

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 *Événement* 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

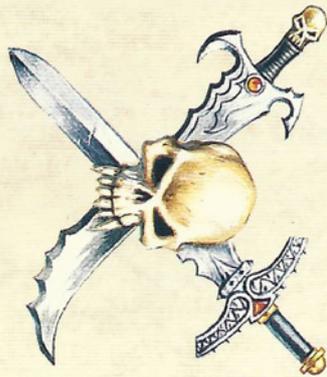
Malgré tout le soin apporté à la reproduction des cartes d'origine, dans ce style graphique, si des erreurs venaient à être repérées, vous pouvez m'en faire part à l'adresse suivante : [drenark.contact \[at\] gmail.com](mailto:drenark.contact[at]gmail.com).

EVENEMENT



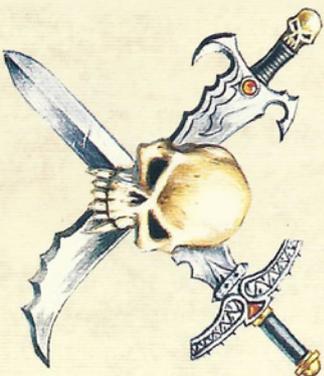
EVENEMENT

EVENEMENT



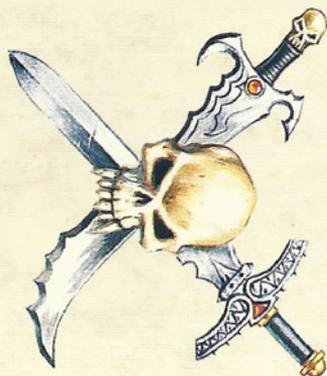
EVENEMENT

EVENEMENT



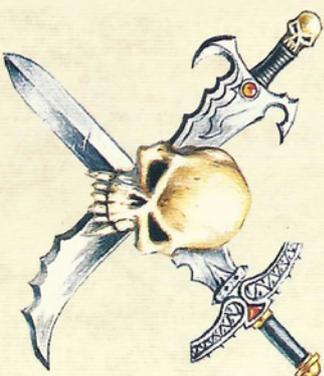
EVENEMENT

EVENEMENT



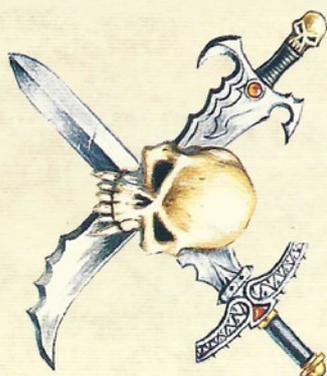
EVENEMENT

EVENEMENT



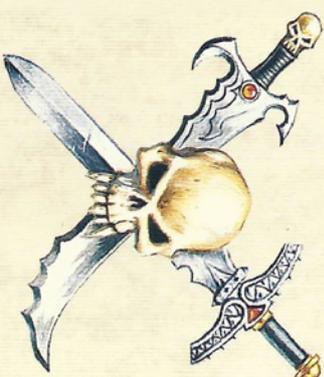
EVENEMENT

EVENEMENT



EVENEMENT

EVENEMENT



EVENEMENT

EVENEMENT



EVENEMENT

E

CADAVRE

Devant les guerriers gît le corps d'un barbare, baignant dans une flaque de sang. Le cadavre est étroitement fermé par un sac contre lui. Lancez 1D6 par guerrier. Celui qui obtient le plus bas score doit s'emparer du sac. Lancez 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer ce qui se passe lorsque le guerrier se saisit du sac :

1 Gaz Empoisonné ! Chaque figurine sur cette section de donjon subit 1D6 blessures sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Le sac est vide.

2-3 Piège ! Un épieu jaillit du mur et inflige 2D6 blessures au guerrier qui s'est emparé du sac, lequel se révèle être vide.

4-6 Trésor. Le sac renferme 1D6 x 100 pièces d'or qui reviennent au guerrier qui s'en est emparé.

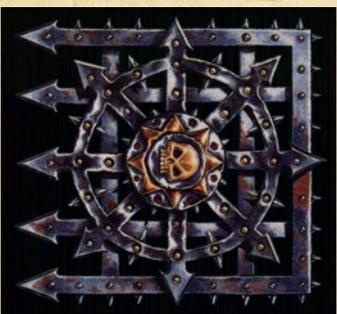
Tirez immédiatement une carte Événement.

PAS DE CARTE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT

E

HERSE

Une fois que tous les guerriers sont entrés dans cette section de donjon, une lourde herse s'abat derrière eux, empêchant toute retraite. Ils ne pourront retourner sur leurs pas que s'ils en possèdent la clef.



