

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.

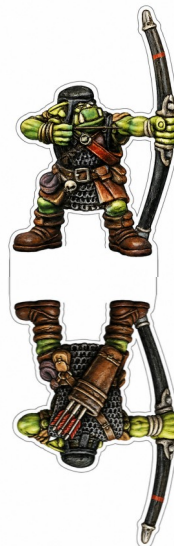
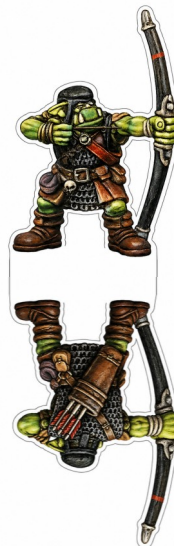
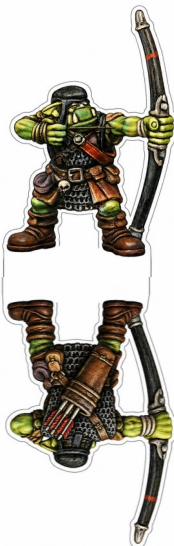
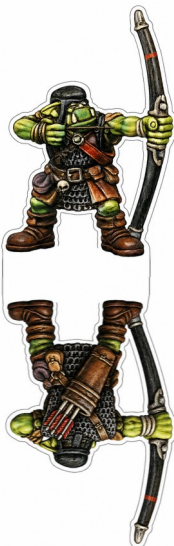
LES GUERRIERS



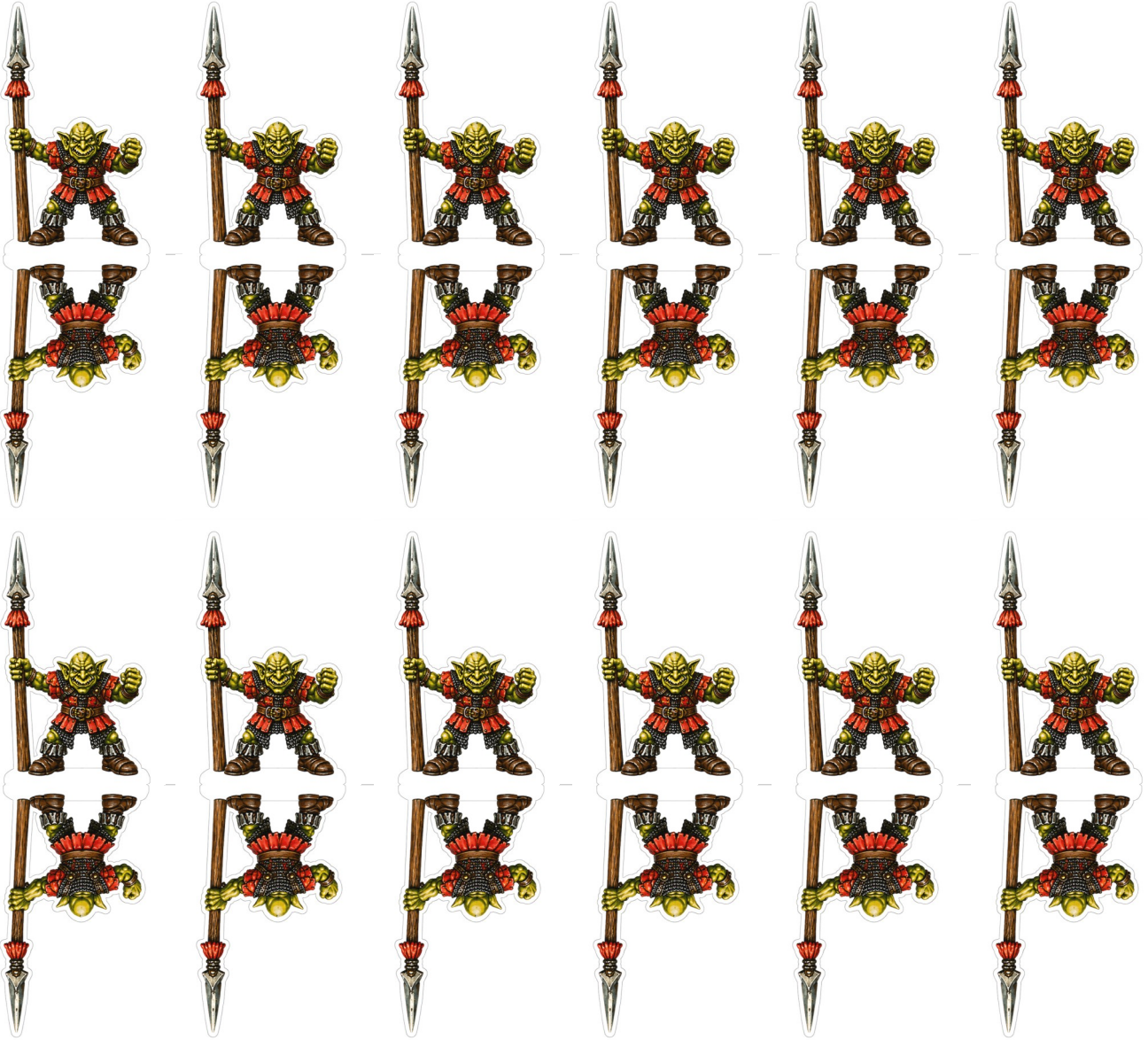
GUERRIERS ORQUES



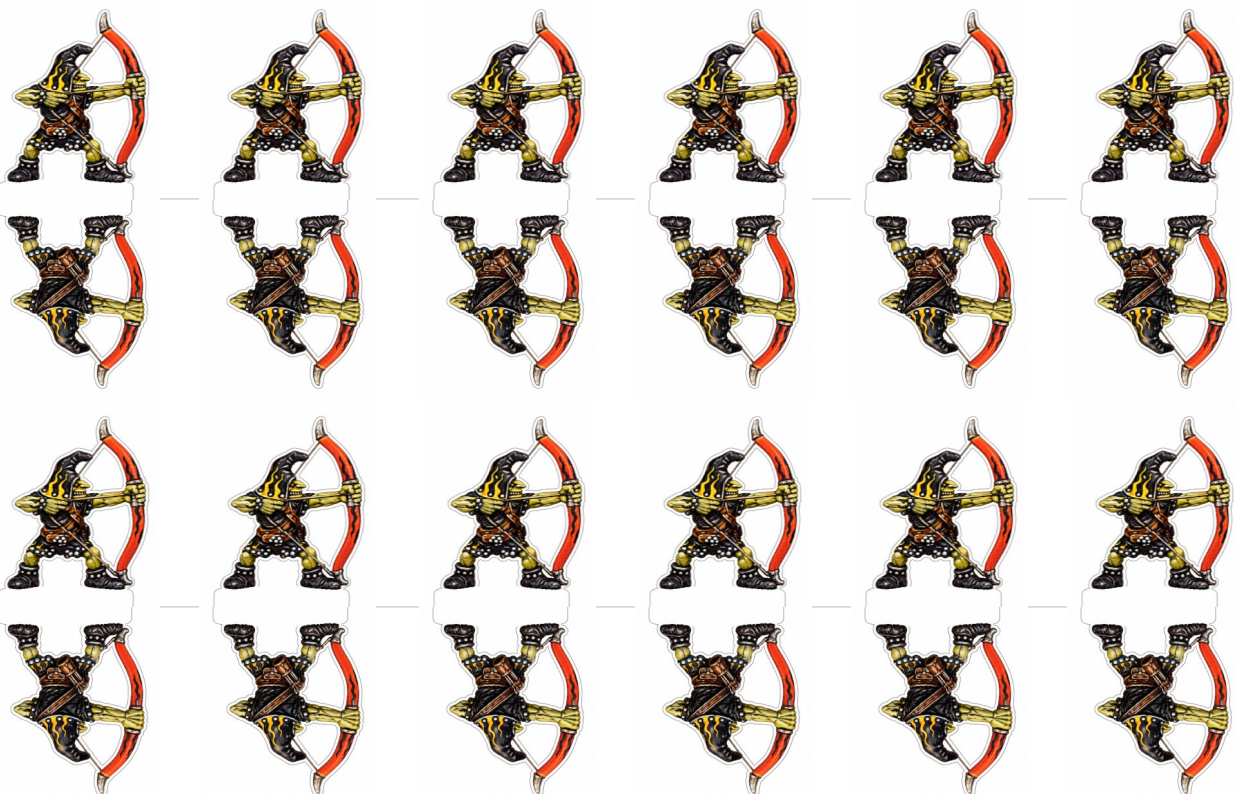
ARCHERS ORQUES



LANCIERS GOBELINS



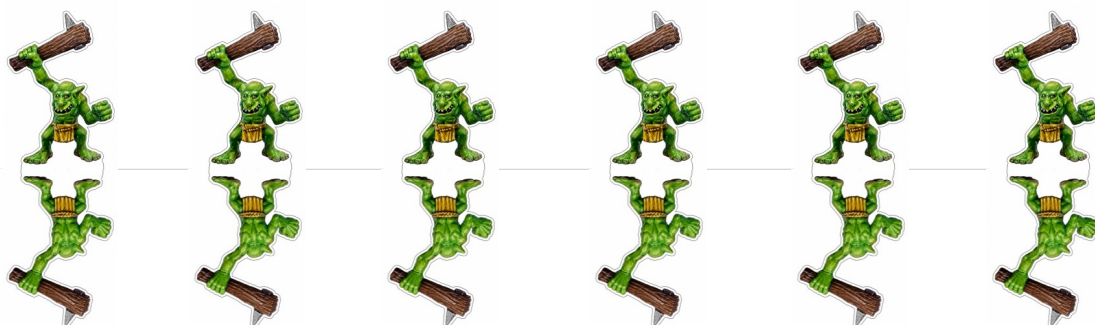
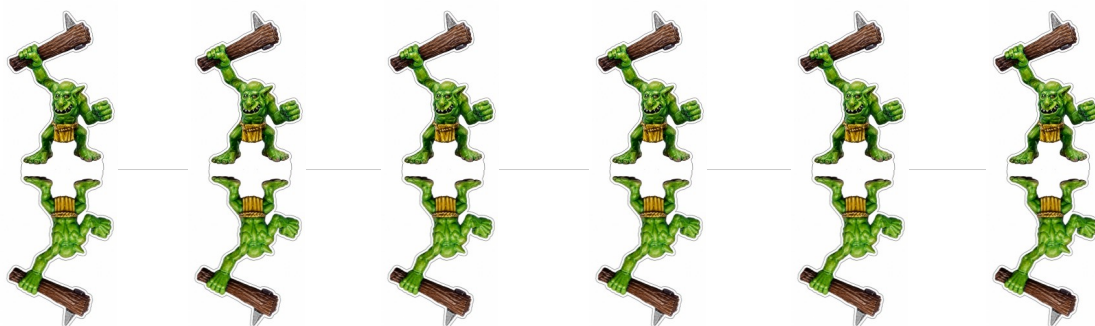
ARCHERS GOBELINS DE LA NUIT



