

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).

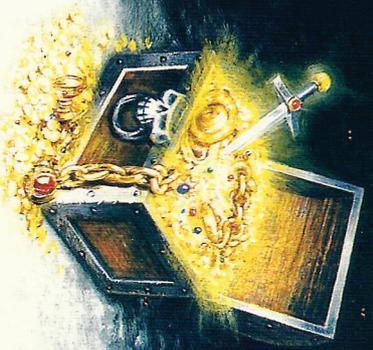
Si vous souhaitez mettre ce fichier à disposition de vos visiteurs, vous ne devez pas l'héberger sur votre site mais intégrer un lien direct vers la page d'accueil du blog www.boomstick-studio.blogspot.com et indiquer la rubrique Téléchargement.

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

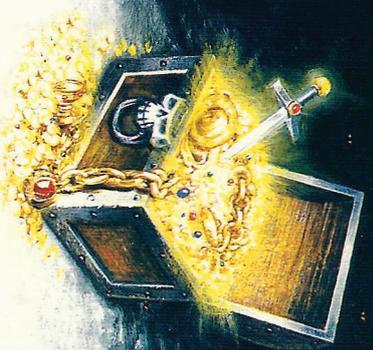
Malgré tout le soin apporté à la reproduction des cartes d'origine, dans ce style graphique, si des erreurs venaient à être repérées, vous pouvez m'en faire part à l'adresse suivante : [drenark.contact \[at\] gmail.com](mailto:drenark.contact[at]gmail.com).

TRESOR



TRESOR

TRESOR



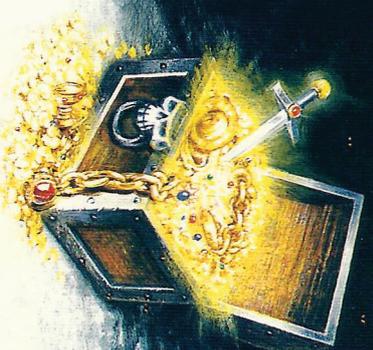
TRESOR

TRESOR



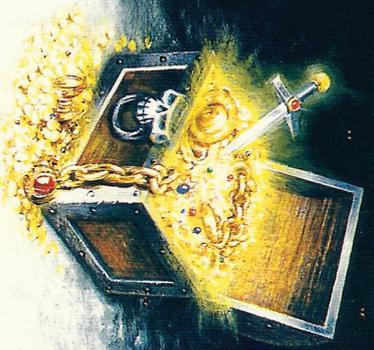
TRESOR

TRESOR



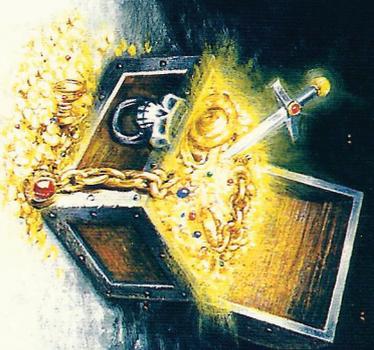
TRESOR

TRESOR



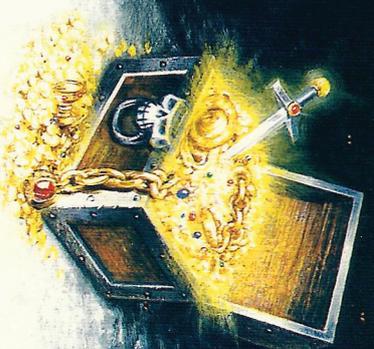
TRESOR

TRESOR



TRESOR

TRESOR



TRESOR

TRESOR



TRESOR

CARTE TRESOR AMULETTE DE POUVOIR

Cette amulette très finement ciselée palpite faiblement et semble contenir un épais et sombre liquide.

Au début de chaque Phase des Guerriers, vous pouvez jeter 1D6. De 2 à 6 la Force de votre guerrier bénéficie d'un bonus de +2 jusqu'à la fin du tour. Sur un 1, l'amulette explose, causant 1D6 blessures à votre guerrier, sans modificateur d'Endurance ou d'Armure.



 Valeur 350

UTILISABLE JUSQU'À DESTRUCTION

CARTE TRESOR BAUME DE SOINS

Parmi les débris qui jonchent la pièce, vous trouvez une bouteille noire qui contient un liquide jaune et sirupeux. Il s'agit d'un Baume de Soins.

Le Baume de Soins peut soigner 2D6 blessures à un seul guerrier, ou 1D6 blessures à deux guerriers différents.



 Valeur 100 (inutilisé)

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

CARTE TRESOR ANNEAU DE FOUORE

Lorsque vous l'enfilez, cet anneau se resserre jusqu'à épouser parfaitement votre doigt et une rune de foudre commence à lui froidement.

