

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

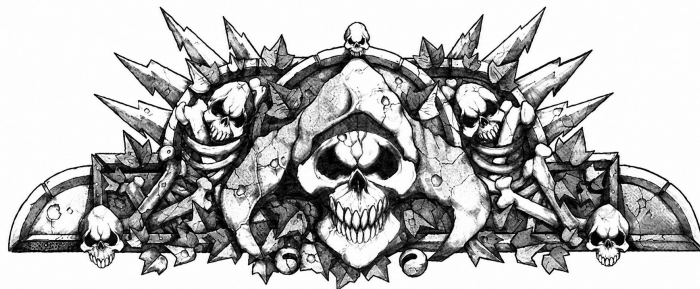


ILLUSTRATION DE LA BOÎTE

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](http://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.

|                                           |           |                                              |           |
|-------------------------------------------|-----------|----------------------------------------------|-----------|
| <b>INTRODUCTION</b>                       | <b>3</b>  | <b>PHASE DES GUERRIERS</b>                   | <b>17</b> |
| <b>LA BOÎTE DE JEU</b>                    | <b>4</b>  | <b>Qui commence ?</b>                        | <b>17</b> |
| Figurines Citadel                         | 4         | La Lanterne                                  | 17        |
| Sections de jeu                           | 5         | <b>Mouvement et Combat</b>                   | <b>17</b> |
| Les Monstres de Warhammer Quest           | 6         | Diagonales Bloquées                          | 18        |
| Paquets de Cartes                         | 6         | Blocage                                      | 18        |
| Dés                                       | 6         | <b>Quand un Guerrier peut-il se battre ?</b> | <b>18</b> |
| Cartes Sort                               | 6         | <b>Exploration</b>                           | <b>18</b> |
| Fiche d'Aventure                          | 6         | <b>L'Entrée du Donjon</b>                    | <b>18</b> |
| Livre de Règles                           | 7         | <b>Nouvelles Sections de Donjon</b>          | <b>18</b> |
| Livre d'Aventures                         | 7         | <b>Phase Suivante</b>                        | <b>18</b> |
| Livre de Règles Avancées                  | 7         | <b>PHASE DES MONSTRES</b>                    | <b>19</b> |
| Fiches, Pions et Marqueurs                | 7         | <b>Nouvelles Salles</b>                      | <b>19</b> |
| 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        |
| <b>LES GUERRIERS</b>                      | <b>9</b>  | <b>Mouvement et Combat</b>                   | <b>19</b> |
| 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         | <b>PHASE D'EXPLORATION</b>                   | <b>21</b> |
| Initiative (I)                            | 9         | <b>Exploration</b>                           | <b>21</b> |
| Attaques (A)                              | 9         | Croisement en T                              | 21        |
| Fiches Guerrier                           | 10        | <b>FIN DE PARTIE</b>                         | <b>23</b> |
| Fiches d'Aventure                         | 10        | La Salle Objectif                            | 23        |
| Équipement                                | 10        | Le Vainqueur                                 | 23        |
| <b>COMMENCER À JOUER</b>                  | <b>11</b> | <b>COMBAT</b>                                | <b>24</b> |
| Choisir un Guerrier                       | 11        | <b>Corps à Corps</b>                         | <b>24</b> |
| Équipement de Départ                      | 11        | <b>Blessures</b>                             | <b>25</b> |
| La Lanterne et le Leader                  | 11        | Endurance                                    | 25        |
| <b>Tirage des Points de Vie</b>           | <b>11</b> | <b>Coup Mortel</b>                           | <b>25</b> |
| <b>Le Sorcier</b>                         | <b>12</b> | <b>Monstres Blessés</b>                      | <b>25</b> |
| Pions Pouvoir                             | 12        | <b>Guerriers Blessés</b>                     | <b>25</b> |
| <b>Le Donjon</b>                          | <b>12</b> | <b>Tir</b>                                   | <b>25</b> |
| <b>L'Aventure Commence</b>                | <b>12</b> | Durée d'un Combat                            | 26        |
| Pour Commencer l'Aventure                 | 12        | <b>Soins</b>                                 | <b>26</b> |
| <b>LA SÉQUENCE DE JEU</b>                 | <b>13</b> | <b>Or et Trésors</b>                         | <b>26</b> |
| Équipement et Trésors                     | 13        | Or                                           | 26        |
| La Règle du 1 et du 6                     | 13        | Trésors                                      | 27        |
| <b>PHASE DE POUVOIR</b>                   | <b>14</b> | <b>Guerriers Morts</b>                       | <b>27</b> |
| <b>Pouvoir du Sorcier</b>                 | <b>14</b> | <b>Exemples de Combats</b>                   | <b>28</b> |
| <b>Événements Imprévus</b>                | <b>14</b> | <b>LANCER DES SORTS</b>                      | <b>30</b> |
| <b>Placement des Monstres</b>             | <b>14</b> | 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        | <b>Pions Pouvoir</b>                         | <b>31</b> |
| Monstres avec Armes de Jet                | 15        | <b>TABLES</b>                                | <b>32</b> |
| <b>Attaque des Monstres</b>               | <b>15</b> |                                              |           |
| <b>Le Sorcier est Mort</b>                | <b>15</b> |                                              |           |
| <b>Ce Que Vous Pouvez Voir</b>            | <b>15</b> |                                              |           |
| <b>Exemples de Placement des Monstres</b> | <b>16</b> |                                              |           |