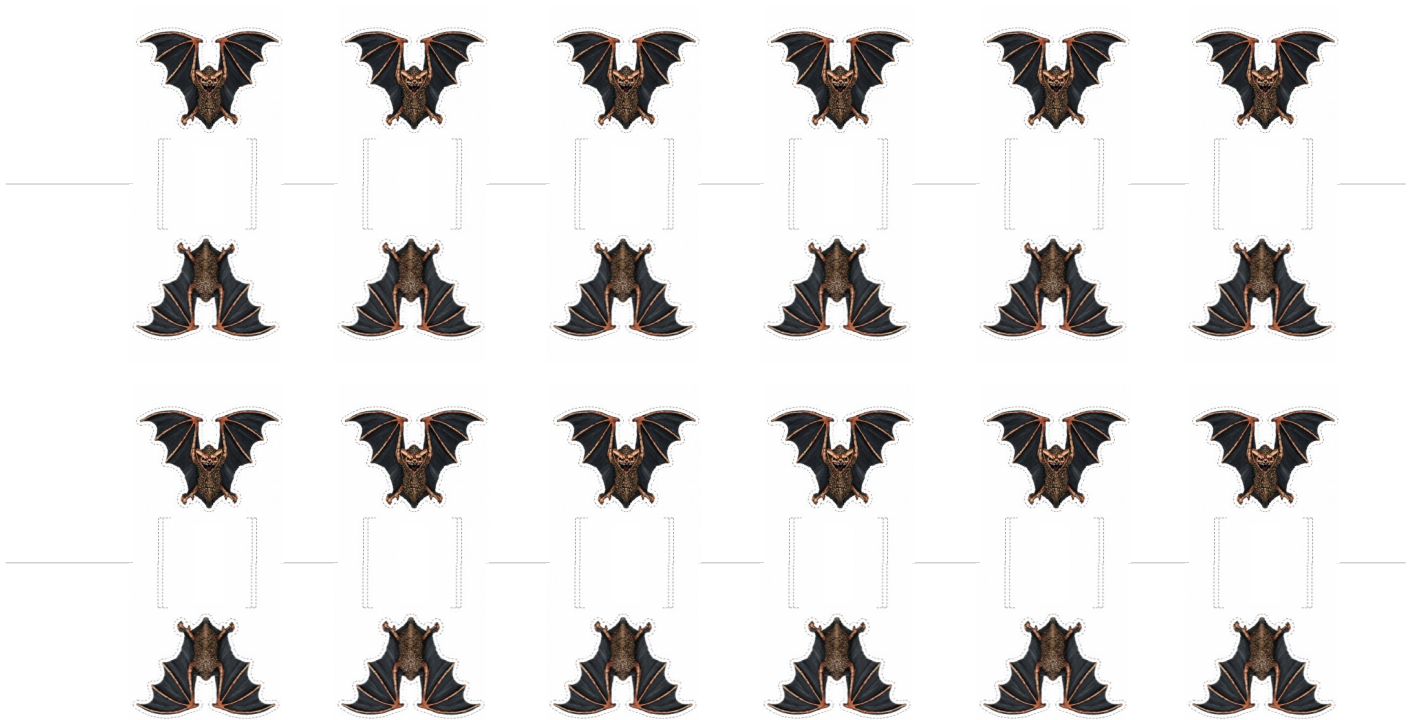
SKAVENS



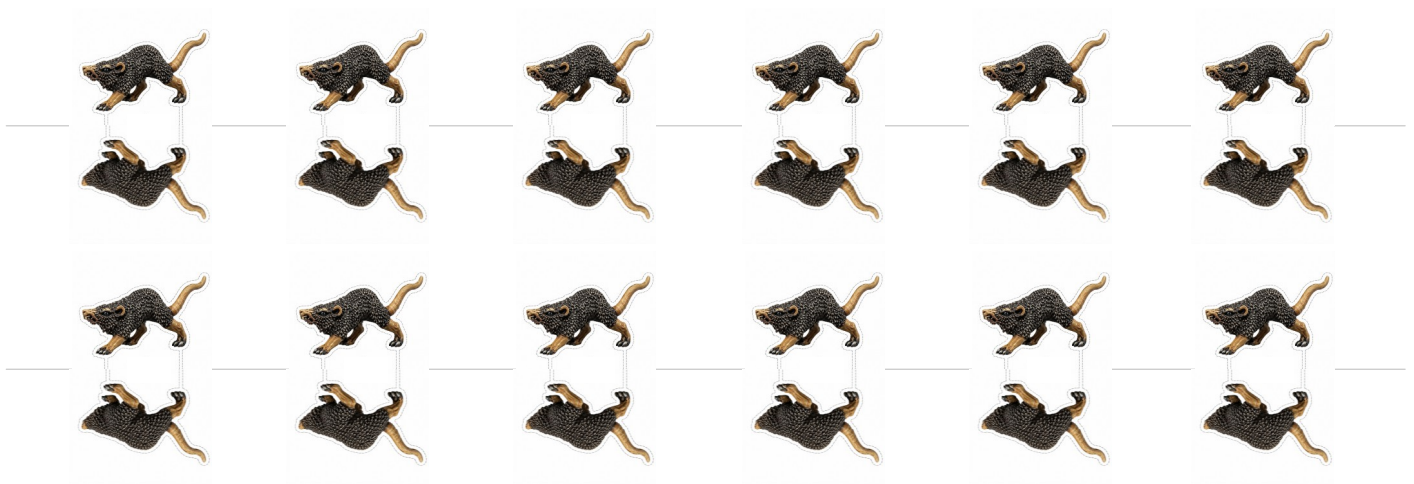
SNOTLINGS



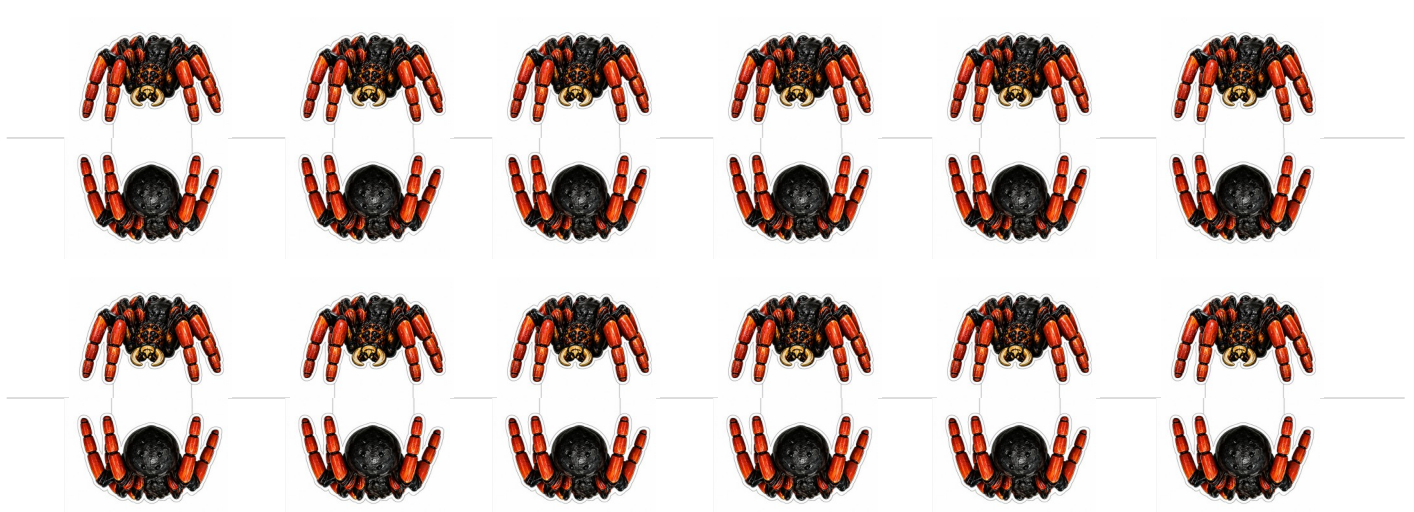
CHAUVES-SOURIS GÉANTES



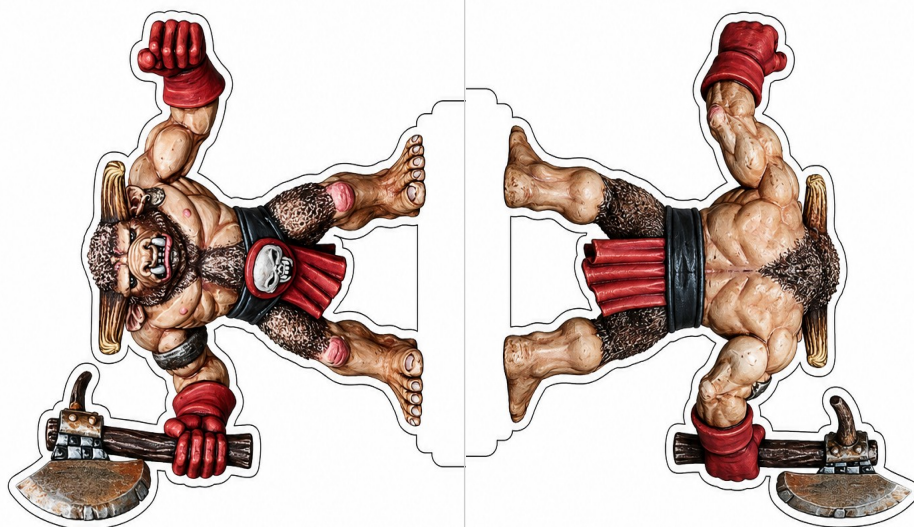
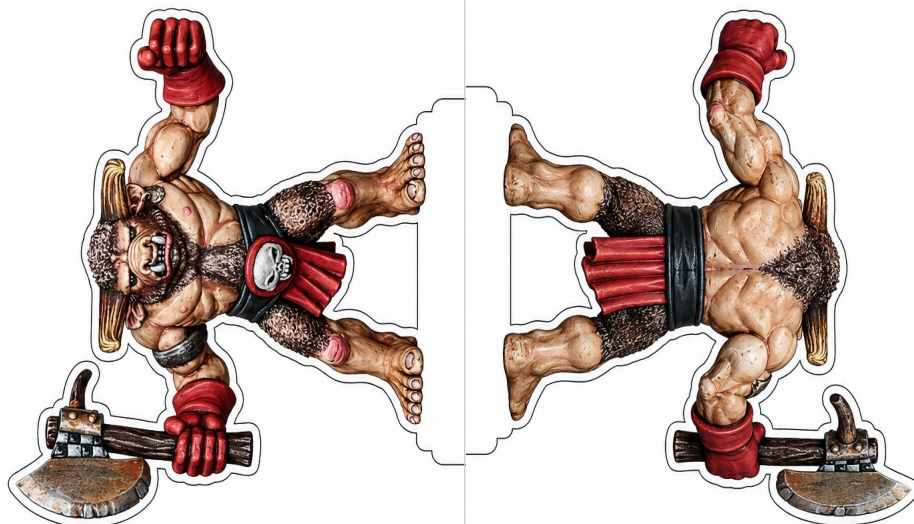
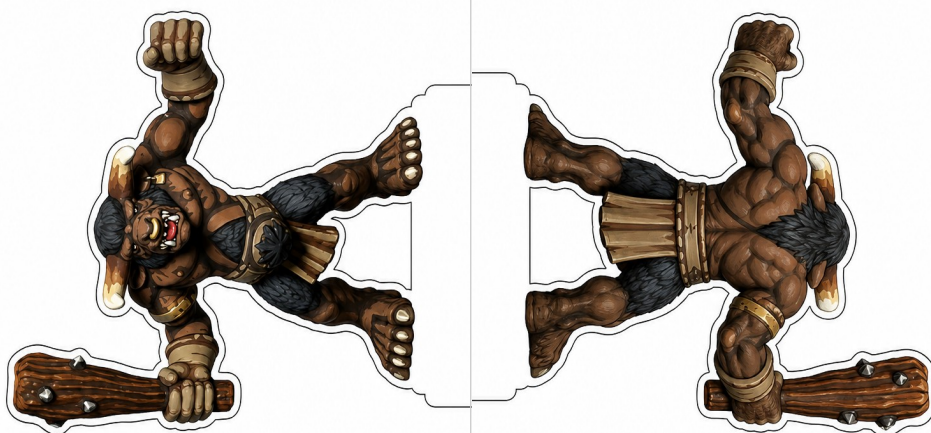
RATS GÉANTS



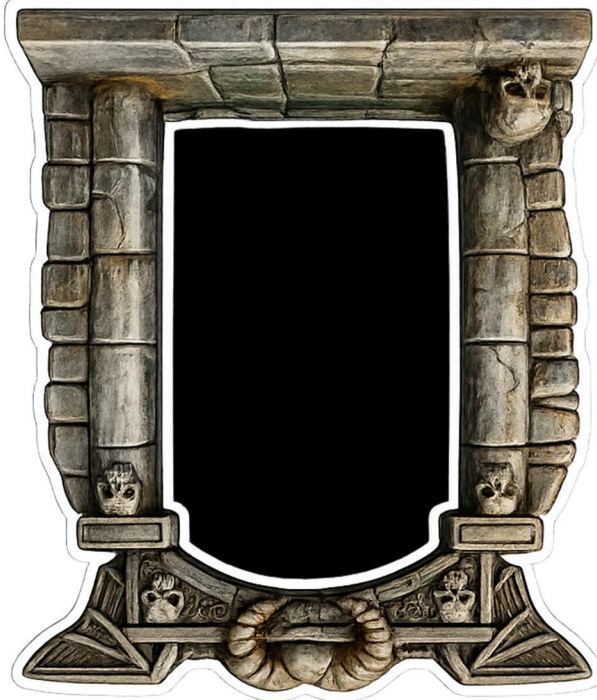
ARAIGNÉES GÉANTES



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



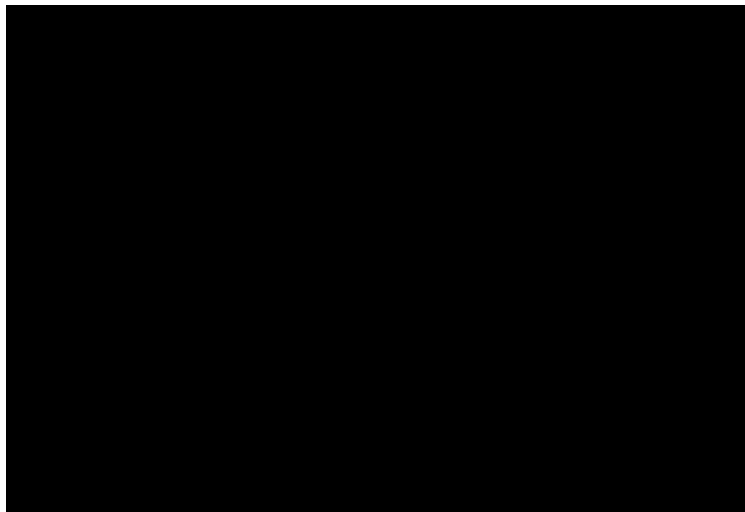
Copyright © 1995 Games Workshop Ltd.