L'anneau de Foudre peut libérer un violent éclair d'énergie sur commande. Votre guerrier peut prendre pour cible n'importe quel monstre dans sa ligne de vue. L'éclair touche automatiquement et inflige 5D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'Armure.



 Valeur 500

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR BOMBE

Vous faites main basse sur une lourde boule de métal dont dépasse une mèche. D'après les runes naines gravées à sa surface et à son odeur de soufre, vous réalisez qu'il s'agit d'une bombe.

Cette Bombe peut être lancée à tout moment et affecter une zone de 2 cases sur 2. Toute figurine située dans cette zone subit 1D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'Armure.



 Valeur 100 (inutilisée)

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

CARTE TRESOR ANNEAU DE STASE

Lorsque vous enflez cet anneau à votre doigt, vous ressentez la morsure du froid. Il s'en dégage des flammes bleuetes, mais son porteur ne ressent pas pour autant la moindre gêne.

L'anneau de Stase peut être utilisé à tout moment, conférant immédiatement aux guerriers une Phase de Combat supplémentaire.



 Valeur 200

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR BOTTES DE VITESSE

Vous trouvez une paire de bottes poussiéreuses faites d'un étrange matériau. Alors que vous les enflez, tout, autour de vous, semble devenir lent et confus.

Lorsqu'il porte les Bottes de Vitesse, votre guerrier peut ajouter +1 à son Mouvement.



 Valeur 500

PERMANENT

CARTE TRESOR ANNEAU D'INVISIBILITE

Aussitôt cet anneau glissé à votre doigt, votre image s'estompe jusqu'à disparaître aux yeux de tous.

Lorsqu'il est invisible, votre guerrier ne peut pas être attaqué mais peut combattre normalement. L'anneau renferme assez de pouvoir pour permettre à votre guerrier de rester invisible pendant un tour.



 Valeur 175

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR BOUCLIER DE DELIVRANCE

Ce bouclier est un pur chef-d'œuvre d'artisanat. Il semble être fait d'un matériau plus solide que le meilleur acier, alors qu'il pèse à peine plus qu'une feuille de vélin.

Le Bouclier de Délivrance est capable d'absorber tous les dommages infligés par deux attaques. La première fois que le bouclier est touché, retournez sa carte. Lorsqu'il est touché une seconde fois, défaussez cette carte.



 Valeur 500 (inutilisé)

UTILISABLE DEUX FOIS AVANT DÉFAUSSE

CARTE TRESOR BOUCLIER DRAGON

Ce bouclier est fabriqué à partir des écailles rouges et sulfureuses d'un Grand Dragon de feu.

Lorsqu'il porte le **Bouclier Dragon**, votre guerrier est invulnérable à une seule et unique attaque, quelle que soit son origine.



Valeur 300

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR BOUCLIER ENCHANTE

La surface de ce bouclier brille de mille feux. Des nuages tumultueux sont gravés à sa surface et des étincelles crépitantes déchirent les airs alors que vous l'utilisez.

Chaque fois que votre guerrier est touché, il peut utiliser ce bouclier pour tenter d'absorber le coup. Lancez 1D6. Sur un 5 ou 6, le bouclier absorbe toutes les blessures. Mais sur un 1, le bouclier explose et votre guerrier subit 1D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'Armure.



Valeur 300

UTILISABLE JUSQU'À DESTRUCTION

CARTE TRESOR CALICE DU DESTIN

Le Calice du Destin a le pouvoir de distordre le temps, de changer le Destin et d'altérer la réalité.

Le calice vous permet de relancer le dé lors de la détermination du pouvoir du Sorcier durant la Phase de Pouvoir. Vous ne pouvez relancer qu'une fois le dé et vous devez accepter ce résultat, même s'il est pire que le premier.



Valeur 200

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR CAPE DE FOURRURE

Vous trouvez une épaisse cape de fourrure. Roulée autour de l'avant-bras elle offre une protection similaire à celle d'un bouclier.

La cape fait office d'armure et confère un bonus de +1 au modificateur d'Endurance du guerrier. Chaque fois qu'elle est utilisée, lancez 1D6. Sur 4, 5 ou 6, elle reste efficace jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau utilisée. Sur 1, 2 ou 3, elle est détruite et cette carte doit être défaussée.



Valeur 75 (intacte)

UTILISABLE JUSQU'À DESTRUCTION

CARTE TRESOR DAGUES ELFIQUES

Vous trouvez deux dagues du plus pur acier, forgées jadis par les artisans Haut-Elfes. D'antiques glyphes détenteurs de puissants sorts de destruction sont finement gravés sur leurs lames.

