiers » en question sont deux Minotaures assoiffés de sang...

Grachnach vit dans des galeries perdues au sommet de Mad Dog Pass (NdT - Le Col du Chien Fou). Il se trouve qu'il est absent en ce moment, sans doute occupé à de sombres affaires. C'est le moment rêvé pour une petite visite.

RÈGLES SPÉCIALES

L'objectif principal est de pénétrer dans le repaire de Grachnach et de tuer ses Minotaures. Ils sont enchaînés dans l'Arène. Si pendant l'exploration, les Guerriers réussissent à totaliser 2000 Pièces d'Or en trésors, ils peuvent choisir de payer la rançon.

Pour corser l'affaire, une fois les Guerriers à l'intérieur du repaire, Grachnach peut revenir à l'improviste. À chaque Événement Imprévu qui fait apparaître un Monstre, lancez 1D6. Sur 1 ou 2, Grachnach est de retour !

Grachnach était en tournée de recrutement dans les montagnes pour étoffer sa bande ; il revient donc avec de nouveaux serviteurs. Il ne combat pas les Guerriers en personne. Il préfère envoyer ses gardes pendant que lui, reste à l'abri. Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour composer la bande de Grachnach, puis placez-les aux côtés des Monstres apparus avec l'Événement Imprévu. Grachnach ne revient chez lui qu'une seule fois dans la partie !

Survivre à cette attaque ne dispense pas les Guerriers d'achever leur quête, sauf s'ils ont les moyens de verser 2000 Pièces d'Or à Vestigakass.

L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent la Salle Objectif, ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres*. Placez deux Minotaures sur n'importe quelle case de l'Arène. Ils restent dans la fosse tant qu'on ne les attaque pas à distance (arme ou magie). Les Minotaures combattent pendant la Phase des Monstres.

Une fois les Minotaures vaincus, les Guerriers peuvent s'échapper par la porte située au fond de l'Arène. À leur retour, Vestigakass leur rend la mémoire comme promis. Problème : Il a mélangé les souvenirs ! Chaque joueur doit tirer un Pion Guerrier pour savoir à qui appartiennent les dix ans qu'il retrouve. Cela n'aura aucun effet sur le jeu, mais avouez que c'est plutôt amusant !

5 LE MANGEUR D'HOMMES

Dans la forêt de Drak Wald (NdT - Les Bois du Dragon), sur les terres de l'Empire, la rumeur parle d'un monstre qui ravagerait les villages et dévorerait les habitants. Il pourrait s'agir d'un énorme Minotaure mais, personne n'a jamais vu la bête, ni survécu pour le confirmer. Les habitants ont tellement peur qu'ils restent cloîtrés chez eux sans travailler. L'officier du district et ses hommes ont malgré tout mené l'enquête. Ils ont repéré l'entrée d'un réseau de galeries au cœur de la forêt et loué les services des Guerriers pour tuer la bête.

Il n'est toutefois pas certain que ce monstre soit bien un Minotaure ; les villageois de la région ont la réputation de toujours en rajouter un peu...



L'ARÈNE

Lorsque les Guerriers atteignent l'Arène, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*. Déduisez 1 du résultat pour déterminer qui est cette bête et éventuellement, si elle n'est pas seule (1 sur le dé reste un 1, bien entendu).

Si la bête s'avère être un Minotaure, les Guerriers doivent le tuer et rapporter sa tête. Pour les récompenser, les villageois leur donnent tout ce qu'ils possèdent, soit 10 Pièces d'Or par Guerrier ; ils sont très pauvres. Si le monstre n'était pas un Minotaure, les villageois expriment tout leur mépris aux Guerriers sans leur donner un sou.

6 LIBÉRER LES PRISONNIERS

Lors d'un récent raid sur Miragliano, les Skavens ont capturé une vingtaine de notables et se livrent depuis à toutes sortes de menaces et de chantage.

Les Skavens savent pertinemment que leurs exigences (se voir remettre toutes les femmes, les enfants et les richesses de la ville...) n'ont aucune chance d'aboutir, mais de cette façon, ils ont une bonne excuse pour renvoyer leurs otages par petits morceaux et ainsi faire croire qu'ils sont prêts à négocier.

Les Guerriers ont été recrutés pour s'aventurer dans les Blighted Marshes (NdT - Les Marais Putrides) afin de porter secours aux prisonniers.

L'ARÈNE

Les prisonniers sont gardés dans des cellules sous l'Arène. Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour former l'effectif qui garde les captifs. Remplacez les Gobelins par des Skavens.

Lorsque les gardes sont morts, chaque joueur lance un dé. Le résultat est le nombre de prisonniers vivants que son Guerrier secourt. Chaque prisonnier rapporte au Guerrier qui l'a libéré 1D6 x 20 Pièces d'Or.

Juste après les cellules, les Guerriers trouvent un passage secret vers la surface. Les prisonniers étaient trop faibles pour l'ouvrir mais les Guerriers n'ont aucun mal. Ils enfoncent aussitôt la porte et ramènent les captifs vers la liberté.

• L'ABÎME DE FEU •



Il fait chaud à mourir dans cette salle ! Même la lumière semble incandescente. L'air est irrespirable et les murs sont brûlants.

Les règles suivantes sont valables pour toutes les aventures dans l'Abîme de Feu :

TRAVERSER L'ABÎME

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. Il compte comme 2 cases de Mouvement. Pour chaque Guerrier qui tente la traversée, lancez 1D6 :

1-2 Le Guerrier glisse.
Lancez 1D6 sur la *Table de l'Abîme de Feu*.

4-6 Le Guerrier traverse sans encombre.

TABLE DE L'ABÎME DE FEU

1 Le Guerrier tombe dans l'abîme. Il est mort.

2-3 Le Guerrier glisse. Il est brûlé par les flammes pour 1D6 Points de Vie (sans réduction d'armure ou d'Endurance). Il réussit à se hisser de l'autre côté du pont.

4 Le Guerrier glisse et perd un de ses objets, pièce d'équipement ou trésor. Déterminez au hasard ce qui tombe dans l'abîme.

5-6 Le pont commence à tanguer mais le Guerrier s'agrippe fermement. Personne d'autre ne peut s'engager sur le pont pendant ce tour. Lancez 1D6 pour déterminer comment finit la traversée :

1-3 Le Guerrier rejoint le bord opposé.

4-6 Le Guerrier revient au départ.

Les Monstres empruntent ce pont très souvent. Eux n'ont aucun mal à traverser.



1 L'ICÔNE DE MALEPIERRE

La rumeur va bon train : Un puissant artefact Skaven aurait été retrouvé dans les Montagnes du Bord du Monde. Cet objet est un emblème en forme de crâne, taillé dans la Malepierre brute. Ses pouvoirs en matière de mutation dépasseraient l'entendement. L'icône doit être détruite à tout prix avant que les Skavens ne mettent la main dessus. Il n'y a qu'un moyen pour détruire l'icône : La jeter dans les flammes de l'Abîme de Feu !

RÈGLES SPÉCIALES

La première Salle Donjon dans laquelle les Guerriers pénètrent contient un caisson métallique dans lequel est enfermée l'icône. Une fois l'Événement résolu, gardez la carte de cette salle près de la Fiche d'Aventure du Leader pour représenter le coffre.

L'ABÎME DE FEU

Une fois arrivés, les Guerriers doivent se débarrasser des Monstres et jeter l'icône dans les flammes.

Pour déterminer l'effectif des Monstres, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Une fois jetée dans l'abîme, l'icône s'embrase dans une gerbe de flammes vertes. La salle commence à s'effondrer et les Guerriers doivent fuir avant d'être ensevelis. Pour s'enfuir, les Guerriers doivent rejoindre une porte secrète située dans le mur opposé, derrière la statue du dragon. Ils faut donc forcément traverser le pont. Les règles pour franchir l'abîme se trouvent dans la présentation de la Salle Objectif. Les Guerriers ont deux tours pour s'échapper après la destruction de l'icône. Ensuite, toute la pièce s'effondre et les Guerriers encore à l'intérieur meurent sous les décombres.

Chaque Guerrier qui s'échappe du donjon est récompensé à hauteur de 1D6 x 100 Pièces d'Or.

2 BANNIR LE DÉMON

Les Maîtres Sorciers impériaux ont détecté une source de puissance qui croît sous l'ancienne cité naine de Karak Azgal. Pour l'instant, cette présence est encore faible et sans doute tributaire d'un objet, une statue par exemple, mais elle gagne en force chaque jour.

Les Sorciers en sont encore au stade des suppositions, mais il pourrait s'agir d'un Démon du Chaos, une entité mineure piégée dans les profondeurs en des temps oubliés. Les Orques et les Gobelins ratissent la montagne à la recherche de trésors nains ; ils l'auront réveillée à force de creuser.

Le démon s'est bien échappé de sa prison de pierre. Le temps de reprendre des forces, il s'est réfugié dans la statue d'un Grand Dragon de Feu, au cœur d'un temple antique - L'Abîme de Feu. Bientôt, le démon foulera à nouveau la terre du Vieux Monde. Les Sorciers ont recruté les Guerriers pour s'assurer qu'un tel fléau ne se produise pas...

RÈGLES SPÉCIALES

Chaque Guerrier reçoit une épée magique à usage unique. Seules ces armes sont en mesure de tuer le démon. Contre les autres Monstres, ces épées touchent et tuent automatiquement leur cible.

L'ABÎME DE FEU

Pour déterminer quels Monstres gardent l'Abîme de Feu, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Pour détruire le démon, il suffit de frapper la statue de dragon qui se trouve de l'autre côté de l'abîme. Pour chaque coup donné à la statue avec une épée magique, lancez 1D6. Sur 5 ou 6, le dragon et le démon sont détruits. Chaque épée est brisée après une frappe.

L'aventure s'achève dès que les Guerriers tuent le démon. Chaque Guerrier reçoit 1D6 x 100 Pièces d'Or pour sa participation à l'aventure.

Si le démon n'est pas tué, ces ridicules petites attaques le rendent fou de rage et il anime la statue. Le dragon crache une vague de flammes qui inflige à chaque Guerrier 4D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'armure).

Par chance, les flammes embrasent une vieille tapisserie, révélant derrière elle, un passage secret qui remonte à la surface. Les Guerriers ont échoué dans leur quête, mais ils s'en sortent bien.

Si les Guerriers décident de rester pour affronter le Dragon, ils perdront la vie. Seules les épées magiques peuvent le blesser et tôt ou tard, ils seront réduits à l'état de petit tas de cendres. Toutefois, les efforts du démon pour animer la statue l'ont vidé de ses forces, l'Empire aura donc juste assez de temps pour envoyer une deuxième expédition avant que le démon ne retrouve sa puissance d'antan...

3 ÉTEINDRE LES FLAMMES

Sous les ruines de Karak Vlag, l'antique forteresse naine, le feu des forgerons brûle encore. Les forges sont maintenant occupées par le mal, et le feu magique des fourneaux sert à forger des armes maudites. Les forges doivent être éteintes avant que les maîtres des lieux ne parviennent à fabriquer des armes trop puissantes.

Le Seigneur Nain de Zhufbar est en ce moment l'hôte des descendants des Seigneurs de Karak Vlag. Lui aussi partage leurs craintes. Bien que l'extinction de ces antiques brasiers soit un sacrilège, c'est cependant la seule façon d'empêcher la naissance d'un mal bien pire encore.

Les Seigneurs en exil de Karak Vlag savent que seul le tout premier objet jadis sorti des forges, un anneau, peut éteindre les flammes. Cet anneau est un trésor nain ; seul un Nain peut le jeter dans l'Abîme. Le Nain doit donc survivre jusqu'à la toute fin de l'aventure.

Les Guerriers doivent vaincre les gardiens de l'abîme pour que le Nain puisse jeter l'anneau dans le feu. L'anneau en question se trouve sur une des griffes de la statue de dragon qui trône dans la salle.

L'ABÎME DE FEU

Le Nain doit ôter l'anneau de la statue puis le jeter dans l'abîme. C'est possible seulement quand tous les Monstres en présence sont morts.

Pour déterminer l'effectif des Monstres qui défendent la salle, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Pour retirer l'anneau, le Nain doit se trouver au contact de la statue. Il peut tenter d'attraper l'anneau une fois par tour, au début de la Phase de Pouvoir. Lancez 1D6 à chaque tentative et consultez la Table suivante :

1-2 L'anneau est solidement fixé. Les Guerriers sont bruyants. Piochez une Carte Événement.

3-4 L'anneau résiste. Essayez encore au prochain tour.

5-6 L'anneau glisse facilement de la griffe du dragon. Au même moment, un panneau secret s'ouvre derrière la statue, révélant un passage vers la surface

Pour jeter l'anneau dans les flammes, le Nain doit se trouver sur une case adjacente à l'abîme.

Dès lors, les flammes s'élèvent et viennent lécher quiconque qui se trouve au bord. Chaque Guerrier sur une case adjacente à l'abîme subit 2D6 Blessures modifiées par l'Endurance et l'armure. Les flammes finissent par faiblir. L'aventure est terminée. Les Guerriers peuvent s'échapper par le tunnel. Le Seigneur de Zhufbar récompense chaque survivant par une Carte Trésor.

4 DÉTRUIRE LE PONT

Les Guerriers s'échappent d'un réseau de galeries dans les Montagnes du Bord du Monde, mais ils sont poursuivis par les Monstres locaux. Ils viennent de retrouver l'antique couronne des Rois nains du Mont Silverspear (Ndt - Lance d'Argent) qu'on appelle aujourd'hui Grimfang (NdT- Vilcroc). Ils se sont engagés sur une route périlleuse, bloquée par l'Abîme de Feu. Les Guerriers doivent franchir ce dernier obstacle avant de sauver leur peau. S'ils réussissent à traverser et à détruire le pont de fortune, ils gagneront assez de temps pour sortir vivants des montagnes. Dans le cas contraire, ils seront surpassés en nombre et taillés en pièces.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque les Guerriers atteignent l'Abîme de Feu, ils doivent combattre les Monstres qui s'y trouvent avant de tenter la traversée du pont. Pour déterminer leur effectif, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif*.

Une fois le pont franchi, il faut le détruire pour bloquer les poursuivants. N'importe quel Guerrier sur une case adjacente aux cordes peut tenter de les couper au lieu d'attaquer (Phase des Guerriers). Lancez 1D6 et ajoutez sa Force. Sur 8 ou plus, le pont est détruit.

Tant que le pont tient le coup, piochez une Carte Événement à la fin du tour (en plus des Événements Imprévus qui peuvent se produire). Les Monstres générés par ces Cartes Événement sont placés de l'autre côté de l'abîme, à côté de la porte. Ce sont les poursuivants. Si un Minotaure apparaît, il peut sauter par-dessus l'Abîme en dépensant deux cases de Mouvement.

Une fois le pont détruit, les Guerriers peuvent s'échapper par un passage derrière la statue.

À la fin de l'aventure, chaque survivant est récompensé à hauteur de 7D6 x 50 Pièces d'Or pour avoir rapporté la couronne.



5 RENDRE L'OEIL DU DRAGON

Il est notoire qu'il y a des siècles, Karak Azgal, la grande place-forte naine, tomba aux mains des Orques. Peu avant la chute de la cité, le Seigneur réunit ses Maîtres de Forge.



Il avait un plan : Charmer un Dragon pour qu'il décime leurs ennemis. Les forgerons érigèrent une statue qui devait servir de catalyseur magique pour briser la volonté du dragon. Les Nains rassemblèrent le meilleur de leur art dans ce projet. La pierre angulaire du plan résidait dans les yeux de la statue : Deux gemmes d'exception. Seulement voilà, les Nains sont les Nains et ces gemmes, deux Seigneurs s'en disputaient la légitime propriété depuis des années. Elles passaient de main en main au gré des querelles et, pour apaiser les tensions, il fut décidé de sceller définitivement les gemmes sur la statue ; solution acceptable s'il en est.

Mais les choses tournèrent mal. Un Nain, parmi les plus avides, s'introduisit dans la chambre avant la cérémonie et vola une des gemmes. Peu de temps après, Karak Azgal tomba aux mains des Orques et le dragon arriva sans être soumis. Les Nains prirent la fuite, laissant derrière eux leur glorieuse cité aux mains des Orques... et du dragon !

Depuis, un héros a réglé son compte au dragon, mais les Orques et les Gobelins sont toujours là. Les Nains mettent cette déroute sur le compte du vol et la légende dit que Karak Azgal restera maudite tant que la gemme ne sera pas restituée.

Récemment, la gemme a été retrouvée et le Maître de la cité (héritier en exil autoproclamé) a chargé les Guerriers de la remettre en place. Grand seigneur, la compagnie devra lui rétrocéder la moitié des gains collectés dans la cité.

L'ABÎME DE FEU

C'est le Nain qui porte la gemme. À lui de la replacer dans l'orbite de la statue en se plaçant sur une case adjacente à la tête du dragon. Si le Nain est tué, l'aventure échoue.

Lorsque les Guerriers pénètrent dans l'Abîme, lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Il faut tous les tuer avant de s'occuper de la gemme.

Une fois la gemme en place, une trappe s'ouvre dans le piédestal de la statue. À l'intérieur, les Guerriers trouvent le trésor du dragon. Chaque survivant reçoit 3D6 x 100 Pièces d'Or, dont il faut reverser la moitié, comme convenu...

6 PROTÉGER LES FEUX

À Karak Azgal, les foyers magiques de l'Abîme de Feu courent grand risque d'être éteints par les nouveaux occupants, des Skavens ! Ils ont prévu de combler la faille avec toutes les cochonneries qu'ils pourront trouver pour bloquer le flux de magma et ainsi créer une surpression dans les entrailles de la terre.

En ce moment même, leurs ingénieurs sont à pied d'œuvre. Ils aménagent un réseau de galeries destiné à détourner le magma vers les secteurs tenus par les Orques et les autres créatures. Avec un peu de chance, ils crameront aussi l'avant-poste nain sous les ordres de Kargun Skalfsson, juste à l'entrée de Karak Azgal.

Si les Skavens parviennent à leurs fins, les ruines pourraient bien être définitivement condamnées. Les Skavens auraient alors le champ libre pour mettre la main sur les trésors de légende censés reposer dans les salles les plus profondes.

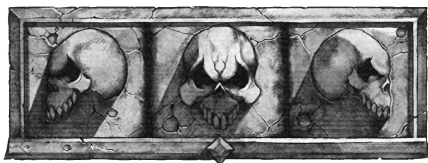
Des espions ont rapporté les termes de cette fourberie à l'Empereur et aux Nains. Une offensive d'envergure sur Karak Azgal se prépare, mais le plan est tout autre... Le seul moyen de contrecarrer le stratagème des Skavens est d'envoyer de petits groupes furtifs pour assassiner les ingénieurs en charge des travaux, pendant que d'autres équipes tentent de bloquer les tunnels creusés pour la circulation du magma.

Votre compagnie joue un rôle clé dans ce dispositif : Elle a été choisie pour empêcher le remplissage de l'Abîme de Feu.

L'ABÎME DE FEU

Lorsque les Guerriers pénètrent dans la Salle de l'Abîme, n'utilisez pas la *Table des Monstres des Salles Objectif*. La pièce est gardée par 1D6 + 6 Guerriers Skavens. Placez-les tous avec la règle du Un-pour-Un, sauf un. Celui-là est placé de l'autre côté du pont, près de la statue de dragon : C'est l'ingénieur en chef qui supervise le plan.

Dès que les Guerriers entrent dans la salle, lancez 2D6. Les Guerriers ont ce résultat en tours pour se débarrasser des gardes, traverser le pont et régler son compte à l'ingénieur.



Si les Guerriers réussissent, ils peuvent s'échapper par une porte secrète au fond de la salle et sont récompensés à hauteur de 1D6 x 50 Pièces d'Or.

S'ils n'arrivent pas à tuer l'ingénieur à temps, lancez 1D6 sur la Table suivante :

1-2 L'ingénieur actionne un levier et déverse des tonnes de débris dans la faille. L'explosion tue tout le monde, Skavens et Guerriers. La compagnie a échoué ! Le sort de Karak Azgal est désormais entre les mains d'une autre équipe. Espérons que celle-là fasse mieux !

3-4 Des tonnes de débris se déversent dans la faille. L'ingénieur se frotte les mains et les Guerriers réalisent qu'ils ont lamentablement échoué. Il ne reste plus qu'à fuir. Les Guerriers s'échappent par un boyau vers la surface et mettent un maximum de distance entre eux et l'explosion imminente.

5-6 L'ingénieur manœuvre pour déverser les débris dans la faille, mais le levier lui reste dans les mains ! Les Guerriers gagnent un répit de 1D6 tours pour tuer l'ingénieur avant qu'il ne répare le mécanisme. Si après cela l'ingénieur est encore en vie, relancez le dé sur la Table.

• LA FONTAINE DE LUMIÈRE •



Cette salle est baignée d'une belle clarté. Là-bas, on perçoit le clapotis de l'eau vive...

1 L'EAU PURE

Au sud de l'Empire, se trouve la Brasserie Bugman. Les Nains y brassent les meilleures bières du Vieux Monde. Toujours en quête d'excellence, Maître Bugman a entendu parler d'une source d'où jadis, jaillissait l'eau la plus pure du monde. Et comme chacun sait, plus pure est l'eau, meilleure est la bière...

On dit qu'un puissant mélange (il en faudrait un plein tonneau !) versé dans la fontaine ferait jaillir la source. La seule mixture assez forte et disponible en telle quantité est un fût de sa précieuse Bugman Grande Cuvée XXXXXX. Si seulement il savait où se trouve la fontaine, ses vieux jours prendraient la teinte dorée de l'or et du houblon !

D'après la légende, la fontaine se trouve dans une caverne des Montagnes Noires, quelque part entre Karak Hirn et le Col de Sombrefeu. Le Seigneur de Karak Hirn connaît un réseau de grottes aux frontières de son royaume qui pourrait correspondre à la description. Il a autorisé l'expédition de quatre Guerriers, à condition bien sûr de recevoir sa part en nature sur les futurs crus !

Bien entendu, les grottes en question ne sont plus sous le contrôle de la cité de Karak Hirn depuis longtemps. Ce secteur est maintenant la demeure de toutes les bêtes malfaisantes de la région.

RÈGLES SPÉCIALES

Désignez un Guerrier pour transporter le fût de bière. La charge réduit son Mouvement d'une case par tour.

Le fût est rempli de bière et les Guerriers peuvent en boire. Toutefois, si chaque Guerrier en boit plus d'une fois, il n'y en aura plus assez pour la fontaine. Chaque Guerrier qui boit au fût lance un dé sur la Table suivante :

- 1-2** Le Guerrier perd connaissance pour le reste du tour. Ses compagnons le croient mort, mais il se réveille au début du prochain tour. Il regagne 1D6 Points de Vie avec en prime, un sérieux mal de casque !
- 3** Ça c'est une boisson d'homme ! Le Guerrier subit -1 en Combat et en Tir, -1 en Mouvement, mais gagne +1 Attaque.
- 4** Elle décape cette bière ! Le Guerrier subit -1 en Combat et en Tir, mais gagne +1 Attaque.
- 5** La bière requinque le Guerrier qui regagne 1D6+1 Points de Vie.
- 6** La bière fait un aller simple dans le sang du Guerrier. Guérison immédiate de toutes les Blessures.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Une fois le fût vidé dans la fontaine, l'eau jaillit plus pure et plus claire que jamais.

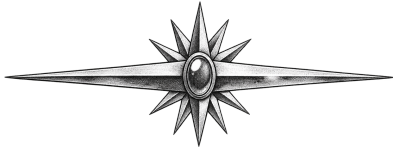
L'aventure s'arrête là. Les Guerriers trouvent un passage pour remonter à la surface et courir porter la bonne nouvelle à la Brasserie Bugman.

Chaque Guerrier encore vivant reçoit 1D6 x 20 Pièces d'Or, ainsi qu'une promesse d'intéressement à hauteur de 2% sur les ventes de la future bière brassée avec l'eau de la fontaine : la Bugman Fraîche Cuvée IX !

2 LA MALÉDICTION DES RATS !

La cité de Miragliano est alimentée en eau par de nombreuses sources. Les rivières qui descendent de la Chaîne des Voûtes (NdT - The Vaults) constituent l'apport principal, mais la plus précieuse de ces sources est souterraine. Elle jaillit du cœur d'un temple antique et depuis toutes ces années, sa fontaine fournit l'eau la plus pure de Miragliano.

Les Hommes-Rats de Skarogne sont récemment tombés sur cette fontaine. Ils se sont empressés de la combler de Malepierre et maintenant, l'eau est polluée et corrompue. À Miragliano, la maladie fait des ravages. Une forte récompense est promise à qui trouvera un remède.



Un Clairvoyant de l'Académie Impériale a entrevu l'origine des miasmes. Il souhaite vérifier si l'eau est bien responsable de l'épidémie. Il a donc réuni votre compagnie afin de trouver la source et au besoin, de la purifier.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Ne lancez pas de dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif*, la source est gardée par 12 Skavens.

Lorsque tous les Skavens sont morts, les Guerriers doivent retirer la Malepierre de l'eau. C'est très risqué, mais indispensable. Il y a beaucoup de Malepierre dans la fontaine ; chaque Guerrier doit porter une lourde charge.

Pour retirer la Malepierre, votre Guerrier doit se trouver sur une case adjacente à la fontaine. Lancez 2D6 : C'est le nombre de Points de Vie qu'il perd (aucune modification d'armure ou d'Endurance). Il risque la mort, mais c'est le prix à payer pour retirer la Malepierre. Chaque Guerrier doit retirer une charge de Malepierre avec un seul essai par individu ; le second est fatal ! Une fois la fontaine purifiée, les Guerriers peuvent retourner à Miragliano pour percevoir leur récompense : 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun.

3 LES EAUX DU DESTIN

À Altdorf, les Sorciers ont averti l'Empereur : Les signes laissent prévoir une invasion imminente. Mais de noirs desseins sont à l'œuvre et l'avenir est obscurci. Il n'ont aucune idée de l'endroit d'où viendra l'assaut. Des Chaos Wastes du Grand Nord (NdT - Les Désolations du Chaos), des Orques des Terres Sombres à l'est, ou d'ailleurs...

Le Doyen des Maîtres Sorciers du Collège Céleste a suggéré que la réponse pourrait se trouver au fond une fontaine magique - la Fontaine du Destin - dans laquelle baigne le secret de toute chose. Tandis que l'Empire renforce ses frontières, une compagnie est envoyée à la recherche de la fontaine dans les Monts du Milieu.

RÈGLES SPÉCIALES

Vous jouez une aventure en deux parties : La première partie consiste à trouver la fontaine, la seconde à regagner sains et saufs la surface.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour l'effectif présent dans la salle. Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers peuvent regarder dans la fontaine. Chaque Guerrier a droit à une seule vision et doit pour cela se trouver sur une case adjacente. Lancez 1D6 : Sur 1, 2 ou 3, rien ne se passe. Sur 4, 5 ou 6, la surface de l'eau se trouble et montre des armées d'Orques et de Gobelins se masser dans les Montagnes du Bord du Monde. C'est de là que viendra l'attaque !

Chaque Guerrier peut également boire à la fontaine. Lancez un dé et consultez la Table suivante :

1 Le Guerrier brûle de l'intérieur. Ses entrailles se consomment et dans un effroyable hurlement, il s'écroule raide mort !

2-6 L'eau soigne le Guerrier. Il retrouve tous ses Points de Vie pour une guérison complète.

VERS LA SORTIE

Une fois que le dernier Guerrier a regardé dans la fontaine, une porte s'ouvre en grinçant dans le mur opposé. C'est par là qu'ils peuvent s'échapper mais attention, il va falloir batailler.

Composez un nouveau Paquet Donjon avec 1D6+2 Cartes Donjon. Ce sont les salles que les Guerriers doivent traverser avant de regagner la surface. Jouez comme avec un Paquet Donjon ordinaire à partir de la nouvelle porte. Retournez la première carte...

Lorsque les Guerriers arrivent sur la dernière section, ils remarquent de la lumière qui filtre du plafond. Au prix de sérieux efforts, ils parviennent à se hisser à l'air libre, puis à regagner Altdorf pour prévenir l'Empereur.

Les Guerriers sont généreusement récompensés à hauteur de 2D6 x 100 Pièces d'Or chacun (s'ils ramènent des nouvelles ; sinon, rien !)

4 L'ÉPÉE DE L'HÉRITIER

La rumeur court à propos d'une relique et d'un petit royaume des Principautés Frontalières. Une épée antique, immergée dans une eau à la pureté sans égal, saurait révéler le nom du véritable héritier. Mais une telle eau est rarissime ! Il y aurait peut-être celle de la Fontaine de Lumière... Nos quatre Guerriers prennent donc la route des Monts du Milieu, avec ladite épée et la ferme intention de départager les trois prétendants au trône : Bardin, Rudin et Gredin.

RÈGLES SPÉCIALES

Avant de partir, chaque joueur choisit secrètement son prétendant (à noter sur la fiche d'aventure).

Désignez un des Guerriers comme porteur de l'épée. S'il décide de l'utiliser pour combattre, il inflige 1 Blessure supplémentaire à chaque touche (1D6 + 1 + Force).

LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif présent.

Une fois les Monstres vaincus, vous pouvez immerger l'épée dans la fontaine. Le nom du roi apparaît sur la lame. Lancez un dé ; il s'agit de :

1-2 Bardin

3-4 Rudin

5-6 Gredin

Au moment où l'épée est plongée dans l'eau, un grondement emplit la salle et la voûte commence à s'effondrer.

Chaque joueur lance 1D6 et ajoute son Initiative au résultat. S'il totalise 7 ou plus, le Guerrier réussit à éviter les chutes de pierres ; sinon, il perd 3D6 Points de Vie (modifiés par l'Endurance et l'Armure). À mesure que la poussière se dissipe, la lumière révèle un passage vers la sortie. Les Guerriers peuvent rentrer pour annoncer la bonne nouvelle. Vive le roi !

Les Guerriers qui ont choisi le bon prince reçoivent 500 Pièces d'Or pour l'avoir aidé à faire valoir son droit. Les autres reçoivent 1D6 x 30 Pièces d'Or comme prix de leurs efforts.

5 LA POURRITURE DE NURGLE

En bordure des Désolations du Chaos, la cité de Praag est infestée par la redoutable Pourriture de Nurgle, une épidémie propagée par le Seigneur de la Pestilence, Grand corrompé et Maître de la Peste. Le taux de mortalité explose et les savants de la cité sont impuissants à trouver un remède. Il ne reste qu'un seul espoir.

Les vers antiques de Kislev chantent l'existence d'une fontaine aux eaux si pures, que toute créature corrompue par le mal est instantanément changée en glace à son contact. Les médecins de Praag pensent pouvoir utiliser cette eau pour stopper l'épidémie.

La fontaine se trouverait dans les montagnes, au nord de la Haute Passe. Les Guerriers sont envoyés à la recherche du site et chargés de rapporter un peu de ce précieux liquide dans un récipient spécialement conçu.

LA SALLE DE LA FONTAINE

Avant de commencer la partie, mettez-vous d'accord : Qui porte le récipient spécial ?

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois tous les Monstres tués, le Guerrier peut tenter de prélever de l'eau. Pour cela, il doit se trouver sur une case adjacente à la fontaine. Lancez 1D6 : Sur un 1, le Guerrier qui tente de prendre l'eau n'est pas assez pur de cœur et d'esprit ; il est tué sur le coup. Sur n'importe quel autre résultat, le Guerrier remplit son récipient. Si la tentative échoue, un autre Guerrier peut essayer.

Le premier Guerrier qui tente de prendre de l'eau s'appuie sur une des gargouilles de la fontaine. Un déclic se produit et un grondement se fait entendre dans le mur opposé : Un passage vers la surface vient d'apparaître. Les survivants peuvent rapporter l'eau à Praag. Le Guerrier qui porte l'eau reçoit 500 Pièces d'Or ; les autres seulement 100 par personne.

6 LA FONTAINE DES ÂMES PERDUES

Un puissant Sorcier de Marienburg est en quête de la Fontaine Ardente, un site mythique que la rumeur situe sous Dragonback Mountains (NdT - Les Montagnes de l'Échine du Dragon). Ses recherches pour localiser l'endroit avec précision n'ont mené à rien, mais il a réussi à voir la fontaine dans son miroir magique. C'est bien là qu'elle se trouve, dans les montagnes, et sous bonne garde !

Malgré une forte récompense, personne n'a accepté de s'aventurer aussi loin. Il a donc eu recours à un fourbe stratagème. Ce scélérat a trompé les Guerriers, puis emprisonné leurs âmes dans quatre gemmes. Enfin, il a passé la main au travers du miroir et jeté les gemmes dans la fontaine !

Les Guerriers n'ont pas le choix : S'ils veulent retrouver leurs âmes, ils doivent trouver la fontaine. Pour réunifier leurs enveloppes physiques et leurs esprits, le Sorcier doit être en possession des gemmes. C'est malin ! Ce dernier s'est confondu en excuses pour en être arrivé là. Il a promis de dédommager les Guerriers s'ils profitent du voyage pour lui ramener un peu d'eau de la fontaine.

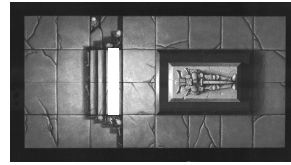
LA SALLE DE LA FONTAINE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent tenter de reprendre les gemmes dans la fontaine. Attention, l'eau est brûlante ! Lancez 1D6 par Guerrier et ajoutez son Endurance. Sur 6 ou plus, le Guerrier survit à l'eau bouillante et récupère sa gemme. Sur 5 ou moins, le Guerrier est ébouillanté et meurt au terme d'une longue agonie. C'est aussi le moment de collecter de l'eau.

Si les Guerriers rapportent de l'eau au Sorcier, il réunifie leurs corps et leurs esprits. Les survivants sont récompensés à hauteur de 2D6 x 50 Pièces d'Or.

• LA CRYPTÉ •



Le fond de l'air vous glace le sang. Vous y voyez à peine, mais suffisamment pour distinguer la silhouette d'un sarcophage.

1 EXORCISME

Profondément enfoui sous Middenheim, s'étend un réseau souterrain infesté de créatures maléfiques. Personne ne s'y aventure et tous les accès sont condamnés depuis des siècles. Mais les prêtres d'Ulric, les Très Saints Pères de la cité, ont récemment senti la présence du mal.

La source gagne en force chaque jour. Elle est là, quelque part sous la ville, dans les vieilles catacombes. D'après les prêtres, ce pourrait bien être l'esprit d'un Nécromancien de retour des enfers pour répandre le désastre et la terreur dans Middenheim. En bas, comme les papillons de nuit autour de la flamme des bougies, les fielleux serviteurs convergent vers le mal.

Équipés d'artefacts sacrés bénis dans les temples de la ville, les Guerriers partent en expédition dans les catacombes pour exorciser le mal avant qu'il ne devienne trop puissant.

RÈGLES SPÉCIALES

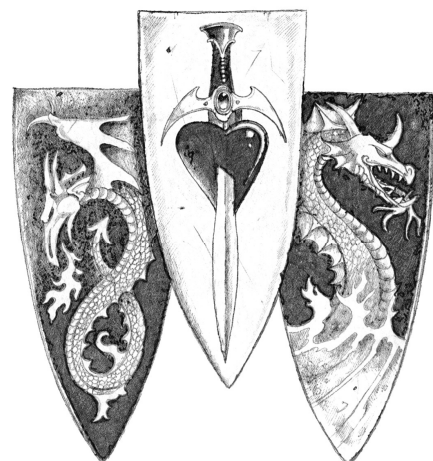
Chaque Guerrier part avec un symbole sacré d'Ulric qu'il doit placer sur le tombeau du Nécromancien pour le forcer à reposer.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, chaque Guerrier se met en position sur une case adjacente au tombeau et dépose son symbole sur la pierre pour exorciser le mal.

Au début du tour suivant (Phase de Pouvoir), chaque joueur lance 1D6. Si un des résultats est un 1, piochez une Carte Événement. La créature maléfique invoque des Monstres pour venir à son aide.

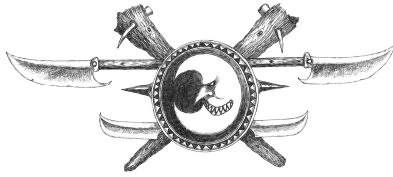


Une fois débarrassés de ces nouveaux Monstres, les Guerriers peuvent essayer à nouveau. Tant qu'ils font des 1, les Monstres arrivent. Une fois le rituel mené à bien, l'esprit maléfique est banni du plan terrestre. Les Guerriers peuvent repartir vers la surface où ils sont acclamés en héros.

Dans la crypte, les Guerriers trouvent 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun. Une fois en ville, ils sont récompensés à hauteur de 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun pour le service rendu.

2 L'ÉPÉE DU ROI DES MORTS

La Forteresse de Vorag est située aux confins des Terres Arides, dans la Plaine des Os. Il y a des siècles, c'est dans cette citadelle qu'Ashkral Deathking (Ndt - Le Roi des Morts), lieutenant du tout-puissant Nagash le Nécromancien, commandait aux légions des damnés. Les vivants eux, tombaient devant l'implacable volonté des enfers.



Lorsqu'Ashkral fut vaincu par le Seigneur de Guerre Orque Morak Bloodcrucher (Ndt - l'Équarisseur), le Nécromancien jura dans un dernier souffle qu'un jour, il reviendrait. Ses serviteurs recueillirent son corps disloqué et l'emportèrent sur les rives de la Mer de Fiel, dans un lieu secret sous Cripple Peak (Ndt - Le Mont Infirme). Or, il se trouve que le Roi des Morts était encore en vie, flottant dans les limbes entre son existence terrestre et la suivante. D'après la légende, seule sa propre épée pouvait mettre fin à ses jours. L'épée devait donc être enfermée avec lui, dans la tombe, pour que jamais n'advienne ce destin funeste et qu'ainsi, le jour venu, il puisse brandir sa lame encore et encore.

Malheureusement, sur le chemin du tombeau, les acolytes furent tués dans une embuscade. Avant de comparaître devant son maître, le chef des acolytes trouva la force de jeter l'épée dans la Mer de Fiel, hurlant qu'on la reverrait seulement lorsque le Roi des Morts renaîtrait.

Depuis, la région a connu de grands bouleversements, tant géologiques que politiques. Le volcan voisin, le Karag Haraz, s'est manifesté plusieurs fois depuis la défaite du Roi des Morts, faisant trembler la terre, ouvrant des failles et déversant son magma. Avec les années, la citadelle fut réduite en cendres et l'histoire du Roi des Morts rejoignit la légende... jusqu'à nos jours.

Récemment, juste après la dernière éruption, une épée a été recrachée des entrailles de la terre et l'accès à de vieux souterrains mis à jour. Le mythe du Roi des Morts, une fable des temps anciens tout au plus, est soudain devenu bien réel !

Les Guerriers ont été recrutés pour entrer dans les souterrains et tuer le Roi des Morts une bonne fois pour toute, avant qu'il ne se relève de la tombe.

RÈGLES SPÉCIALES

Un des Guerriers doit porter l'épée. Utilisée en combat, elle inflige 1D6 Blessures supplémentaires par touche, mais blesse tout compagnon sur une case adjacente si le résultat du jet pour toucher est 1.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent ouvrir le tombeau et tuer le Roi des Morts. Même s'il est très faible, il tente tout de même de les arrêter. Sa force de volonté est tangible, elle pétrifie de peur les Guerriers. Sa voix résonne dans l'obscurité, défiant ces malheureux mortels venus le tuer dans un duel mental à mort.

Avant de tuer Ashkral, les Guerriers doivent venir à bout de ses pouvoirs magiques. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier prenant part au combat. Si vous totalisez 13 ou plus, la malédiction est brisée et le Roi des Morts devient mortel. Si le résultat est inférieur à 13, les barrières mentales des Guerriers volent en éclat et les voilà ses esclaves, les premiers d'une toute nouvelle armée des morts.

Dans la crypte, les Guerriers trouvent 1D6 x 100 Pièces d'Or à se partager. Ils peuvent maintenant remonter à la surface.

3 LE RETOUR DE LA COURONNE

Entre les deux forteresses naines de Karak Izor et Barak Varr, se trouve parmi les Principautés Frontalières le petit royaume d'Heldegrad. Entretenant les meilleurs rapports avec les Nains, la découverte d'un réseau de catacombes sous Karak Izor a récemment semé le trouble. D'après la légende, c'est là que serait cachée l'antique couronne de la lignée royale d'Heldegrad. La réaction du roi ne s'est pas faite attendre : Restitution de la couronne sans conditions ou fermeture des routes commerciales entre Barak Varr et Karak Izor sur le champ. Plutôt diplomate et estimant justes les revendications du roi, le Seigneur de Karak Izor a donné la permission aux Guerriers de descendre dans les souterrains à la recherche de la relique.

RÈGLES SPÉCIALES

Dans la première salle du donjon qu'ils visitent, les Guerriers tombent sur un très vieux coffre, verrouillé et enchaîné au sol. Une fois l'Événement de la salle résolu, les Guerriers prennent le temps d'examiner le coffre. Celui-ci arbore les armoiries d'Heldegrad et de toute évidence, la couronne est à l'intérieur. Hélas, on ne peut ni le déplacer, ni l'ouvrir, même par magie. Les Guerriers doivent trouver la clé dans le donjon et revenir ici. Mettez de côté la Carte Donjon de cette salle pour vous souvenir de l'endroit.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles* *Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent fouiller la crypte. Ils trouvent une alcôve sur un des côtés du tombeau ; la clé du coffre est cachée à l'intérieur. Maintenant, il faut retourner au coffre en jouant les tours de jeu et en testant les Événements Imprévus pendant la Phase de Pouvoir. Ne piochez pas de Carte Événement pour une Salle Donjon déjà visitée. La couronne se trouve bien dans le coffre. Les Guerriers peuvent la rapporter à Heldegrad. Une fois la couronne restituée, chaque Guerrier reçoit une Carte Trésor en récompense.



4 LE RÉVEIL DU HÉROS

Au nord de l'Empire, en bordure des Désolations Nordiques et du Pays des Trolls, s'étendent les Steppes de Kislev. Assiégée par les hordes du Chaos, la ville est au bord de la destruction. Après avoir subi défaite sur défaite, son peuple a fini par perdre tout espoir. Au sud, leurs alliés impériaux subissent eux aussi les attaques des Orques et des Gobelins, si bien qu'ils ne peuvent pas envoyer beaucoup d'aide. C'est d'un héros dont a besoin Kislev, un héros qui saura leur redonner espoir, un héros qui ravivera la flamme et leur donnera la force de relever la tête.

La Reine de Glace de Kislev narre la légende d'un héros de renom, mais c'était il y a des siècles. Elle parle d'Heinrich Sigmarson, descendant du grand Sigmar en personne. Elle raconte comment, dans les temps anciens, il prit la tête d'une armée pour refouler les hordes du Chaos au-delà des montagnes.

Aux toutes dernières heures de la bataille finale, Heinrich fut blessé à mort. À l'agonie sur son lit de mort, il promit de se relever si Kislev était un jour menacée par le Chaos. La Reine de Glace sollicite donc l'aide des Guerriers pour voyager jusqu'au tombeau d'Heinrich Sigmarson, au cœur des montagnes, et le ramener à la vie afin qu'il honore sa promesse.

RÈGLES SPÉCIALES

Avant le départ des Guerriers, la Reine de Glace remet au Sorcier un éclat de cristal qui, pense-t-elle, ramènera Heinrich Sigmarson à la vie. Le cristal est chargé de 1D6+2 Points de Pouvoir (à déterminer au début de la partie). Le cristal peut être utilisé à n'importe quel moment pour augmenter le Pouvoir du Sorcier.

LA CRYPTÉ

Une fois débarrassés des Monstres, les Guerriers peuvent essayer de réveiller Heinrich. Son corps à l'intérieur du tombeau est en parfait état de conservation. On dirait qu'il dort.

Seul le Sorcier peut réveiller Heinrich. Celui-ci a été plongé dans un sommeil artificiel par une puissante magie. Le Sorcier a une seule chance de le réveiller, pendant la première Phase des Guerriers qui suit la défaite des Monstres de la Salle Objectif.

Pour cela, il doit dépenser une grande quantité de pouvoir magique. Lancez 1D6 et ajoutez tous les Points de Pouvoir encore dans le cristal, plus tous les Pions Pouvoir qu'il reste au Sorcier. Si vous totalisez 12 ou plus, l'enchantement est rompu et Heinrich se réveille. Si le résultat est inférieur à 12, le corps d'Heinrich tombe en poussière et les Guerriers ont échoué.

Heinrich fait sortir les Guerriers par une porte dérobée au fond de la crypte et les ramène à Kislev. Les Guerriers reçoivent chacun 1D6 x 50 Pièces d'Or en récompense.

S'ils ne réveillent pas Heinrich, les Guerriers s'échappent, mais Kislev devra se débrouiller avec les forces du Chaos sans leader charismatique !

Archer Orque



5 DÉTRUIRE LA TOMBE

À Karak Azul, les Seigneurs Nains viennent de déchiffrer les runes d'antiques parchemins. Elles étaient si âgées qu'il leur a fallu plusieurs années pour en percer le véritable sens. Très vite, les Nains ont réalisé que le texte décrivait un temple, siège d'un grand pouvoir. Si les Nains trouvaient ce temple, les forces qu'il renferme seraient déterminantes dans la lutte contre leurs ennemis. La position du temple était un mystère encore très récemment mais, comme toujours, la légendaire obstination des Nains a payé. On vient enfin de le localiser dans les Montagnes du Bord du Monde, sous le tombeau d'un grand héros. L'enthousiasme est vite retombé lorsque les Nains ont compris que le temple était situé sous les fondations d'Iron Rock (NdT - Rocher d'Fer), la forteresse orque.

Les Nains ont décidé qu'il était préférable de détruire le temple pour éviter qu'il ne tombe aux mains des Orques. Si les Orques mettaient la main dessus, qui sait ce qu'ils en feraient ? Une offensive de masse attirerait les soupçons, c'est pourquoi les Nains ont recruté les Guerriers pour qu'ils s'infiltrèrent dans la forteresse et détruisent le temple.

LA CRYPTÉ

Le temple se trouve dans la crypte, juste sous le tombeau. Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, le Nain peut tenter de détruire la tombe. Parmi les Guerriers, seul le Nain peut endommager le tombeau ; il est le seul à posséder une arme suffisamment lourde - sa hache. Le Nain touche automatiquement pour peu qu'il se tienne au contact de la tombe. La tombe a 3 en Endurance et 12 Points de Vie.

Au début de chaque tour (tombe encore debout ET aucun Monstre sur le plateau), piochez une Carte Événement. Résolvez l'Événement avant de pouvoir frapper la tombe à nouveau.

Une fois la tombe détruite (et donc l'accès au temple condamné), les Guerriers découvrent un passage vers la surface. De retour à Karak Azul, chacun se voit récompensé par une Carte Trésor.

6 IDENTIFICATION POST MORTEM

Les Guerriers ont été recrutés pour mener à bien une mission somme toute banale, et pour laquelle ils seront grassement rétribués. Tout ce qu'ils ont à faire est d'aller identifier un cadavre inhumé dans les Montagnes du Bord du Monde, pour mettre fin à une querelle d'héritage entre deux Seigneurs impériaux.

LA CRYPTÉ

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent soulever le couvercle du cercueil pour identifier le corps. Lancez 1D6 sur la Table suivante :

1-3 Le squelette n'a pas de dents.

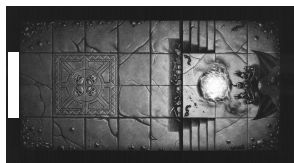
4-6 Le squelette n'a pas de main gauche.

Une fois le cadavre identifié, les Guerriers peuvent remonter à la surface. Tous les Monstres sont morts, ils ne risquent aucun Événement Imprévu.

Si le squelette n'a pas de dents, il est membre de la Maison Luckstein, une honorable famille qui récompense chaque Guerrier par 1D6 x 100 Pièces d'Or pour avoir tranché le litige une bonne fois pour toutes.

Si le squelette n'a pas de main gauche, il est membre de la Maison Bravia, dont le Seigneur est un personnage réputé pour son avarice. Il prétend avoir découvert la vérité sans l'aide de personne, nie tout accord et refuse de payer quoi que ce soit !

• LA CHAMBRE DE L'IDOLE •



Votre lanterne éclaire péniblement les murs de cette salle. Tout au fond, se dessine la silhouette d'une hideuse idole en pierre.

1 SACRIFICE

Le parent d'un membre de la compagnie est aux mains des Orques et atrocement torturé dans leur repaire. À moins que vous n'interveniez, il sera bientôt sacrifié à leurs dieux immondes.

RÈGLES SPÉCIALES

Tirez au sort quel Guerrier est concerné (Pions Guerriers).

Au début de chaque Phase de Pouvoir et avant de faire quoi que ce soit, lancez 3D6. Si tous les dés donnent le même résultat, les Guerriers arrivent trop tard, le prisonnier a été sacrifié ! À mesure que vous avancez dans les tunnels, vous entendez résonner ses hurlements de douleur. À l'exception du Guerrier pour qui c'est une affaire de famille, les autres ont le choix entre poursuivre l'aventure pour le venger, ou retourner à la surface. Le Guerrier dont le parent a été sacrifié n'a pas le choix. Lui doit continuer et verser le sang pour l'honneur.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

Le prisonnier est enchaîné et sous bonne garde ; il fait face à une hideuse idole du Chaos. En voyant cela, le Guerrier dont c'est le parent entre dans une fureur telle qu'il devient frénétique. Pour le reste de l'aventure, il perd -1 en Combat mais gagne +1 Attaque. Une fois libéré, le prisonnier indique aux Guerriers un passage secret vers la sortie. En chemin, les Guerriers tombent sur une salle au trésor où chacun remplit ses poches à hauteur de 2D6 x 50 Pièces d'Or.

2 PROFANATION

Dans les ruines des cités Naines maintenant occupées par les Orques et les Gobelins, les temples d'autrefois et tous les sites sacrés ont été profanés. À leur place, ont été érigés des autels obscènes voués à d'insensées divinités. Les Nains tirent grande satisfaction à supprimer les envahisseurs qui souillent leurs demeures ancestrales ; leur joie est grande lorsqu'il recouvrent leurs trésors d'antan. Mais les Rois récompensent aussi à leur juste valeur toute destruction d'un site sacrilège.

Les Guerriers sont chargés de localiser l'un de ces temples. Celui-ci est censé se trouver sous les ruines de Karak Azgal. Kargun Skalfson, Seigneur déchu de Karak Azgal, a donné son accord pour cette incursion et d'ores et déjà renoncé à revendiquer comme siens, les trésors qui pourraient être découverts pendant l'expédition - à condition bien sûr, qu'on lui rapporte la preuve de la destruction du temple.



Skalfson est malhonnête. Il ne croit pas à l'existence de ce temple mais espère quand même persuader les Guerriers de s'aventurer dans les régions les plus dangereuses de Karak Azgal. S'ils survivent à cette périlleuse équipée, ils ramèneront probablement de l'or et des objets précieux. Comme il n'y a pas de temple et donc pas de preuves, il gagnera sa part habituelle.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Mais Skalfson se trompe ! Il y bien un temple dans les ruines, un site voué à Khorn, le dieu du sang.

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent détruire le temple en mettant l'idole à bas. Ils rapporteront sa tête comme preuve de succès.

Pour renverser l'idole, les Guerriers doivent se trouver sur une case à son contact. Lancez 1D6 par Guerrier en ajoutant sa Force. Si vous totalisez 24 ou plus, l'idole se fracasse au sol et sa tête va rouler plus loin. Si le résultat est inférieur à 24, l'idole ne bouge pas d'un pouce.

Les Guerriers peuvent faire une tentative par tour (Phase des Guerriers), à condition bien sûr qu'ils ne soient pas occupés à autre chose. Pour chaque tour où l'idole est encore debout, le Sorcier déduit 2 de son jet de Pouvoir. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, piochez une Carte Événement. Les Guerriers ne peuvent rien faire avec l'idole tant qu'il y a des Monstres en jeu.



Dès que l'idole est renversée, un cri atroce résonne dans tout le donjon. Tous les Monstres à des lieues à la ronde sont terrifiés et prennent la fuite. Les Guerriers peuvent donc regagner la surface sans encombre. De retour chez les Nains, Skalfson est bien obligé de reconnaître la présence d'un culte impie. Il laisse aux Guerriers l'entière possession de tous les trésors qu'ils ont rapporté !

3 TUER LE CHAMANE

Un puissant Chamane Gobelins prophétise une Waaagh imminente. Bientôt, Orques et Gobelins déferleront des Terres Sombres pour balayer l'Empire. Bien qu'il ne soit pas encore suffisamment puissant, son culte commence à prendre de l'ampleur et le malaise s'installe.

L'Empereur ne veut pas éveiller les soupçons du Chamane : « Il ne doit pas savoir que nous savons ! » Il a donc décidé que le meilleur moyen de résoudre la crise était de l'assassiner purement et simplement. Les Guerriers ont été recrutés pour s'infiltrer dans le repaire du Chamane, sous le Mont Gunbad aux confins des Montagnes du Bord du Monde.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lorsque les Guerriers atteignent la Chambre de l'Idole, 11 Gobelins les attendent avec le Chamane. Les Gobelins sont placés sur le plateau (règle du Un-pour-Un) tandis que le Chamane débute sur une des cases adjacentes à l'idole, à l'autre bout de la salle.

Le Chamane évite le combat autant que possible. Il n'est pas soumis à la règle classique du blocage et peut se déplacer librement en restant le plus loin possible des Guerriers. Son profil est celui d'un Gobelins ordinaire. Il attaque en lançant le sort *Main de Mork* au début de chaque Phase des Monstres. Lancez 1D6 : Sur 4 ou plus, le sort est lancé avec succès. Piochez un Pion Guerrier pour déterminer la cible. Celle-ci est touchée pour 1D6 X 2 Blessures (modifiées par l'Armure et l'Endurance).

Une fois débarrassés des Monstres (Chamane compris), les Guerriers découvrent une porte dérobée qui conduit à la surface. Ils peuvent emporter le cadavre du Chamane comme preuve de succès. De retour à Altdorf, chaque Guerrier reçoit 1D6 X 50 Pièces d'Or.



Guerrier Skaven

4 INVOCATION DÉMONIAQUE

Au cœur des forêts de l'Empire s'élèvent les Monts du Milieu, de sauvages contrées Ô combien dangereuses ! Les Orques, Gobelins et tous leurs congénères présentent un risque certain pour les voyageurs mais, jusqu'à présent, ils n'ont jamais été assez nombreux ou organisés pour constituer une menace sérieuse.

Tout récemment, leur population s'est mise à augmenter. La menace est maintenant bien réelle, au point qu'elle doit être éradiquée dans les plus brefs délais. Et comme si cela ne suffisait pas, un Seigneur de Guerre Skaven a découvert un temple antique dans la montagne et avec lui, une statue de démon à la semblance plus vraie que nature.

Depuis, le Skaven et ses serviteurs mettent tout en œuvre pour invoquer le démon. Ils espèrent dominer sa volonté avec des bûchers de Malepierre.

Les Sorciers impériaux du Collège de Guerre ont eu vent de ce plan. Les Guerriers ont été dépêchés en toute hâte pour empêcher l'invocation.

Pour contrecarrer le plan des Skavens, le Haut Conseil a confié au Sorcier un Parchemin de Bannissement. Ce parchemin est précieux car sans lui, personne ne pourra interrompre le rituel.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

La Chambre de l'Idole est gardée par 12 Skavens. Ils sont tous placés comme d'habitude, sauf un. Celui-là est placé sur l'autel, à côté du brasero. Il reste à cet endroit tant qu'il n'est pas attaqué. Il sert de médium entre la conscience du démon et le plan terrestre. Sa présence jusqu'à la fin de l'invocation est indispensable.

Les Guerriers ont 1D6 tours pour supprimer ce Skaven à partir de leur entrée dans la salle. Une fois tous les Skavens éliminés, le Sorcier peut lire à haute voix les mots de son parchemin. Au même moment, un rugissement de dépit résonne dans la salle. L'invocation est interrompue ; une colonne de flammes détruit la statue et s'élève jusqu'au plafond.

Si l'invocation va à son terme, le démon arrive (Phase des Monstres du dernier tour) et s'incarne dans le Skaven le plus proche de la statue (le médium). En l'espace de quelques secondes, le Skaven grandit et se change en créature mi-homme mi-taureau : Un Minotaure !

Le Démon Minotaure a les caractéristiques du Minotaure du Livre de Règles, mais il possède 20 Points de Vie et 3 Attaques. Il attaque les Guerriers comme un Monstre ordinaire. En mourant, le Démon Minotaure s'embrase ; une colonne de flammes s'élève jusqu'au plafond.

Lorsque les flammes heurtent la voûte, qu'elles proviennent de l'explosion du Minotaure ou de la statue, elles provoquent une fracture vers la surface. Les Guerriers n'ont plus qu'à escalader pour sortir. À leur retour en ville, ils sont récompensés à hauteur de 1D6 x 150 Pièces d'Or chacun pour leurs exploits.

5 LE RETOUR DU BÂTON

Pour les Guerriers, c'est un grand jour. Ils vont se soumettre à l'ultime épreuve avant d'être intronisés membres de la très officielle Guilde des Aventuriers de Bretonnie. Pour cela, ils vont devoir descendre dans les galeries du Puits Maudit (NdT - Cursed Pit) qu'on appelle aussi Nagashizzar, sous le Pic Dolent (NdT - Cripple Peak), dans les Terres Sombres (NdT - Dark Lands). Là, ils devront trouver une idole et déposer dans sa main un bâton. Le bâton est magique : Posé n'importe où ailleurs, il se matérialise immédiatement dans la salle du trône de Couronne, ce qui scelle l'échec de l'expédition.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres. Pour compléter, piochez la prochaine carte Monstre du Paquet Événement. Ceux-là viennent en renfort. Oui, cette salle est un vrai coupe gorge !

Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent déposer le bâton dans la main de l'idole pour valider leur épreuve. Comme ils ont nettoyé le donjon, ils peuvent s'échapper sans encombre. De retour à Couronne, le roi les récompense en leur donnant un trésor chacun : Une Carte Trésor par Guerrier.

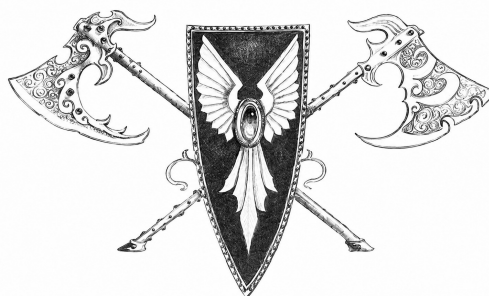
6 L'ÉPÉE DES COMTES ÉLECTEURS

Une légendaire épée des Comtes Électeurs, de celles disparues depuis des siècles, a été retrouvée par une compagnie dans les Montagnes du Bord du Monde. Le site se trouve tout près du Mont Silverspear (NdT - Lance d'Argent) ou Karag Agilwutraz chez les Nains ; Grimfang (NdT - Vilcroc) maintenant que le site est occupé par les Orques. Toujours est-il qu'avant de rapporter l'épée, tous les Guerriers furent tués, sauf un. Celui-là, après avoir été torturé, mutilé... réussit à s'évader et survécut assez longtemps pour raconter ses mésaventures à l'Empereur.

Cette épée est de toute première importance. Nos Guerriers ont été chargés de la retrouver et de la rapatrier dans l'Empire.

LA CHAMBRE DE L'IDOLE

L'épée est conservée dans la Chambre de l'Idole, empoignée solidement par la statue.



Lancez un dé sur la *Table des Monstres des Salles Objectif* pour déterminer l'effectif des Monstres.

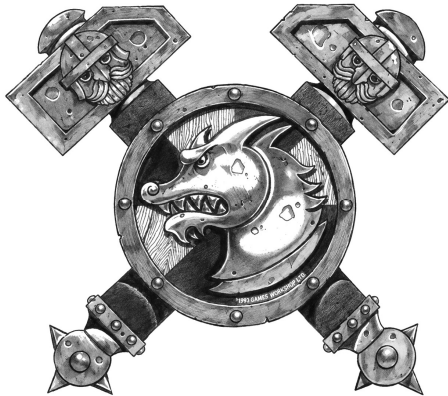
Une fois les Monstres vaincus, les Guerriers peuvent tenter de s'emparer de l'épée. Chaque Guerrier a droit à une tentative par tour. Il doit se trouver sur une case au contact de l'idole. Lancez 1D6 et ajoutez sa Force. S'il totalise 7 ou plus, il arrache l'épée. Si le total est inférieur à 7, la statue s'anime et attaque le Guerrier - touche automatique pour 3D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'Armure) ; puis l'idole s'immobilise à nouveau. Tous les Guerriers doivent essayer une fois avant que l'un d'eux tente un deuxième essai.

Si les Guerriers reviennent avec l'épée, ils sont récompensés à hauteur de 1D6 x 50 Pièces d'Or chacun.

• FUI TE •

Il arrive que les Guerriers se retrouvent dans une situation si désespérée qu'elle conduise à une mort certaine. Dans ces moments là, il est préférable d'abandonner l'aventure en retournant à la surface le plus vite possible.

An'importe quel moment de l'aventure, un joueur peut décider que son Guerrier renonce et tente de quitter le donjon. Si le Leader décide d'abandonner, il doit confier la lanterne à un compagnon ou toute l'équipe est forcée de le suivre.



Quand un Guerrier quitte le groupe pour fuir, lancez 2D6 sur la Table suivante :

- 2 Après dix mètres, votre Guerrier est happé par les ténèbres. Il tombe dans un puits sans fond où l'attend une mort certaine.
- 3-4 Votre Guerrier trébuche dès la première porte et s'affale tête la première. Placez la figurine face au sol sur une case adjacente à la porte de la section d'où il est parti. Le Guerrier passe un tour complet à se relever. Il peut retenter sa chance ou finalement rester. Tant qu'il est à terre, les Monstres le touchent automatiquement.
- 5-7 Votre Guerrier disparaît dans les profondeurs. Après ce qui lui semble une éternité à errer dans des couloirs et des boyaux tortueux, il aperçoit une faible lueur dans le lointain vers laquelle il se précipite. Il a perdu la moitié de son or et subi 2D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'Armure). S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort !
S'il survit et que ses compagnons sont encore en vie, attendez trois tours puis placez sa figurine sur la même section que le Leader. Votre Guerrier tournait en rond et cette lueur était celle de la lanterne !
S'il survit mais que ses compagnons sont morts, ou qu'eux aussi sont en déroute à ses côtés, il débouche sur une section mal éclairée. Lancez à nouveau les dés sur cette Table pour voir ce qu'il arrive à votre personnage. Ajoutez +1 au résultat à chaque nouveau dé.
- 8-9 Le chemin vers la liberté est une âpre lutte contre (vous semble-t-il) des Orques et des Gobelins par centaines. Votre Guerrier subit 2D6 Blessures (modifiées par l'Endurance et l'armure). S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort. S'il survit, il parvient à se frayer un chemin vers la surface. Il est couvert de plaies, mais il s'est libre !

- 10 Après des heures d'errance, votre Guerrier réussit à trouver un chemin vers la surface et la liberté. Hélas, pour sortir, il doit se glisser par un boyau très étroit. Il est forcé d'abandonner l'un de ses trésors et la moitié de son or pour pouvoir passer.
- 11 Après quelques mauvaises rencontres, votre Guerrier parvient à s'échapper. Le périple n'a pas été de tout repos : 1D6 Blessures sans modification d'Endurance ou d'armure. S'il ne lui reste pas assez de Points de Vie, il est mort !
- 12 Avec une aisance déconcertante, votre Guerrier revient sur ses pas et trouve l'entrée du donjon sans problème. Une balade de santé !

Derrière le rideau de la réalité, de noires volontés attendent leur heure, si noires que toutes nos peurs restent impuissantes à les exorciser. Une insondable noirceur, intense comme la haine la plus tenace... Elles prient leurs dieux pour la faillite des Hommes, implorent leurs abjects démons de moissonner nos âmes. Terrées dans l'ombre, elles rassemblent leurs armées du mal. Et considérez, jeunes gens, que tout ceci n'est que le moindre de nos tourments !

- Enseignements d'Acrastorus Boehme d'Altdorf.



• FABRIQUEZ VOS CARTES ÉVÉNEMENT •

Les matrices de la page suivante vous permettent de créer vos propres Cartes Événement en prenant celles de la boîte comme modèles. Certains de ces Événements déclenchent l'arrivée d'un Monstre, un Assassin Skaven par exemple. Ces cartes portent la mention **M** dans chaque coin supérieur. Vous pouvez élaborer vos cartes d'après votre collection de figurines Citadel. Vous trouverez les informations nécessaires sur les Monstres dans la partie *Bestiaire* des Règles Avancées (y-compris leurs règles spéciales et leur valeur en Or). Comme d'habitude, lorsqu'un Événement génère des Monstres, il rapporte une Carte Trésor.

Les Événements n'impliquent pas toujours des Monstres. Il y a aussi des pièges ou des incidents. Ces cartes portent la mention **E** dans chaque coin supérieur. Vous pouvez vous inspirer de la *Table des Événements* des Règles Avancées (page 61) ou réfléchir à des situations originales. Vous trouverez quelques Cartes Événement vierges dans la boîte de base. Regardez bien : Au bas de ces cartes se trouvent des cases à cocher. Elles servent à expliquer ce qu'il se passe une fois l'Événement terminé. Les Cases **OUI** indiquent que vous devez piocher une autre Carte Événement ou une Carte Trésor. Les cases **NON** indiquent le contraire. Les cases **1-3** disent de piocher une autre Carte Événement en cas de résultat compris entre 1 et 3 sur 1D6.

Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez utiliser vos Cartes Événement personnelles dans vos parties de Warhammer Quest. Lorsque vous aurez testé quelques événements de votre cru et vérifié qu'ils fonctionnent en terme de jeu, recopiez-les sur les cartes vierges. De cette façon, personne ne fera la différence entre vos cartes et celles du jeu.

E	Courant d'Air	E												
un courant d'air souffle la flamme de la lanterne ! Les Guerriers doivent la rallumer avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre. Chaque Guerrier peut essayer une fois par tour. Lancez 1D6 : Sur 5 ou 6, la lanterne est rallumée. Piochez dès lors deux Cartes Événement.														
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Oui</td> <td style="text-align: center;">Non</td> <td style="text-align: center;">1-3</td> </tr> <tr> <td>Autre Trésor ?</td> <td style="text-align: center;">☒</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>Autre Événement ?</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☒</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> </table>				Oui	Non	1-3	Autre Trésor ?	☒	☐	☐	Autre Événement ?	☐	☒	☐
	Oui	Non	1-3											
Autre Trésor ?	☒	☐	☐											
Autre Événement ?	☐	☒	☐											

M	Type : Assassin Skaven	M								
Nbre : 3										
Vie : 7 Mouvement : 6 Combat : 5 Tir : 3+ Force : 4 Endurance : 3 Initiative : 5 Attaques : 2 Armure : -										
CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour T	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Règles Spéciales Embuscade - Attaque dès le placement ! Esquive sur 5+ Jet pour T : Sur 6, ignore l'Endurance Ignore toujours l'armure Lames Empoisonnées										
										



M	Type : Nbre :											M
		Vie :										
		Mouvement :										
		Combat :										
		Tir :										
		Force :										
		Endurance :										
		Initiative :										
		Attaques :										
		Armure :										
		CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		Jet pour T										
		Règles Spéciales										
												

E												E
												Oui Non 1-3
												Autre Trésor ? ☐ ☐ ☐
												Autre Événement ? ☐ ☐ ☐

M	Type : Nbre :											M
		Vie :										
		Mouvement :										
		Combat :										
		Tir :										
		Force :										
		Endurance :										
		Initiative :										
		Attaques :										
		Armure :										
		CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		Jet pour T										
		Règles Spéciales										
												

E												E
												Oui Non 1-3
												Autre Trésor ? ☐ ☐ ☐
												Autre Événement ? ☐ ☐ ☐

M	Type : Nbre :											M
		Vie :										
		Mouvement :										
		Combat :										
		Tir :										
		Force :										
		Endurance :										
		Initiative :										
		Attaques :										
		Armure :										
		CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		Jet pour T										
		Règles Spéciales										
												

E												E
												Oui Non 1-3
												Autre Trésor ? ☐ ☐ ☐
												Autre Événement ? ☐ ☐ ☐

M	Type : Nbre :											M
		Vie :										
		Mouvement :										
		Combat :										
		Tir :										
		Force :										
		Endurance :										
		Initiative :										
		Attaques :										
		Armure :										
		CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		Jet pour T										
		Règles Spéciales										
												

E												E
												Oui Non 1-3
												Autre Trésor ? ☐ ☐ ☐
												Autre Événement ? ☐ ☐ ☐

• FICHE D'AVENTURE •

Nom du Guerrier :

POINTS DE VIE COURANTS

POINTS
DE VIE
D'ORIGINE

OR

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

NOTES



Copyright © 1995 Games Workshop Ltd.

Warhammer Quest™ PART N° 104889



• TABLE DES COMBATS •

CC DU DÉFENSEUR

CC DE L'ATTAQUANT

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

SOINS ET GUÉRISON

Les Guerriers blessés peuvent retrouver des Points de Vie grâce à des soins. Le Sorcier peut utiliser des sorts de Guérison ; l'Elfe a une Potion de Soins. Certaines Cartes Trésor permettent aussi de se soigner.

OR & TRÉSORS

Lorsque tous les Monstres du plateau ont été tués, le combat est terminé. Chaque joueur détermine combien d'or son Guerrier a gagné en fonction des Monstres qu'il a vaincu (en bas à gauche de la Carte Événement).

À la fin de l'Événement, les Guerriers piochent une Carte Trésor.

• PHASE DES MONSTRES •

NOUVELLES SALLES

Si les Guerriers pénètrent dans une nouvelle Salle Donjon au cours de la Phase des Guerriers, piochez une Carte Événement pour déterminer ce qui les attend. Si les Guerriers pénètrent dans un Couloir, ne tirez pas de carte. S'ils découvrent la Salle Objectif, consultez les règles du Livre d'Aventures.

Si la Carte Événement révèle des Monstres, déterminez leur nombre avec la carte et placez les figurines sur le plateau en suivant la règle du Un-pour-Un.

ATTAQUE DES MONSTRES

S'il y a déjà des Monstres sur le plateau, ils peuvent se déplacer et attaquer dès à présent. Les Monstres qui ont été placés pendant la Phase des Monstres de ce tour ne peuvent pas encore attaquer. Ils doivent attendre la Phase des Monstres suivante où ils appliqueront la règle de la Première Attaque. Les Monstres placés au cours de la Phase de Pouvoir de ce tour peuvent attaquer.

Mouvement : Les Monstres se déplacent de la même façon que les Guerriers. Ils ne peuvent pas se déplacer s'ils sont bloqués. Lorsqu'un Monstre s'est déplacé, il peut attaquer un Guerrier situé sur une case adjacente.

Combat : Les Monstres combattent de la même façon que les Guerriers (Jet pour Toucher, Blessures). Ils attaquent en suivant la règle du Un-pour-Un.

Chaque Monstre doit effectuer toutes ses attaques avant qu'un autre Monstre puisse attaquer à son tour.

Un Monstre ne peut pas attaquer au corps à corps et à distance dans le même tour.

Souvenez-vous : La première fois qu'un Monstre attaque, suivez la règle de la Première Attaque.

• TABLE DE RÉFÉRENCE DES MONSTRES •

Pour plus de détails, consultez le chapitre Bestiaire des Règles Avancées.

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Nbre	Or	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
Archer Gobelin de la Nuit	4	2	5+	3	3	2	1	1D6	20	Armé d'un Arc (Force 1)
Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1D6	10	Voir la Carte Événement
Guerrier Skaven	5	3	4+	3	3	3	1	2D6	40	-
Minotaure	6	4	4+	4	4	15	2	1	440	Inflige 2D6+4 Blessures
Araignée Géante	6	2	-	5	2	1	1	2D6	15	Voir la Carte Événement
Rat Géant	6	2	-	2	3	1	1	2D6	20	Voir la Carte Événement
Chauve-souris Géante	8	2	-	2	2	1	1	2D6	15	Voir la Carte Événement

TABLE DES COMBATS

		CC DU DÉFENSEUR									
CC 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	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

• PHASE D'EXPLORATION •

Les Guerriers peuvent à présent explorer une nouvelle partie du donjon. Pour cela, le Leader (le porteur de la lanterne) doit faire face à la porte de la section que les Guerriers veulent explorer. Ils ne peuvent pas entreprendre de nouvelle exploration s'il reste des Monstres sur leur section.

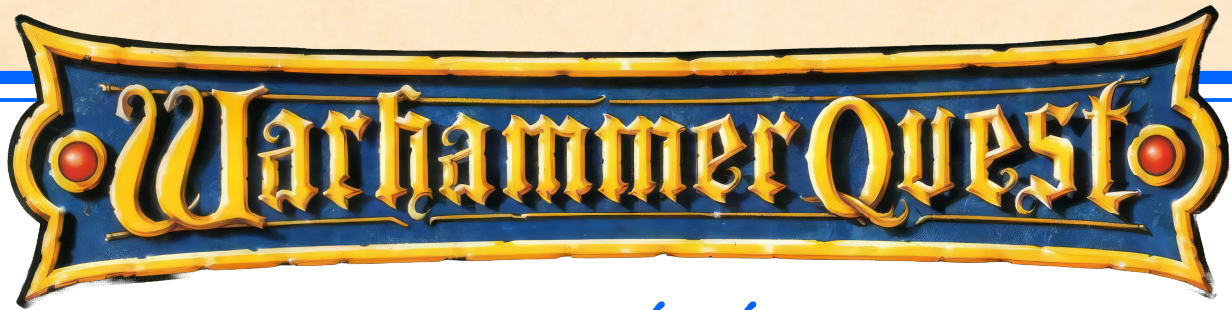
Tirez une Carte Donjon ; elle vous indique la prochaine section à placer après la porte. Les Guerriers doivent attendre la Phase des Guerriers suivante avant de mettre un pied sur la nouvelle section.

• MAGIE •

Chaque Carte Sort possède une valeur qui indique les Points de Pouvoir nécessaires pour lancer le sort en question. Le Sorcier peut utiliser ses Pions Pouvoir à la place de ses Points de Pouvoir mais, une fois dépensés, les Pions sont définitivement perdus.

Les sorts d'Attaque peuvent être utilisés seulement pendant la Phase des Guerriers. Les autres types de sorts peuvent être lancés à n'importe quel moment. Un Sorcier peut lancer ses sorts autant de fois qu'il le veut, à condition bien sûr qu'il dispose de suffisamment de Pouvoir.

À la fin du tour, les Points de Pouvoir non utilisés sont perdus.



FICHE DE RÉFÉRENCE

• AVANT DE JOUER •

1. Chaque joueur choisit un Guerrier et prend une Fiche d'Aventure.
2. Chaque joueur prend sa Carte Équipement.
3. Déterminez les Points de Vie d'Origine des Guerriers (voir les Fiches Guerrier). Notez le montant sur la Fiche d'Aventure.
4. Mélangez les Cartes Sort. Le Sorcier tire au hasard 3 cartes (un sort d'Attaque, un sort de Défense, un sort de Soin). Le joueur Sorcier prend 1D6 Pion(s) Pouvoir qu'il pose sur sa Fiche.
5. Mélangez les Cartes Événement et les Cartes Trésor. Placez chaque paquet face cachée sur la table.
6. Séparez les Cartes Salle Objectif des Cartes Salle Donjon. Choisissez une des cinq Salles Objectif ; ce sera celle de votre aventure. Les quatre autres ne servent pas pour cette partie.
Consultez le Livre d'Aventures et lancez 1D6 pour déterminer quel scénario vous allez jouer avec cette salle.
7. Mélangez les Cartes Donjon. Piochez-en 6 au hasard. Mélangez-les avec votre Carte Salle Objectif. Piochez 6 nouvelles Cartes Donjon et placez-les au-dessus du paquet de 7. Votre Paquet Donjon est prêt pour cette aventure.
8. Retournez la première carte du paquet ; c'est l'entrée du donjon. Disposez la section de jeu correspondante sur la table. Placez des portes à chaque issue. Placez les figurines des Guerriers sur la section en commençant par le Leader, puis par ordre d'Initiative. Que l'aventure commence !

• SÉQUENCE DE JEU •

1. Phase de Pouvoir
2. Phase des Guerriers
3. Phase des Monstres
4. Phase d'Exploration

• PHASE DE POUVOIR •

Le joueur Sorcier lance 1D6 pour déterminer ses Points de Pouvoir pendant ce tour de jeu. Si le résultat du dé est 1, les Guerriers font face à un Événement Imprévu.

Lorsque le Sorcier est mort, il revient à un autre Guerrier de tester les Événements Imprévus.

ÉVÉNEMENTS IMPRÉVUS

Retournez la première carte du Paquet Événements.

Un Événement Spécial (E) est résolu immédiatement.

Les Monstres (M) attaquent les Guerriers. Placez les figurines appropriées avec la règle du Un-pour-Un.

• PHASE DES GUERRIERS •

Pendant la Phase des Guerriers, chaque Guerrier peut se déplacer et combattre. Le Leader (Barbare) joue toujours en premier, suivi de l'Elfe, du Sorcier et enfin du Nain.

SE DÉPLACER

Un Guerrier peut se déplacer d'autant de cases que sa caractéristique Mouvement (M). Il n'est pas obligé d'utiliser tout son potentiel ou même de se déplacer. Il peut prendre n'importe quelle direction, même la diagonale (sauf si un mur se trouve sur sa trajectoire). Le déplacement sur une case occupée par une autre figurine ou par un obstacle est impossible.

BLOCAGE

Si un Monstre se trouve sur une case adjacente à celle du Guerrier au début de la Phase des Guerriers, celui-ci est bloqué. Il ne peut pas se déplacer pendant ce tour et doit rester sur-place pour combattre. Le Guerrier peut tenter de se soustraire à l'ennemi en testant son score de blocage (Fiche Guerrier). En cas de succès, il se dégage.

COMBAT

Lorsqu'un Guerrier termine son déplacement à côté d'un Monstre, il peut combattre au corps à corps.

Un Guerrier équipé d'un arc peut tirer sur un Monstre. Il ne peut pas utiliser son arc sur un ennemi adjacent. Un Guerrier ne peut pas tirer et combattre dans le même tour.

