

· COPYRIGHTS ·

Le présent fichier est une copie des cartes d'événement de Warhammer Quest réalisée par Kurt Helborg. Cette version numérique n'est en aucun cas officielle et n'est aucunement approuvée par Games Workshop Limited. Ce fichier sera supprimé ou modifié sur la simple demande de Games Workshop.

Les pages suivantes sont la copie des cartes d'événement de Warhammer Quest. Ce fichier a été fait de telle sorte qu'il soit le plus proche possible de l'original aussi bien dans son contenu que dans la forme. Mais il y a quelques différences dues principalement à des problèmes techniques. Si vous possédez l'original et que vous constatez une erreur de reproduction au niveau du contenu, merci de me le faire savoir par courrier électronique à l'adresse suivante : kurt.helborg@free.fr.

· CONDITIONS D'UTILISATION ·

UTILISATION

Vous pouvez utiliser ce fichier à titre strictement personnel, il ne doit en aucun cas être vendu de duplicata aussi bien dans la forme numérique qu'imprimée.

A L'INTENTION DES WEBMASTERS

Si vous souhaitez permettre à vos visiteurs d'utiliser ce fichier, vous ne devez pas le mettre sur votre site, mais vous devez mettre un lien vers la page principale de mon site : <http://kurt.helborg.free.fr>. Les seules personnes échappant à cette règle sont la société Games Workshop car elle est la propriétaire du contenu de ce fichier, et toute entreprise ayant une licence pour diffuser les présentes règles.



· COPYRIGHTS ET MARQUES DEPOSEES ·

Les illustrations et les logos de ce fichier et les images qu'il contient ont été réalisés de manière interne par Games Workshop ou sont des travaux exécutés sur commande. Les droits sur toutes ces illustrations ou photographies sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. © Copyright Games Workshop Limited 2001. Tous droits réservés. Utilisées sans autorisation. Utilisées sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

MARQUES DEPOSEES

Les termes suivants sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Utilisées sans autorisation. Utilisées sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

Armageddon, Blood Bowl, Citadel, le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, Epic, Games Workshop, le logo Games Workshop, Genestealer, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Warhammer et Warmaster.

MARQUES

Les termes suivants sont des marques de Games Workshop Ltd. Utilisées sans autorisation. Utilisées sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Attila, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Chapter Approved (service mark - sm - propriété de Games Workshop, Ltd.), Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Dungeonquest, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flagellant, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Rat Ogre, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Warhound, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zanthrope. Le design du pot de peinture Citadel est déposé au Royaume-Uni : N° 2073130. Le design du dé de dispersion est déposé au Royaume-Uni : N° 2017484.

M 2D6 SNOTLINGS M

Points de vie : 1
 Mouvement : 4
 Combat : 1
 Force : 1 (Spécial)
 Endurance : 1
 Attaques : 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'il sont placés sur le plateau et attaquent ensuite durant la Phase des Monstres.
 Tirez 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 M

Points de vie : 1
 Mouvement : 6
 Combat : 2
 Force : Spécial
 Endurance : 2
 Attaques : 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 - 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 se 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 CHAUVE-SOURIS GEANTES M

Points de vie : 1
 Mouvement : 8
 Combat : 2
 Force : 2
 Endurance : 2
 Attaques : 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

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 M

Points de vie : 1
 Mouvement : 6
 Combat : 2
 Force : 2
 Endurance : 3
 Attaques : 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 2 dés pour déterminer combien de blessure il cause et ajouter sa force (2) au résultat.
 Une fois qu'un rat géant a attaqué votre guerrier, lancez 1D6. Sur 3+, l'attaque frénétique 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 LANCIER Gobelins M

Points de vie : 2
 Mouvement : 4
 Combat : 2
 Force : 3
 Endurance : 3
 Attaques : 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 M

Points de vie : 2
 Mouvement : 4
 Combat : 2
 Force : 3
 Endurance : 3
 Attaques : 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 les combattre, tirez une Autre carte Événement.



VALEUR 20 CHACUN

M 1D6 LANCIER Gobelins & 1D6 ARCHERS Gobelins M

Points de vie : 2
 Mouvement : 4
 Combat : 2
 Force : 3
 Endurance : 3
 Attaques : 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.
 Un Arc Orque 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 M

Points de vie : 3
 Mouvement : 4
 Combat : 3
 Force : 3
 Endurance : 4
 Attaques : 1

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



VALEUR 55 CHACUN

M 1D6 ORQUES & 1D6 ARCHERS ORQUES M

Points de vie : 3
 Mouvement : 4
 Combat : 3
 Force : 3
 Endurance : 4
 Attaques : 1

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

Points de vie : 3
 Mouvement : 5
 Combat : 3
 Force : 3
 Endurance : 3
 Attaques : 1

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



VALEUR
40
CHACUN

M 1 MINOTAURE M

Points de vie : 15
 Mouvement : 6
 Combat : 4
 Force : 4
 Endurance : 4
 Attaques : 2

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

Règles Spéciales :
 Lorsqu'un minotaure touche un guerrier, lancez 2 dés et ajouter au total sa force de 4 pour déterminer le nombre de blessures causées.
 Avant de combattre le minotaure, tirez une autre carte Événement, résolvez-le avant le combat. S'il s'agit d'autres monstres, combattez-les en même temps que le minotaure.

VALEUR
440
CHACUN

M 1D3 MINOTAURES M

Points de vie : 15
 Mouvement : 6
 Combat : 4
 Force : 4
 Endurance : 4
 Attaques : 2

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

Règles Spéciales :
 Lorsqu'un minotaure touche un guerrier, lancez 2 dés et ajouter au total sa force de 4 pour déterminer le nombre de blessures causées.



VALEUR
440
CHACUN

E CADAVRE E

Devant le guerrier gît le corps d'un barbare, baignant dans une flaque de sang. Le cadavre étreint fermement 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 DE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT

E EBOULEMENT E

Disposez le pion d'Eboulement dans la section de donjon concernée pour bien indiquer que toute issue est condamnée, à l'exception de 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 sujets 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 DE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT

E HERSE E

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.

Disposez le pion *Herse* à travers la porte par laquelle les guerriers sont entrés pour bien indiquer qu'elle est condamnée.



Tirez immédiatement une carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT

E OSSEMENTS E

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 rire 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'Endurance ou d'armure.
- 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 DE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT

E PIEGE E

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 *Lévitacion*.
- 6 Une pierre coulisse dans un mur, révélant des richesses. Tirez une carte Trésor.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT

E RENCONTRE E

Adossé contre un mur, les guerriers trouvent le corps Inanimé d'un vieux prospecteur nain criblé de flèches orques. Alors qu'ils approchent de lui, le nain grogne contre les guerriers, les menaçant de sa hache. Lorsqu'il réalise qu'ils n'ont pas affaire à des orques ou autres créatures malfaisantes, 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 DE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT

E SCORPIONS E

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 scorpion 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 défaussée.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT