

# · COPYRIGHTS ·

**Le présent fichier est une copie des cartes de sort 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.**

**L**es pages suivantes sont la copie des cartes de sort 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](mailto: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, Egrim 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 Zoanthrope. 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.

## 2 MAINS BENIES

*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

## 4 GUERRISON

*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 Points de vie.

**Cible :** Un guerrier se trouvant dans la section.

**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 le diriger pour soigner un de vos compagnons.*

Désignez 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

## 5 VITALITE

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

Choisissez autant de guerriers 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

## 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

## 3 FORCE D'OGRE

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

Désignez 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

## 4 ECLAIR

*Une énergie brute gresille 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 et un éclair de pouvoir blanc jaillit de vos yeux et frappe sa victime.*

Désignez 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 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.*

Désignez 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 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.

Les cibles de ce sort doivent se trouver sur la même section de donjon que le Sorcier. Le Sorcier choisit les monstres affectés.

**Cible :** Un nombre variable de monstres situés dans la même section de donjon que le Sorcier.

**Durée :** Immédiat.

ATTAQUE

## 5 PUIITS DU DESEPOIR

*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.*

Désignez 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

## 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.*

Désignez 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 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.*

Désignez un guerrier (y compris le Sorcier), celui-ci se met à léviter. Un Guerrier en lévitation ne peut être attaqué que par les 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 infranchissable, 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 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.*

Désignez 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. La jetant sur un des guerriers, vous le recouvrez d'une fine couche de poudre qui se transforme rapidement en une seconde peau.*

Désignez un guerrier (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

## 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