# • 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.

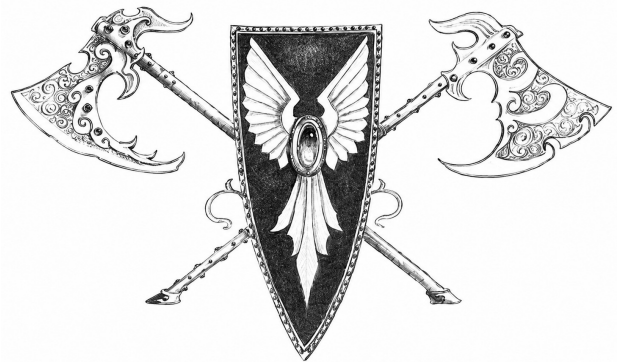
À Warhammer Quest, chaque joueur incarne un courageux Guerrier, l'un des quatre aventuriers en quête de fortune et de gloire. Chaque Guerrier est originaire d'une contrée lointaine. Le **Barbare** a fait le voyage depuis le grand nord sauvage, une terre figée dans le froid, territoire de farouches combattants. 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

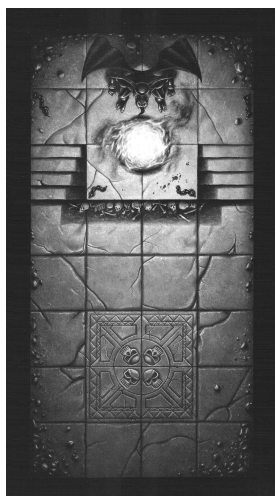
Les dix Portes de Donjon sont utilisées pour relier entre elles les différentes sections de plateau et créer le donjon.

## SECTIONS DE DONJON

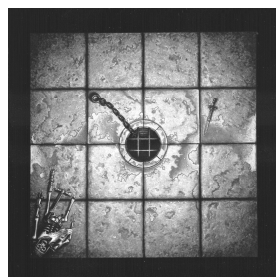
À la différence des jeux conventionnels où le plateau est toujours le même, celui de Warhammer Quest est composé de différents éléments qui peuvent être disposés selon des centaines de façons différentes. En d'autres termes, chaque nouveau donjon que les Guerriers explorent offre le frisson de l'inconnu.

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

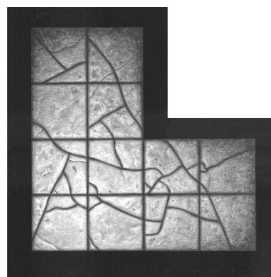
Les différences entre ces trois sortes de sections et l'utilisation de chacune sont expliquées plus loin.



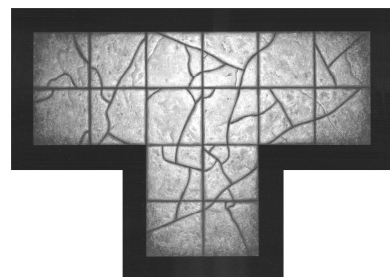
**Salle Objectif**  
(Chambre de l'Idole)  
Les Salles Objectif font 8 cases x 4 cases.



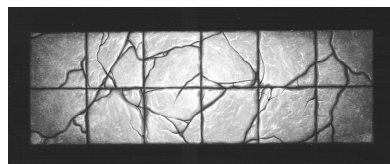
**Salle Donjon**  
(Puits Maudit)  
Les Salles Donjon font 4 cases x 4 cases.



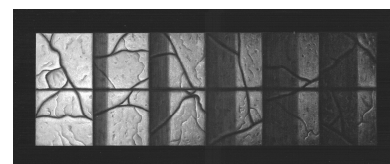
**Couloir**  
(Coude)



**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.



Rat Géant

Lancier Gobelin

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.

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

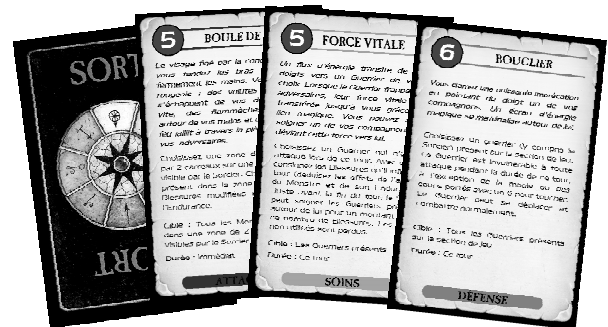
## PAQUETS DE CARTES

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                  |                         |            |

Copyright © 1985 Games Workshop Ltd. Warhammer Quest™ est une marque de Games Workshop Ltd.