Déterminez les résultats du combat avant de passer au Guerrier suivant.

Toucher un adversaire au corps à corps : Entrez la compétence Combat du défenseur dans la Table de Combat de la fiche de l'attaquant. Lancez 1D6 : Si le résultat est supérieur ou égal au score indiqué, l'attaquant touche sa cible.

Toucher un adversaire avec un arc : Consultez la compétence Tir de l'attaquant. Lancez 1D6 : Si le résultat est supérieur ou égal au score indiqué, il touche sa cible.

BLESSURES

Corps à corps : Lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'attaquant. Déduisez de ce total l'Endurance et l'armure de la cible. Le résultat final est le nombre de Blessures subies par la victime (Points de Vie perdus).

Tir : Lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'arme. Déduisez l'Endurance et l'armure de la cible. Le résultat final est le nombre de Blessures subies.

Monstres blessés : Le nombre de Points de Vie d'un Monstre est donné sur sa Carte Événement. Utilisez un petit dé pour montrer le nombre de Points restants. Lorsqu'il n'a plus de Points de Vie, le Monstre est mort. Retirez sa figurine du plateau et placez-la sur la Fiche d'Aventure du Guerrier qui l'a tué.

Guerriers blessés : Tenez le compte des Points de Vie perdus par votre Guerrier sur sa Fiche d'Aventure. À 0 Points de Vie, le Guerrier meurt à la fin du tour, à moins d'être soigné (potion, sort...)

Warhammer Quest™



• CONTENU DE WARHAMMER QUEST •

4 figurines de Guerrier : Barbare, Nain, Elfe et Sorcier	17 Cartes Événement Vierges
6 figurines de Guerrier Orque	15 Cartes Sort
6 figurines d'Archer Orque	4 Fiches Guerrier
6 figurines de Lancier Gobelin	4 Fiches Guerrier Avancées
6 figurines d'Archer Gobelin	4 Cartes Équipement
12 figurines de Skaven	4 Pions Guerrier
3 figurines de Minotaure	6 Salles Donjon
12 figurines d'Araignée Géante	5 Salles Objectif
12 figurines de Chauve-souris Géante	7 Couloirs
12 figurines de Rat Géant	1 Escalier
12 figurines de Snotling	3 Croisements en T
10 Portes de Donjon	1 Coude
1 Livre de Règles	1 Pion Herse
1 Livre d'Aventures	1 Pion Éboulement
1 Livre de Règles Avancées	3 Pions Puits du Désespoir
1 Fiche « Comment Jouer »	6 Pions Entoilé
1 Bloc de 50 Fiches d'Aventure	15 Pions Pouvoir
19 Cartes Événement	10 Pions Chance
23 Cartes Donjon	18 Pions Décor
30 Cartes Trésor	6 Grands Dés & 12 Petits Dés



FIGURINES



Imprimer

Plier

Découper / coller / ajuster

(Plastifier)

Insérer dans le support

Ces figurines 2D ont été réalisées en ligne sur différents sites de traitement d'image type IA.
Les visuels d'origine restent la propriété de leurs fabricants
(Citadel, Games Workshop)
ainsi que les images elles-mêmes et la mise en couleur.

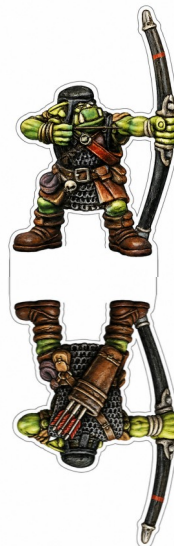
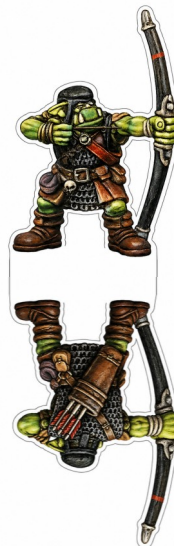
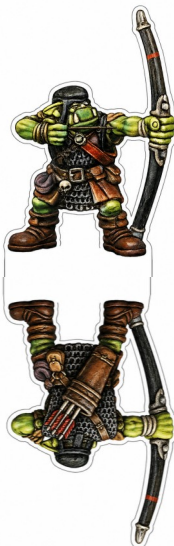
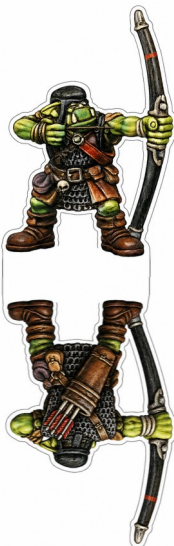
LES GUERRIERS



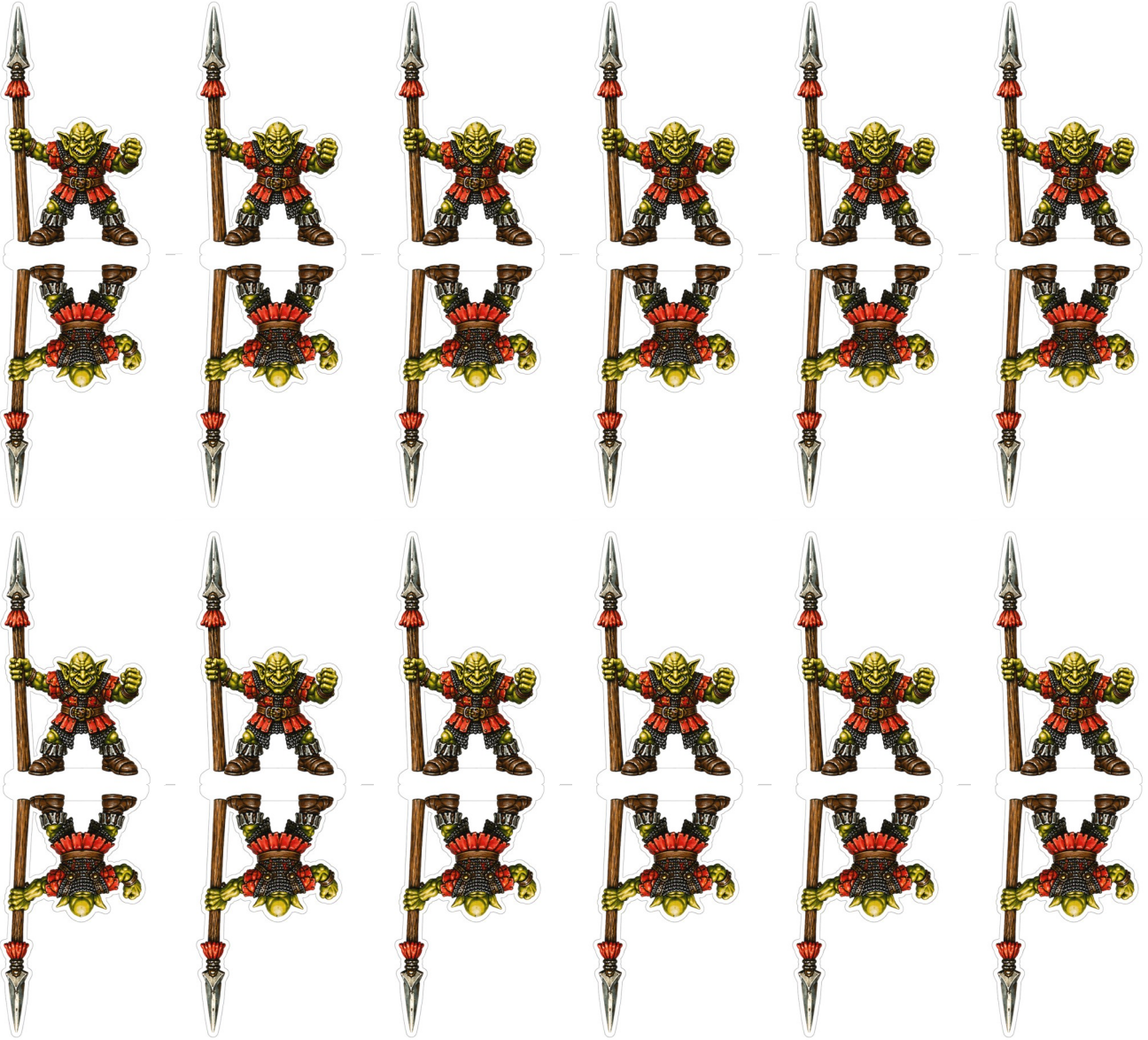
GUERRIERS ORQUES



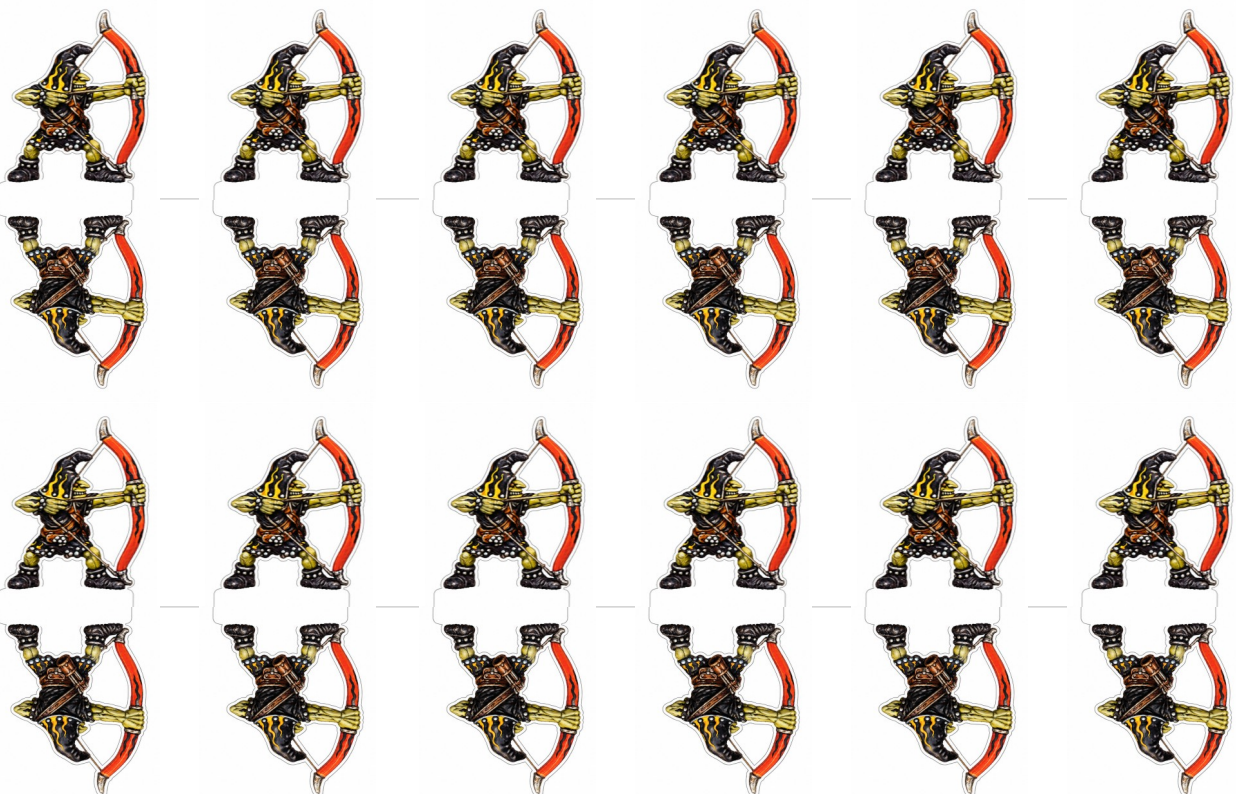
ARCHERS ORQUES



LANCIERS GOBELINS



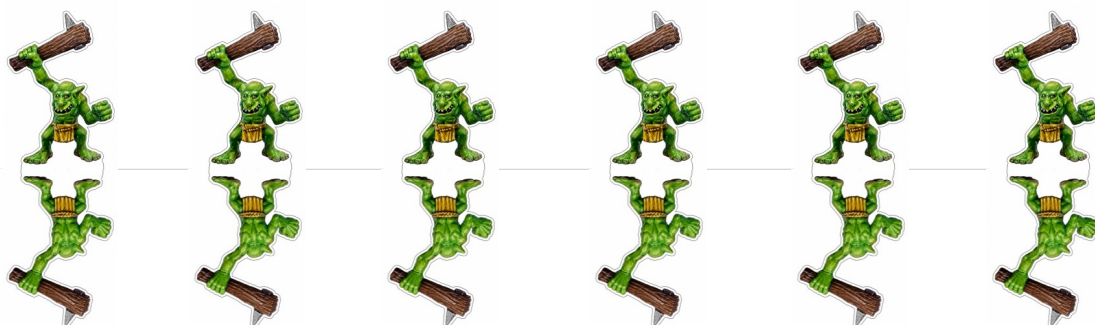
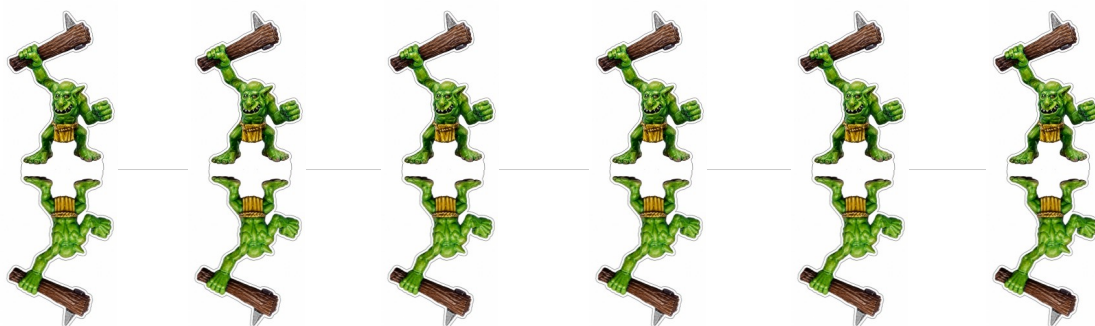
ARCHERS GOBELINS DE LA NUIT



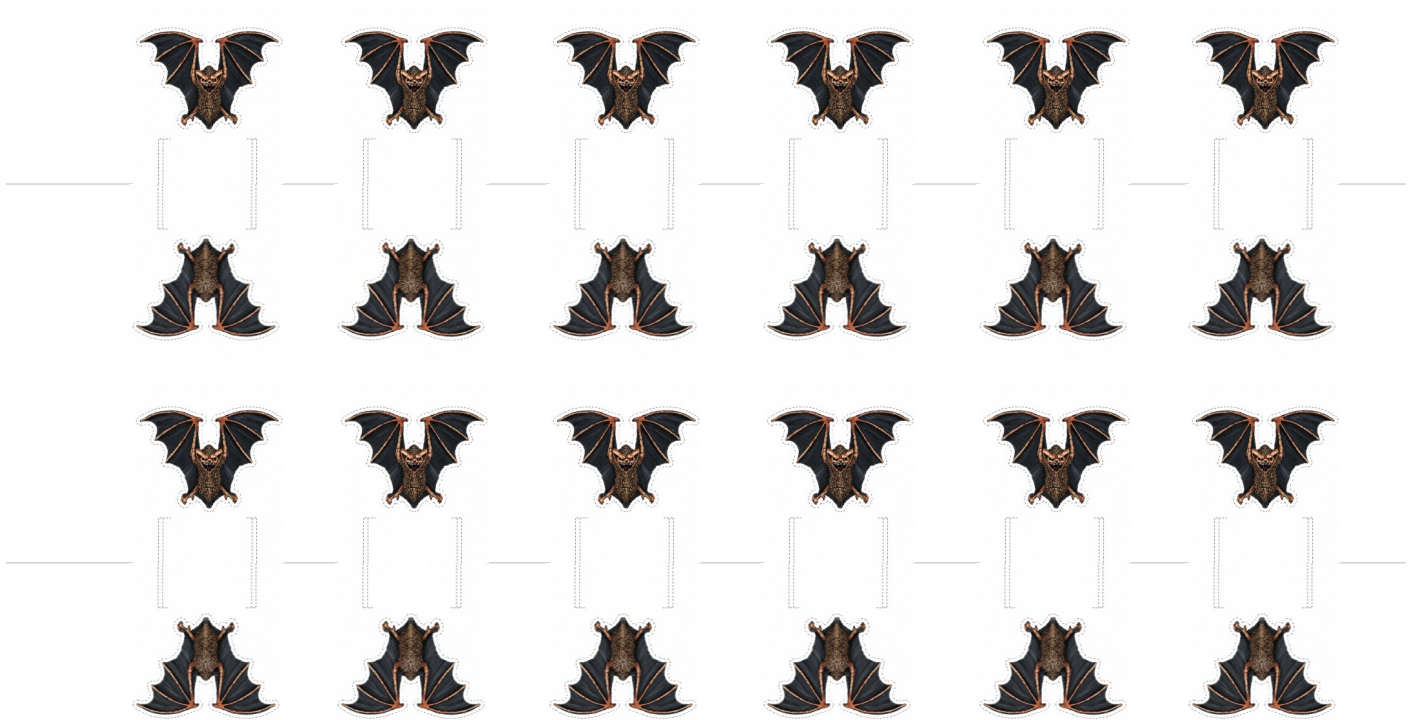
SKAVENS



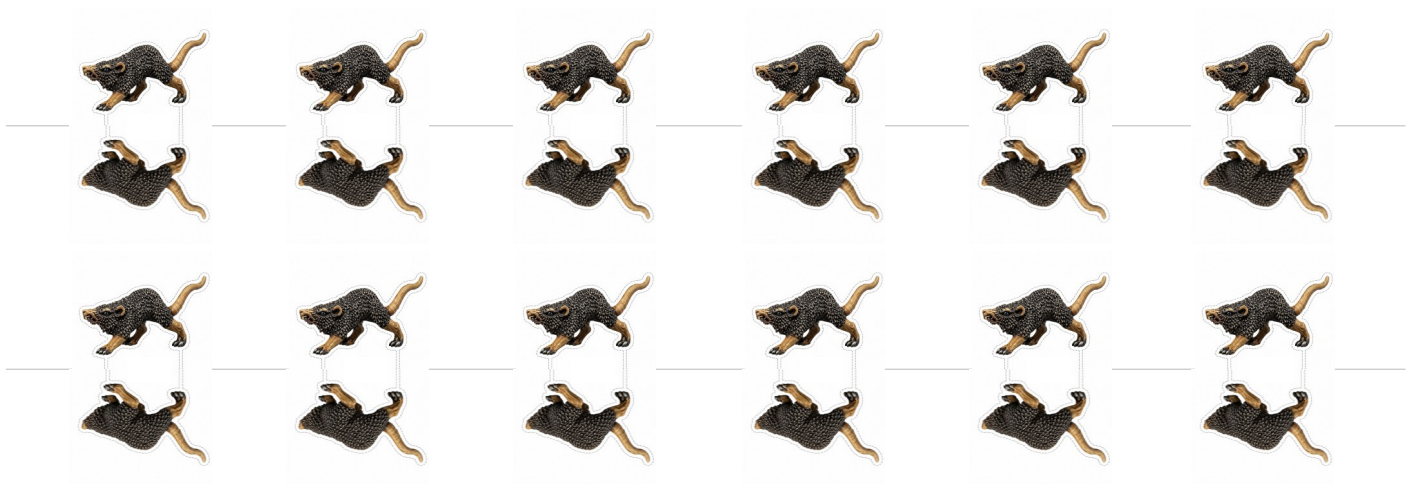
SNOTLINGS



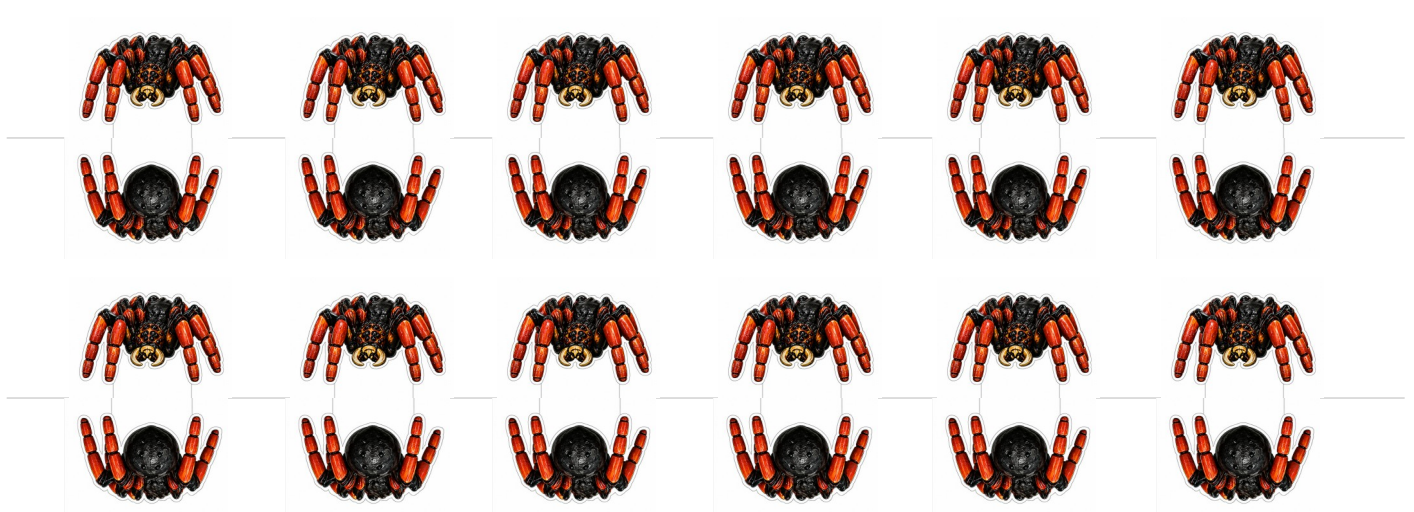
CHAUVES-SOURIS GÉANTES



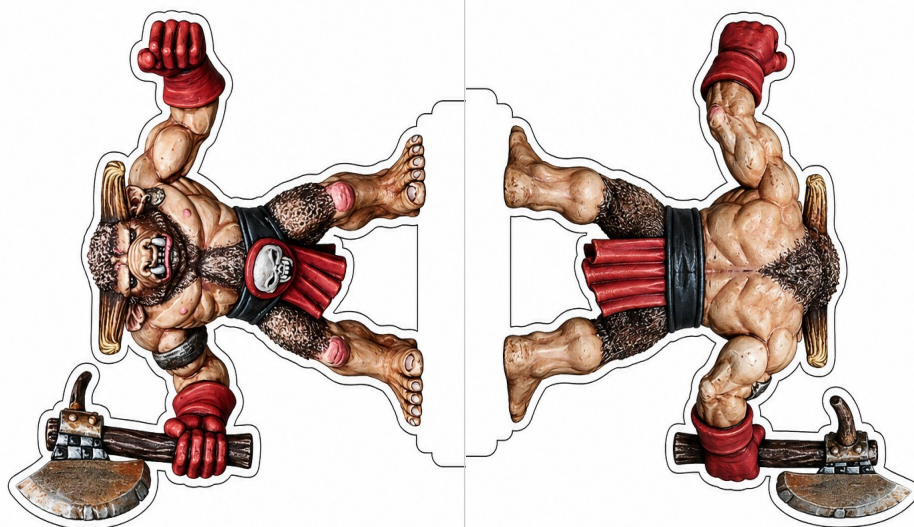
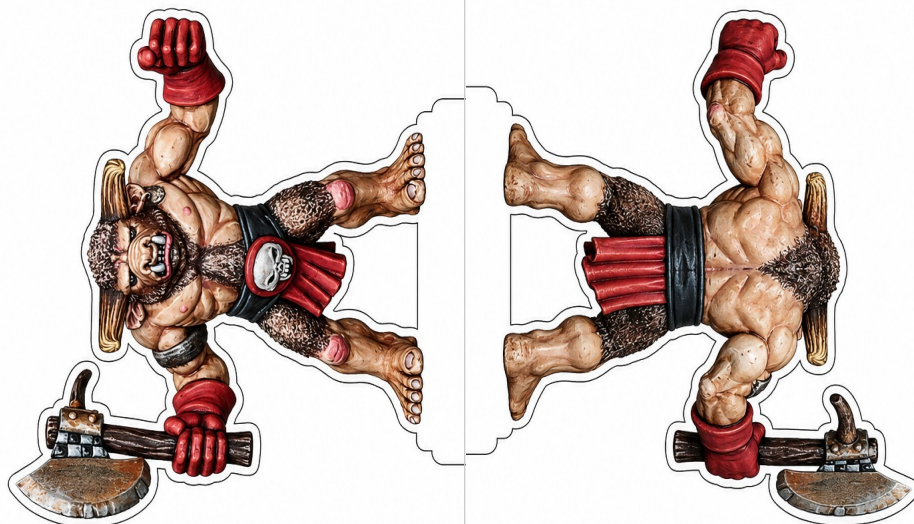
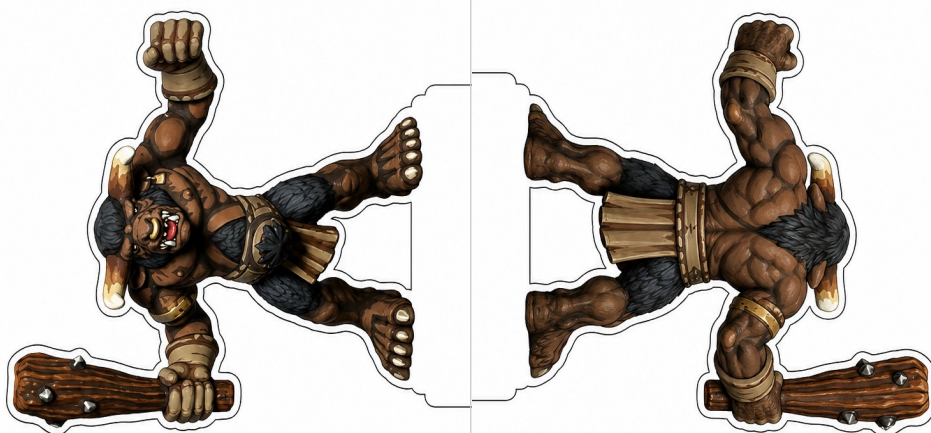
RATS GÉANTS



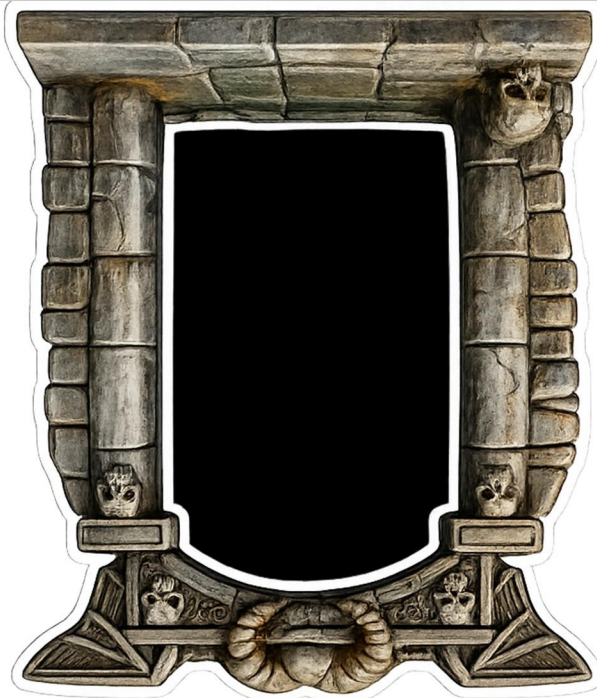
ARAIGNÉES GÉANTES



MINOTAURES



PORTES



PORTE BLOQUÉE PAR LA HERSE



• FICHE D'AVENTURE •

Nom du Guerrier :

POINTS DE VIE COURANTS

POINTS
DE VIE
D'ORIGINE

OR

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

NOTES



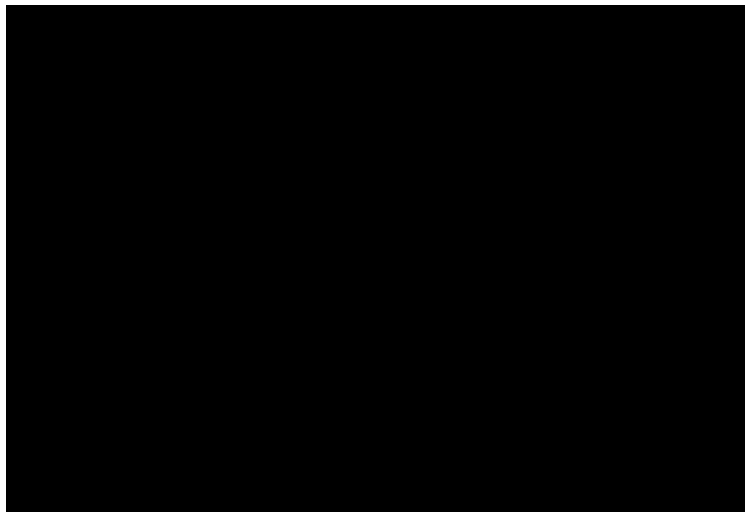
Copyright © 1995 Games Workshop Ltd.

Warhammer Quest™ PART N° 104889





LES PÉRILLEUX DONJONS
— DU MONDE —
DE WARHAMMER



M
M

1D3 MINOTAURES

Vie : 15
Mouvement : 6
Combat : 4
Force : 4
Endurance : 4
Attaques : 2

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

Règle Spéciale
 Lorsqu'un Minotaure frappe un Guerrier, lancez 2D6 pour les Blessures et ajoutez sa Force (4) au total.



440
PO



M
M

1D6 ORQUES & 1D6 ARCHERS ORQUES

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

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

Règle Spéciale
 Lorsqu'ils tirent à l'arc, les Archers Orques doivent obtenir un 4+ sur leur Jet pour Toucher. La Force de leur arc est égale à 3 et ils infligent 1D6+3 Blessures.



55
PO



M
M

2D6 CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Vie : 1
Mouvement : 8
Combat : 2
Force : 2
Endurance : 2
Attaques : 1

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chauve-souris	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Les Chauves-souris Géantes délivrent une première attaque dès qu'elles sont placées en jeu, puis attaquent à nouveau pendant la Phase des Monstres. Après le premier tour, reprenez la séquence de combat habituelle. Les Chauves-souris ne sont jamais bloquées et changent d'adversaire chaque tour dans la mesure du possible.



15
PO



M
M

2D6 RATS GÉANTS

Vie : 1
Mouvement : 6
Combat : 2
Force : 2
Endurance : 3
Attaques : 1

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

Règle Spéciale
 Lorsqu'un Rat Géant mord votre Guerrier, lancez 2D6 pour déterminer le nombre de Blessures qu'il inflige et ajoutez sa Force (2) au résultat. Une fois qu'il a attaqué votre Guerrier, lancez 1D6 : Sur 3+, le Rat devient suicidaire et combat de manière si frénétique, qu'il s'expose aux coups fatals et meurt.



20
PO



M
M

2D6 SKAVENS

Vie : 3
Mouvement : 5
Combat : 3
Force : 3
Endurance : 3
Attaques : 1

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



40
PO



M
M

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



M
M

6 LANCERS 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
 Les Gobelins armés de lances peuvent attaquer à 2 cases de distance tout en ignorant les Obstacles (Monstres ou Guerriers).



20
PO



M
M

6 ORQUES

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

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



55
PO



M
M

1D6 LANCERS & 1D6 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
Gobelins	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règle Spéciale
 Lorsqu'ils tirent à l'arc, les Archers Gobelins de la Nuit doivent obtenir 5+ sur leur Jet pour Toucher. La Force de leur arc est égale à 1 et ils infligent 1D6+1 Blessures. Les Gobelins armés de lances peuvent attaquer à 2 cases de distance tout en ignorant les obstacles (Monstres ou Guerriers).



20
PO

M
2D6 ARAIGNÉES
GÉANTES
M

Vie : 1
Mouvement : 6
Combat : 2
Force : Spécial
Endurance: 2
Attaques : 1

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

Règle Spéciale : Attaque de Toile
Lorsqu'une Araignée attaque un Guerrier qui est déjà pris dans sa toile, elle le mord automatiquement pour 1D3 Blessures, sans bénéfice d'Endurance ou d'armure. Si le Guerrier est libre, lancez un Jet pour Toucher. Si l'attaque est un succès, il est maintenant prisonnier et ne peut plus agir tant qu'il n'a pas retrouvé sa liberté. Placez un Pion Entoilé à côté de lui. Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque Guerrier entoilé et ajoutez sa Force au résultat. Sur 7+, il est libre.

15
PO

M
2D6 SNOTLINGS
M

Vie : 1
Mouvement : 4
Combat : 1
Force : 1 Spécial
Endurance: 1
Attaques : 1

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

Les Snotlings délivrent une première attaque dès qu'ils entrent en jeu, puis attaquent à nouveau pendant la Phase des Monstres.
Piochez un Pion Guerrier et placez autant de Snotlings que vous le pouvez autour de lui. Recommencez tant qu'il reste des Snotlings.
Pour chaque Snotling au-delà de 1 au contact d'un Guerrier, ajoutez 1 à leur Jet pour Toucher et 1 à leur Force (4 Snotlings gagnent +3 sur leur Jet pour Toucher et attaquent une fois avec une Force de 4). Les Snotlings ne changent pas d'adversaire et combattent jusqu'à la mort.

10
PO

M
1 MINOTAURE
M

Vie : 15
Mouvement : 6
Combat : 4
Force : 4
Endurance: 4
Attaques : 2

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

Règle Spéciale
Lorsqu'un Minotaure frappe un Guerrier, lancez 2D6 Blessures et ajoutez sa Force (4) au total.
Avant de combattre le Minotaure, piochez une autre Carte Événement. S'il s'agit d'un Événement, traitez-le avant le combat. S'il s'agit encore de Monstres, ils se joignent au Minotaure.

440
PO

E
CADAVRE
E

Les Guerriers découvrent le corps d'un barbare mort et baignant dans son sang. Il serre un sac sur sa poitrine. Lancez 1D6 : Le Guerrier qui obtient le plus petit résultat s'empare du sac. Lancez 1D6 et consultez la Table pour savoir ce qu'il contient :

1 Gaz empoisonné ! Chaque individu présent sur la section de jeu reçoit 1D6 Blessures sans bénéfice d'Endurance ou d'armure. Le sac est vide.
2-3 Piège ! Une lance jaillit du mur et inflige 2D6 Blessures au Guerrier qui tient le sac. Le sac est vide.
4-6 Trésor : Le sac contient 1D6x100 Pièces d'Or qui reviennent au Guerrier qui tient le sac.

Piochez immédiatement une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E
ÉBOULIS
E

Placez le pion Éboulis sur la section de jeu concernée par la carte pour bien montrer que toutes les issues sont maintenant condamnées (sauf celle par laquelle les Guerriers sont entrés).
Les Guerriers encore présents sur cette section de jeu à la fin du tour suivant sont ensevelis sous les gravats et meurent. Tous les Monstres présents dans la pièce sont écrasés par les chutes de pierres.
Les Guerriers qui tentent de sortir de la pièce ne sont pas concernés par les règles de blocage. Personne ne peut plus entrer dans cette pièce.
Si cette carte est tirée dans la première pièce du donjon, ignorez-la et piochez une autre Carte Événement.



NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E
HERSE
E

Une fois que tous les Guerriers ont pénétré sur cette section de jeu, une herse se referme derrière eux : Ils sont pris au piège ! Ils pourront revenir sur leurs pas seulement s'ils découvrent la clé (Carte Rencontre).
Placez le Pion Herse à travers le passage que les Guerriers viennent d'emprunter pour bien montrer qu'il est bloqué.



Piochez une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E
PIÈGE
E

Chaque Guerrier lance 1D6 : Un piège se referme sur celui qui obtient le plus petit résultat. Lancez 1D6 et consultez la Table suivante :

1 Il se produit une violente explosion et la pièce est envahie par les flammes et la fumée. Tout individu présent sur cette section de jeu reçoit 1D6 Blessures sans bénéfice d'Endurance ou d'armure.
2-5 Une trappe s'ouvre au sol et votre Guerrier fait une chute. Il reçoit 2D6 Blessures et peut ressortir seulement à l'aide d'une corde ou d'un sort de Lévitation.
6 Une dalle de pierre coulisse dans le mur. Elle dévoile une cachette remplie de gemmes et d'or. Piochez une Carte Trésor.

Lancez 1D6 : Sur 1, 2 ou 3, piochez une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E
RENCONTRE
E

Les Guerriers découvrent un chercheur d'or nain recroquevillé contre le mur. Il est mourant, criblé de flèches d'Orques. Alors qu'ils approchent de lui, le Nain les menace de son énorme hache. Lorsqu'il s'aperçoit que ce ne sont pas des Orques ou d'autres créatures malveillantes, il se rassoit et leur donne une clé. Dans un dernier souffle, il dit :

« C'est la clé de la heerse, sans elle... vous ne la passerez jamaais. »

Le Guerrier qui conserve cette carte possède la clé de la Herse.

Piochez une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E
SCORPIONS
E

La Nuée de Scorpions est une variété de Monstres particulière. Son attaque est jouée immédiatement.
La Nuée est composée de 12 Scorpions de très petite taille. Ils ne sont pas représentés par des figurines sur le plateau de jeu.
Pour savoir combien de Scorpions un Guerrier tue lorsqu'il attaque, lancez son dé de Blessures habituel (1D6+Force) : Il tue autant de Scorpions que le résultat obtenu. Chaque Scorpion vaut 5 Pièces d'Or.
Chaque Scorpion encore vivant inflige 1 Blessure, sans modification possible.

La Nuée de Scorpions finit par s'éparpiller et cette carte est défaussée.

Lancez 1D6 : Sur 1, 2 ou 3, piochez une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E

OSSEMENTS

E

Le sol de la pièce est jonché d'os et de crânes. Ça et là parmi les restes, vous reconnaissez la brillance de l'or. Lancez 1D6 sur la table suivante :

1 Piège ! Un ricanement se fait entendre ; un éclair jaillit de nulle part. Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui est frappé - 1D6 Blessure(s) sans modifications.

2-3 C'était une illusion. Une fraction de seconde et les ossements disparaissent. Piochez une nouvelle carte Événement.

4-5 Chaque Guerrier présent sur la section de jeu ramasse 1D6x10 Pièces d'Or. Piochez une nouvelle carte Événement.

6 Chaque Guerrier présent sur la section de jeu ramasse 2D6x10 Pièces d'Or. Piochez une Carte Trésor.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

M

Type :
Nbre :

M

Vie :

Mouvement :

Combat :

Tir :

Force :

Endurance:

Initiative :

Attaques :

Armure :

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour T										

Règles Spéciales



M

Type :
Nbre :

M

Vie :

Mouvement :

Combat :

Tir :

Force :

Endurance:

Initiative :

Attaques :

Armure :

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour T										

Règles Spéciales



M

Type :
Nbre :

M

Vie :

Mouvement :

Combat :

Tir :

Force :

Endurance:

Initiative :

Attaques :

Armure :

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour T										

Règles Spéciales



M

Type :
Nbre :

M

Vie :

Mouvement :

Combat :

Tir :

Force :

Endurance:

Initiative :

Attaques :

Armure :

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour T										

Règles Spéciales



E

E

Oui

Non

1-3

Autre Trésor ?

☐
☐
☐

Autre Événement ?

☐
☐
☐

E

E

Oui

Non

1-3

Autre Trésor ?

☐
☐
☐

Autre Événement ?

☐
☐
☐

E

E

Oui

Non

1-3

Autre Trésor ?

☐
☐
☐

Autre Événement ?

☐
☐
☐

E

E

Oui

Non

1-3

Autre Trésor ?

☐
☐
☐

Autre Événement ?

☐
☐
☐

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ABÎME DE FEU

Il fait chaud à mourir dans cette salle ! Même la lumière semble incandescente. L'air est irrespirable et les murs sont brûlants.

Consultez le *Livre d'Aventures* pour connaître les détails de cette salle.



SALLE OBJECTIF

FONTAINE DE LUMIÈRE

Cette salle est baignée d'une belle clarté. Là-bas, on perçoit le clapotis de l'eau vive...

Consultez le *Livre d'Aventures* pour connaître les détails de cette salle.



SALLE OBJECTIF

CRYPTE

Le fond de l'air vous glace le sang. Vous y voyez à peine mais vous distinguez la silhouette d'un sarcophage.

Consultez le *Livre d'Aventures* pour connaître les détails de cette salle.



SALLE OBJECTIF

CHAMBRE DE L'IDOLE

Votre lanterne éclaire péniblement les murs de cette salle. Tout au fond, se dessine la silhouette d'une hideuse idole en pierre.

Consultez le *Livre d'Aventures* pour connaître les détails de cette salle.



SALLE OBJECTIF

ARÈNE

Il fait sombre dans cette salle. La peur vous étreint. Une lampe au plafond peine à percer l'obscurité.

Consultez le *Livre d'Aventures* pour connaître les détails de cette pièce.

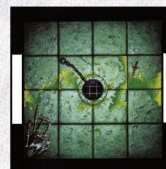


SALLE OBJECTIF

PUTS MAUDIT

L'air est corrompu ! C'est ce puits au centre de la salle qui laisse exhaler cette odeur infecte.

Piochez toujours une Carte Événement lorsque vous pénétrez dans cette salle, à moins que le *Livre d'Aventures* ne vous dise de faire autrement.



SALLE DONJON

CELLULE DU DONJON

C'est comme si le sol engloutissait la moindre lumière qui pénètre dans cette salle.

Piochez toujours une Carte Événement lorsque vous pénétrez dans cette salle, à moins que le *Livre d'Aventures* ne vous dise de faire autrement.



SALLE DONJON

SALLE DE GARDE

Vous baissez la lanterne au ras du sol. Les motifs des dalles rappellent un échiquier.

Piochez toujours une Carte Événement lorsque vous pénétrez dans cette salle, à moins que le *Livre d'Aventures* ne vous dise de faire autrement.



SALLE DONJON

TANIÈRE DU MONSTRE

Vous progressez dans l'obscurité. Soudain, quelque chose au sol attire votre attention. Vous approchez la lanterne... Des ossements !

Piochez toujours une Carte Événement lorsque vous pénétrez dans cette salle, à moins que le *Livre d'Aventures* ne vous dise de faire autrement.



SALLE DONJON

SALLE DES TORTURES

Vous balayez la lumière vacillante de votre lanterne. Celle-ci dévoile à grand peine une petite pièce pauvrement aménagée.

Piochez toujours une Carte Événement lorsque vous pénétrez dans cette salle, à moins que le *Livre d'Aventures* ne vous dise de faire autrement.

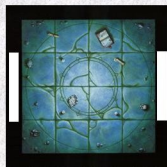


SALLE DONJON

CERCLE DU POUVOIR

Des rets inconstants d'une lumière glauque déchirent les ténèbres qui baignent cette salle.

Piochez toujours une Carte Événement lorsque vous pénétrez dans cette salle, à moins que le *Livre d'Aventures* ne vous dise de faire autrement.

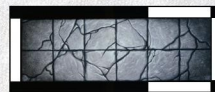


SALLE DONJON

PASSAGE

Face à vous, un couloir froid et humide disparaît dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Passage, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.



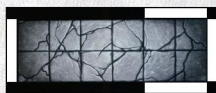
Placez la porte sur un des trois emplacements.

COULOIR

PASSAGE

Face à vous, un couloir froid et humide disparaît dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Passage, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.



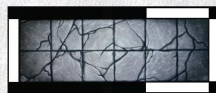
Placez la porte sur un des trois emplacements.

COULOIR

PASSAGE

Face à vous, un couloir froid et humide disparaît dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Passage, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.



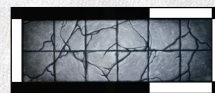
Placez la porte sur un des trois emplacements.

COULOIR

PASSAGE

Face à vous, un couloir froid et humide disparaît dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Passage, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.



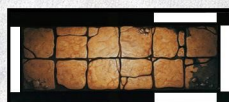
Placez la porte sur un des trois emplacements.

COULOIR

PASSAGE

Face à vous, un couloir tapissé de mousse disparaît dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Passage, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.



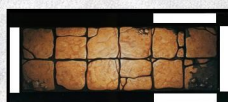
Placez la porte sur un des trois emplacements.

COULOIR

PASSAGE

Face à vous, un couloir tapissé de mousse disparaît dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Passage, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.



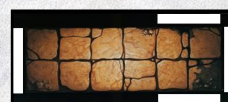
Placez la porte sur un des trois emplacements.

COULOIR

PASSAGE

Face à vous, un couloir tapissé de mousse disparaît dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Passage, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.



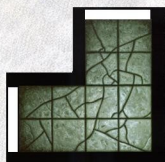
Placez la porte sur un des trois emplacements.

COULOIR

COUDE

Soudain, le couloir bifurque dans l'obscurité.

Il n'y a jamais personne dans le Coude, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.

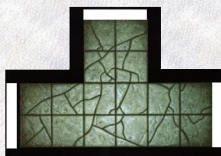


COULOIR

CROISEMENT

Deux directions s'offrent à vous...
Que faire ?

Il n'y a jamais personne dans le Croisement, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.

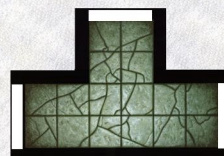


COULOIR

CROISEMENT

Deux directions s'offrent à vous...
Que faire ?

Il n'y a jamais personne dans le Croisement, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.

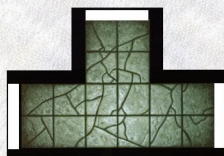


COULOIR

CROISEMENT

Deux directions s'offrent à vous...
Que faire ?

Il n'y a jamais personne dans le Croisement, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement est joué pendant la Phase de Pouvoir.

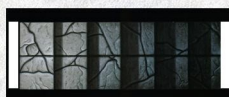


COULOIR

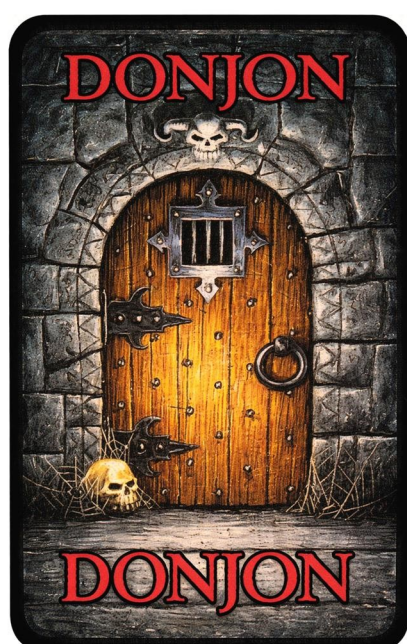
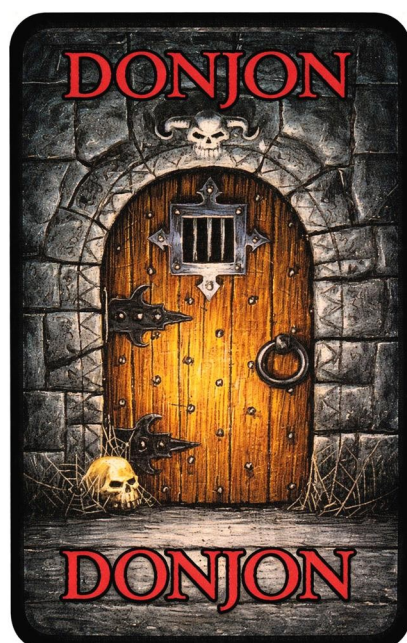
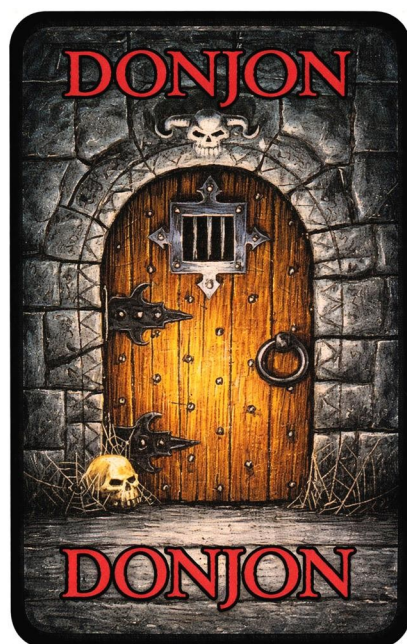
ESCALIER

Vous glissez sur les marches de cet escalier. Un peu plus et vous plongiez tête la première au cœur des ténèbres...

Il n'y a jamais personne dans l'Escalier, sauf si le *Livre d'Aventures* précise une rencontre ou qu'un Événement imprévu est joué pendant la Phase de Pouvoir.



COULOIR



CARTE TRÉSOR CAPE EN FOURRURE

Vous trouvez une épaisse cape en fourrure. Enroulée autour du bras, elle protège comme un bouclier.

A chaque utilisation, lancez 1D6. Sur 4, 5 ou 6, elle reste intacte et peut être utilisée à nouveau. Sur 1, 2 ou 3, elle est détériorée et la carte doit être rendue.



75
PO

JUSQU'À DESTRUCTION

CARTE TRÉSOR ANNEAU DE GEL DU TEMPS

Vous passez cet anneau au doigt : il est froid comme la glace. Il flamboie d'une flamme bleue de givre nullement inconcommodante.

On peut utiliser l'Anneau de Gel du Temps à tout moment pour donner aux Guerriers une Phase de Combat supplémentaire.



200
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR POUDRE AVEUGLANTE

Vous découvrez un petit sac caché dans une alcôve. Il contient une dose de poudre aveuglante.

On peut lancer la poudre aveuglante à tout moment pour désorienter les ennemis. Après l'explosion, les Guerriers qui n'ont pas encore combattu pendant ce tour gagnent +1 Attaque.



75
PO

USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR BOTTES DE CÉLÉRITÉ

Vous découvrez des vieilles bottes confectionnées dans un matériau étrange. Vous les enflez et soudain, le monde semble ralentir autour de vous.

Dès qu'il enfile les Bottes de Célérité, votre Guerrier gagne +1 en Mouvement.



500
PO

PERMANENT

CARTE TRÉSOR ANNEAU D'INVISIBILITÉ

Alors que vous passez cet anneau à votre doigt, vous disparaissiez de la vue de vos compagnons.

Un Guerrier qui porte l'Anneau d'Invisibilité ne peut pas être attaqué. Il combat cependant normalement.

L'anneau est suffisamment chargé pour maintenir l'invisibilité pendant 1 Tour.



175
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR BOUCLIER D'INVULNÉRABILITÉ

Ce bouclier est un chef-d'œuvre d'artisanat. Il semble être façonné dans un alliage plus résistant que l'acier, tout en restant cependant plus léger qu'une feuille de parchemin.

Le Bouclier d'Invulnérabilité absorbe les dégâts de deux coups, n'importe lesquels.

Au premier coup stoppé, retournez votre carte. Au deuxième, rendez-la.



500
PO

À UTILISER DEUX FOIS

CARTE TRÉSOR MAIN DU DESTIN

Vous découvrez un rouleau de parchemin poussiéreux, griffonné de symboles magiques. Il s'agit de la formule *La Main du Destin*, une antique et puissante magie.

Une fois lancé, ce sort inflige 6 Blessures à un unique Monstre sans bénéfice d'armure ou d'Endurance.



450
PO

PERMANENT

CARTE TRÉSOR CALICE DE LA DESTINÉE

Le Calice de la Destinée détient le pouvoir de changer la course du temps et d'altérer la réalité.

Le calice vous permet de rejouer le dé du Sorcier pendant la Phase de Pouvoir.

Vous ne pouvez rejouer qu'une fois. Vous devez retenir le second résultat, même si le premier était meilleur.



200
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR BOUCLIER ENCHANTÉ

Ce bouclier est gravé de multiples arabesques. Sa surface miroite et renvoie des rets de lumière à chacun de vos mouvements.

Chaque fois que votre Guerrier est touché, il peut tenter d'annuler le coup. Lancez 1D6 : Sur un 5 ou un 6, le bouclier absorbe les dégâts. Sur un 1, le bouclier explose et votre Guerrier reçoit 1D6 Blessure(s) sans bénéfice d'armure ou d'Endurance.



300
PO

JUSQU'À DESTRUCTION

CARTE TRÉSOR FUREUR DE LA TERRE

Des runes et des symboles magiques d'un grand pouvoir recouvrent ce parchemin poussiéreux.

On peut utiliser ce parchemin à tout moment. Il provoque un effondrement sur une zone de 2 carreaux par 2 carreaux. Servez-vous du Pion Éboulis pour matérialiser le danger.

Tout Guerrier ou Monstre piégé dans la zone reçoit 2D6 Blessures sans bénéfice d'armure Ou d'Endurance.



200
PO

USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR DAGUES DE LANCER EN ACIER

Vous découvrez deux dagues du plus pur acier, forgées à l'époque des Hauts Elfes. D'antiques symboles enchantent leurs lames d'une puissante magie offensive.

Lorsqu'il utilise les Dagues de Lancer en Acier, votre Guerrier gagne +1. Attaque et aucun Jet pour Toucher n'est nécessaire ; toute attaque portée avec les dagues réussit automatiquement.

Cependant, chaque coup inflige seulement 1D6 Blessure(s) sans modificateur de Force.



350
PO

PERMANENT

CARTE TRÉSOR FLÈCHES DE MORT

Vous découvrez un carquois rempli d'un certain nombre de flèches noires. Les hampes sont gravées de runes dorées et leurs pointes luisent d'un pale éclat verdâtre.

Le fer de ces flèches enchantées est acéré magiquement. Lorsqu'il attaque avec les Flèches de Mort, votre Guerrier inflige +3 Blessures à ses adversaires. Les Flèches de Mort sont réservées aux Guerriers porteurs d'un arc.



100
PO

1D6 FLÈCHES ; USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR JOYAU FUNESTE

Le Joyau Funeste se présente sous la forme d'un petit cristal noir qui semble absorber la lueur de la lanterne pour la convertir en puissance brute.

Le Joyau Funeste représente une source de Pouvoir pour le Sorcier. Lorsqu'il lance un sort, le Joyau lui permet d'augmenter ses chances de succès. Lancez 1D6 : De 3 à 6, le sort est lancé sans coût de Pouvoir. Sur un 1 ou un 2, le sort échoue. Le Pouvoir du Sorcier pour ce Tour est perdu.



150
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR AMULETTE DE PUISSANCE

Cette amulette finement ouvragée palpite faiblement et un épais liquide noir paraît circuler en son centre.

Lancez 1D6 au début de chaque Phase des Guerriers : De 2 à 6, votre Guerrier gagne +2 en Force. Sur un 1, l'Amulette explose en infligeant 1D6 Blessure(s) à votre Guerrier sans bénéfice d'armure ou d'Endurance.



350
PO

JUSQU'À DESTRUCTION

CARTE TRÉSOR TALISMAN PORTE-BONHEUR

Vous découvrez dans un recoin de la pièce, enseveli sous les immondices, un Talisman Porte-bonheur accroché à une chaînette.

Votre Guerrier peut se servir du Talisman Porte-bonheur à tout moment. Une attaque portée en utilisant le pendentif touche automatiquement.



150
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR ENCENS DE GUÉRISON

Dans un coin de la pièce, vous découvrez une petite urne d'ornement, décorée de symboles magiques et de runes.

Une fois ouverte, l'urne libère un nuage de vapeur revigorant qui agit comme une potion de soin. Chaque Guerrier présent sur cette section de jeu guérit de 2D6 Blessures.



200
PO

USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR POTION DE GUÉRISON

Cette belle bouteille en verre est remplie d'un liquide bleuté à la douce senteur fruitée. Vous y trempez les lèvres et vous réalisez qu'il s'agit d'une potion de soin.

Cette bouteille contient suffisamment de potion pour ramener deux Guerriers à leur maximum de Points de Vie. Lorsque la première dose est consommée, retournez cette carte ; rendez-la à la seconde dose.



200
PO

À UTILISER DEUX FOIS

CARTE TRÉSOR ANNEAU DE FLAMBOYANCE

Vous passez cet anneau au doigt ; il s'adapte à la perfection. Une rune luit faiblement à sa surface.

L'Anneau de Flamboyance délivre une boule de feu sur commande. Votre Guerrier peut prendre pour cible n'importe quel Monstre dans sa ligne de vue. Le projectile touche automatiquement et inflige 5D6 Blessures sans bénéfice d'armure.



500
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR RICHESSES

Après une fouille méticuleuse du secteur, un des Guerriers découvre une petite cachette remplie de pièces, de pierres précieuses et d'objets de valeur.

La cachette renferme 1D6 x 100 PO. Notez cette somme sur la Fiche d'Aventure de votre Guerrier puis rendez cette carte.



100
x1D6
PO

NOTER PUIS RENDRE LA CARTE

CARTE TRÉSOR RICHESSES

Vous dénîchez 3 Pièces d'Or perdues sous des débris. Notez cette somme sur la Fiche d'Aventure de votre Guerrier puis rendez cette carte.



3
PO

NOTER PUIS RENDRE LA CARTE

CARTE TRÉSOR SERRE DE MORT

Cet objet magique absorbe toute la lumière ambiante de la pièce et vous plonge dans l'obscurité.

Après avoir terminé son mouvement, votre Guerrier peut utiliser la Serre de Mort pour infliger 1D6 Blessure(s) aux Monstres à son contact (sans bénéfice d'armure ou d'Endurance). Lancez un dé pour chaque Monstre.



500
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR LANCE

Vous découvrez une lance posée contre un mur. Le fer de cette arme robuste est des plus acérés.

Vous pouvez lancer cette arme en visant un Monstre présent sur la même section de jeu que votre Guerrier. Ce coup peut être délivré à tout moment et compte comme une attaque supplémentaire. Lancez 1D6. Sur 3, 4, 5 ou 6, votre Guerrier touche sa cible et inflige 3D6 Blessures. Sur 1 ou 2, il échoue.



100
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR BAUME GUERISSEUR

Parmi les débris qui jonchent le sol de la pièce, vous tombez sur une bouteille noire, remplie d'une épaisse pâte jaunâtre. Il s'agit d'un baume de soin.

Le Baume Guérisseur permet à un Guerrier de regagner 2D6 Points de Vie ou bien 1D6 à deux Guerriers.



100
PO

USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR ORBE DE TOUTE PUISSANCE

Vous ramassez cette orbe ; elle est noire et luit faiblement.

L'Orbe de Toute Puissance constitue une réserve de Pouvoir pour le Sorcier. L'objet renferme initialement 1D6 Point(s) de Pouvoir. Lorsque le Sorcier a dépensé 1 (ou plus) point(s) de l'Orbe, placez 1D6 sur cette carte pour montrer le nombre de points restants. Lorsque l'Orbe est vide, rendez la carte ; on ne peut pas la recharger.



50
PO

JUSQU'À ÉPUISEMENT

CARTE TRÉSOR POTION DE SOIN

Vous découvrez une fiole de verre qui traîne sur le sol à côté du mur. À l'intérieur, un liquide luisant, très certainement une Potion de Soin.

La Potion de Soin permet à un Guerrier de regagner 1D6 Point(s) de Vie.



75
PO

USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR BRISE CRÂNE DES ENFERS

Vous brandissez cette masse et des flammèches jaillissent de sa tête.

Votre Guerrier gagne +2 Attaques lorsqu'il se sert du Brise Crâne des Enfers.



250
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR BOUCIER DRAGON

Ce bouclier écarlate est forgé à partir des écailles incandescentes d'un Grand Dragon de Feu.

Lorsqu'il porte Le Bouclier Dragon, votre Guerrier est invulnérable à n'importe quelle attaque.



300
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRÉSOR FILTRE MAGIQUE

Sur cette fiole de verre, vous pouvez lire quelques inscriptions étranges rédigées dans une langue magique oubliée depuis des lustres.

Lorsque votre Guerrier boit le Filtre Magique, lancez 1D6 sur la Table pour déterminer ses effets :

- 1 Poison : 2D6 Blessures.
- 2 Poison : 1D6 Blessure(s).
- 3 Potion Arc-en-ciel : La peau de votre Guerrier se teinte des couleurs de l'arc-en-ciel.
- 4 Potion de Soin : Guérit 1D6 Point(s) de Vie.
- 5 Potion de Soin : Guérit 2D6 Points de Vie.
- 6 Potion de Soin : Votre Guerrier regagne tous ses Points de Vie.



USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR BOMBE INCENDIAIRE

Vous dénîchez une imposante sphère sur une étagère. Elle est équipée d'une mèche. D'après la rune gravée et l'odeur de poudre que l'objet dégage, vous réalisez qu'il s'agit d'une bombe.

Vous pouvez lancer la bombe à tout moment. Celle-ci explose dans une zone de 2 carreaux par 2 carreaux. Toutes les figurines présentes subissent 1D6 Blessure(s) sans bénéfice d'armure ou d'Endurance.



USAGE UNIQUE

CARTE TRÉSOR LAME ENSORCELÉE

Vous découvrez une épée en acier trempé, forgée aux sons d'antiques incantations.

Cette épée magique guide vos gestes en combat et vous frappez d'autant plus facilement vos adversaires.

Lorsque vous maniez cette lame, vous ajoutez +1 à vos Jets pour Toucher.



PERMANENT

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

5 PUTS DU DÉSEPOIR

Vous ouvrez la bouche ; un flux de lumière aveuglante jaillit et se répand à terre. Le sol se fissure ; la faille grandit rapidement pour former un puits sans fond.

Choisissez une zone de 2 carreaux par 2 carreaux et placez un Pion Puits du Désespoir. Lancez 1D6 pour chaque figurine présente sur les 4 carreaux que recouvre le Puits. Sur 1 ou 2, l'individu tombe au fond du Puits et meurt. Sur 3, 4, 5 ou 6, il parvient à se tirer de ce mauvais pas. Placez-le sur une case libre de cette section de jeu ou d'une section voisine. Une fois positionné, le Puits reste en place jusqu'à la fin de la partie et plus personne ne peut passer par cette zone.

Cible : Zone de 2 carreaux par 2

Durée : Immédiat

ATTAQUE

5 BOULE DE FEU

Le visage figé par la concentration, vous tendez les bras et joignez fermement les mains. Votre regard rougeoiie ; des volutes de fumée s'échappent de vos doigts. Très vite, des flammèches dansent autour de vos mains et une boule de feu jaillit à travers la pièce, droit sur vos adversaires.

Choisissez une zone de 2 carreaux par 2 carreaux sur une section de jeu visible par le Sorcier. Chaque Monstre présent dans la zone reçoit 1D6+2 Blessures modifiées seulement par l'Endurance.

Cible : Tous les Monstres présents dans une zone de 2 carreaux par 2 visibles par le Sorcier

Durée : Immédiat

ATTAQUE

5 GÈLE !

Une vent glacial se lève dans la pièce et glace les Monstres jusqu'aux os. Les Guerriers sont épargnés comme par magie...

Lancez 1D6 pour déterminer deux effets :

1) Le nombre de Monstres affectés par le sort pour ce tour.
2) Le nombre de Blessure(s) que subit chaque Monstre affecté par le sort (aucune sauvegarde d'armure, d'Endurance...)

Les victimes doivent se trouver sur la même section de jeu que le Sorcier. Celui-ci choisit quels Monstres sont touchés.

Cible : Tous les Monstres présents sur la même section de jeu que le Sorcier

Durée : Immédiat

ATTAQUE

3 FORCE D'OGRE

Vous psalmodiez les mots étranges d'une langue gutturale, vous gesticulez convulsivement et une sphère d'énergie apparaît entre vos doigts. Vous désignez un de vos compagnons et cette énergie envahit son corps, lui conférant puissance et force.

Choisissez un Guerrier (y compris le Sorcier) sur la section de jeu. Celui-ci gagne +2 en Force pendant ce tour lorsqu'il s'agit de déterminer les Blessures qu'il inflige. Un Guerrier ne peut bénéficier de ce sort qu'une fois par tour.

Cible : Un Guerrier en jeu

Durée : Ce tour

ATTAQUE

4 ÉCLAIR

Vous prononcez cette incantation et l'énergie circule dans vos mains. De l'électricité statique parcourt la pièce ; une aura magique crépite autour de vous. Soudain, un coup de tonnerre retentit et un éclair jaillit de vos yeux pour foudroyer votre cible.

Choisissez un Monstre visible par le Sorcier. Celui-ci reçoit 2D6 Blessures avec sauvegarde d'armure et d'Endurance.

Cible : Un Monstre dans la ligne de vue du Sorcier

Durée : Immédiat

ATTAQUE

5 FORCE VITALE

Un flux d'énergie transite de vos doigts vers le Guerrier de votre choix. Lorsque le Guerrier frappe ses adversaires, leur force vitale est transférée jusqu'à vous grâce au lien magique. Vous pouvez alors soigner un de vos compagnons en déviant cette force vers lui.

Choisissez un Guerrier qui n'a pas attaqué lors de ce tour. Avec un dé, consignez les Blessures qu'il inflige ce tour (déduisez les effets de l'armure du Monstre et de son Endurance). Juste avant la fin du tour, le Sorcier peut soigner les Guerriers présents autour de lui pour un montant égal à ce nombre de Blessures. Les points non utilisés sont perdus.

Cible : Les Guerriers présents

Durée : Ce tour

SOINS

6 RÉSURRECTION

Vous clamez une imprécation que vous Sorciers, vous transmettez depuis des générations. Ces mots détiennent le pouvoir de relever les morts.

Vous pouvez choisir n'importe quel Guerrier décédé et le ramener à la vie. Placez-le sur la section de jeu occupée par le Sorcier. Il revient dans la partie avec tous ses Points de Vie mais perd tous les Trésors (Or et objets) ramassés dans ce donjon.

Un Guerrier mort depuis plusieurs tours peut lui aussi bénéficier de ce sort.

Cible : Un Guerrier mort

Durée : Immédiat

SOINS

5 DON DE VIE

Des gerbes de feu jaillissent de vos yeux en direction des Guerriers. Une gangue d'énergie les enveloppe et soudain, leurs plaies se referment et leurs os se ressoudent.

Sélectionnez les Guerriers de votre choix (y compris le Sorcier) présents sur la section de jeu et lancez 1D6 pour chacun. Le résultat représente le nombre de Points de Vie regagné par chaque Guerrier.

Lorsque vous obtenez le même résultat sur l'ensemble des dés, le sort échoue et personne n'est guéri.

Cible : Un Guerrier présent sur la section de jeu

Durée : Immédiat

SOINS

4 SOINS DES BLESSURES

Vous murmurez d'apaisantes paroles puis, une petite sphère lumineuse à la main, vous tracez dans le vide un motif abscons. Au rythme des déplacements de l'objet, un faisceau éclatant jaillit de son cœur pour venir baigner un Guerrier d'une lumière dorée.

Choisissez un Guerrier présent sur la section de jeu (y compris le Sorcier) pour lui soigner 1D6 Blessure(s).

Cible : un Guerrier présent sur la section de jeu

Durée : Immédiat

SOINS

2

APPOSITION DES MAINS

Vous murmurez quelques mots en retenant votre respiration ; un silence morbide s'abat sur la pièce. Vous et vos compagnons frissonnez quand une brise légère caresse vos épaules. Vous ressentez soudain une vague revigorante vous traverser le corps.

Tout Guerrier présent sur la section de jeu guérit d'1 Blessure.

Cible : Tous les Guerriers présents sur la section de jeu

Durée : Immédiat

SOINS

5

PEAU BLINDÉE

Vous tirez d'une bourse en cuir une pleine poignée de poussière de météorite. Vous la lancez en direction d'un Guerrier et la poudre qui le recouvre se change rapidement en une seconde peau protectrice.

Choisissez un Guerrier présent sur la section de jeu (y compris le Sorcier). Le Guerrier ajoute +2 à son Endurance pendant ce tour.

Cible : Un Guerrier présent sur la section de jeu

Durée : Ce tour

DÉFENSE

6

BOUCLIER

Vous damez une puissante imprécation en pointant du doigt un de vos compagnons. Un écran d'énergie magique se matérialise autour de lui.

Choisissez un Guerrier (y compris le Sorcier) présent sur la section de jeu. Le Guerrier est invulnérable à toute attaque pendant la durée de ce tour, à l'exception de la magie ou des coups portés avec un 6 pour toucher. Le Guerrier peut se déplacer et combattre normalement.

Cible : Tous les Guerriers présents sur la section de jeu

Durée : Ce tour

DÉFENSE

5

REBOND

Vous récitez les paroles de ce sort et votre voix baisse jusqu'à devenir inaudible. Aussitôt, une puissante barrière scintille autour d'un Guerrier et lui assure une protection contre ses adversaires.

Choisissez un Guerrier présent sur la section de jeu (y compris le Sorcier). Dès que celui-ci subit une attaque, lancez 1D6. Sur un 6, tous les coups portés contre lui sont retournés à l'assaillant. La barrière ne protège pas contre les Blessures occasionnées par des sorts.

Cible : Un Guerrier présent sur la section de jeu

Durée : Ce tour

DÉFENSE

5

CONFUSION

Vous gesticulez dans tous les sens pour faire apparaître une série de motifs tourbillonnants. Lorsque vos mains s'arrêtent de bouger, les images poursuivent leur route à travers la pièce en semant la confusion parmi vos adversaires.

Choisissez un Monstre présent sur la section de jeu. Celui-ci perd 1 Attaque pour ce tour.

Cible : Un Monstre présent sur la même section de jeu que le Sorcier

Durée : Immédiat

DÉFENSE

4

LÉVITATION

Un bruit fracassant se fait entendre : Une puissante colonne énergétique soulève un Guerrier jusqu'au plafond.

Choisissez un Guerrier (y compris le Sorcier) présent sur la section de jeu pour qu'il s'élève dans les airs. Celui-ci n'est désormais vulnérable qu'aux attaques à distance ou aux sorts. Il ne peut ni se déplacer ni frapper au contact. Il peut tirer des projectiles normalement. Personne ne peut passer par la zone qu'il occupait au sol. Il peut se trouver en suspension au-dessus du Puits du Désespoir.

Cible : Un Guerrier présent sur la section de jeu

DÉFENSE

SORT



SORT



SORT



SORT

SORT

SORT

SORT

SORT

SORT



SORT

SORT

SORT

SORT

SORT

SORT



SORT

SORT

SORT

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 : Épaisses fourrures +1 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
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

NAIN



Points de Vie : 1D6+8
Mouvement : 4
Combat : 4
Tir : 5+
Force : 3
Endurance : 4(5)
Initiative : 2
Attaques : 1

Équipement : Corde

Arme : Grande Hache (Règles Spéciales)

Armure : Cotte de Mailles +1 Endurance

Blocage : Se dégage sur 5+

Règles Spéciales :

Avec sa Grande Hache, le Nain lance un dé supplémentaire pour blesser, choisit le meilleur dé et ajoute sa Force au résultat.

S'il obtient un double, il cumule alors le résultat des deux dés et ajoute normalement sa Force au résultat.

S'il obtient un double 1, il rate lamentablement et il s'empêtre dans sa barbe. Il doit passer le reste du tour à se relever et, pendant ce temps, les Monstres qui l'attaquent ajoutent +2 à leurs Jets pour Toucher.

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

POUR TOUCHER	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ELFE



Points de Vie : 1D6+7
Mouvement : 4
Combat : 4
Tir : 4+
Force : 3
Endurance : 3
Initiative : 6
Attaques : 1

Équipement : Potion de Soins

Arme : Épée et Arc - 1D6+3 Blessures pour chacun

Armure : Aucune

Blocage : L'Elfe n'est jamais bloqué.

Règles particulières :

Chaque fois qu'un adversaire le touche, l'Elfe peut tenter d'esquiver le coup, évitant ainsi toute blessure. Lancez 1D6 : Sur un résultat de 6, l'Elfe esquive le coup ennemi.

Chaque tour, l'Elfe peut soit tirer avec son arc, soit attaquer en corps à corps avec son épée. Épée et arc infligent 1D6+3 Blessures lorsqu'une touche est réussie.

COMBAT ADV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

JET POUR TOUCHER	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SORCIER



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

Équipement : Parchemin
Main de Mort

Arme : Épée - 1D6+3
Blessures

Armure : Aucune

Blocage : Se dégage sur un jet de 4+

Règles particulières :

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

**RÉSERVE DE
POUVOIR**

**POUVOIR
COURANT**

COMBAT ADV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

JET POUR TOUCHER	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

. LE NAIN .

Les Nains sont un peuple ancestral. Ils habitent le Vieux Monde depuis des milliers d'années. Ils bâtissent leurs cités en creusant le roc au travers des montagnes, tant et si bien que leur royaume souterrain est immense. Au fil des siècles, la puissance des Nains ne cessa de grandir. Plus leurs tunnels s'enfonçaient dans les entrailles de la terre et plus les montagnes dispensaient leurs richesses. L'or, l'argent et les bijoux remplissaient les coffres des Rois nains.

Il y a longtemps, d'immenses armées d'Orques et de Gobelins déferlèrent sur leurs territoires ; un désastre pour les Nains. Non sans combattre, leurs cités tombèrent les unes après les autres. Aujourd'hui, les heures de gloire sont loin et leur règne réduit à l'ombre de ce qu'il fut.

Les Nains ont une longue espérance de vie ; ils sont fiers. Ils placent l'honneur au-dessus de toutes les autres vertus et pour eux, une dette est comme un pacte de sang. La rumeur dit qu'ils sont ombrageux et colériques, mais leur loyauté est indéfectible. Petits par leur taille, ils sont grands par leur force et leur habileté à la hache.

Les Nains ont la mémoire tenace et jamais ils n'oublieront combien ils ont souffert. Ils gardent la mémoire de leur gloire passée et rêvent du jour où leurs illustres cités résonneront à nouveau au son de leur voix de pierre, quand Orques et Gobelins seront refoulés vers les Terres Sombres.

Tous les Nains portent dans le cœur l'amour de l'or. Le Nain s'est joint à la compagnie lors d'un pèlerinage aux terres de ses ancêtres, un voyage en quête de gloire, de trésors et de vengeance. Chaque Orque tué et chaque Gobelins fuyant dans les ténèbres honore un peu plus sa glorieuse lignée.

. LE SORCIER .

Il existe en ce monde un pouvoir au delà de tout entendement pour le commun des mortels, un pouvoir capable d'élever des montagnes et de raser des cités : Le pouvoir absolu de la magie.

À Ulthuan, les Magistères Hauts Elfes étudièrent la magie pendant des millénaires et aujourd'hui, leur expertise est supérieure à celles de toutes les autres races. Jadis, les Hauts Mages elfiques daignèrent initier les Hommes aux arcanes secrètes de leur art ancestral.

Depuis ce temps, les Sorciers de l'Humanité ont instauré les Collèges de Magie et ont développé leurs propres usages. La magie est un art puissant qui peut tout aussi bien être utilisé pour faire le bien que le mal.

Toutes les armées comptent dans leurs rangs de puissants Sorciers rompus aux sorts de bataille. Alors que les troupes s'affrontent, que les flèches volent et que les canons rugissent, une autre guerre fait rage. Les énergies magiques crépitent dans le ciel et les Sorciers s'affrontent dans un combat à mort.

Le Sorcier est en quête d'aventures dans les donjons du Vieux Monde. On en sait bien peu sur les créatures qui rôdent en bas. Une chose est sûre toutefois : Quand l'acier est impuissant, alors la magie devient précieuse. Le Sorcier devra souvent faire appel à sa ruse et à sa sagesse pour aider ses compagnons. Ces derniers seraient donc bien avisés de le protéger au mieux !

. LE BARBARE .

Les terres de Norsca s'étendent au nord de l'Empire, sur la côte de la Mer des Griffes. C'est un royaume de haute montagne et de fjords gelés, un paysage austère que le blizzard balaye sans répit. Cette rude contrée de roche et de glace est habitée par les Nordiques, un peuple qui compte parmi les plus sauvages et les plus redoutés du monde connu.

Les Nordiques sont de fiers Barbares, craints pour leurs façons dans tout le monde civilisé. Leurs conditions de vie ont fait d'eux des gaillards orgueilleux, endurants... et rien ne les ravit plus qu'une bonne beuverie ou une belle bagarre ! Pour prouver leur valeur, les Nordiques chassent le loup et l'ours qui rôdent sur leurs steppes ; ils se vêtissent de leurs fourrures pour se protéger du froid.

Les Barbares nordiques sont de grands et farouches guerriers, taillés dans le roc. Ce sont des aventuriers dans l'âme et leurs exploits sont connus de tous. Leurs équipages à bord des navires dragons ont pillé toutes les côtes, de l'Arabie aux Terres du Sud.

Leur goût pour la bataille fait des Nordiques de précieux compagnons d'aventure. Ce sont des alliés fiables, peu enclins à prendre la fuite, même dans les situations désespérées.

Le Barbare s'est joint au groupe dans les Montagnes du Bord du Monde, attiré par les belles promesses de fortune. Il espère aussi tuer des Orques, des Gobelins et toutes les fielleuses créatures qu'il est sûr de trouver en nombre, tout en bas, dans les donjons du Vieux Monde.

. L'ELFE .

Les nobles races des Nains et des Elfes ont connu l'âge d'or de leurs civilisations bien avant l'avènement des empires humains. Mais la semblance s'arrête là car, autant les Nains sont petits et massifs, autant les Elfes sont minces et grands. Là où les Nains sont rustres et sévères, les Elfes sont enjoués et frivoles. Il était fatal que de tels écarts de caractère et d'usages conduisent à une longue et terrible guerre !

Bien que cette guerre appartienne au passé, ni les Elfes, ni les Nains ne sauraient oublier ou pardonner. Depuis, une détestation farouche sépare ces deux peuples.

Les Elfes sont grands, élancés, pâles de teint et arrogants. Leur grâce cache leur force et leur endurance, car ce sont de valeureux combattants. Leurs armes et leurs armures sont les plus fines du Monde de Warhammer, faites des matériaux les plus subtils, incrustées de gemmes et forgées au moyen de techniques ignorées des Hommes.

Les Elfes aiment garder leurs distances. La plupart a délaissé le Vieux Monde pour faire voile vers leur royaume d'Ulthuan.

Quelques-uns vivent encore dans la Forêt de Loren. Ceux-là, les Sylvains, sont un peu plus sociaux que leurs cousins, les Hauts Elfes. Lorsque les terres impériales et bretoniennes sont menacées, ils dépêchent de fabuleux contingents pour livrer bataille aux côtés des Hommes.

Les aventuriers sont rares parmi les Elfes Sylvains, mais leur aversion pour les races de la nuit peut les entraîner dans de hasardeux périples. L'Elfe de Warhammer Quest est de ceux-là, déterminé à retrouver les trésors perdus, à explorer de nouveaux royaumes et à débarrasser le monde des abominations qui défigurent sa splendeur.

PROFIL AVANCÉ DU BARBARE

Niveau	Points de Vie	2D6+9	Combat/Tir	3/5+
2	Force / Dé(s)	4/1	Endurance	4(5)
	Initiative	3	Attaques	1
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 3 4 4 4 4 5 5 5 6		Volonté	3
Compétences : 1			Blocage	6+

Niveau	Points de Vie	3D6+9	Combat/Tir	4/4+
3	Force / Dé(s)	4/1	Endurance	4(5)
	Initiative	3	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 3 3 4 4 4 4 4 5 5		Volonté	3
Compétences : 2			Blocage	6+

Niveau	Points de Vie	4D6+9	Combat/Tir	4/4+
4	Force / Dé(s)	4/1	Endurance	4(5)
	Initiative	4	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	2
Jet pour T.	2 3 3 4 4 4 4 4 5 5		Volonté	3
Compétences : 3	+1 sur le Dé Berserk		Blocage	6+

Niveau	Points de Vie	5D6+9	Combat/Tir	5/4+
5	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4(5)
	Initiative	4	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	2
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	4
Compétences : 4			Blocage	5+

PROFIL AVANCÉ DE L'ELFE

Niveau	Points de Vie	2D6+7	Combat/Tir	5/4+
2	Force / Dé(s)	3/1	Endurance	3
	Initiative	6	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	2
Compétences : 1			Blocage	Auto

Niveau	Points de Vie	2D6+7	Combat/Tir	5/4+
3	Force / Dé(s)	4/1	Endurance	3
	Initiative	7	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	2
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	3
Compétences : 1			Blocage	Auto

Niveau	Points de Vie	3D6+7	Combat/Tir	5/3+
4	Force / Dé(s)	4/1	Endurance	4
	Initiative	7	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	2
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	3
Compétences : 2			Blocage	Auto

Niveau	Points de Vie	3D6+7	Combat/Tir	5/3+
5	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4
	Initiative	8	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	2
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	3
Compétences : 2	+1 Mouvement (5)		Blocage	Auto

PROFIL AVANCÉ DU NAIN

Niveau	Points de Vie	2D6+8	Combat/Tir	5/5+
2	Force / Dé(s)	3/1	Endurance	4
	Initiative	2	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	0
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	4
Compétences : 1			Blocage	5+

Niveau	Points de Vie	3D6+8	Combat/Tir	5/5+
3	Force / Dé(s)	3/1	Endurance	5
	Initiative	3	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	5
Compétences : 2			Blocage	5+

Niveau	Points de Vie	4D6+8	Combat/Tir	5/4+
4	Force / Dé(s)	4/1	Endurance	5
	Initiative	3	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4		Volonté	5
Compétences : 2			Blocage	5+

Niveau	Points de Vie	4D6+8	Combat/Tir	6/4+
5	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	5
	Initiative	3	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 2 3 3 3 4 4 4 4 4		Volonté	5
Compétences : 3			Blocage	4+

PROFIL AVANCÉ DU SORCIER

Niveau	Points de Vie	2D6+6	Combat/Tir	2/6+
2	Force / Dé(s)	3/1	Endurance	3
	Initiative	4	Attaques	1
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	0
Jet pour T.	3 4 4 4 5 5 6 6 6 6		Volonté	4
Pouvoir : 2D6	Pouvoir actuel (1D6+2)		Blocage	4+

Niveau	Points de Vie	2D6+6	Combat/Tir	3/6+
3	Force / Dé(s)	3/1	Endurance	3
	Initiative	4	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 3 4 4 4 4 5 5 5 6		Volonté	4
Pouvoir : 3D6	Pouvoir actuel (1D6+3)		Blocage	4+

Niveau	Points de Vie	3D6+6	Combat/Tir	3/5+
4	Force / Dé(s)	3/1	Endurance	3
	Initiative	4	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	1
Jet pour T.	2 3 4 4 4 4 5 5 5 6		Volonté	4
Pouvoir : 4D6	Pouvoir actuel (1D6+4)		Blocage	4+

Niveau	Points de Vie	3D6+6	Combat/Tir	3/5+
5	Force / Dé(s)	3/2	Endurance	4
	Initiative	4	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		Chance	2
Jet pour T.	2 3 4 4 4 4 5 5 5 6		Volonté	4
Pouvoir : 5D6	Pouvoir actuel (1D6+5)		Blocage	3+

PROFIL AVANCÉ DU NAIN

Niveau 6	Points de Vie	4D6+8	Combat/Tir	7/4+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	5
	Initiative	3	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	2	
Jet pour T.	2 2 2 3 3 3 4 4 4 4	Volonté	5	
Compétences : 3		Blocage	4+	
Niveau 7	Points de Vie	5D6+8	Combat/Tir	7/3+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	5
	Initiative	3	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	2	
Jet pour T.	2 2 2 3 3 3 4 4 4 4	Volonté	5	
Compétences : 4		Blocage	4+	
Niveau 8	Points de Vie	5D6+8	Combat/Tir	7/3+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	5
	Initiative	4	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	2	
Jet pour T.	2 2 2 3 3 3 4 4 4 4	Volonté	5	
Compétences : 4		Blocage	4+	
Niveau 9	Points de Vie	6D6+8	Combat/Tir	7/2+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	5
	Initiative	4	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 2 3 3 3 4 4 4 4	Volonté	6	
Compétences : 5		Blocage	4+	
Niveau 10	Points de Vie	7D6+8	Combat/Tir	7/2+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	5
	Initiative	5	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 2 3 3 3 4 4 4 4	Volonté	6	
Compétences : 6		Blocage	4+	

PROFIL AVANCÉ DU SORCIER

Niveau 6	Points de Vie	4D6+6	Combat/Tir	4/5+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4
	Initiative	4	Attaques	2
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	2	
Jet pour T.	2 3 3 4 4 4 4 4 5 5	Volonté	5	
Pouvoir : 6D6	Pouvoir actuel (1D6+6)	Blocage	3+	
Niveau 7	Points de Vie	4D6+6	Combat/Tir	4/5+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4
	Initiative	4	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	2	
Jet pour T.	2 3 3 4 4 4 4 4 5 5	Volonté	5	
Pouvoir : 7D6	Pouvoir actuel (1D6+7)	Blocage	3+	
Niveau 8	Points de Vie	5D6+6	Combat/Tir	4/5+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4
	Initiative	5	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 3 3 4 4 4 4 4 5 5	Volonté	5	
Pouvoir : 8D6	Pouvoir actuel (1D6+8)	Blocage	3+	
Niveau 9	Points de Vie	5D6+6	Combat/Tir	4/4+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	4
	Initiative	5	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 3 3 4 4 4 4 4 5 5	Volonté	5	
Pouvoir : 9D6	Pouvoir actuel (1D6+9)	Blocage	3+	
Niveau 10	Points de Vie	6D6+6	Combat/Tir	4/4+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	4
	Initiative	6	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 3 3 4 4 4 4 4 5 5	Volonté	5	
Pouvoir : 10D6	Pouvoir actuel (1D6+10)	Blocage	3+	

PROFIL AVANCÉ DU BARBARE

Niveau 6	Points de Vie	6D6+9	Combat/Tir	5/3+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4(5)
	Initiative	5	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	2	
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4	Volonté	4	
Compétences : 4		Blocage	5+	
Niveau 7	Points de Vie	7D6+9	Combat/Tir	5/3+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4(5)
	Initiative	5	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 3 3 4 4 4 4 4 4	Volonté	4	
Compétences : 5		Blocage	5+	
Niveau 8	Points de Vie	8D6+9	Combat/Tir	6/3+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4(5)
	Initiative	5	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 3 3 3 4 4 4 4 4	Volonté	4	
Compétences : 6	+2 sur le Dé Berserk	Blocage	5+	
Niveau 9	Points de Vie	9D6+6	Combat/Tir	6/2+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	4(5)
	Initiative	6	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 3 3 3 4 4 4 4 4	Volonté	4	
Compétences : 6		Blocage	5+	
Niveau 10	Points de Vie	10D6+9	Combat/Tir	6/2+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	4(5)
	Initiative	6	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 3 3 3 4 4 4 4 4	Volonté	4	
Compétences : 7		Blocage	5+	

PROFIL AVANCÉ DE L'ELFE

Niveau 6	Points de Vie	4D6+7	Combat/Tir	6/3+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4
	Initiative	8	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 3 3 3 4 4 4 4 4	Volonté	3	
Compétences : 3		Blocage	Auto	
Niveau 7	Points de Vie	4D6+7	Combat/Tir	6/2+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4
	Initiative	9	Attaques	3
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 3 3 3 4 4 4 4 4	Volonté	3	
Compétences : 3		Blocage	Auto	
Niveau 8	Points de Vie	5D6+7	Combat/Tir	6/2+
	Force / Dé(s)	4/2	Endurance	4
	Initiative	9	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 3 3 3 4 4 4 4 4	Volonté	3	
Compétences : 4		Blocage	Auto	
Niveau 9	Points de Vie	5D6+7	Combat/Tir	7/2+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	4
	Initiative	9	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	3	
Jet pour T.	2 2 2 3 3 3 4 4 4 4	Volonté	4	
Compétences : 5		Blocage	Auto	
Niveau 10	Points de Vie	6D6+7	Combat/Tir	7/1+
	Force / Dé(s)	4/3	Endurance	4
	Initiative	9	Attaques	4
Combat Adv.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Chance	4	
Jet pour T.	2 2 2 3 3 3 4 4 4 4	Volonté	4	
Compétences : 6		Blocage	Auto	

LANTERNE

Éclaire la section de donjon sur laquelle se trouve le Leader, ainsi que toutes les sections adjacentes.



CORDE

Peut être utilisée pour sortir d'une fosse. Chaque fois qu'elle est utilisée, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, la corde se rompt après usage et est détruite.



POTION DE SOINS

Restaure tous les Points de Vie perdus d'un Guerrier.

Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois avant d'être défaussée.



PARCHEMIN MAIN DE MORT

Le sort *Main de Mort* cible un seul Monstre. Il lui inflige 3D6 Blessures sans bénéfice d'armure. Le sort ne coûte aucun Point de Pouvoir pour être lancé. Ce parchemin ne peut être utilisé qu'une fois avant d'être défaussé.



ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

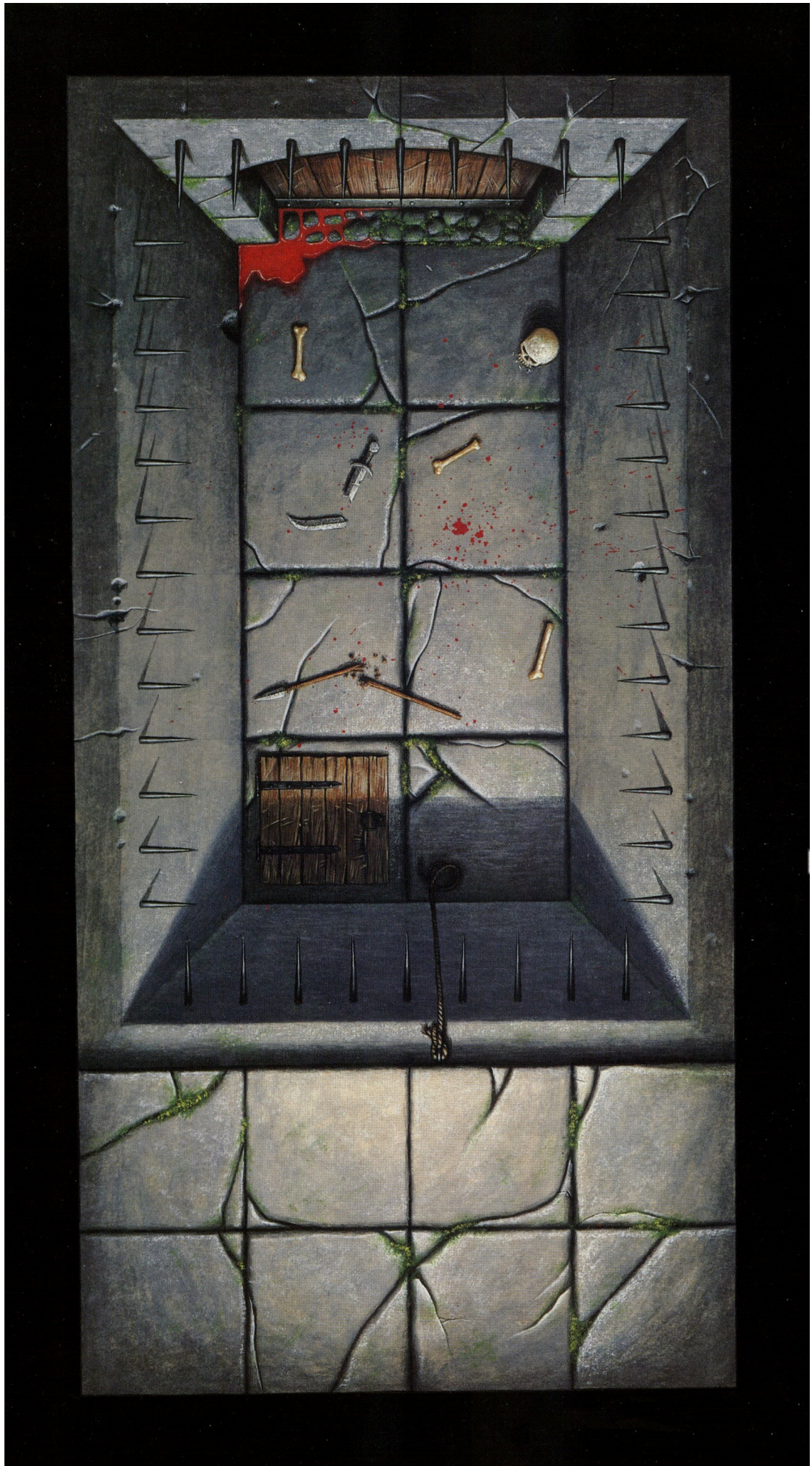
ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT







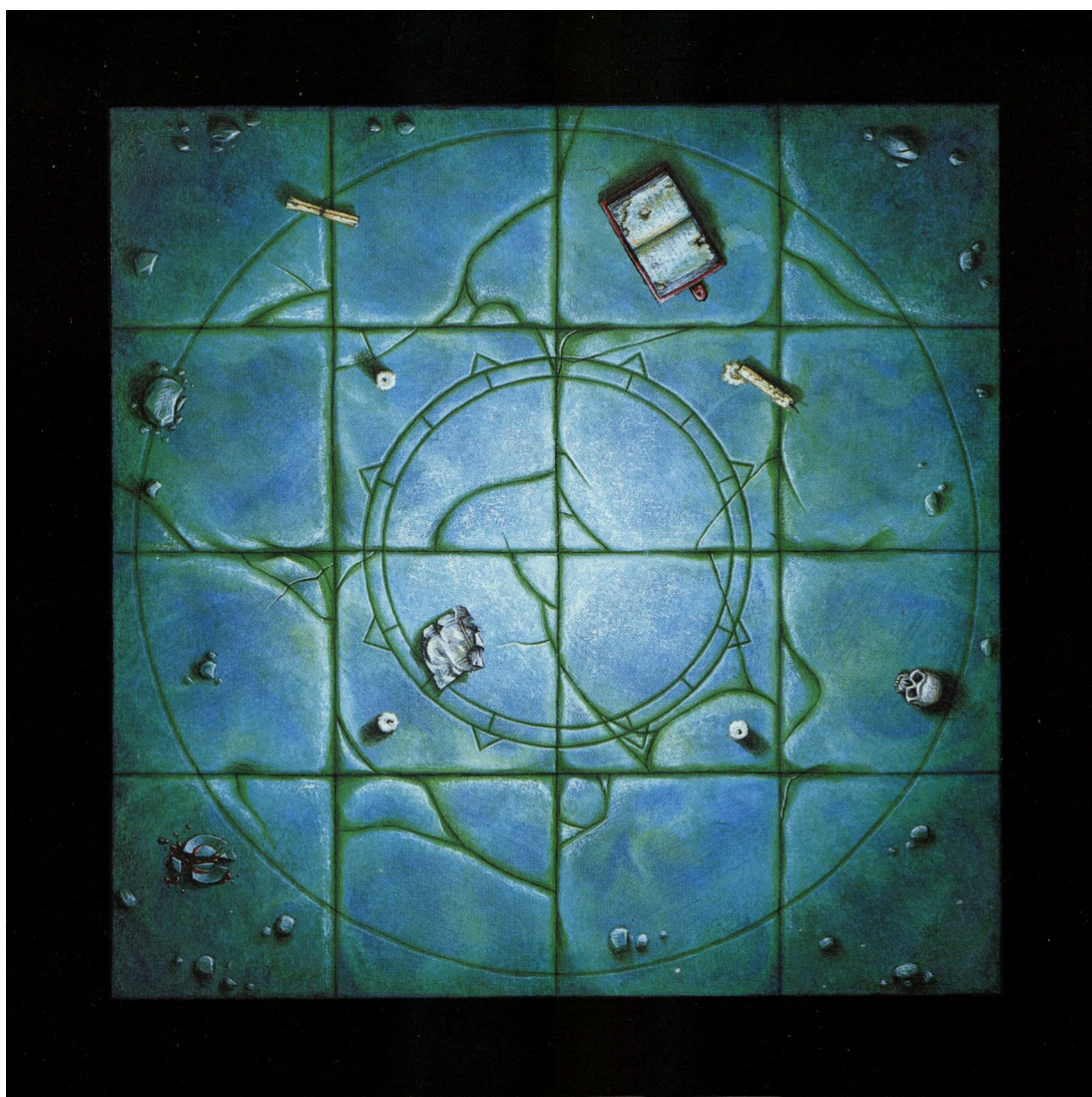


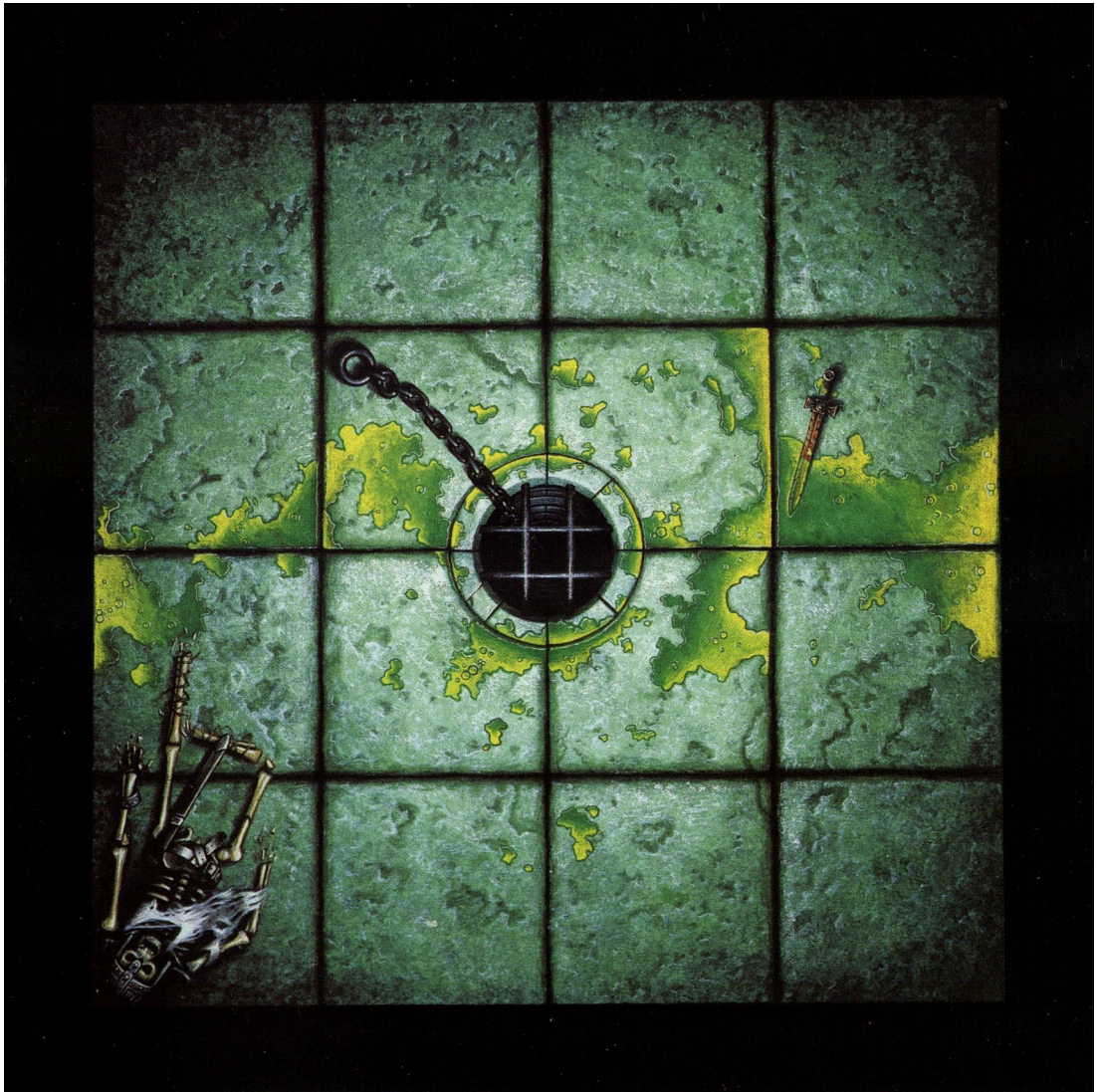


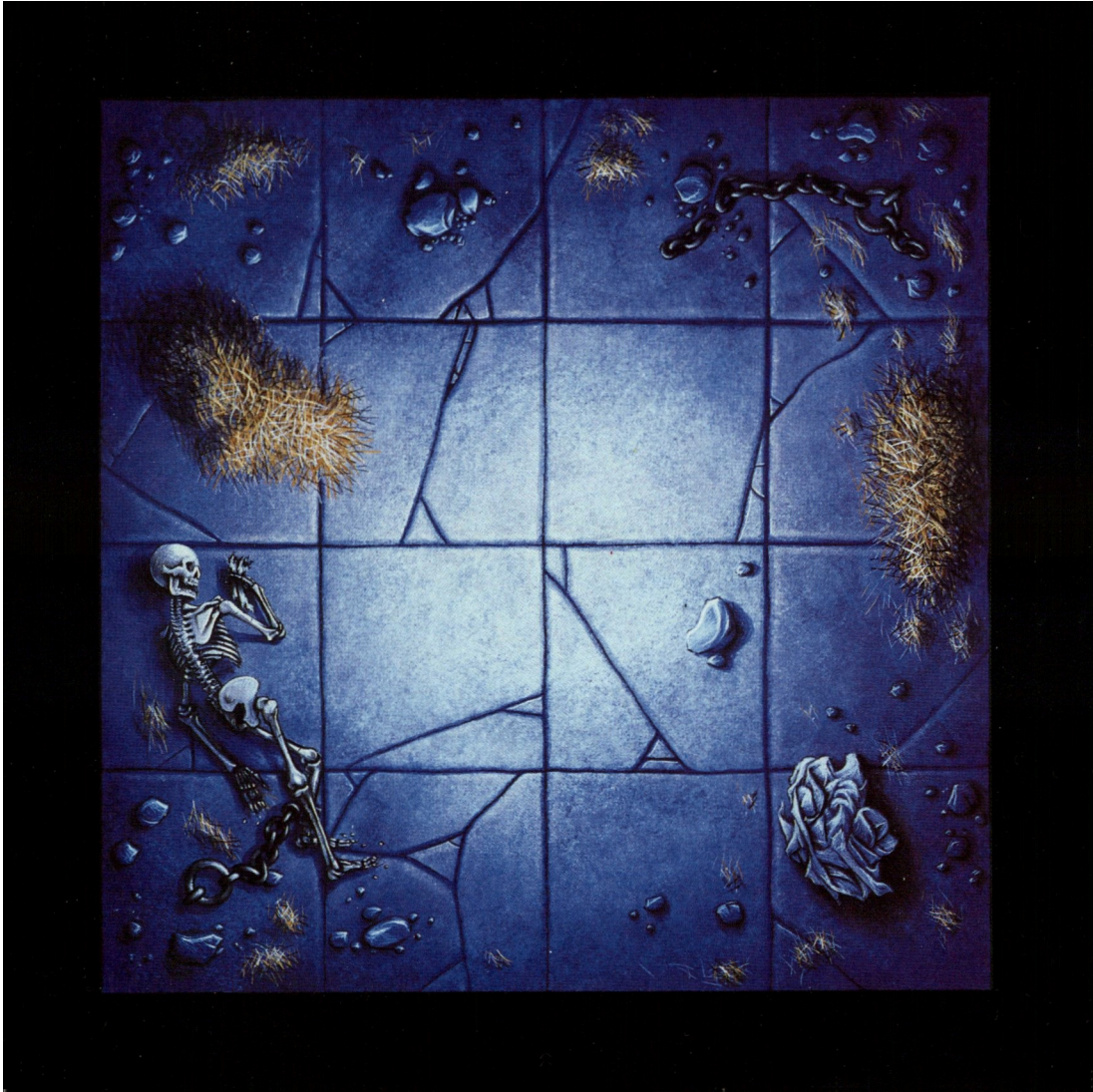


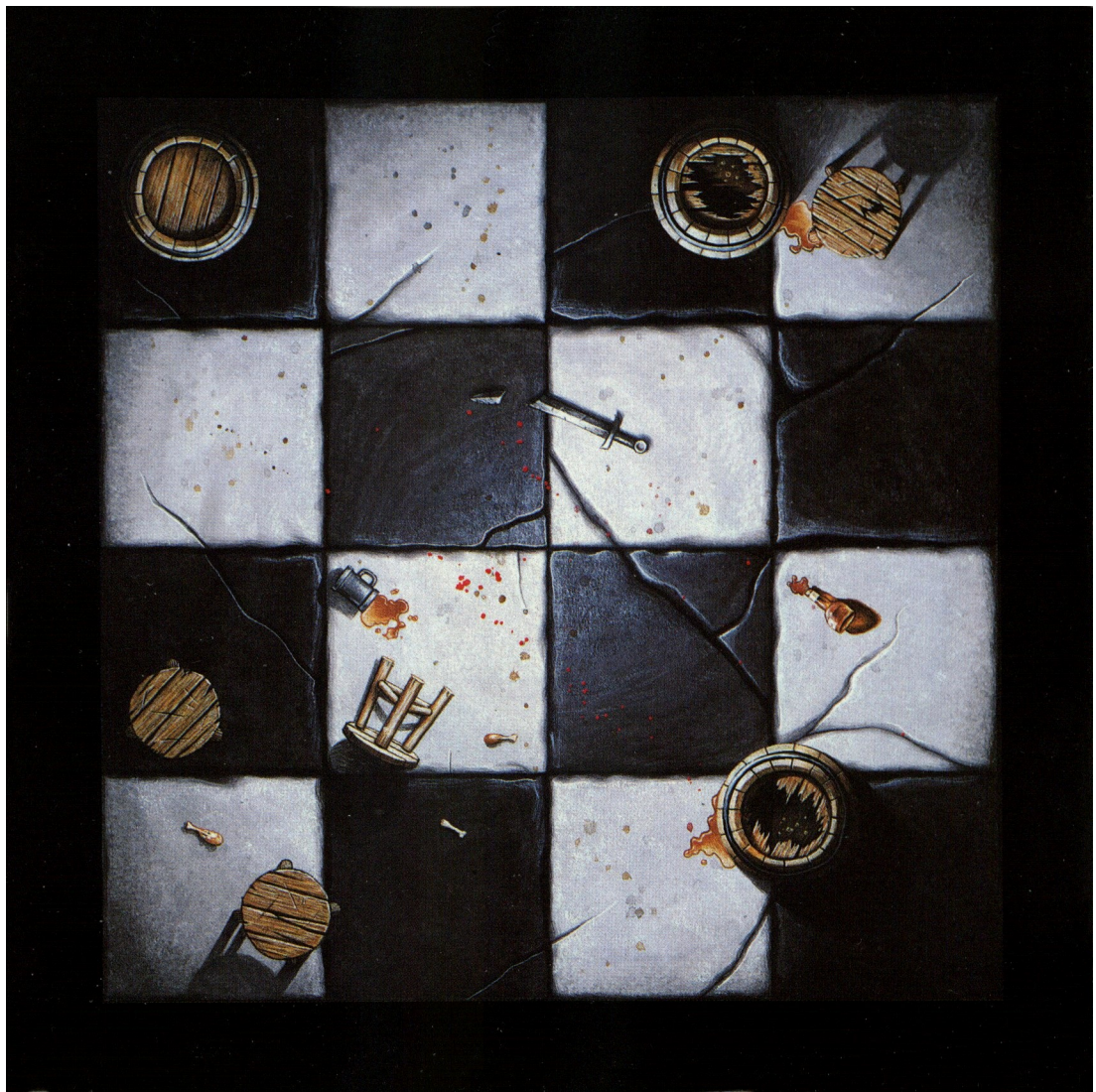












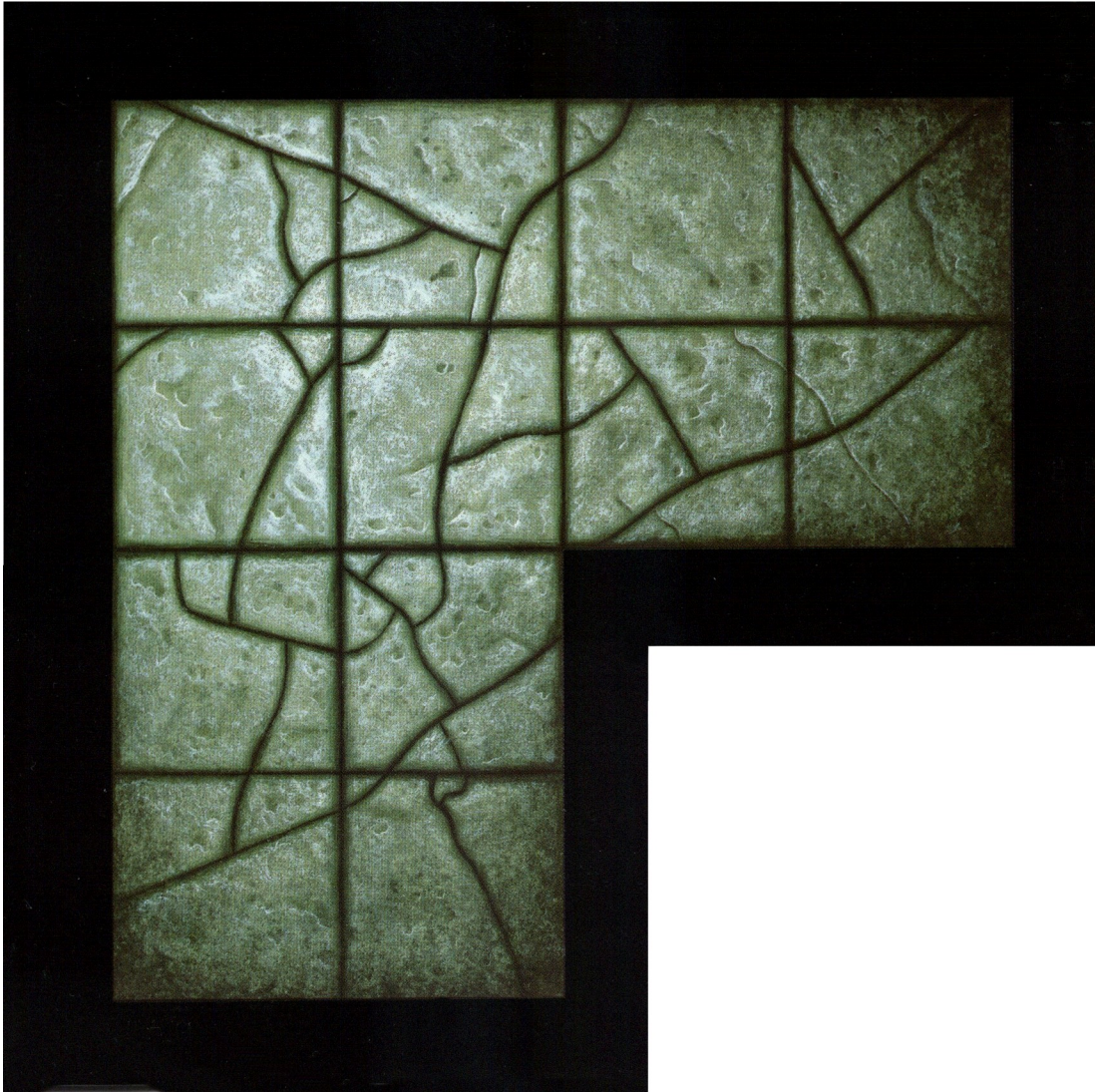


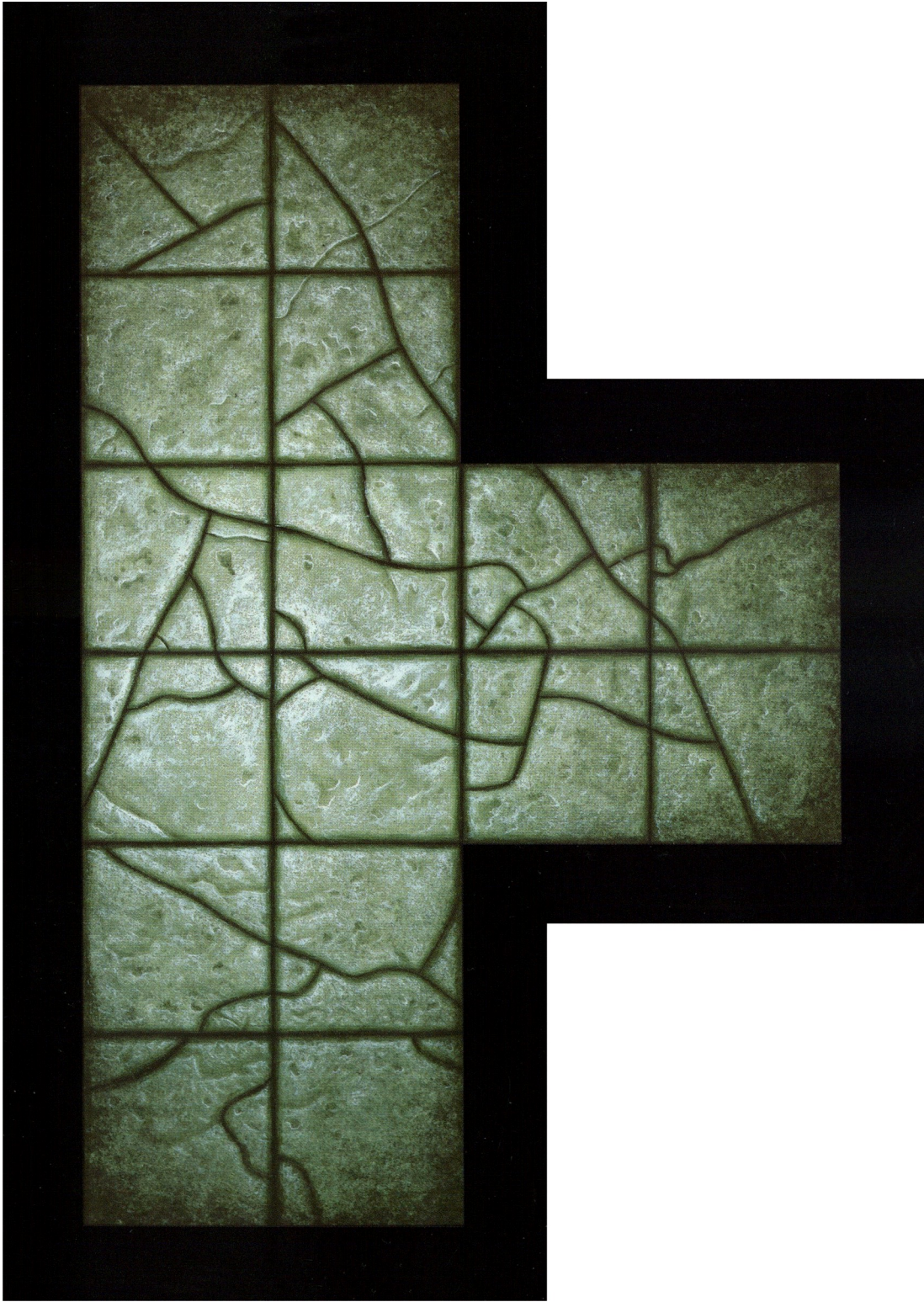


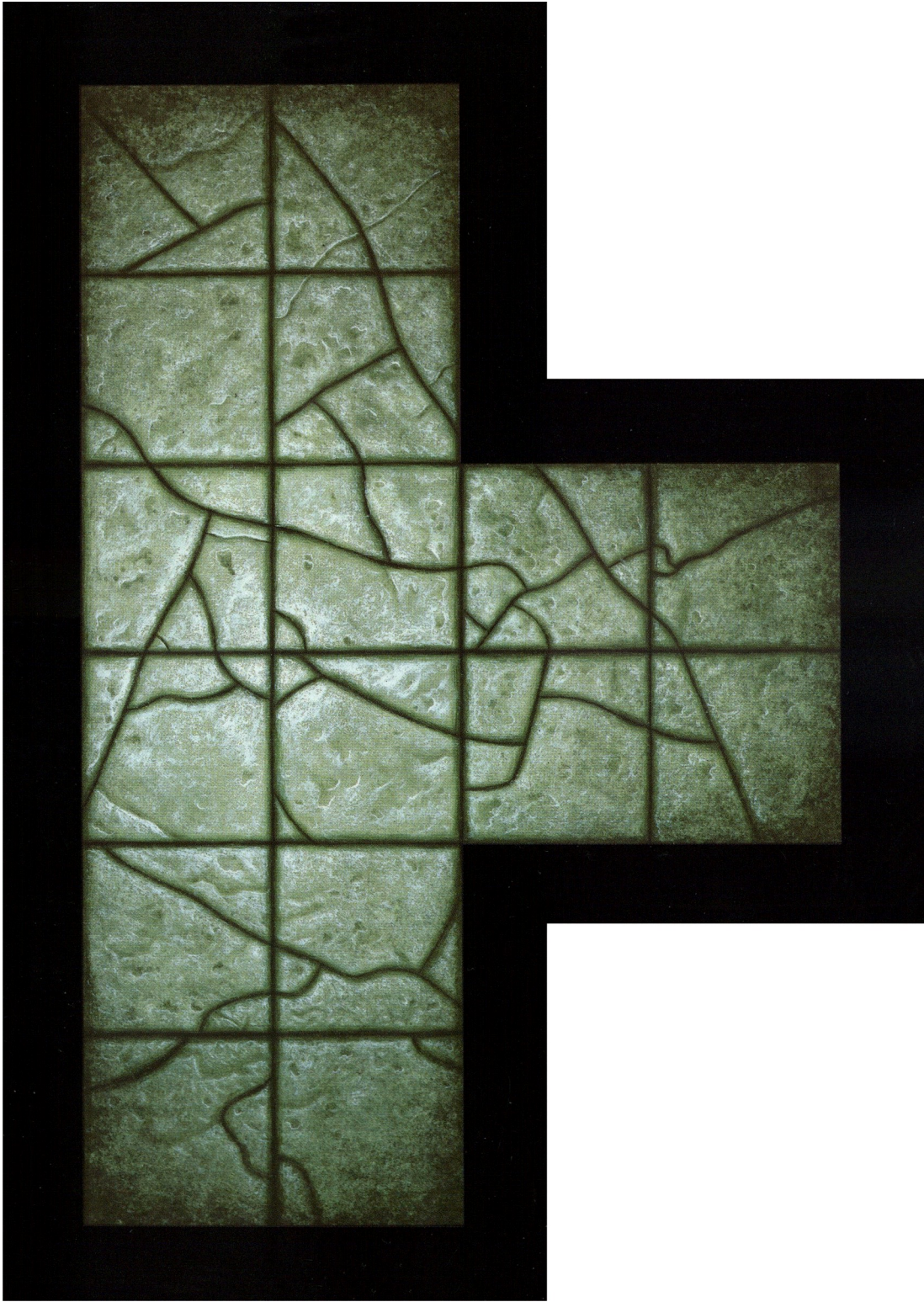


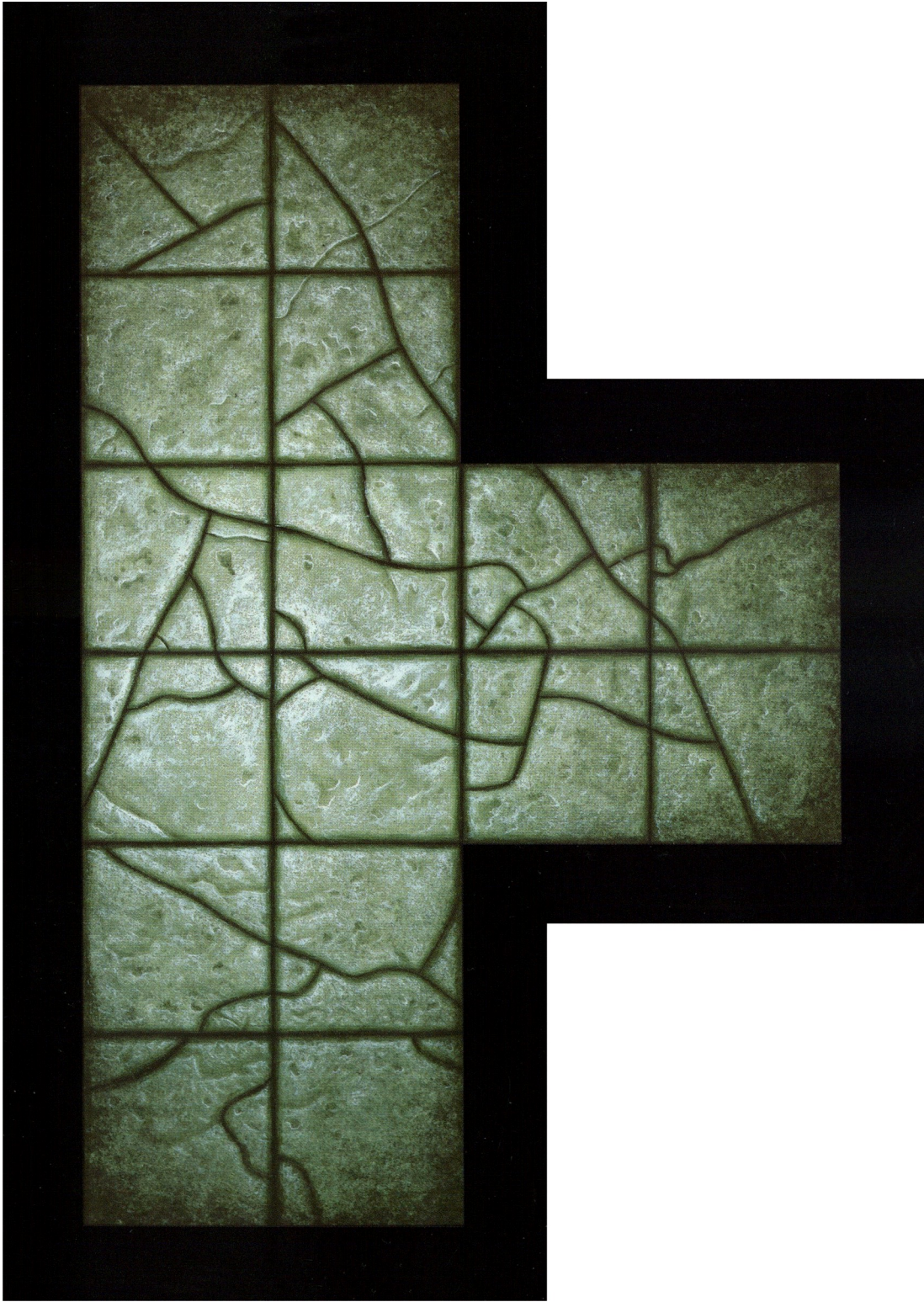




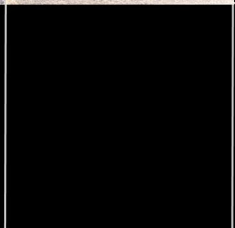
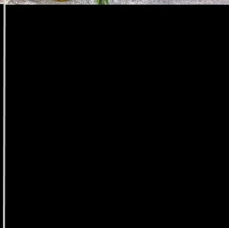
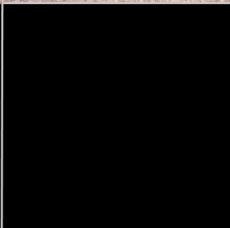
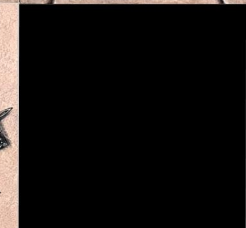


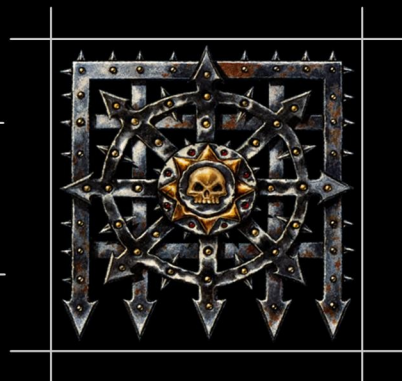
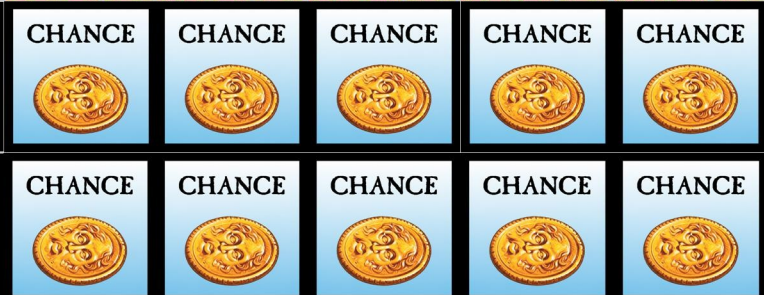
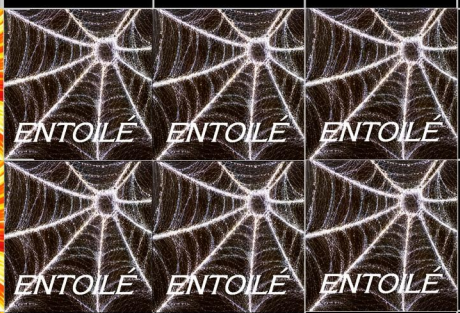
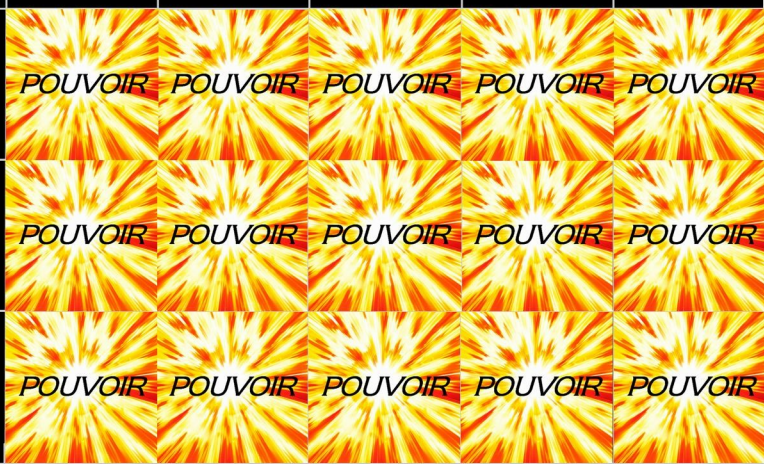














Warhammer Quest est sorti en mai 1995, une sortie plutôt discrète dans les boutiques Games Workshop françaises et quelques magasins ici ou là. Après Heroquest, il fut le pionnier de l'exploration de donjon, un fer de lance. Il reste une référence encore aujourd'hui.

En France, nous avons eu droit à la belle boîte de base, remplie à craquer du matériel que nous connaissons. Les livrets étaient en Français avec maquette d'origine, tout comme les cartes et les fiches. Quant aux suppléments qui suivirent la sortie du jeu (campagnes, cartes, personnages...), ils furent réservés à nos amis d'outre-Manche. Rien pour nous en vente directe et officiellement, tout resta en Anglais. Pareillement, les articles parus dans le White Dwarf français furent réduits à peau de chagrin ; quatre en tout et pour tout alors qu'on en comptait une quinzaine dans la version anglaise. Mordheim, quatre ans plus tard, bénéficia d'un traitement bien plus généreux.

Warhammer Quest a soufflé ses trente bougies en 2025 ! Que reste-t-il de cette mine d'or trente ans plus tard ?

Pour commencer, beaucoup de spéculateurs ! Sur les sites de vente en ligne, on trouve des boîtes complètes, incomplètes, usées le temps, des éléments à l'unité, figurine par figurine parfois, section par section, des livrets esseulés, des contrefaçons... Les prix atteignent des sommes hors de portée pour le commun des joueurs. On se croirait à la foire de Marienburg ! Nous ne sommes pas tous des Nains !

Sur le Net, on trouve du matériel à la pelle, mais le plus souvent en Anglais, en Espagnol aussi. À ce titre, la communauté espagnole est digne des Maîtres Archivistes de la Bibliothèque Impériale d'Altdorf. On peut aisément reconstituer l'ensemble du jeu, de la boîte de base aux suppléments en passant par tous les articles parus dans la presse. Sur quelques sites « historiques », on trouve des versions françaises, mais de qualité variable. Ces versions ont cependant un immense mérite, celui d'exister et d'avoir permis à Warhammer Quest de traverser les années sans prendre une ride. Merci !

Trente ans plus tard, il reste surtout des joueurs ! Des passionnés qui installent toujours le matériel sur « la table de cuisine ou la moquette ». De braves et valeureux Guerriers qui se dévouent encore pour secourir les otages de Miragliano dans les Marais Putrides, pour venir en aide aux paysans des Bois du Dragon en échange de dix petites Pièces d'Or, pour sauver Praag de la Pourriture de Nurgle, ramener à la vie Heinrich Sigmarson, chercher la meilleure eau pour la bière de Maître Bugman, démêler les querelles de succession des Principautés Frontalières... pour explorer les sous-sol de Karak Azgal, de Karak Vlag, ceux des Monts du Milieu, du Rocher d'Fer, du Mont Gunbad... Que d'aventures, de souvenirs à foison, un bain de jouvence dans la Fontaine de Lumière !

C'est à ces joueurs que vont mes pensées et mes intentions lorsque je « travaille » sur Warhammer Quest ; à tous les novices impatients d'explorer les Montagnes du Bord du Monde aussi. C'est à vous, chers amis, que je propose cette reconstitution de la boîte de base. Tout le matériel s'y trouve rassemblé : cartes, pions et marqueurs, fiches, sections de donjon, figurines... recomposés à partir de modèles trouvés sur le Net. Les livrets sont nouvellement traduits et mis en page avec la maquette d'origine - la traduction de 95 était un peu gauche, trop littérale et partielle (à mon goût). Les illustrations ont été retravaillées en ligne à partir des meilleures sources que j'ai pu trouver. Seul le Livre de Règles Avancées est absent. Lui aussi mériterait son coup de jeune, mais ses 192 pages sont dignes des servitudes annuelles d'un village bretonnien et prendraient le temps d'une vie d'Elfe ! Ce sera pour plus tard, un jour prochain... peut-être avec de l'aide dans un projet collectif ?

L'ensemble est dimensionné pour être imprimé recto verso sur le support de votre choix. Un bon papier et une plastifieuse feront l'affaire, un matériau un peu plus épais pour les sections (du Gromril), des supports en plastique pour les figurines 2D. L'idée est de permettre l'expérience Warhammer Quest à tout un chacun, une expérience en Français, dans le plus grand respect de l'édition originale.

J'ai pris garde de le spécifier aussi souvent que possible, mais on ne le fait jamais assez : Cette version n'est pas officielle et ne peut faire l'objet d'aucun commerce. Tout ce matériel est la propriété exclusive de GAMES WORKSHOP mais n'est plus édité.

Pour l'heure, je vous souhaite bon jeu dans les donjons du Vieux Monde, avec des monceaux d'or, une abondance de trésors et selon l'expression consacrée, fortune et gloire !

Longue vie à Warhammer Quest !