Warhammer Quest™ PART N° 104889





LES PÉRILLEUX DONJONS
— DU MONDE —
DE WARHAMMER



M
M

ID3 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

ID6 ORQUES & ID6 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

ID6 LANCERS & ID6 ARCHERS GOBELINS

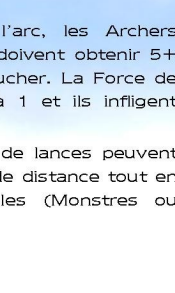
Vie : 2
Mouvement : 4
Combat : 2
Force : 3
Endurance : 3
Attaques : 1

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

Autre Trésor ?

Autre Événement ?

Oui	Non	1-3
☐	☐	☐
☐	☐	☐

E

E

Autre Trésor ?

Autre Événement ?

Oui	Non	1-3
☐	☐	☐
☐	☐	☐

E

E

Autre Trésor ?

Autre Événement ?

Oui	Non	1-3
☐	☐	☐
☐	☐	☐

E

E

Autre Trésor ?

Autre Événement ?

Oui	Non	1-3
☐	☐	☐
☐	☐	☐

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.

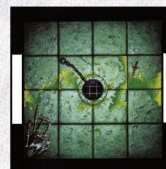


SALLE OBJECTIF

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.

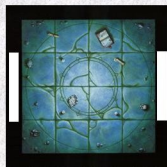


SALLE DONJON

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.

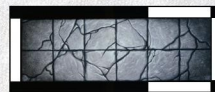


SALLE DONJON

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.



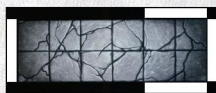
Placez la porte sur un des trois emplacements.

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.



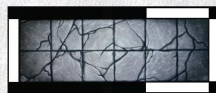
Placez la porte sur un des trois emplacements.

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.



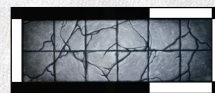
Placez la porte sur un des trois emplacements.

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.



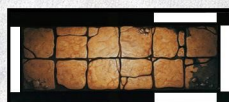
Placez la porte sur un des trois emplacements.

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.



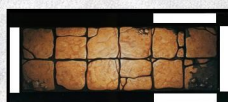
Placez la porte sur un des trois emplacements.

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.



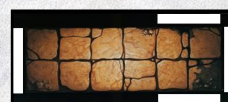
Placez la porte sur un des trois emplacements.

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.



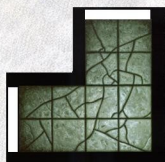
Placez la porte sur un des trois emplacements.

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.

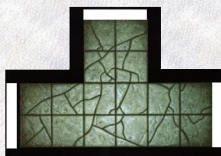


COULOIR

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.

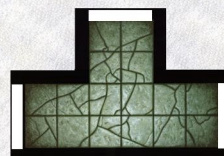


COULOIR

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.

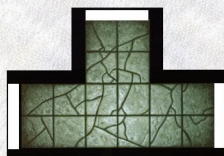


COULOIR

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.

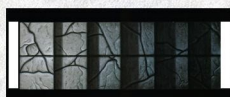


COULOIR

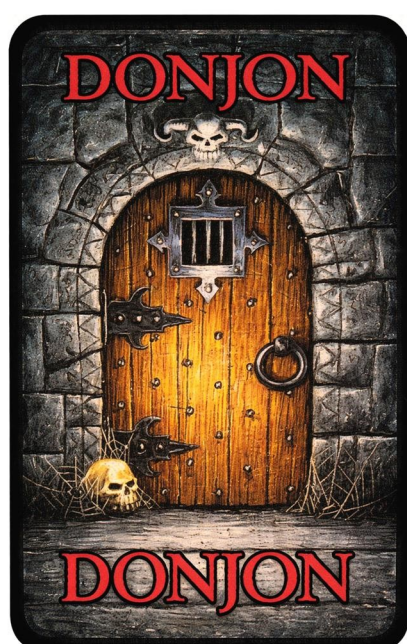
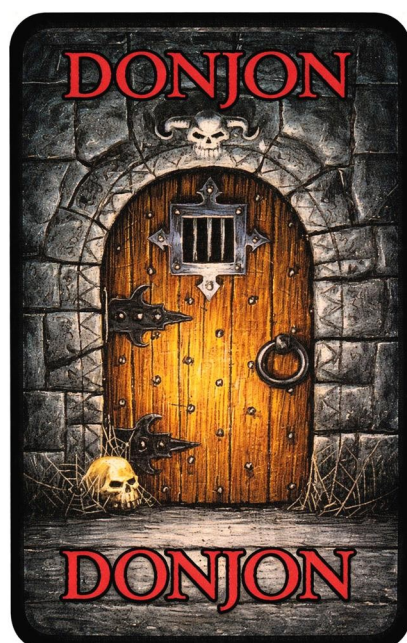
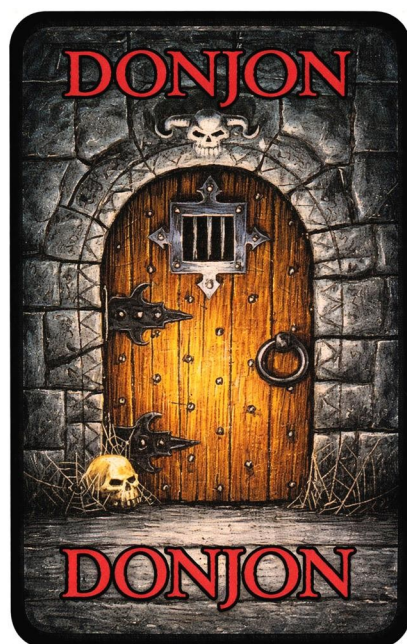
ESCALIER

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 disparaîsez 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 dénâchez 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 rougeoiement ; 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 regagnés 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

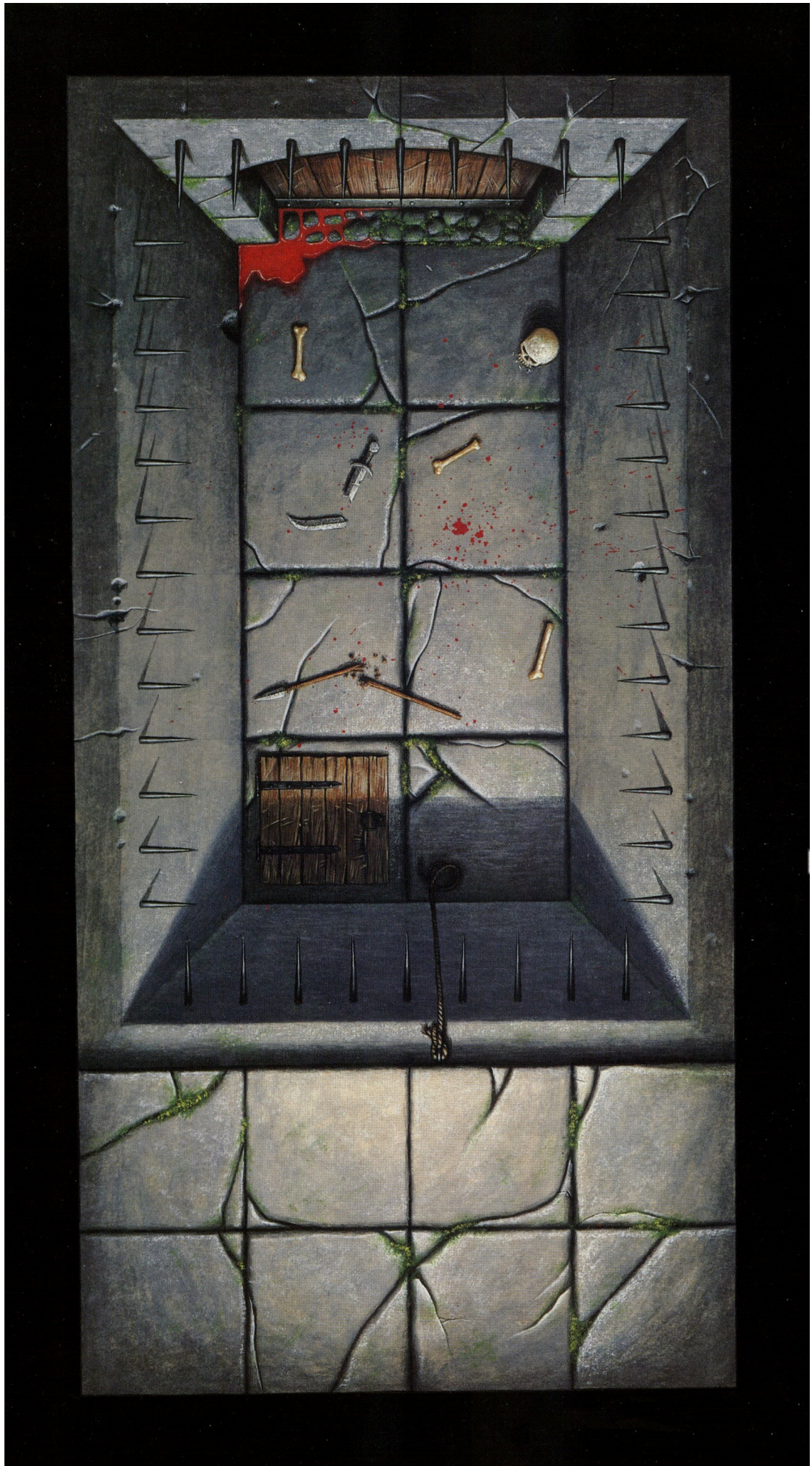
ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT







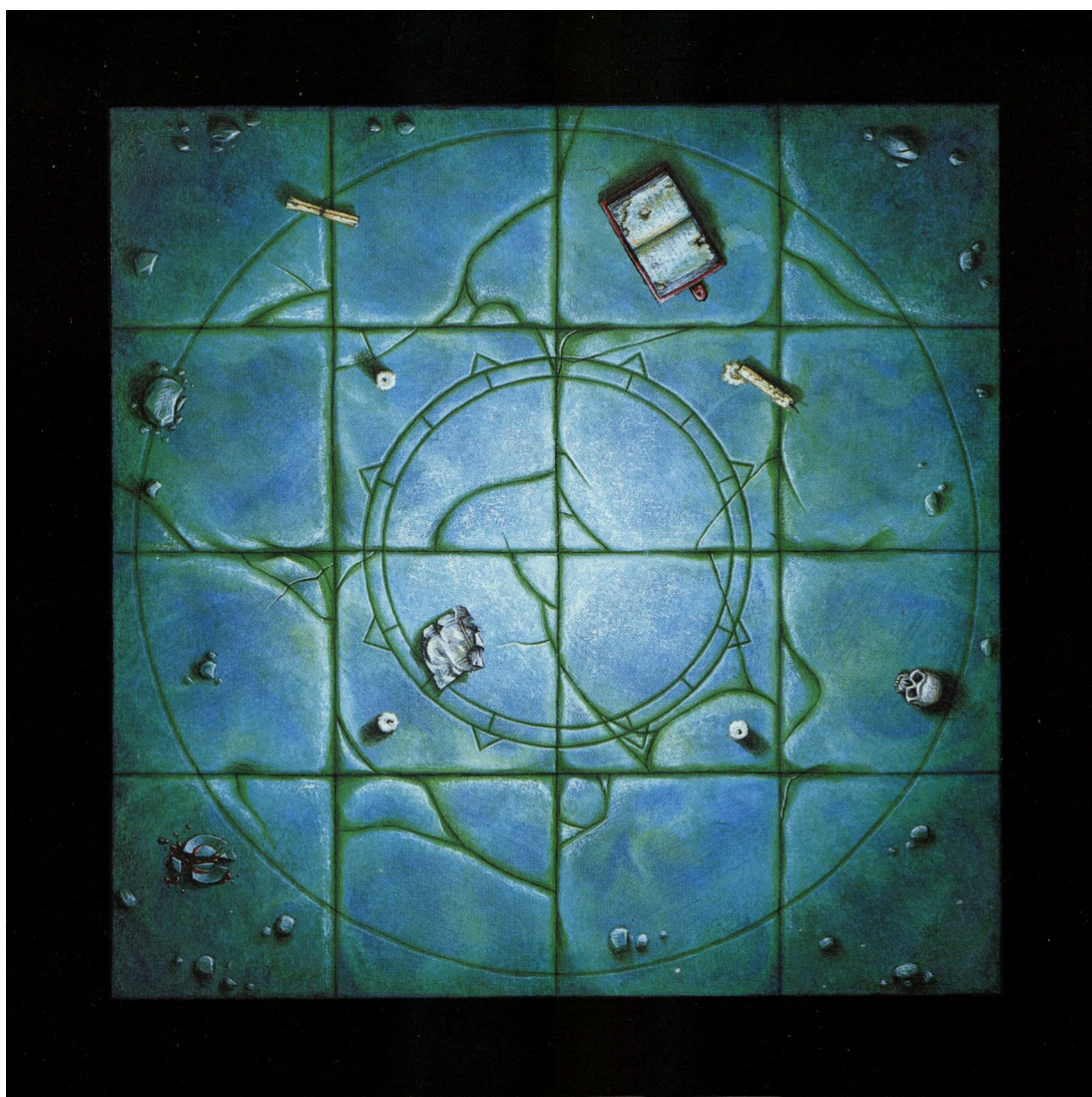


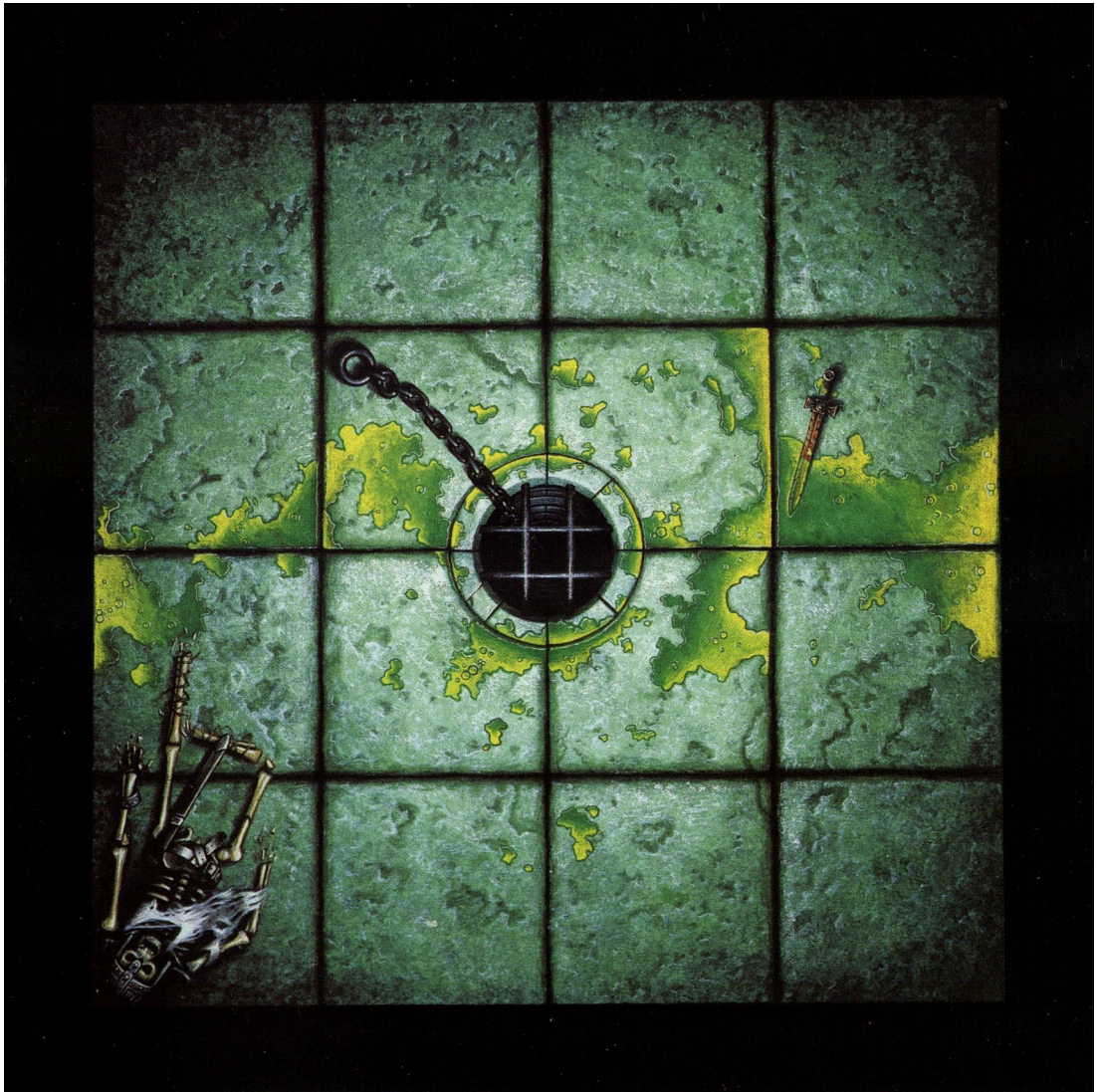


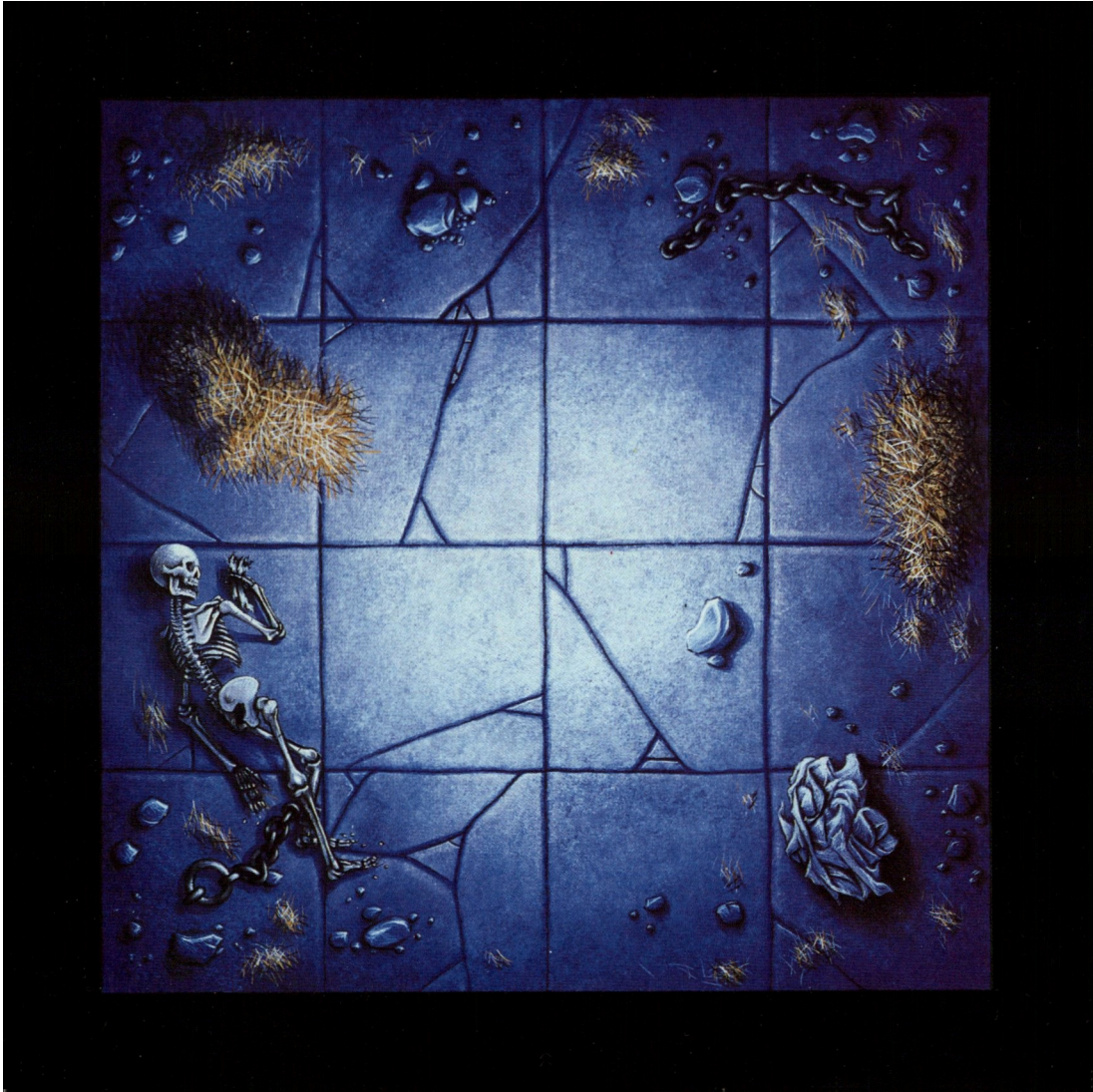


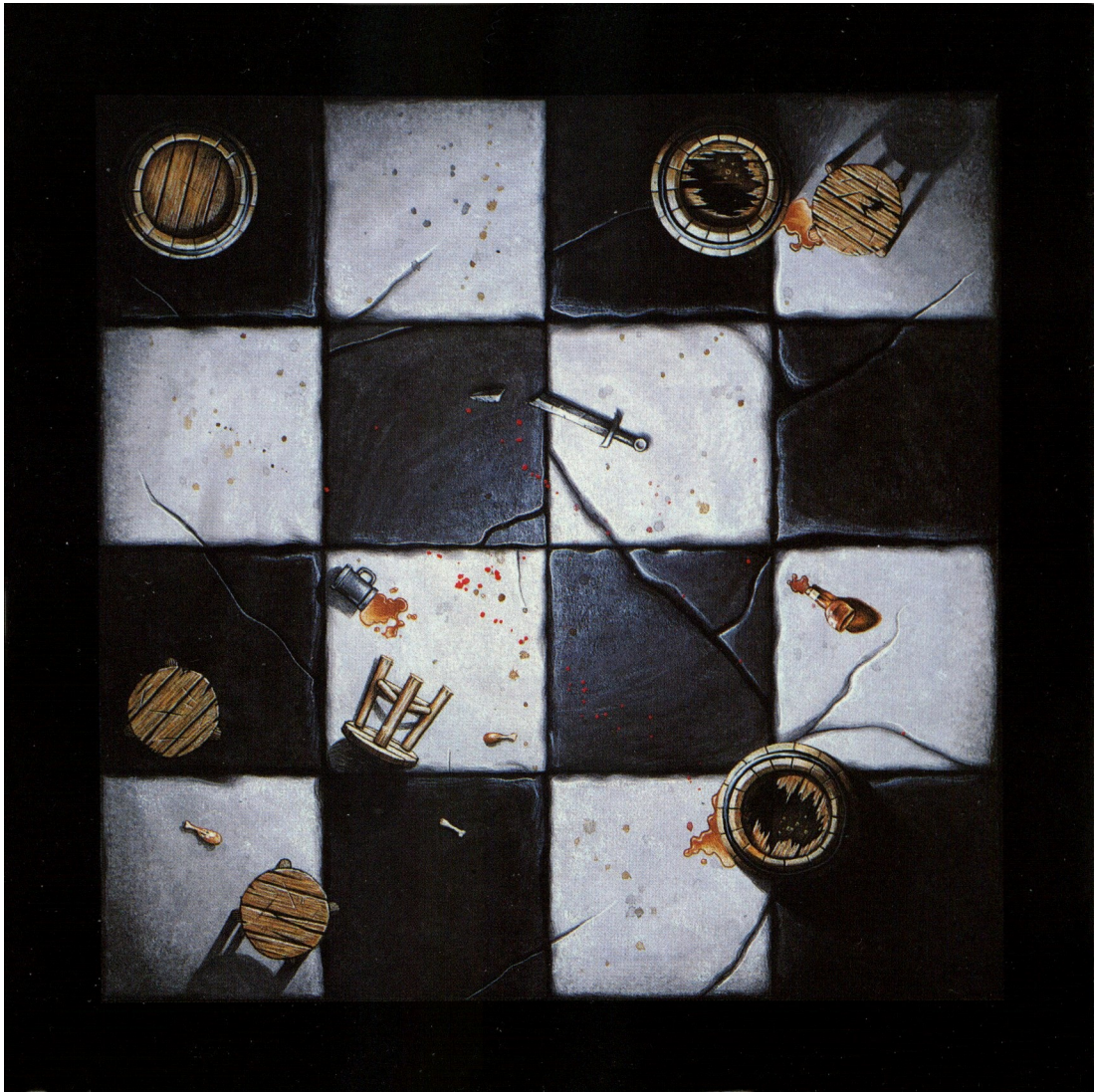












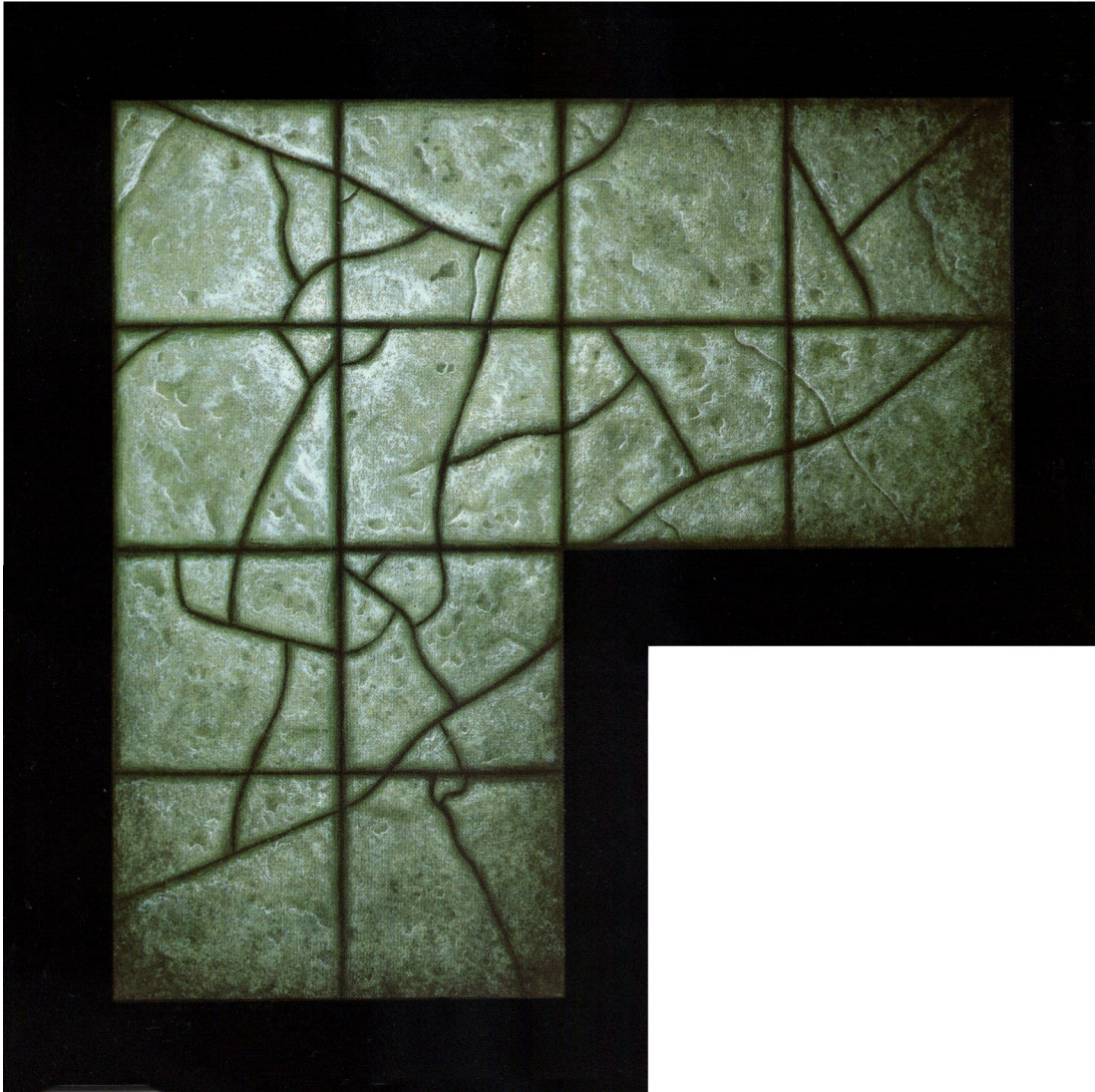


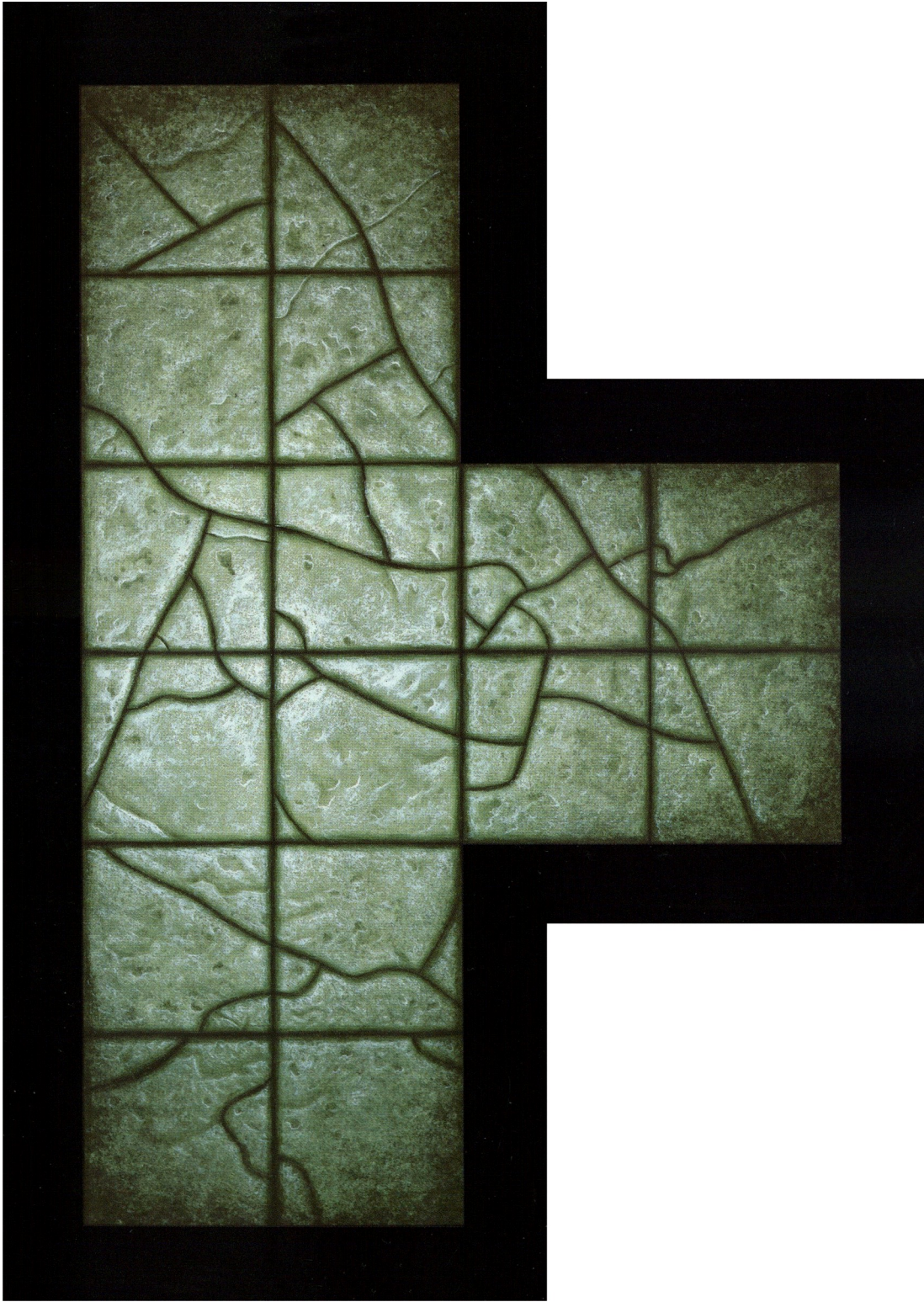


