

Avant Propos

Ce travail de reproduction a fortement été inspiré par le travail de Kurt Helborg dont je salue l'implication pour la communauté et recommande chaudement le site :

<http://kurt.helborg.free.fr>.

Droit d'auteur

Le présent fichier est une reproduction des cartes *Donjon* du jeu de société *Warhammer Quest* (édition 1995), inspirée par la charte visuelle du jeu de rôle *Warhammer Fantasy* 2nd édition.

Les travaux de mise en page ont été réalisés par Drenark, co-auteur du blog d'amateurs de figurines et jeux de plateaux, Boomstick Studio : www.boomstick-studio.blogspot.com.

Cette version numérique personnalisée n'est en aucun cas officielle et n'est pas approuvée par *Games Workshop Limited*. Ce fichier sera automatiquement supprimé ou modifié sans délai sur l'ordre de *Games Workshop Limited*.

Conditions d'utilisation

Ce fichier ne peut en aucun cas aboutir à la vente des cartes dans le présent fichier et cela sous quelque forme que ce soit (numérique ou imprimée).

Si vous souhaitez mettre ce fichier à disposition de vos visiteurs, vous ne devez pas l'héberger sur votre site mais intégrer un lien direct vers la page d'accueil du blog www.boomstick-studio.blogspot.com et indiquer la rubrique Téléchargement.

Les seules personnes échappant à cette obligation sont la société *Games Workshop Limited*, restant propriétaire exclusive du contenu de ce fichier et toute entreprise ayant une licence pour diffuser les présentes règles.

Suivi

Malgré tout le soin apporté à la reproduction des cartes d'origine, dans ce style graphique, si des erreurs venaient à être repérées, vous pouvez m'en faire part à l'adresse suivante : [drenark.contact \[at\] gmail.com](mailto:drenark.contact[at]gmail.com).



COULOIR

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.
Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

Placez la porte sur une des 3 positions à droite



COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

Placez la porte sur une des 3 positions à droite



COULOIR

Un couloir dégageant une forte odeur de moisi s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon.
Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

Placez la porte sur une des 3 positions à droite



COULOIR

Un couloir au sol dallé de pierre s'enfonce encore plus profondément dans le noir.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

Placez la porte sur une des 3 positions à droite



COULOIR

Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.
Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

Placez la porte sur une des 3 positions à droite



COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

Placez la porte sur une des 3 positions à droite



COULOIR

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui disparaît dans l'ombre.
Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

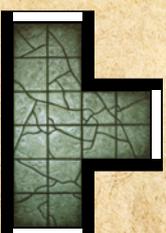
Placez la porte sur une des 3 positions à droite



JONCTION

Le passage se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



JONCTION

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Cette Jonction sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



COULOIR

SALLE DE GARDE

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier.

À moins que le scénario du Livre d'Aventure ne précise le contraire, piochez toujours une Carte Événement pour cette salle.



SALLE DE DONJON

JONCTION

Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux.

Cette Jonction sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

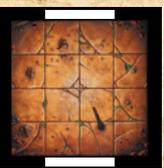


COULOIR

SALLE DES TORTURES

La lumière vacillante de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute.

À moins que le scénario du Livre d'Aventure ne précise le contraire, piochez toujours une Carte Événement pour cette salle.



SALLE DE DONJON

COUDE

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

Le Coude sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



COULOIR

CERCLE CABALISTIQUE

Des éclairs crépitants de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle.

À moins que le scénario du Livre d'Aventure ne précise le contraire, piochez toujours une Carte Événement pour cette salle.



SALLE DE DONJON

ESCALIER

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

L'escalier sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un événement imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

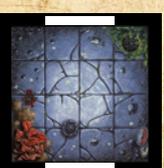


COULOIR

CELLULE

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble être absorbé par son carrelage d'un bleu abyssal.

À moins que le scénario du Livre d'Aventure ne précise le contraire, piochez toujours une Carte Événement pour cette salle.

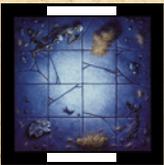


SALLE DE DONJON

REPAIRER

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.

À moins que le scénario du Livre d'Aventure ne précise le contraire, piochez toujours une Carte Événement pour cette salle.



SALLE
DE DONJON

ARENE

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.

Consulter le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE
OBJECTIF

PITS MAUDIT

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

À moins que le scénario du Livre d'Aventure ne précise le contraire, piochez toujours une Carte Événement pour cette salle.



SALLE
DE DONJON

FONTAINE DE LUMIERE

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

Consulter le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE
OBJECTIF

ABIME DE FEU

Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

Consulter le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE
OBJECTIF

CHAMBRE DE L'IDOLE

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.

Consulter le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE
OBJECTIF

CRYPTTE

Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.

Consulter le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE
OBJECTIF