## 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.

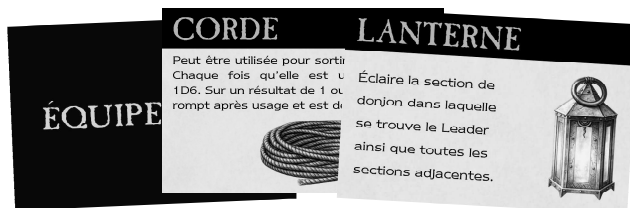
Au dos du Livre d'Aventures, vous trouverez une Fiche de Référence très pratique qui résume les règles les plus importantes du jeu. Très rapidement, vous pourrez jouer en utilisant cette fiche au lieu du Livre de Règles (Il vous sera encore parfois nécessaire de consulter le livre pour certains points 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                                                                                                                             |  | É DU SORCIER    |                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------|-----------------|
| Points de Vie : 1D6+6                                                                                                               |  | 6+6             | Combat/Tir 2/6+ |
| Mouvement : 4                                                                                                                       |  | 3/1             | Endurance 3     |
| Combat : 2                                                                                                                          |  | 4               | Attaques 1      |
| Tir : 6+                                                                                                                            |  | 9 10            | Chance 0        |
| Force : 3                                                                                                                           |  | 6 6             | Volonté 4       |
| Endurance : 3                                                                                                                       |  | 6+2             | Blocage 4+      |
| Initiative : 3                                                                                                                      |  |                 |                 |
| Attaques : 1                                                                                                                        |  |                 |                 |
| Équipement : Parchemin                                                                                                              |  | +6              | Combat/Tir 3/6+ |
| Maint de Mort                                                                                                                       |  | 3/1             | Endurance 3     |
| Arme : Épée 1D6+3                                                                                                                   |  | 4               | Attaques 2      |
| Blessures                                                                                                                           |  | 9 10            | Chance 1        |
| Armure : Aucune                                                                                                                     |  | 6 6             | Volonté 4       |
| Blocage : Se dégage sur un jet de 4+                                                                                                |  | +3              | Blocage 4+      |
| Règles particulières : Voir le chapitre Lancer de Sorts du Livre de Règles pour de plus amples détails sur les pouvoirs du Sorcier. |  |                 |                 |
|                                                                                                                                     |  | 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+      |                 |

### Pions Guerrier



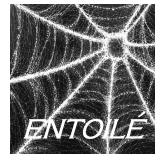
#### Pion Éboulement

Ce Pion indique le lieu d'un éboulement.



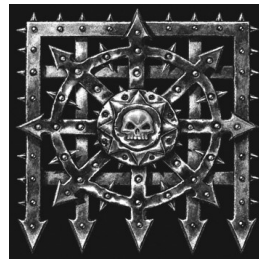
#### Puits du Désespoir

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



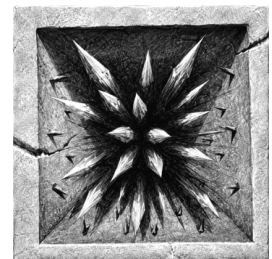
#### Pion Entoilé

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 |



**D**e 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.

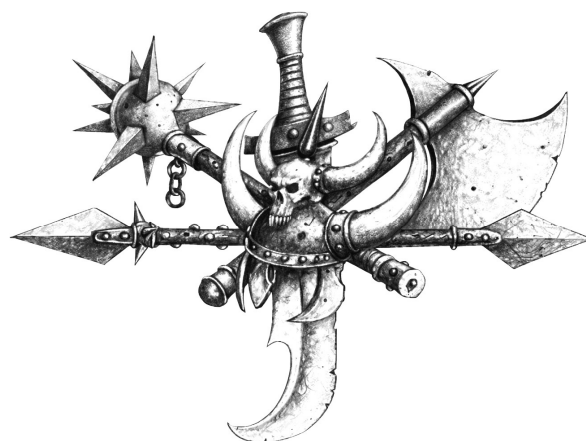


## MOUVEMENT (M)

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.

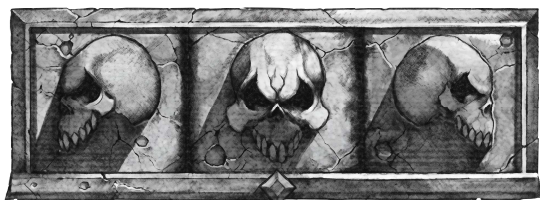
## ATTAQUES (A)

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.