Tirez immédiatement une carte Événement.

PAS DE CARTE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT

E

PIÈGE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas score a déclenché un piège. Lancez sur le tableau suivant :

1 Il se produit une violente explosion et la pièce se remplit de flammes et de fumée. Chaque figurine sur cette section de donjon subit 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.

2-5 Une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 2D6 blessures et ne peut sortir que si le groupe possède une corde ou le sort Lévitation.

6 Une pierre coulisse dans un mur, révélant sur les richesses. Tirez une carte Trésor.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3,

tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT

E

SCORPIONS

Cette nuée de scorpions est une forme spéciale de monstre et ses attaques sont immédiatement résolues. Déterminez aléatoirement quel guerrier est attaqué par la nuée.

Il y a 12 scorpions dans la nuée, mais ils sont très petits et ne sont donc pas représentés par des figurines.

Lancez normalement le dé de dommages de votre guerrier (1D6 + Force) afin de déterminer le nombre de scorpions qu'il tue avec son attaque, le résultat obtenu représentant le nombre de scorpions tués.

Chaque scorpion tué rapporte 5 pièces d'or. Chaque scorpion restant inflige 1 blessure sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Ceci fait, la nuée de scorpions se disperse et la carte est délaussée.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3,

tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT

E

ÉBOULEMENT

Disposez le pion d'Éboulement dans la section de donjon concernée pour bien indiquer que toute issue est condamnée, excepté celle par laquelle les guerriers sont entrés.



Tout guerrier se trouvant encore dans cette section de donjon à la fin du prochain tour meurt, enseveli sous les gravats. De même, tous les monstres de la pièce sont écrasés par l'éboulement.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujet aux règles de blocage dans cette pièce. La pièce est désormais infranchissable et il est impossible d'y pénétrer.

Si cette carte est tirée dans la première pièce du donjon, ignorez-la et tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT

E

OSSEMENTS

Le sol de cette pièce est couvert de crânes et d'ossements, au travers desquels on peut percevoir l'éclat de l'or. Alors que les guerriers ramassent l'or, lancez 1D6 :

1 Piège ! Un rite maléfique résonne dans la pièce, accompagné du crépitement d'un éclair aveuglant. Tirez un pion de guerrier pour déterminer lequel est atteint de plein fouet par l'éclair magique qui inflige 1D6 blessures, sans aucun modificateur d'armure ou d'Endurance.

2-3 Illusion. Dans un éclair aveuglant, les ossements et l'or disparaissent. Tirez immédiatement une autre carte Événement.

4-5 Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 1D6 x 10 pièces d'or. Tirez immédiatement une autre carte Événement.

6 Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 2D6 x 10 pièces d'or. Tirez en plus une carte Trésor.

PAS DE CARTE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT

E

RENCONTRE

Les guerriers trouvent le corps inanimé d'un vieux prospecteur nain criblé de fleches orques, adossé contre un mur. Alors qu'ils approchent de lui, le nain grogne contre les guerriers, les menaçant de sa hache. Lorsqu'il réalise qu'il n'a pas affaire à des orques ou autres créatures maléfiques, il se calme et leur tend une clef. Dans un dernier soupir il murmure alors :

«Ceci est la clef de la herse. Sans elle, vous ne pourrez jamais sortir d'ici.»

Un des joueurs doit conserver cette carte afin de se rappeler que c'est son guerrier qui détient la clef de la herse.



Tirez immédiatement une carte Événement.

PAS DE CARTE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT

M

2D6 SNOTTLINGS

PV	M	CC	F	E	A					
1	4	1	1*	1	1					
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6

Les snotlings effectuent une attaque immédiate aussitôt qu'ils sont placés sur le plateau et attaquent ensuite durant la Phase des Monstres.

Tirer un pion de guerrier et disposez autant de snotlings que possible autour de ce guerrier. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les snotlings aient été placés.

*Pour chaque snotling supplémentaire en contact avec un guerrier, ajoutez +1 à leur dé pour toucher et à leur force ; par exemple, 4 snotlings effectuent une seule attaque de force 4 avec +3 sur leur dé pour toucher.

Les snotlings n'attaqueront jamais un autre guerrier avant que le précédent n'ait succombé à leurs coups et ils se battront jusqu'à la mort.

Valeur 10 chacun

M 2D6 ARAIGNEES GEANTES

PV M CC F E A

1	6	2	2	Spécial	2	2	1	1		
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	3	4	4	4	4	5	5	6	6	6

Règle Spéciales : Toile

Si une araignée attaque un guerrier déjà entoilé, elle le mord automatiquement, lui infligeant 1D3 blessures sans modificateur d'Endurance ou d'armure.

Si le guerrier n'est pas déjà entoilé, lancez un dé pour toucher. Si l'araignée touche, le guerrier est entoilé et ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit libéré. Placez un pion *Entoilé* près de la figurine du guerrier.

Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque guerrier entoilé et ajoutez sa Force. Si le total est 7 ou plus, il se libère de la toile et peut alors agir normalement.

Valeur 15 chacune

M 2D6 CHAUVES-SOURIS GEANTES

PV M CC F E A

1	8	2	2	2	2	2	1	1		
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	3	4	4	4	4	5	5	6	6	6



Les chauves-souris géantes effectuent une attaque immédiate aussitôt qu'elles sont placées sur le plateau et attaquent ensuite normalement durant la Phase des Monstres. Après le premier tour, la séquence de combat redevient normale.

Les chauves-souris géantes ne sont jamais bloquées et changent de cible à chaque tour si possible.

Valeur 15 chacune

M 2D6 RATS GEANTS

PV M CC F E A

1	6	2	2	3	3	1	1			
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6



Règles Spéciales : Suicidaire

Lorsqu'un rat géant touche votre guerrier, lancez 2D6 pour déterminer combien de blessures il cause et ajoutez sa Force (2) au résultat.

Une fois qu'un rat géant a attaqué votre guerrier, lancez 1D6. Sur 3+, l'attaque féroce et suicidaire du rat géant l'a mis à la merci des attaques de votre guerrier qui le tue automatiquement.

Valeur 20 chacun

M 6 LANCIEERS GOBELINS

PV M CC F E A

2	4	2	2	3	3	1	1			
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6



Règles Spéciales :

Les lanciers gobelins peuvent attaquer à deux cases de distance, ignorant même les guerriers ou monstres se trouvant dans la case qui les sépare de leur adversaire.

Valeur 20 chacun

M 6 ARCHERS GOBELINS

PV M CC F E A

2	4	2	2	3	3	1	1			
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6



Règles Spéciales :

Lorsqu'ils tirent avec leurs arcs, les archers gobelins doivent obtenir 5 ou plus pour toucher. Leur arc a une Force de 1 et cause 1D6+1 blessures. Avant même de combattre, tirez une autre carte Événement.

Valeur 20 chacun

M 1D6 LANCIEERS GOBELINS & 1D6 ARCHERS GOBELINS

PV M CC F E A

2	4	2	2	3	3	1	1			
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6



Règles Spéciales :

Lorsqu'ils tirent avec leurs arcs, les archers gobelins doivent obtenir 5 ou plus pour toucher. Leur arc a une Force de 1 et cause 1D6+1 blessures.

Les lanciers gobelins peuvent attaquer à deux cases de distance, ignorant même les guerriers ou monstres se trouvant dans la case qui les sépare de leur adversaire.

Valeur 20 chacun

M 6 ORQUES

PV M CC F E A

3	4	3	3	4	4	1	1			
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	3	4	4	4	5	5	5	5	6



Valeur 55 chacun

M 1D6 ORQUES & 1D6 ARCHERS ORQUES

PV M CC F E A

3	4	3	3	4	4	1	1			
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	3	4	4	4	5	5	5	5	6



Règles Spéciales :

Lorsqu'ils tirent avec leurs arcs, les archers orques doivent obtenir 4 ou plus pour toucher. Un arc orque a une Force de 3 et cause 1D6+3 blessures.

Valeur 55 chacun

M

2D6 SKAVENS

PV M CC F E A

3 5 3 3 3 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	6	



Valeur 40 chacun

M

1D3 MINOTAURES

PV M CC F E A

15 6 4 4 4 2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	3	3	4	4	4	4	5	5	



Valeur 440 chacun

Règles Spéciales :

Lorsqu'un minotaure touche un guerrier, lancez 2D6 et ajoutez au total sa Force de 4 pour déterminer le nombre de blessures causées.

M

1 MINOTAURE

PV M CC F E A

15 6 4 4 4 2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	3	3	4	4	4	4	5	5	

Règles Spéciales :

Lorsqu'un minotaure touche un guerrier, lancez 2D6 et ajoutez au total sa Force de 4 pour déterminer le nombre de blessures causées.

Avant de combattre le minotaure, tirez une autre carte Événement et résolvez-le avant le combat. S'il s'agit d'autres monstres, combattez-les en même temps que le minotaure.

Valeur 440

M

Valeur

PV M CC F E A

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher										

Valeur

M

Valeur

PV M CC F E A

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher										

Valeur

M

Valeur

PV M CC F E A

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher										

Valeur

M

Valeur

PV M CC F E A

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher										

Valeur