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 réalisé 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 diposition 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.

SORT SORT



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

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

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

ATTAQUE

5 BOULE DE FEU

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

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

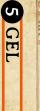
cases sur 2 dans la ligne de vue du Sorcier.

が一件

Durée : immédiat. Cible: tous les monstres dans une zone de 2

ATTAQUE





別け

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

Une énergie brute grésille au bout de vos doigts

4 ECLAIR

かけ

alors que vous incantez ce terrible sort. De

Lancez 1D6. Le résultat indique deux choses :

pour ce tour. 1 Le nombre de monstres affectés par le sort

2 Le nombre de blessures subies par chaque d'armure. monstre, sans modificateur d'Endurance ou

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

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

par son Endurance et son armure.

Désignez un monstre que le Sorcier peut voir.

jaillit de vos yeux et frappe votre victime. froid et humide. Un éclair de pouvoir blanc une explosion assourdissante résonne dans l'air magique se forme tout autour de vous. Soudain, l'électricité statique remplit la pièce et une aura

Le monstre visé subit 2D6 blessures, modifiées

ATTAQUE

ATTAQUE

5 PUITS DU DESESPOIR

がけ

が一十

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

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

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

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

ATTAQUE





りけ

3 CONFUSION

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

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

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

Durée: immédiat.

DEFENSI

4 LEVITATION

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

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

Cible: un guerrier en jeu Durée: un tour complet

DEFENSE

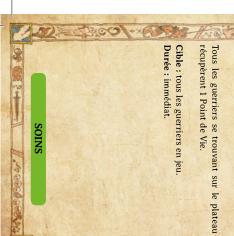


votre voix est un murmure à peine audible. Alors que vous prononcez les syllabes de ce sort, protégeant de tout mal. pouvoir scintillant entoure un des guerriers, le Quelques secondes plus tard, un miroir de

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

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



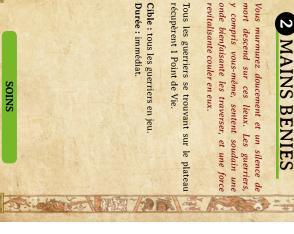








perdus.





Cible : un nombre quelconque de guerriers

Durée : immédiat.

SOINS

guerrier ne récupère de Points de Vie.

le même résultat, le sort échoue et aucun Si deux ou plus des dés lancés obtiennent récupère ce nombre de Points de Vie. Lancez 1D6 par guerrier choisi. Le guerrier que vous le voulez, y compris le Choisissez autant de guerrier sur le plateau

Sorcier.

mutilées et les os brisés.

d'énergie surnaturelle qui soigne les chairs jusqu'aux guerriers et les enveloppe d'un cocon Un éclair flamboyant jaillit de vos yeux

5 VITALITE

りかけ

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

6 BOUCLIER

りけ

d'un brillant écran d'énergie magique. doigt vers un de vos compagnons, l'entourant