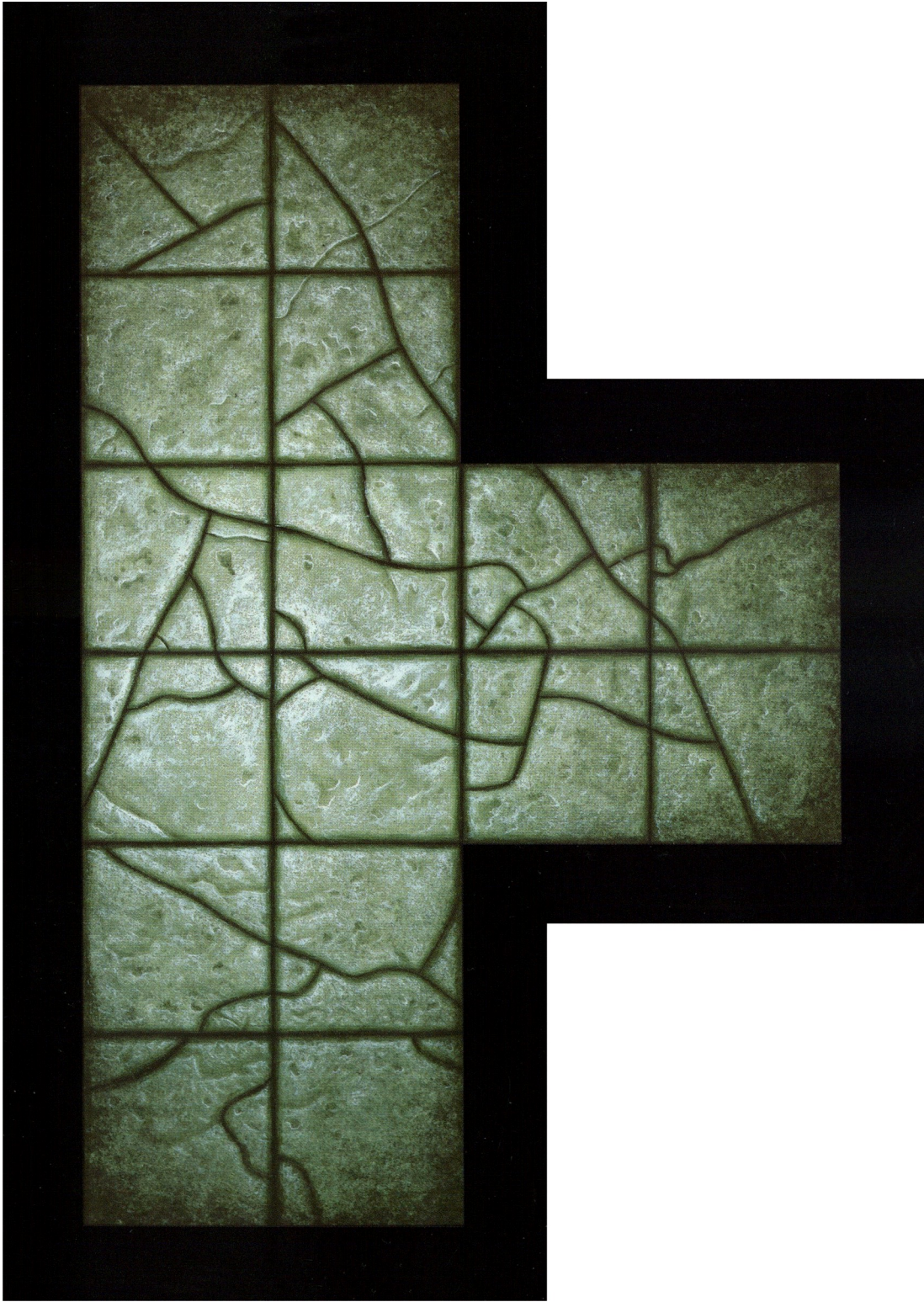


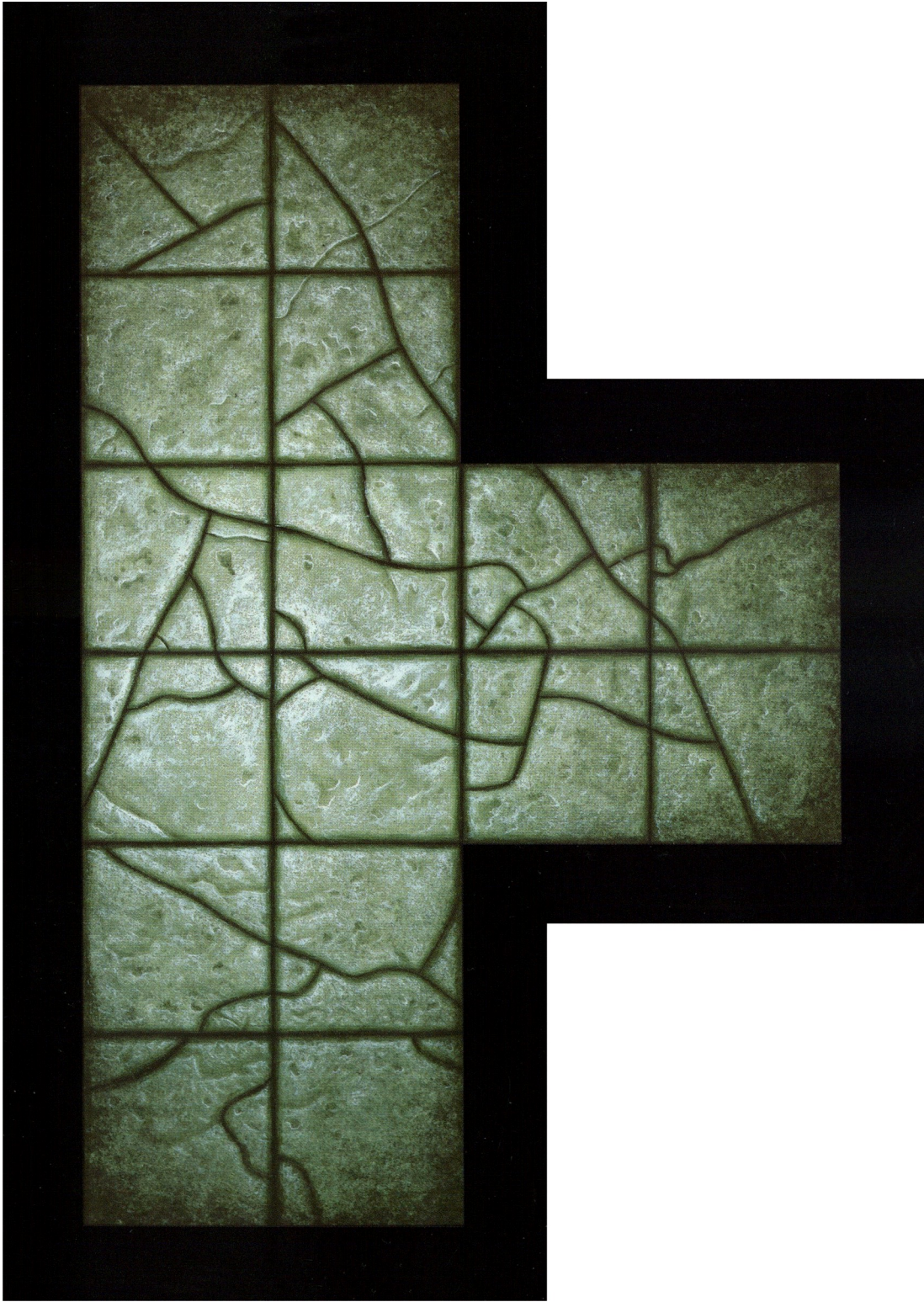




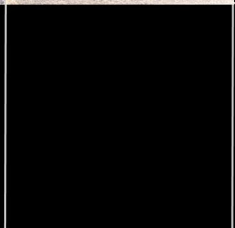
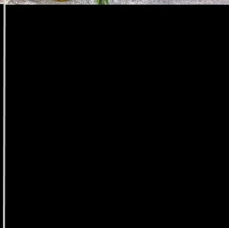
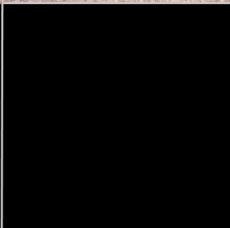
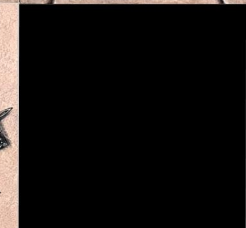