Lorsqu'il utilise les **Dagues Elfiques**, votre guerrier gagne +1 Attaque et n'a pas à lancer de dé pour toucher; chaque attaque faite avec les dagues touchant automatiquement. Cependant, chaque touche ne causera qu'1D6 blessures, sans modificateur de Force.



Valeur 350

PERMANENT

CARTE TRESOR ELIXIR DE SOINS

Cette fiole de verre ouvragée renferme un épais liquide bleuâtre aux senteurs fruitées. Des la première gorgée, vous réalisez qu'il s'agit d'un Elixir de Soins.

Cette bouteille contient assez d'**Elixir de Soins** pour restaurer tous les Points de Vie perdus de deux guerriers. Lorsque la première dose a été bue, retournez cette carte et défaussez-la aussitôt que la seconde dose a été consommée.



Valeur 200 (inutilisé)

UTILISABLE DEUX FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE TRESOR ENCENS DE SOINS

Vous trouvez une petite urne dans un coin de la pièce, couverte de runes et de symboles magiques.

Aussitôt ouverte, l'urne libère un nuage de vapeur curative qui agit comme une **Potion de Soins**. Chaque guerrier se trouvant dans la même section de donjon que l'urne récupère 2D6 Points de Vie perdus.



Valeur 200 (inutilisé)

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE TRESOR FLECHES FATALES

Vous trouvez d'étranges flèches noires comme le jais. Leur fines tiges sont incrustées de runes d'or et leurs pointes acérées dégagent une pâle lueur verte.

Ces flèches enchantées ont été aiguës par magie. Lorsqu'il utilise les **Fleches Fatales**, votre guerrier inflige +3 blessures aux victimes de ses attaques par projectiles. Les **Fleches Fatales** ne peuvent être utilisées que par un guerrier armé d'un arc.



Valeur 100 (chacune)

1D6 FLECHES, 1 UTILISATION CHACUNE

CARTE TRESOR LAME ENSORCELEE

Vous trouvez une épée du plus pur acier, forgée dans les forges mystiques des temps anciens. La magie de cette arme guide votre main, rendant vos adversaires plus faciles à toucher.

Lorsque vous utilisez la *Lame Ensorcelée*, vous pouvez ajouter +1 à tous vos jets pour toucher.



 Valeur 150

PERMANENT

CARTE TRESOR OR

Vous trouvez 3 pièces d'or qui traitent parmi les débris qui jonchent la pièce.

Enregistrez cette (considérable) somme sur votre fiche d'Aventure avant de défausser cette carte.



 Valeur 3

ENREGISTRER ET DEFAUSSER

CARTE TRESOR LANCE

Reposant contre un mur, vous trouvez une lance d'excellente facture au fer acéré.

Cette *Lance* peut être lancée contre un seul monstre se trouvant dans la même section de donjon que votre guerrier. Elle peut être utilisée en plus de n'importe quelle autre attaque et à n'importe quel moment.

Pour effectuer une attaque, lancez 1D6. Sur 3, 4, 5 ou 6 votre guerrier a atteint sa cible et lui inflige 3D6 blessures. Sur 1 ou 2, il a raté sa cible.



 Valeur 100

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR ORBE DE POUVOIR

Cet orbe ténébreux palpite faiblement lorsque vous vous en emparez.

L'*Orbe de Pouvoir* est une précieuse source de magie pour le Sorcier. Lancez 1D6 pour déterminer le nombre de Points de Pouvoir qu'il reçoit.



Lorsque le Sorcier a utilisé 1 ou plusieurs des Points de Pouvoir stockés, placez un D6 sur cette carte pour indiquer les points restants. Une fois que tout son pouvoir a été utilisé, l'orbe est aussitôt défaussé car il ne peut pas être rechargé.

 Valeur 50 par Point de Pouvoir inutilisé

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR MASSE DES TENEBRES

Le fer de cette lourde masse crépite d'énergie, baignant les environs dans une lumière surnaturelle lorsque vous la maniez.

Lorsqu'il utilise la *Masse des Ténèbres*, votre guerrier gagne 2 Attaques supplémentaires.



 Valeur 250

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR PARCHEMIN DE SEISME

Ce parchemin poussiéreux est couvert de runes et de glyphes magiques détenteurs d'antiques mots de pouvoir.

Ce parchemin peut être utilisé à tout moment et cause l'effondrement d'une zone de 2 cases sur 2 d'une section de donjon. Utilisez le pion d'Éboulement pour marquer la zone affectée. Tout guerrier ou monstre se trouvant dans la zone affectée subit 2D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'Armure.