**W**arhammer 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

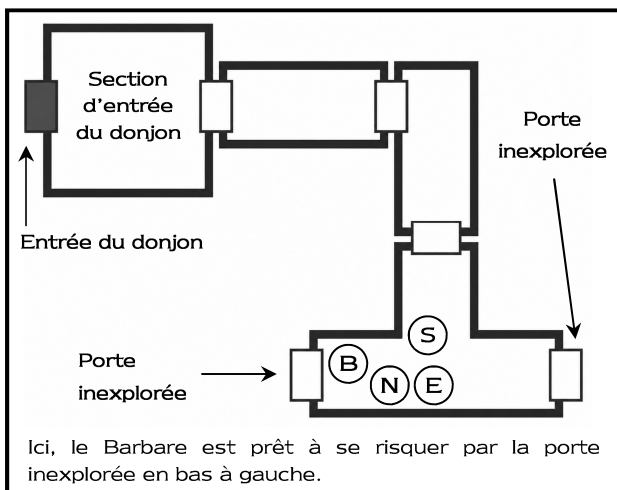
Les Guerriers se déplacent, combattent les Monstres ou explorent le donjon.

## 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.

**P**endant 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 •

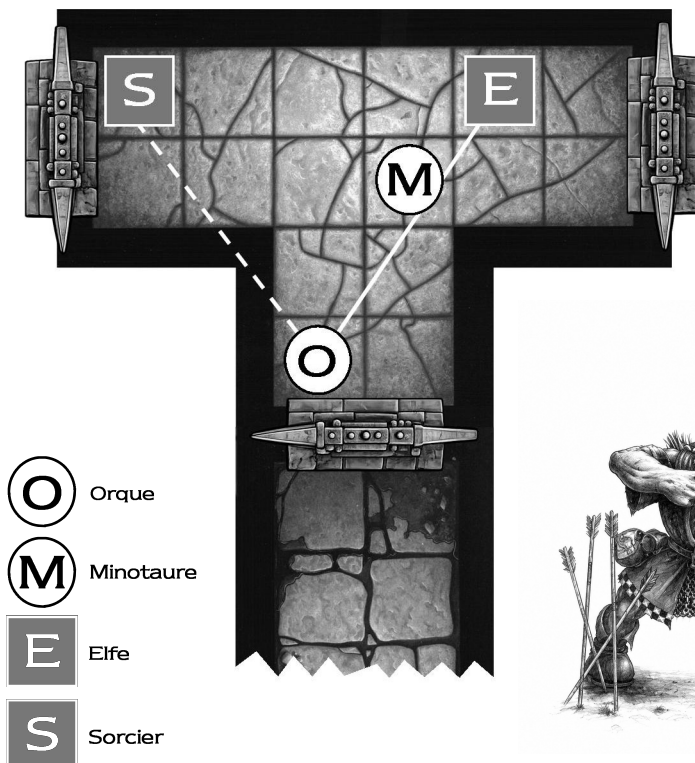
À la suite d'un Événement Imprévu, les Monstres attaquants sont (comme on l'a vu) placés dans le donjon pendant la Phase de Pouvoir. Pour combattre, les Monstres doivent attendre la Phase des Monstres qui vient après la Phase des Guerriers. Les Guerriers combattront donc normalement avant les Monstres.

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

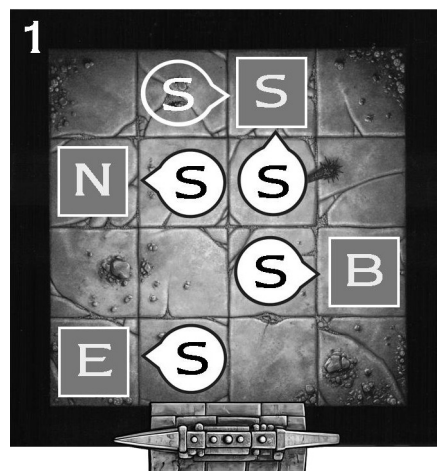
## • EXEMPLES DE PLACEMENT DES MONSTRES •

### LÉGENDE

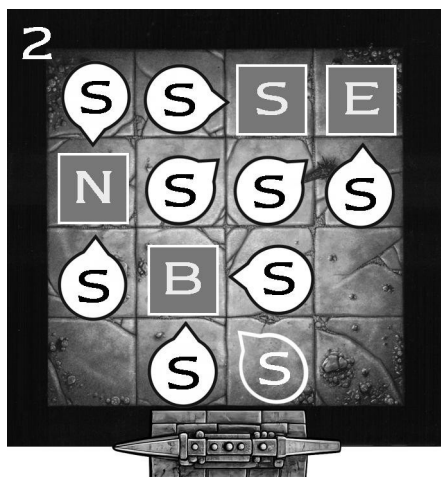
|                                                                                   |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|  | Skaven    |
|  | Minotaure |
|  | Barbare   |
|  | Nain      |
|  | Elfe      |
|  | Sorcier   |

### 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.

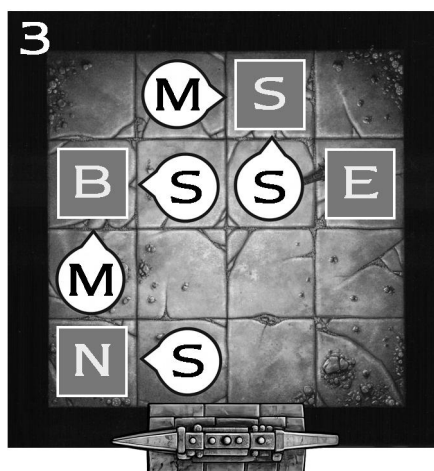
Si les Guerriers sont attaqués par tellement de Monstres que ceux-ci ne tiennent pas sur les sections adjacentes, alors les Monstres surnuméraires ne sont pas placés du tout. Les Guerriers ont déjà assez à faire comme ça !

### 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.



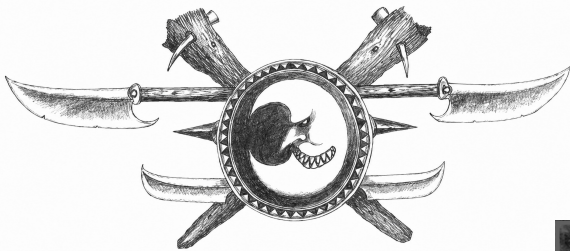
Au bout du compte, bien qu'il y ait plus de quatre Monstres dans la pièce, l'Elfe n'est attaqué par aucun d'eux. Veinard !



# • 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.

**P**endant 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 •

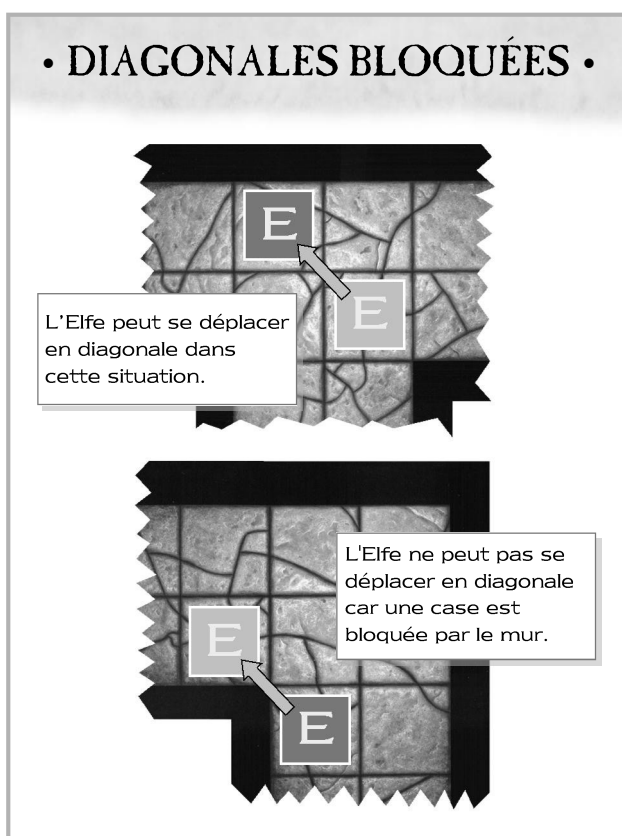
Lors de son tour, votre Guerrier peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa caractéristique Mouvement. Quand il s'est déplacé, il peut attaquer un Monstre sur une case adjacente. Vous n'êtes pas obligé de déplacer votre Guerrier de tout son potentiel de mouvement, ni même de le déplacer tout court. 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 !

**A**u 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.

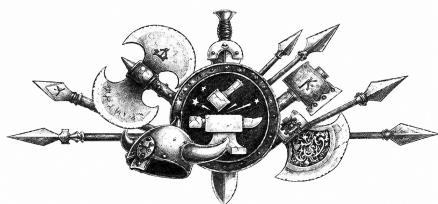
## MOUVEMENT

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.

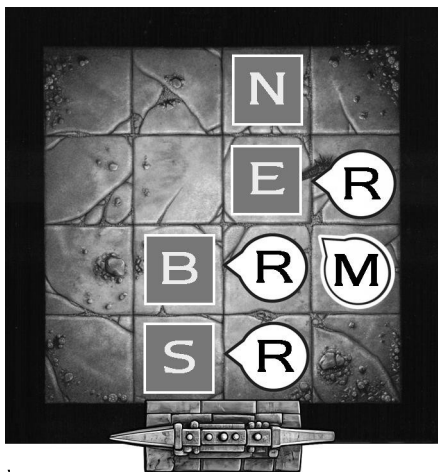
La règle de la Première Attaque précise que les Monstres placés pour attaquer un Guerrier essaient de combattre ce Guerrier lors de leur première attaque. Même si le Guerrier s'est déplacé, le Monstre essaie de le suivre et de l'attaquer (autant que possible).

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.

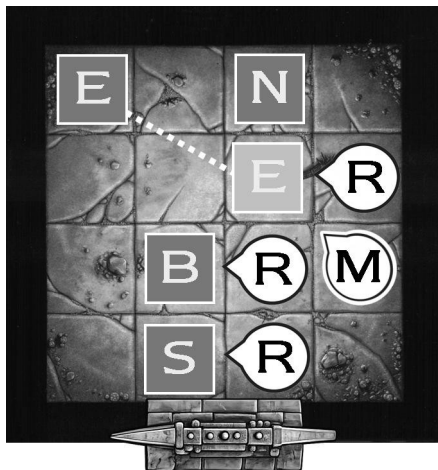
## • EXEMPLES •

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 !



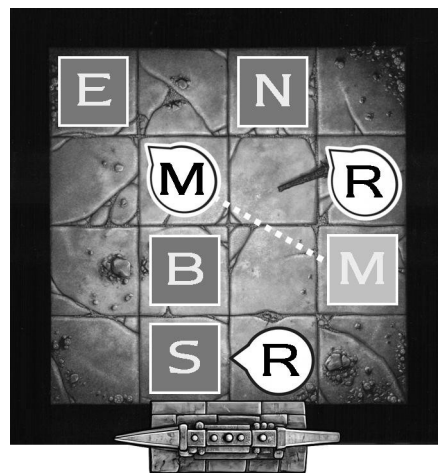
Heureusement, les Monstres ne combattent pas pendant ce tour car ils viennent d'être placés. Le tour prend fin alors que Monstres et Guerriers se font face, prêts à en découdre au prochain tour.

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.

**P**endant 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.

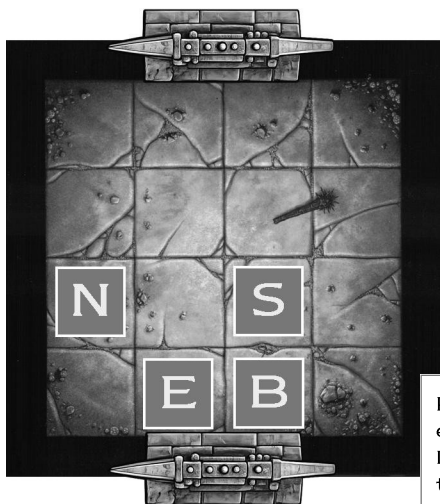
**Illustration**

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 •

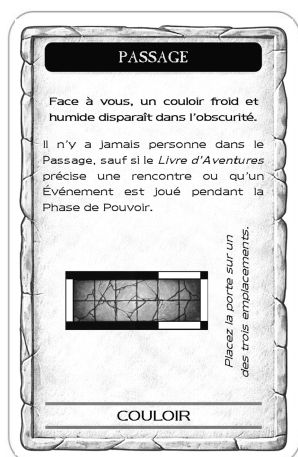


Dans l'exemple de gauche, le Barbare est prêt à explorer la porte du mur sud.

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.

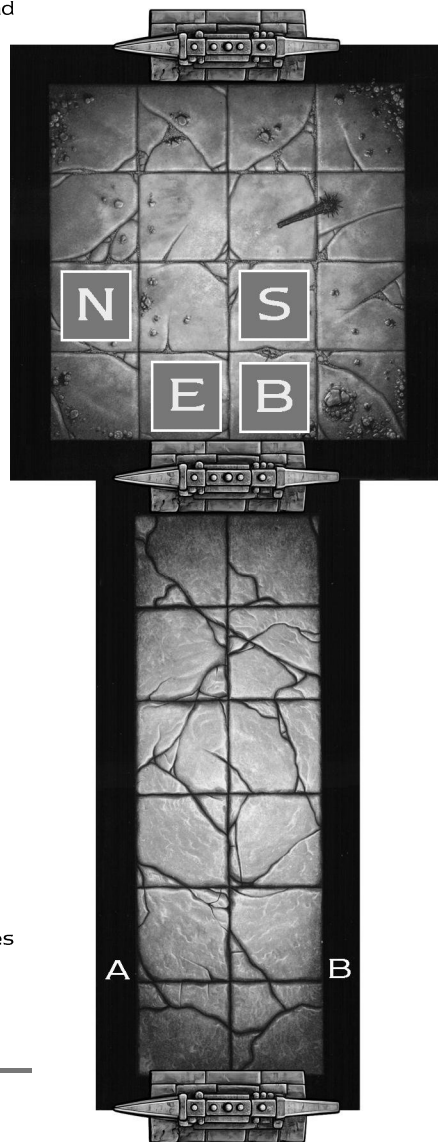
Le Barbare annonce qu'il va explorer. Le joueur prend la première carte du Paquet Donjon, qui s'avère être un Couloir.

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.

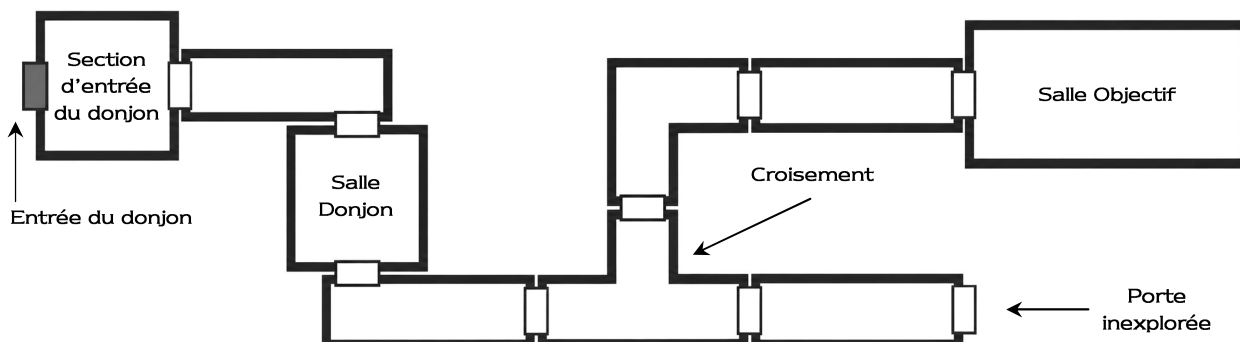
Si vous observez l'illustration de la Carte Donjon, vous verrez qu'à l'extrémité du Passage, vous avez trois possibilités pour placer la porte. Vous pouvez mettre la porte sur n'importe lequel de ces emplacements.



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 !

**L**orsque 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.

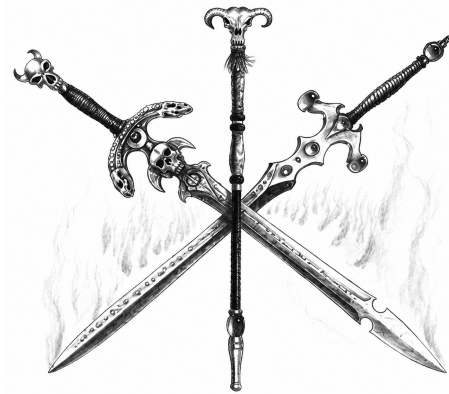
## LA SALLE OBJECTIF

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.



**L**a 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 ».

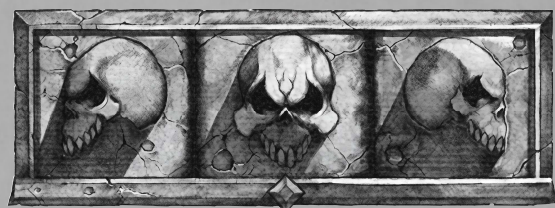
« Maudits soit les fous et leur impatience », se dépitait Xavier en dégainant son épée. Puis, il suivit le Nain dans les ténèbres.

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.

**L**es 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

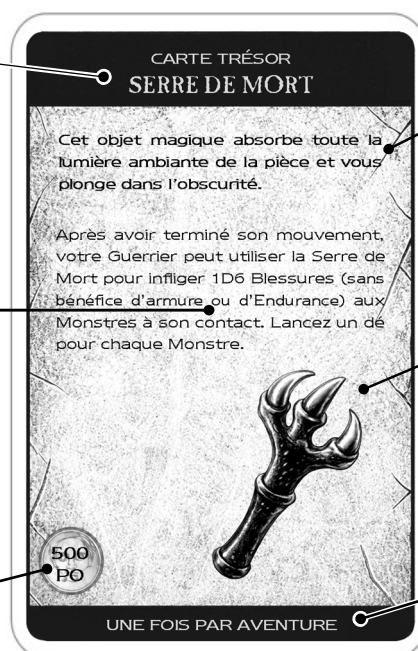
Nom du trésor représenté sur cette carte.

### 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

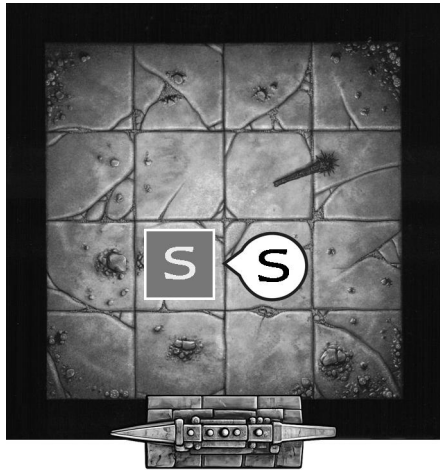
Un dessin qui représente l'objet.

### Durée

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

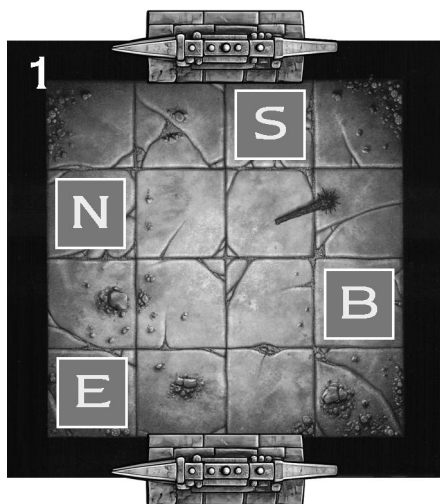
## • EXEMPLES DE COMBAT •

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 :



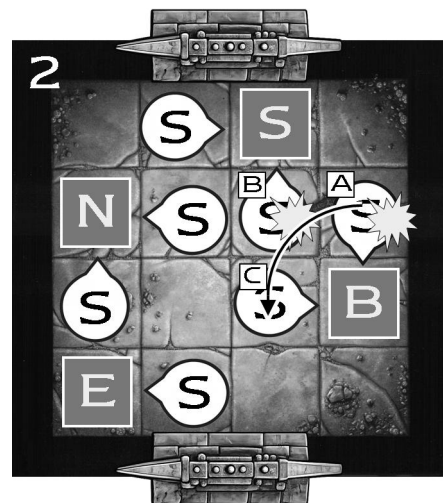
C'est la Phase des Guerriers, donc au Sorcier d'attaquer. Le Skaven a un Combat (CC) de 3. Le Sorcier doit obtenir 4 ou plus pour toucher (voir sa Fiche Guerrier). Il obtient 5 sur le dé : C'est touché ! Déterminons les Blessures infligées : 1D6 + Force du Sorcier (3). Le résultat est 4, donc le Sorcier 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.

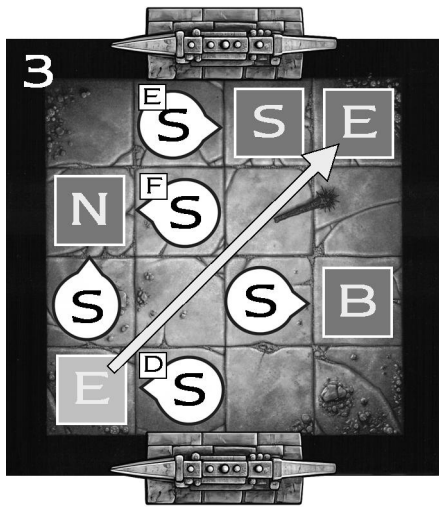
C'est maintenant la Phase des Guerriers et chacun joue à son tour en commençant par le Barbare (c'est lui le Leader). Avec sa règle spéciale, le Barbare risque un accès de frénésie pendant les combats. Il lance 1D6 et sur 6, il devient Berserk (deux Attaques par tour jusqu'à la fin du combat). S'il obtient 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 : Berserrrrrrk ! 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.

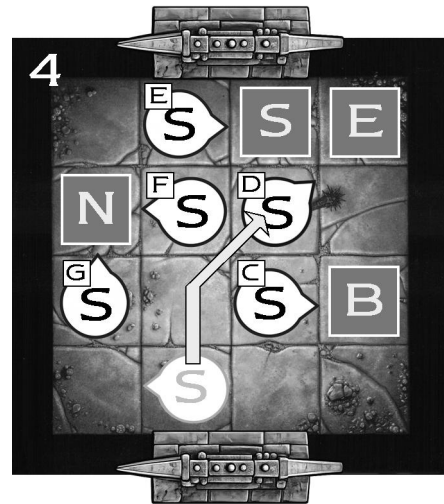


Maintenant qu'il est libre, l'Elfe est en mesure d'utiliser son arc. Il vise le Skaven dans l'angle opposé (D). Il touche sur 4 ou plus. Il obtient un 4 : C'est touché. Les dégâts sont de  $1D6+3$  (Force de l'arc)  $-3$  (l'Endurance du Skaven). Avec un 1 sur le dé, le Skaven subit 1 blessure. Ce n'est 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.

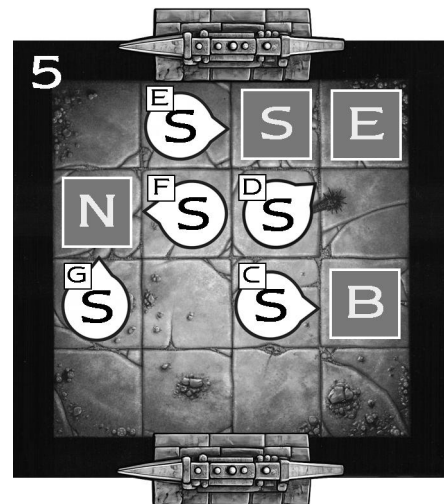
C'est maintenant la Phase des Monstres (voir le schéma 4). Les Skavens encore vivants attaquent les Guerriers sur lesquels ils ont bondi pendant la Phase de Pouvoir. Tous les Skavens sont bloqués, sauf un. Le Skaven D fait exception car à l'origine, il faisait face à l'Elfe. Comme il n'a pas encore combattu, 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.

**L**e 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 •

|                                                                                                                        |  |                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Pouvoir</b></p> <p>La quantité de Pouvoir que le sort nécessite pour être lancé.</p>                             |  | <p><b>Nom du Sort</b></p> <p>Le sort décrit sur cette carte.</p>                                  |
| <p><b>Règles Spéciales</b></p> <p>Les règles spéciales qui s'appliquent à ce sort.</p>                                 |  | <p><b>Description</b></p> <p>Une brève description des effets visuels du sort.</p>                |
| <p><b>Cible et Durée</b></p> <p>La ou les cibles sur lesquelles le sort peut être lancé et la durée de ses effets.</p> |  | <p><b>Type de Sort</b></p> <p>Précise s'il s'agit d'un sort d'Attaque, de Défense ou de Soin.</p> |



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