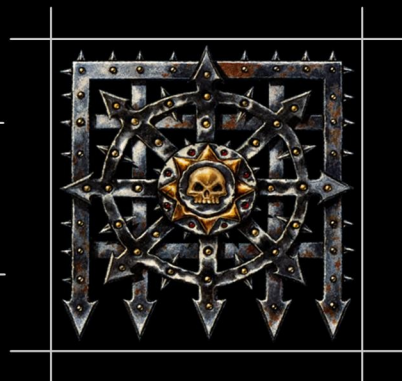
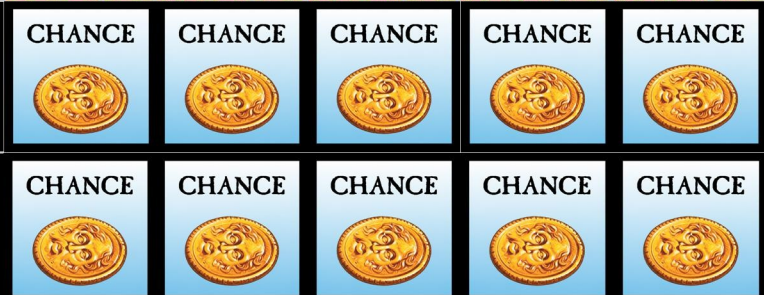
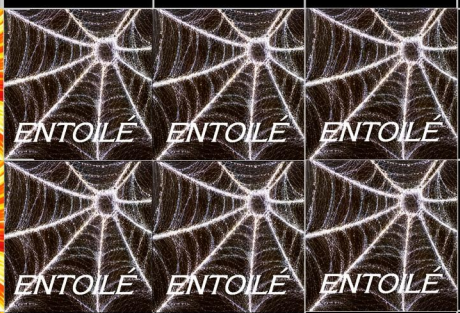
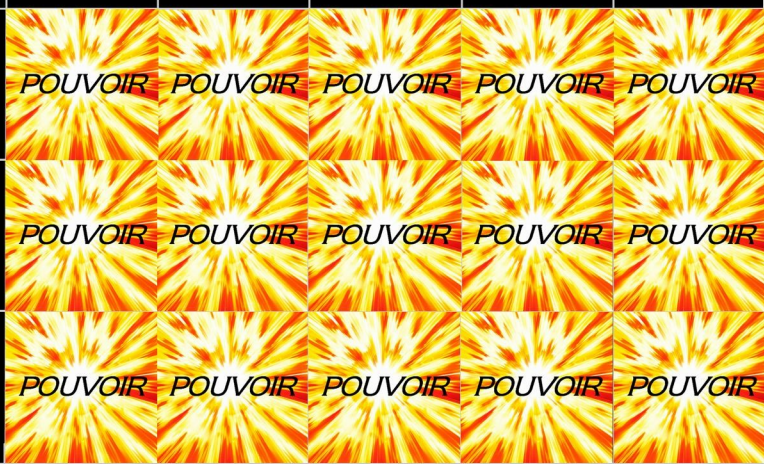














Warhammer Quest est sorti en mai 1995, une sortie plutôt discrète dans les boutiques Games Workshop françaises et quelques magasins ici ou là. Après Heroquest, il fut le pionnier de l'exploration de donjon, un fer de lance. Il reste une référence encore aujourd'hui.

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 !