 Valeur 200

UNE UTILISATION AVANT DEFAUSSE

CARTE TRESOR OR

Après une fouille minutieuse de l'endroit, un guerrier repère une cache secrète recelant diverses richesses.

La cache secrète renferme une valeur d'1D6 x 100 pièces d'or en richesses sous diverses formes (gemmes, bijoux, pièces, etc.).

Enregistrez cette valeur en pièces d'or sur la fiche d'Aventure de votre guerrier avant de défausser la carte.



 Valeur 100 x 1D6

ENREGISTRER ET DEFAUSSER

CARTE TRESOR PARCHEMIN D'IMPRECATION

Vous trouvez un parchemin poussiéreux sur lequel sont tracés des runes cabalistiques. Il s'agit de l'antique et puissant sort d'imprécation.

Le sort *Imprécation* peut être utilisé par le Sorcier comme n'importe quel autre de ses sorts pour un coût de 6 Points de Pouvoir.

Une fois lancé, ce redoutable sort inflige 6 blessures à un seul monstre, sans modificateur d'Endurance ou d'Armure.



 Valeur 450 (inutilisé)

PERMANENT

CARTE TRESOR
PIERRE DE SORCIERE

La Pierre de Sorcière est un petit cristal noir qui semble absorber la lumière de votre lanterne et la convertir en énergie magique.

Cette pierre agit comme une source de pouvoir pour le Sorcier. Lorsqu'il lance un sort, il peut utiliser la *Pierre de Sorcière* pour améliorer ses chances de succès. Lancez 1D6. De 3 à 6, le sort peut être lancé pour zéro Points de Pouvoir au lieu du coût normal. Sur un résultat de 1 ou 2, le sort échoue et le Sorcier perd tous ses Points de Pouvoir pour ce tour.



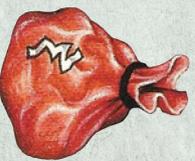
 Valeur 150

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR
POUDRE AVEUGLANTE

Cachée dans une petite alcôve, dans un mur couvert de mousse, vous dénâchez une petite bourse de Poudre Aveuglante.

La *Poudre Aveuglante* peut être lancée à tout moment pour semer la confusion chez les ennemis des guerriers. Après que la bourse ait explosé, tous les guerriers qui n'ont pas encore combattu ce tour-ci gagnent +1 Attaque.



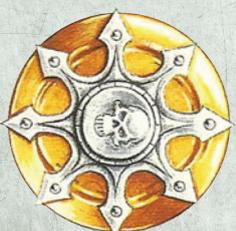
 Valeur 75 (inutilisée)

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE TRESOR
PORTE-BONHEUR

Au beau milieu d'un tas d'ordures, dans un coin de la pièce, vous trouvez un talisman Porte-Bonheur au bout d'une fine chaîne.

Votre guerrier peut utiliser le talisman *Porte-Bonheur* à n'importe quel moment. Toute attaque effectuée en utilisant le talisman touchera automatiquement.



 Valeur 150

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR
SERRE DE MORT

Cet objet magique absorbe toute la lumière environnante, créant une aura de ténèbres autour de vous.

Une fois que votre guerrier a terminé son mouvement, il peut utiliser la *Serre de Mort* pour infliger 1D6 blessures contre chaque monstre adjacent, sans modificateur d'Endurance ou d'Armure. Lancez séparément pour chaque monstre.



 Valeur 500

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR
POTION DE SOINS

Vous trouvez une fiole de verre gisant dans l'angle d'un mur. Elle renferme un liquide opalescent qui ne peut être qu'une Potion de Soins.

La *Potion de Soins* peut être utilisée pour restaurer 1D6 Points de Vie à un seul guerrier.



 Valeur 75 (inutilisée)

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE TRESOR
POTION MAGIQUE

Cette petite bouteille de verre porte d'étranges inscriptions dans une langue magique depuis longtemps oubliée.

Lorsque votre guerrier boit cette *Potion Magique*, lancez 1D6 pour déterminer ses effets :

- 1 Poison : perdez 2D6 Points de Vie.
- 2 Poison : perdez 1D6 Points de Vie.
- 3 Potion Arc-en-Ciel : la peau de votre guerrier devient irisée comme un arc-en-ciel.
- 4 Potion de Soins : restaure 1D6 Points de Vie de votre guerrier.
- 5 Potion de Soins : restaure 2D6 Points de Vie de votre guerrier.
- 6 Potion de Soins : restaure tous les Points de Vie de votre guerrier.

 Valeur 60 (inutilisée)

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR

 Valeur

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR

 Valeur

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE