

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 *Sort* 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).

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

SORT



SORT

3 FORCE D'OGRE

Scandant d'étranges mots d'une langue gutturale, vous faites quelques gestes sinueux dans l'air et une boule d'énergie se forme entre vos doigts. En nommant l'un des guerriers à voix haute, vous transférez l'énergie vers lui et elle parcourt ses veines, augmentant sa puissance.

Designez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, ce guerrier a +2 en Force pour la résolution des combats. Il n'est possible de lancer ce sort sur un même guerrier qu'une seule fois par partie.

Cible : un guerrier en jeu.
Durée : un tour complet.

ATTAQUE

5 BOULE DE FEU

Plissant les sourcils de concentration, vous tendez vos bras devant vous en serrant étroitement vos mains. Vos yeux rougeoyent et de la fumée s'échappe d'entre vos doigts. Quelques instants plus tard des flammes apparaissent autour de vos mains et une boule de feu traverse la pièce, enveloppant vos ennemis de flammes éclatantes.

Designez une zone de 2 cases sur 2 dans une section de donjon que le Sorcier peut voir. Chaque monstre se trouvant dans cette zone subit 1D6+2 blessures, seulement modifiées par leur Endurance.

Cible : tous les monstres dans une zone de 2 cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier.
Durée : immédiat.

ATTAQUE

5 Puits du DÉSÉPOIR

Une cascade aveuglante de lumière blanche s'écoule par votre bouche et se répand sur le sol. Partout où les pierres sont touchées, une fissure s'ouvre dans un vacarme assourdissant et s'étend rapidement jusqu'à devenir un puits sans fond.

Designez une zone de 2 cases sur 2 et placez-y le pion **Puits du Désespoir**. Lancez alors 1D6 pour chaque figurine se tenant dans la zone couverte par le puits. Sur un résultat de 1 ou 2, elle tombe dans le puits et est tuée. Sur 3, 4, 5 ou 6, elle esquive et doit être placée dans une case vide de cette section ou d'une section adjacente.

Aucune figurine ne peut plus se déplacer sur les cases couvertes par le Puits du désespoir. Celui-ci est permanent.

Cible : une zone de 2 cases sur 2
Durée : immédiat.

ATTAQUE

4 LEVITATION

Un bruit sec résonne dans toute la pièce alors que l'un des guerriers s'élève vers le plafond, porté par une colonne magique de pouvoir scintillant.

Designez un guerrier (y compris le Sorcier), celui-ci se met à léviter. Un guerrier en lévitation ne peut être attaqué que par des armes de jet ou des sorts. Cependant, il ne peut pas bouger ni combattre en corps à corps. Il peut normalement utiliser des armes de jet. Sa case reste franchissable, comme s'il était toujours au sol. Il peut léviter pour sortir de la fosse.

Cible : un guerrier en jeu.
Durée : un tour complet.

DEFENSE

4 ECLAIR

Une énergie brute grésille au bout de vos doigts alors que vous incantez ce terrible sort. De l'électricité statique remplit la pièce et une aura magique se forme tout autour de vous. Soudain, une explosion assourdissante résonne dans l'air froid et humide. Un éclair de pouvoir blanc jaillit de vos yeux et frappe votre victime.

Designez un monstre que le Sorcier peut voir. Le monstre visé subit 2D6 blessures, modifiées par son Endurance et son armure.

Cible : un monstre situé dans la ligne de vue du Sorcier.
Durée : immédiat.

ATTAQUE

5 GEL

Un vent glacial traverse la pièce, gelant les monstres mais épargnant les guerriers.

Lancez 1D6. Le résultat indique deux choses :

- 1 Le nombre de monstres affectés par le sort pour ce tour.
- 2 Le nombre de blessures subies par chaque monstre, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.

Cible : un nombre variable de monstres situés dans la même section de donjon que le Sorcier.
Durée : immédiat.

ATTAQUE

3 CONFUSION

Vos gestes tournoyants génèrent une succession tourbillonnante d'images floues. Même lorsque vous arrêtez de bouger vos mains, les images continuent à déferler, dérivant dans la pièce et semant la confusion chez votre victime.

Designez un monstre se trouvant dans la même section de donjon que le Sorcier. Le monstre perd 1 Attaque pour ce tour.

Cible : un monstre situé dans la même section de donjon que le Sorcier.
Durée : immédiat.

DEFENSE

4 REBOND

Alors que vous prononcez les syllabes de ce sort, votre voix est un murmure à peine audible. Quelques secondes plus tard, un miroir de pouvoir scintillant entoure un des guerriers, le protégeant de tout mal.

Designez un guerrier (y compris le Sorcier), à chaque fois qu'il est attaqué durant ce tour, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, toutes les blessures infligées par l'attaque sont renvoyées à celui qui les a causées. Notez que ce sort ne renvoie pas les sorts.

Cible : un guerrier en jeu.
Durée : un tour complet.

DEFENSE

5 PEAU BLINDEE

Vous tirez d'un sac de cuir suspendu à votre ceinture un peu de poussière météorique enchantée. En la jettant sur un des guerriers, vous la recouvrez d'une fine couche de poudre qui se transforme rapidement en une seconde peau.

Designez un guerrier sur le plateau (y compris le Sorcier). Pour ce tour, le guerrier choisi a +2 à son Endurance.

Cible : un guerrier en jeu.
Durée : un tour complet.

DEFENSE

2 MAINS BENIEES

Vous murmurez doucement et un silence de mort descend sur ces lieux. Les guerriers, y compris vous-même, sentent soudain une onde bienfaisante les traverser, et une force revitalisante couler en eux.

Tous les guerriers se trouvant sur le plateau récupèrent 1 Point de Vie.

Cible : tous les guerriers en jeu.
Durée : immédiat.

SOINS

5 FORCE VITALE

Vous tendez votre main droite et un rayon de pure énergie s'écoule de vos doigts vers le guerrier de votre choix. Alors que le guerrier affecté combat ses ennemis, la force vitale de ceux-ci est aspirée par le rayon et vous pouvez alors la diriger pour soigner un de vos compagnons.

Designez un guerrier qui n'a pas encore attaqué pour ce tour. Utilisez un dé pour noter le nombre de blessures que ce guerrier inflige pendant ce tour (n'oubliez pas de soustraire l'Endurance et l'armure des monstres). Juste avant la fin du tour, le Sorcier peut utiliser les blessures notées pour soigner les guerriers comme il le désire. Les points non utilisés sont perdus.

Cible : un guerrier en jeu.
Durée : ce tour.

SOINS

6 RESURRECTION

Vous incantez une sinistre invocation depuis longtemps oubliée, libérant un terrible pouvoir, solennellement transmis de génération en génération, qui peut ressusciter les morts.

Vous pouvez choisir un guerrier mort dans la partie et le ramener à la vie. Placez-le dans la même section que le Sorcier. Il récupère tous ses Points de Vie mais perd tous les trésors et l'or qu'il avait gagné dans ce donjon.

Ce sort peut être lancé même si ce guerrier est mort plusieurs tours auparavant.

Cible : un guerrier mort.
Durée : immédiat.

SOINS

6 BOUCLIER

Hurlant des mots de pouvoir, vous pointez un doigt vers un de vos compagnons, l'entourant d'un brillant écran d'énergie magique.

Choisissez un guerrier en jeu (y compris le Sorcier). Pour ce tour, le guerrier choisi est immunisé contre toutes les attaques sauf celles obtenues avec un résultat naturel de 6 ou celles qui sont de nature magique. Le guerrier peut bouger et combattre normalement.

Cible : un guerrier en jeu.
Durée : un tour complet.

DEFENSE

4 GUERISON

Murmurant quelques mots apaisants, vous dessinez un motif complexe dans l'air à l'aide d'une brillante petite sphère. Soudain, un intense rayon de lumière s'en échappe et baigne un des guerriers d'une lueur dorée.

Choisissez un guerrier dans la section (y compris le Sorcier). Celui-ci récupère 1D6 Point de Vie.

Cible : un guerrier se trouvant dans la section.
Durée : immédiat.

SOINS

5 VITALITE

Un éclair flamboyant jaillit de vos yeux jusqu'aux guerriers et les enveloppe d'un cocon d'énergie surmatérielle qui soigne les chairs mutilées et les os brisés.

Choisissez autant de guerrier sur le plateau que vous le voulez, y compris le Sorcier. Lancez 1D6 par guerrier choisi. Le guerrier récupère ce nombre de Points de Vie.

Si deux ou plus des dés lancés obtiennent le même résultat, le sort échoue et aucun guerrier ne récupère de Points de Vie.

Cible : un nombre quelconque de guerriers en jeu.
Durée : immédiat.

SOINS