



MATÉRIEL

CARTES

Il y avait 36 cartes dans *Lair of the Orc Lord*.

3 Cartes Donjon

21 Cartes Événement

8 Cartes Trésor

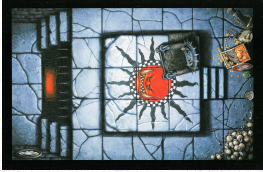
4 Cartes Spéciales

La composition de ces cartes a été un calvaire ! Elles comportaient énormément d'informations qui une fois traduites, ne tenaient tout simplement pas sur la carte. J'ai dû raccourcir le volume de texte et faire des renvois vers la Fiche de Référence ou le livret très souvent ... au profit de la lisibilité.

LE REPAIRE DE GORGUT

Cette salle immense transpire la peur. Les Guerriers se trouvent face à une fosse rougeoyante. Dans la pénombre, on distingue une plateforme dominée par un trône.

Consultez le livret page 12 pour plus de détails.



SALLE OBJECTIF

LA TANIÈRE DU CHAMANE

Les guerriers peuvent ressentir le pouvoir magique qui émane de cette pièce. Il n'y a pas assez de lumière pour distinguer ce qui pourrait s'y terrer. Des marches d'escalier s'élèvent dans l'obscurité.

Piochez une Carte Événement à moins que le livret ne dise le contraire. Consultez la Carte de cette pièce et le livret page 12 pour les Règles Spéciales.

Entrée

Sortie



SALLE DONJON

LE PASSAGE EFFONDRE

Un éboulement a obstrué le passage. Les Guerriers sont forcés de marcher en file indienne.

Les Guerriers ne rencontrent personne dans ce couloir, sauf si un Événement Imprévu en décide autrement.



COULOIR

Carte Spéciale L'ÉPÉE MAUDITE

On gagne l'Épée Maudite en défilant le Kosto Skullbasha en combat singulier.

De puissants sorts de renvoi enchantent cette arme. Ces sorts se nourrissent de l'énergie des autres objets magiques de son porteur.

Voir au dos pour plus de détails.



500
PO

PERMANENT

Carte Spéciale LA TANIÈRE DU CHAMANE

Les expériences conduites dans La Tanière du Chamane ont imprégné la pièce d'une immonde magie. Lancez 1D6 lorsque le Sorcier entre dans la salle :

- 1 Le Sorcier ne peut plus lancer aucun sort tant qu'il se trouve dans la pièce.
- 2-4 Un des sorts du Sorcier ne fonctionne pas dans la pièce. Tirez le sort au hasard.
- 5-6 Le Sorcier est submergé de puissance. Il ajoute 2 au dé de chaque Phase de Pouvoir.

Carte Spéciale LES SORTS DE SKABNOZE

Après sa dernière raclée, Skabnoze décida que la magie Orque manquait d'efficacité. Il travailla donc à la « mizôpoing » de quelques sorts de son propre cru.

Au tout début de chaque Phase des Monstres, lancez 1D6 et consultez la table au dos de la carte.

Lorsqu'un sort affecte un seul adversaire, utilisez les Pions Guerriers pour savoir qui est visé.

Voir page 8 du Livret pour plus de détails.

Carte Spéciale MOLOSSE SQUIG

Vie : 6
Mouvement : 5
Combat : 4
Force : 6
Endurance : 4
Attaques : 2

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Growler	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5



350
PO

M
3 FANATIQUES GOBELINS
M

Vie : 2
Mouvement : 4
Combat : 2
Force : 3
Endurance : 3
Attaques : Spécial

Règles Spéciales

Les Fanatiques Gobelins attaquent dès qu'ils sont placés sur le plateau. Ils attaquent encore une fois pendant la Phase des Monstres. Consultez la Fiche de Référence.



300
PO

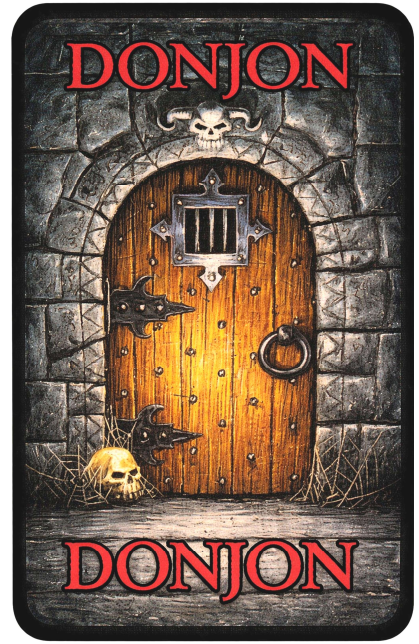
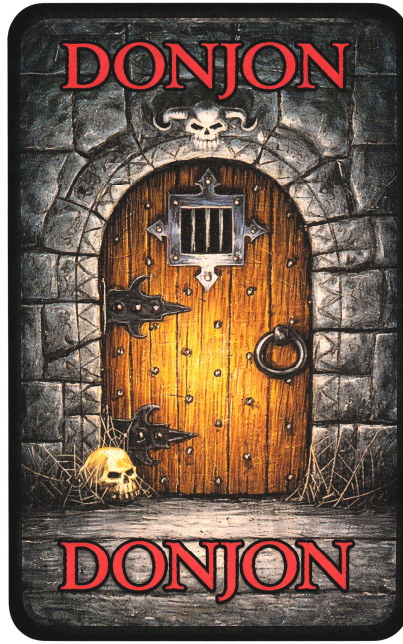
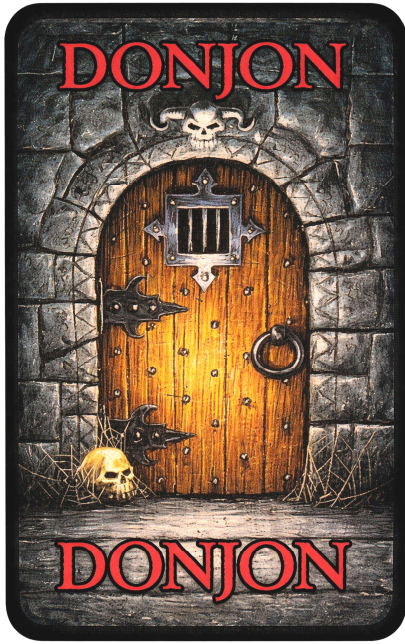
E
CARTE
E

Les Guerriers dénichent un vieux parchemin sur lequel figure une carte des lieux. Lancez 1D6 :

- 1-2 Fausse carte ! Les Guerriers s'égareront. Ajoutez 1D3 Cartes de Donjon au dessus de la pile pour représenter leur errance.
- 3-4 carte au trésor ! Une fois l'Événement réglé dans la prochaine pièce, les Guerriers gagnent une Carte Trésor.
- 5-6 Plan du donjon ! La prochaine fois que les Guerriers se trouvent dans un Croisement en T et que les Cartes Donjon sont réparties, le chef peut regarder les premières 1D3 cartes de chaque pile.

Piochez immédiatement une nouvelle Carte événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR



- 1) **KASS'GUEUL** : Skabnoze exécute un balayage et un Guerrier tombe au sol jusqu'au tour suivant. Les Monstres gagnent +1 sur leur Jet pour Toucher sur le Guerrier à terre.
- 2) **GROSS'BAFF** : Skabnoze désigne un Guerrier. Celui-ci est frappé par une baffe invisible - 1D6+6 Blessures.
- 3) **DAN'TA'FAS** : Skabnoze agite les doigts et aveugle les Guerriers. Ils perdent -1 sur leur Jet pour Toucher pendant toute cette Phase des Guerriers.
- 4) **KONFUZ** : Skabnoze se couvre les yeux et un Guerrier oublie pourquoi il est ici. Il reste planté là sans rien faire pendant la prochaine Phase des Guerriers.
- 5) **KOUD'FOUË** : Tous les Monstres sur la même section de jeu que Skabnoze gagnent une attaque.
- 6) **RAAHAÏËU !** : Skabnoze se triture la cervelle et les Guerriers attrapent un furieux mal de crâne - 1D6 Blessures sans modifications.

Lorsqu'un Événement a été réglé dans La Tanière du Chamane, les Guerriers peuvent fouiller la pièce. Piochez une Carte Trésor puis lancez 1D6 :

- 1 Les Guerriers ne trouvent rien d'autre mais ils font beaucoup de bruit en retournant la pièce. Piochez une Carte Événement. En plus de tout le reste, Skabnoze et ses fidèles surgissent.
- 2-4 Une potion de soins. Chaque Guerrier peut en boire une gorgée - soigne 2D6 Blessures.
- 5-6 Chaque Guerrier découvre un talisman magique. Une fois par aventure, celui-ci dévie un coup. Valeur 250 PO.

Cette épée tente d'annihiler toute forme de magie autour d'elle. Elle inflige aussi un coup supplémentaire lorsqu'elle touche (1D6 + Force +1).

Au début de chaque tour, son porteur lance 1D6 :

1, 2, 3 : Aucun effet. L'épée inflige juste son coup supplémentaire.

4, 5, 6 : Malédiction ! Aucun des individus présents aux côtés du porteur de l'épée (case adjacente) ne peut lancer ses sorts ou utiliser les capacités magiques de ses objets (armures, armes ...) L'épée annule leurs effets temporairement. Elle affecte également son porteur ; lorsqu'il l'utilise, plus aucun de ses objets magiques ne fonctionne.



Règles Spéciales


Growler le Molosse Squig appartient à Gubbinz et cherchera à venger la mort de son maître. Dès la première Phase des Monstres après la mort de Gubbinz, un effroyable grognement se fait entendre et le meurtrier est immédiatement assailli par un gros tas de crocs grinçants montés sur pattes !

Placez le Squig à côté du Guerrier. La vue de Growler est déjà une épreuve en soit. Tout Guerrier qui souhaite l'attaquer doit d'abord obtenir un 5+ sur 1D6 ou se trouver pénalisé de -1 sur son Jet pour Toucher tellement il est effrayé.

Voir la fiche de Référence et le Livret page 9.

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
LA COURONNE DE BOGRAT**

Les Guerriers découvrent un objet circulaire. Il est dégoûtant et tout rouillé. On devine des runes gravées sur sa surface.



La couronne magique ajoute +1 à l'Endurance de son porteur. On peut la porter en même temps qu'un casque.

500 PO

PERMANENT

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
L'EKORCHEUS DE PLERGIT**

Les Guerriers découvrent une dague très aiguësée. Sa lame sournoise est conçue pour se glisser entre les jointures des armures.

On peut utiliser la dague pour tenter une attaque supplémentaire sur un Monstre. Lancez un 1D6 :

- 1 L'attaque échoue.
- 2-4 L'attaque inflige 2D6 + Force Blessures modifiées par l'Endurance mais pas par l'armure.
- 5-6 L'attaque inflige 3D6 + Force Blessures non modifiées par l'Endurance ou l'armure.

400 PO

Barbare, Elfe & Nain


UNE FOIS PAR AVENTURE

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
P'TITS KAILLOUX**

Les Guerriers découvrent une bourse pleine de banals petits cailloux.

Lorsqu'un Guerrier remue les cailloux, lancez 1D6 :


- 1-2 Pas de chance, les cailloux n'ont aucune valeur.
- 3-4 Vous trouvez 1D6 pépites d'or mélangées aux cailloux. Chacune vaut 25 PO.
- 5-6 Vous trouvez 1D6 pierres précieuses mélangées aux cailloux. Chacune vaut 100 PO.



PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE LA CHIMÈRE**

Les guerriers découvrent un vieux parchemin poussiéreux. Une fois déroulé, des mots de pouvoir électrisent sa surface.



Le sort inscrit sur ce parchemin donne au Guerrier l'apparence d'un monstre féroce. Dès que le Guerrier lit le parchemin, il terrorise tous les Monstres en sa présence. Ceux-ci souffrent alors d'un -2 sur leurs Jets pour Toucher contre lui. Le sort perd ses effets quand le Sorcier obtient 1 ou 2 pendant la Phase de Pouvoir.

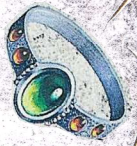
350 PO

Nain, Sorcier & Elfe

USAGE UNIQUE

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
ANNEAU DE VIE**

Un anneau d'argent incrusté de pierres précieuses... Une flammèche danse à l'intérieur du plus gros joyau.



L'anneau détient le pouvoir de soigner les blessures les plus sérieuses. On ne peut l'utiliser que sur un Guerrier qui n'a plus de Points de Vie. Lancez un dé. Sur un 1, la flamme vacille, s'éteint et ne produit aucun effet. Sur tout autre résultat, le Guerrier est complètement guéri.

350 PO

Barbare, Elfe & Nain

UNE FOIS PAR AVENTURE

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
FLEEECH' MAGIK**

Vous trouvez six flèches gravées d'étranges runes gobelines.

Ces flèches sont enchantées mais leur comportement est imprévisible. Lorsque vous tirez, ne lancez pas de Jet pour Toucher; Consultez la table :

- 1 La flèche touche automatiquement un Guerrier - 1D6+3 Blessures. Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui est blessé.
- 2-5 La flèche touche automatiquement le Monstre - 1D6+3 Blessures.
- 6 La flèche touche automatiquement le Monstre - 2D6+3 Blessures.

40 PO chacune

Barbare, Elfe & Nain

JUSQU'À ÉPUISEMENT DES FLÈCHES

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
LE MARTEAU D'ARGON**

Vous trouvez un beau marteau de guerre. Sa tête est gravée de runes. Le Nain ne tarde pas à reconnaître le Marteau d'Argon, perdu depuis des lustres.



Lorsque vous combattez avec ce marteau, lancez autant de dés de Blessures que vous le souhaitez. Faites le total et ajoutez votre Force au résultat. Attention, si un de vos dés donne 1 ou 2, le marteau n'inflige aucune Blessure.

500 PO

Nain & Barbare

PERMANENT

**TRÉSOR DE SALLE DONJON
JUS DE CHAMPIGNONS**

Un flacon du breuvage qui change les Gobelins de la Nuit en Fanatiques psychopathes.

Il y a quatre doses du liquide. Un Guerrier peut boire une gorgée à tout moment d'un combat. Lancez 1D6 :

- 1-2 Hallucinations ! Le Guerrier attaque toutes les figurines à son contact (case adjacente).
- 3-4 Le breuvage soigne 1D6 Blessures.
- 5-6 Le breuvage soigne 1D6 Blessures. Le prochain coup reçu est ignoré.

200 PO

Valeur marchande : 200 PO plein / 100 PO vide.

JUSQU'À ÉPUISEMENT DES DOSES

E PIÈGE À PIEUX ! E

Un étrange crissement et soudain, des pieux jaillissent du sol sur toute la section de jeu. Chaque fois qu'un Guerrier met le pied sur une nouvelle case, lancez 1D6 :

- 1-3 Le Guerrier marche sur un pieu. Il reçoit un nombre de Blessures (sans modifications) égal au résultat du dé qu'il vient de lancer. Par exemple, sur un 2, il reçoit 2 Blessures.
- 4-6 Le Guerrier se débrouille pour éviter les pieux et n'est pas blessé.

Les Monstres ne sont pas gênés par les pieux. Ils sont habitués ; ils savent où et quand ils apparaissent !

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR



ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

E P'TIT KADO! E

Les Guerriers croisent le chemin d'un tout petit Snotling qui tient une Vieille Clé Rouillée. Il la vend pour 500 PO. Les Guerriers choisissent d'attaquer ou de payer ! S'ils attaquent, lancez 1D6 :


- 1-3 Les copains du Snotling débarquent pour l'aider. Piochez une nouvelle Carte Événement. S'il s'agit de Monstres, ils sont à leur effectif maximum. Le Snotling s'échappe avec la clé.
- 4-5 Les cris du Snotling attirent du monde et des ennuis. Piochez une Carte Événement. Le Snotling détaille mais les Guerriers retrouvent la clé par terre après avoir joué l'Événement.
- 6 Le Snotling laisse tomber la clé et se sauve.

Voir les règles de la Vieille Clé Rouillée sur la Fiche de Référence.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E CHUTE DE PIERRES E

Un énorme bloc de pierre tombe du plafond. Un des Guerriers se fait aplâtr - SPLATCH !



Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui a déclenché le piège. L'infortuné lance 1D6 + Initiative. Sur un résultat de 7+, le Guerrier évite de justesse le bloc. Sinon, il reçoit 2D6 Blessures. Souvenez-vous : Un 1 naturel est toujours un échec. Que le bloc ait fait une victime ou non, déplacez la figurine du Guerrier d'une case et placez le Pion Chute de Pierres à sa place. Plus personne ne peut se déplacer sur cette case. **Consultez la Fiche de Référence pour plus de détails.**

Piochez immédiatement une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E BOGOFF LE SNOTLING E

Bogoff le Snotling surgit à côté du chef, il lui arrache la lanterne et se sauve sans demander son reste.



Bogoff s'éloigne des Guerriers sans toutefois en laisser aucun dans l'obscurité. Il recommence au début de chaque Phase des Monstres et continue tant qu'il n'est pas touché. Dès qu'il est blessé, il laisse tomber la lanterne et détaille. **Consultez la Fiche de Référence ou le Livret page 10.** Le Guerrier qui touche Bogoff gagne 150 Pièces d'Or.

150 PO

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E SPORES DE CHAMPIGNONS E

Un Guerrier distrait ne regarde pas où il met les pieds. Il soulève un nuage de spores. Chacun doit lancer 1D6 pour connaître les effets qu'ont sur lui ces spores bioluminescents.

- 1 Le Guerrier s'endort pour 1D6 tours.
- 2-3 Les spores sont toxiques : 1D6 Blessures sans modifications.
- 4-5 Les spores soignent 1D6 Blessures du Guerrier.
- 6 Il s'agit de spores magiques qui accroissent la Force du Guerrier d'1 point pour le reste de l'aventure.

Piochez immédiatement une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

M ID6 SQUIGS DES CAVERNES SAUVAGES M

Vie : 3
Mouvement : Spécial
Combat : 4
Force : 5
Endurance : 3
Attaques : 2

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Squig	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales
Lancez 1D6 au début de la Phase des Monstres pour décider du comportement de chaque Squig. Sur un 1 le Squig ne fait rien ; sur 2-4 il attaque un Guerrier ; sur 5-6 le Squig attaque le Monstre le plus proche.



200 PO Voir la Fiche de référence.

M GORGUT & SES FIDELES M

Vie : 12
Mouvement : 4
Combat : 4
Force : 4
Endurance : 4 (5)
Attaques : 2

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gorgut	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales
Gorgut ne se déplace jamais sans ses 3 Kostos attirés ainsi qu'une bande de fidèles gardes du corps (voir le Livret page 8 ou la Carte). Gorgut porte une armure (+1 en Endurance) et possède un anneau magique.

Anneau de Protection Magique : L'Anneau amoindrit le dé de Pouvoir du Sorcier tant que Gorgut est en vie et présent sur le plateau. Voir le Livret page 8 pour les détails.

400 PO

M LE CHAMANE SKABNOZE & SES FIDELES M

Vie : 7
Mouvement : 4
Combat : 3
Force : 3
Endurance : 5
Attaques : 1

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skabnoze	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Règles Spéciales
Skabnoze est protégé par ses fidèles (voir la Fiche de Référence). Il reste à l'écart et lance ses sorts spéciaux.
Anneau d'Invisibilité : À 0 Points de Vie, Skabnoze utilise son anneau pour disparaître. Ses fidèles poursuivent la bagarre. Ôtez Skabnoze du plateau et lancez un dé. Sur un 1, remplacez cette carte dans le Paquet car il peut revenir ! Sinon, il pourra refaire une apparition dans la Salle Objectif. 300 PO de Récompense si Skabnoze est amené à 0 PV.

300 PO

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

M GUBBINZ LE BOUFFON M

Gubbinz surgit à l'improviste et s'accroche aux boîtes d'un des Guerriers.



Gubbinz est une calamité ! Voir la Fiche de Référence et le Livret page 9 pour des règles plus complètes. Lorsque Gubbinz est tué, Growler le Molosse Squig surgit avec la ferme intention de venger la mort de son maître (utilisez la Carte Spéciale de Growler et les règles page 9).

Piochez une Carte Trésor seulement si vous avez tué Growler.

250 OR

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E CHEVALIER BLESSÉ E

Les Guerriers tombent sur les corps de sept Orques et d'un Chevalier Bretonnien. Il est mal en point. Il a besoin de soins de toute urgence. Piochez un Pion Guerrier pour savoir qui lui vient en aide. Lancez 1D6 :

- 1-2 Traître ! L'imposteur éventre le Guerrier qui le soignait pour 1D6+4 Blessures, puis s'enfuit.
- 3-4 Au voleur ! Le Chevalier a été blessé par un Orque mourant alors qu'il fouillait les corps après la bagarre. Il déteste le Guerrier de 100 PO puis s'enfuit.
- 5-6 Quel héros ! Le Chevalier est reconnaissant pour l'aide apportée par l'équipe. Il donne au Guerrier qui l'a soigné une Carte Trésor et quitte les lieux.

Piochez immédiatement une nouvelle Carte Événement.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

BONUS

Andy Jones et Dean Bass annoncèrent l'arrivée de *Lair of the Orc Lord* dans *White Dwarf* 187. Le supplément bénéficia d'un article de six pages pour une sortie en fanfare. C'était le premier supplément pour Warhammer Quest ; un événement en soi !

L'article comportait beaucoup d'illustrations, il dévoilait les trois nouvelles sections de jeu, quelques unes des nouvelles cartes, les visuels des figurines ... Il s'agissait surtout de promouvoir les nouvelles aventures dans les donjons du Vieux Monde mais, il y avait aussi ...

C'est là que l'article devenait intéressant. La dernière page proposait quatre nouvelles Cartes Trésor, et pas des moindres !

L'introduction de *Lair of the Orc Lord* est un long texte de mise en situation. Il raconte l'exploration du Repaire par quatre Guerriers et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils sont mal embarqués. Il y a Moradrel le Ranger Elfe, Zzangar le Gladiateur, Skarrag le Nain et Bachanan Firestorm le Sorcier. Le récit s'arrête lorsqu'ils s'apprêtent à affronter Gorgut dans la Salle Objectif. On ne sait pas ce qu'il advient d'eux mais on comprend qu'ils sont dans un beau pétrin ...

Et bien ces quatre cartes décrivent précisément les possessions de ces quatre Guerriers. Un bel objet magique pour chacun, mais un objet qui fait maintenant partie du bric-à-brac des Orques ! On dirait bien qu'ils ont laissé des plumes dans la Tanière !

Pour finir avec l'article, le dernier paragraphe s'intitulait « The Future ». Il parlait des suppléments à venir. Des aventures sur les territoires morts vivants étaient annoncées (*Catacombs of Terror*) mais aussi une incursion chez les Skavens et une autre chez les Nains du Chaos. Les Rats auront droit à quelques pages dans *WD* 195 : *Domain of the Horned Rat* ; rien pour les Nains du Chaos ...

Incluez ces nouvelles cartes au trésor des Orques. Elles décrivent des objets puissants ! Qui sait, grâce à elles, vos Guerriers reviendront peut-être en un seul morceau ...

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉPÉE DE LA MOISSON

Cette puissante épée est plus coupante qu'un rasoir. Sa fine lame reflète la lueur brillant des torches et même dans l'ombre, elle luit d'un éclat surnaturel.

L'épée de la Moisson confère +2 à la Force de son porteur en combat.

400 PO

Barbare

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LES BOTTES DE MORADREL

Moradrel était un célèbre Mage Elfe. Il créa de nombreux et artefacts dont beaucoup sont aujourd'hui détruits ou perdus. Dès qu'on chausse ces bottes, c'est comme si le monde autour de vous vivait au ralenti.

Grâce à cette paire de bottes, la Caractéristique Mouvement de votre Guerrier passe à 1D6+1. Lancez le dé chaque tour pour connaître son potentiel de déplacement.

400 PO

Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
JOYAU DE LA MORT GELÉE

Cette pierre vous gèle les doigts. Elle a été sculptée dans la glace mais ne fond jamais. Lorsque son pouvoir est invoqué, elle projette une rafale d'éclats de glace dans la direction voulue par le Sorcier.

Le Sorcier peut utiliser le Joyau une fois par tour pour jeter le sort Mort Gelée. Il doit réussir son Jet pour Toucher comme s'il tirait avec un projectile, puis il joue 1D6 pour connaître le nombre de dés de Blessures. Par exemple sur un 2, il inflige 2D6 Blessures (et pas seulement 2).

400 PO

Sorcier

UNE FOIS PAR TOUR

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIERRE TOMBALE

Cette vieille pierre à la surface poreuse renferme le pouvoir d'absorber l'énergie vitale d'un individu pour la transférer à son porteur.

Lorsque vous invoquez le pouvoir de la pierre, choisissez un des Guerriers de l'équipe. Votre Guerrier et son compagnon échangent leur total **actuel** de Points de Vie en permutant leurs Blessures. Un Guerrier ne peut pas dépasser son total de départ.

NdT - Grim : sinistre ; Stone : pierre

400 PO

Nain

PERMANENT



SECTIONS, PIONS ...

Il y avait deux planches cartonnées dans *Lair of the Orc Lord*. Elles comprenaient :

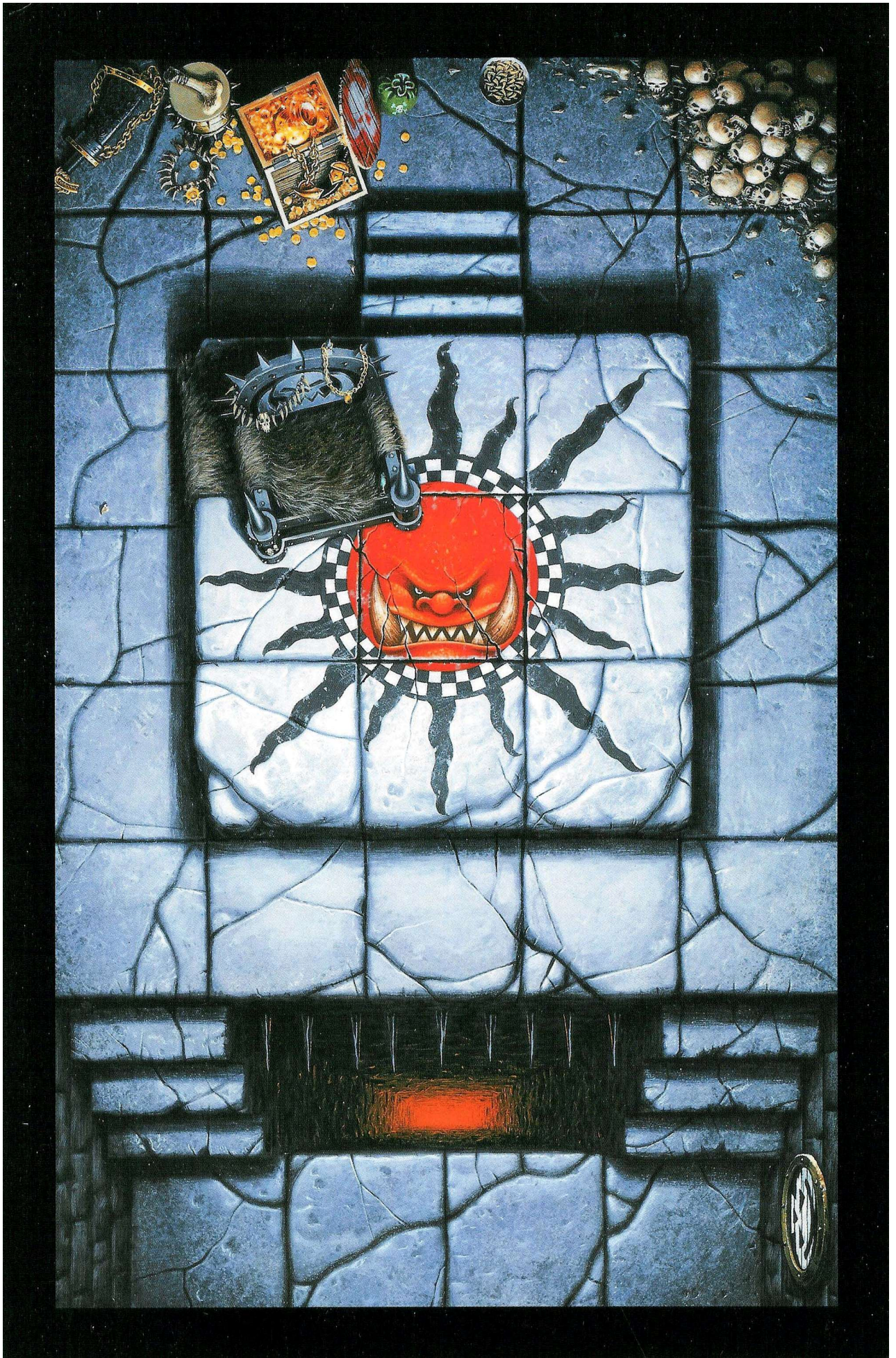
3 sections de jeu

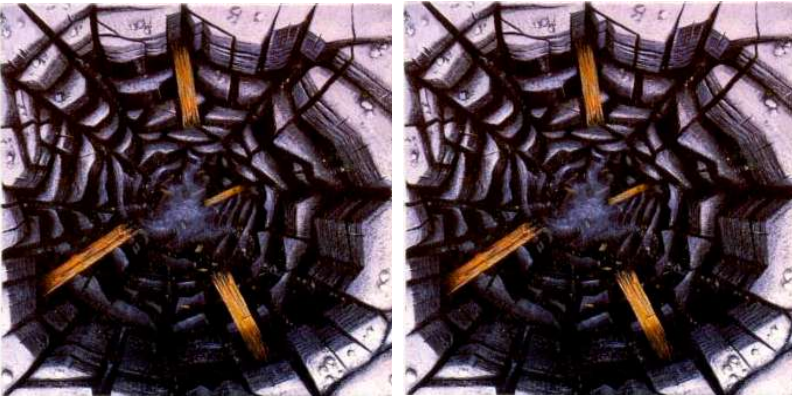
1 Pion *Chute de Pierre*

3 Pions *Prisonnier du Filet*

2 pions *Puits du désespoir* (format 4 cases)

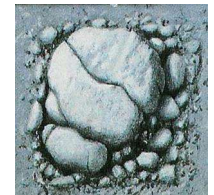
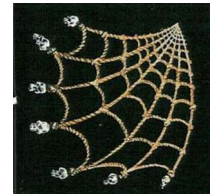
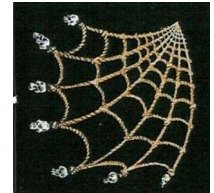
1 carte *Vieille Clé Rouillée*





VIEILLE CLÉ ROUILLÉE

Si les Guerriers sont pris au piège dans le donjon (à cause d'une herse, d'un éboulement ...), la Vieille Clé Rouillée sera leur planche de salut. Elle débloque un passage secret qui permet de poursuivre l'exploration.



FIGURINES

Il y avait huit figurines dans la boîte de *Lair of the Orc Lord*. Elles représentaient les célébrités du repaire :

Gorgut

Skabnoze

Gubbinz

Growler

Bogoff

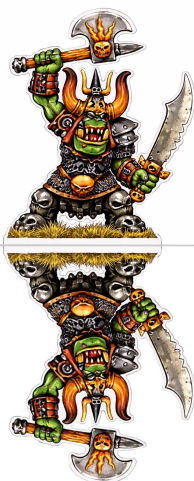
3 Kostos

Il y avait aussi deux portes.

Voici ce matériel recomposé en 2D, prêt à jouer !



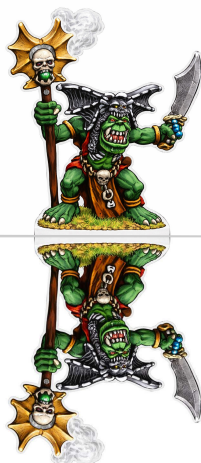
Imprimer
Plier
Découper / coller
(Plastifier)
Insérer dans le support



GORGUT



BOGOFF



SKABNOZE



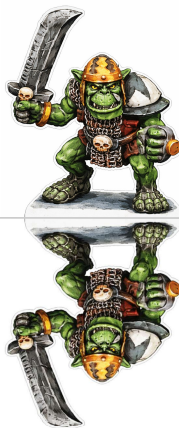
GUBBINZ



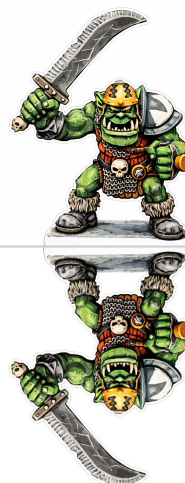
GROWLER



KOSTO



KOSTO



KOSTO



BONUS

Toujours en 2D prêtes à jouer, les figurines des Monstres que vous rencontrerez dans le *Repaire des Orques* :

Guerriers Orques

Archers Orques

Orques Noirs

Gobelins Chevaucheurs de Loups

Lanciers Gobelins de la Nuit

Archers Gobelins de la Nuit

Fanatiques Gobelins de la Nuit

Rétiaires & Assommeurs Gobelins de la Nuit

Chasseurs de Squig

Squigs des Cavernes

Chauve-souris Géantes

Rats Géants

Araignées Géantes

Ogres

Minotaures

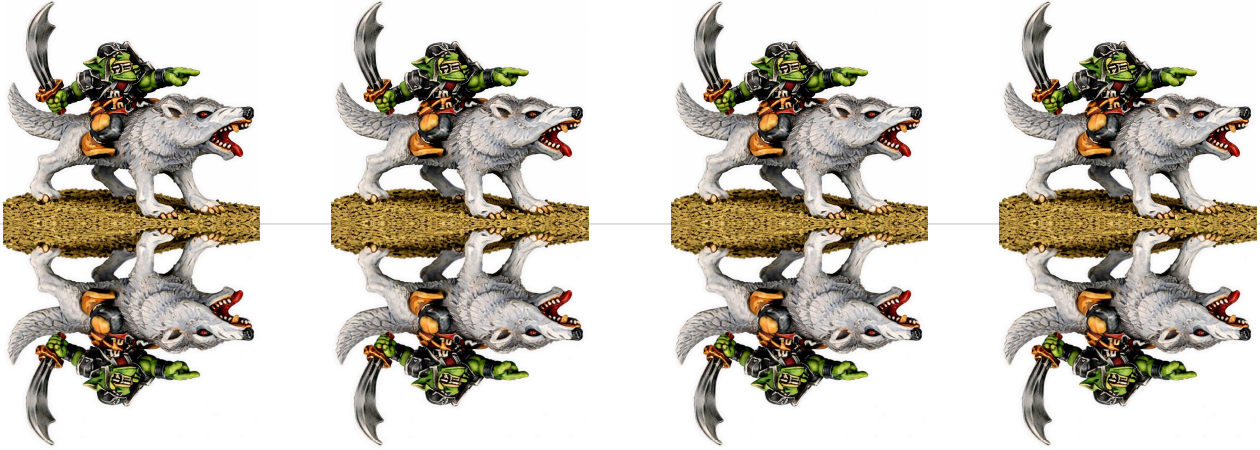
Skullbasha

Et encore des portes (avec des variantes cette fois ...)

MONSTRES DE LA CHUTE DE GRISHNAK

GOBELINS DE LA NUIT

CHEVAUCHEURS DE LOUPS



ARCHERS



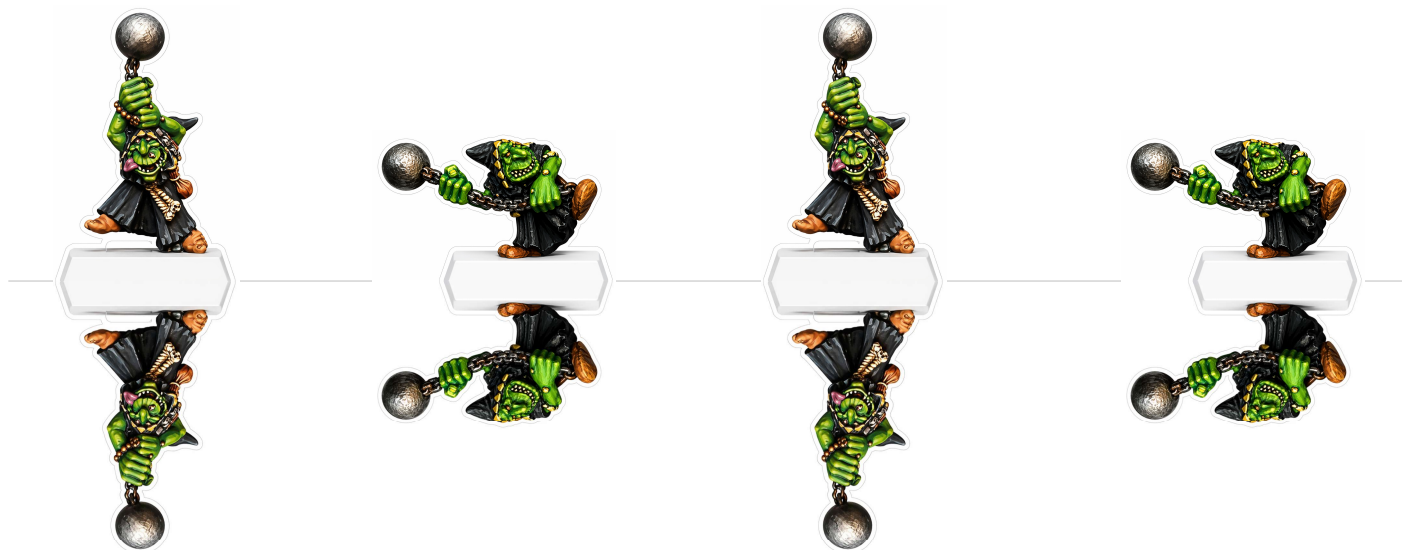
LANCIERS



RÉTIAIRES & ASSOMMEURS



FANATIQUES

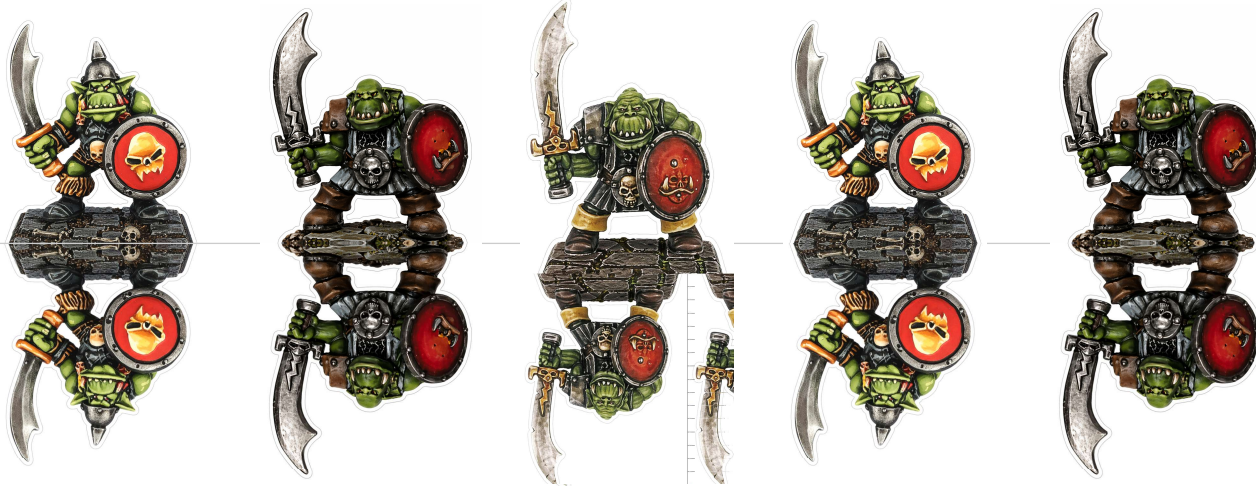


CHASSEURS DE SQUIGS

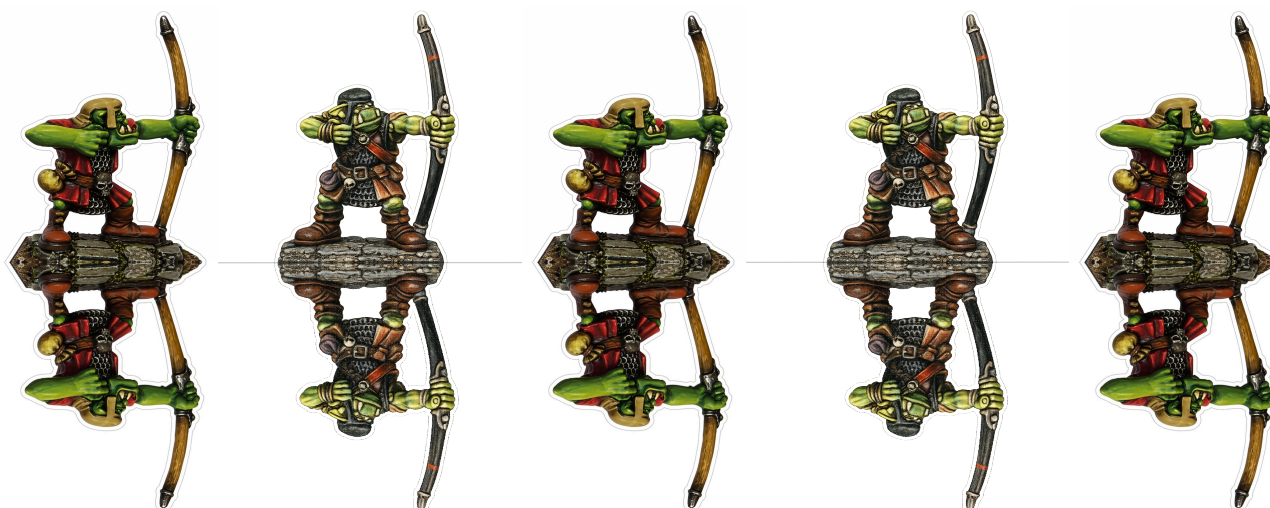


ORQUES

GUERRIERS (ÉPÉES)



GUERRIERS (ARCS)

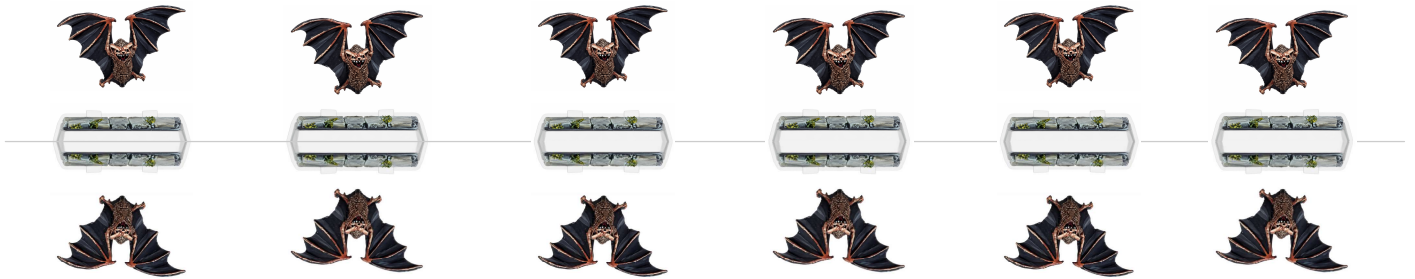


ORQUES NOIRS

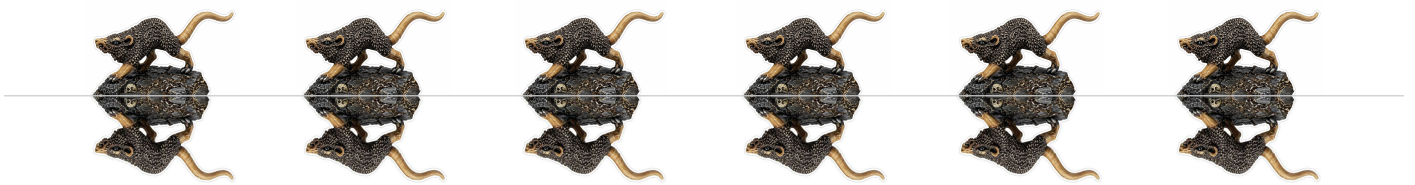


BÊTES

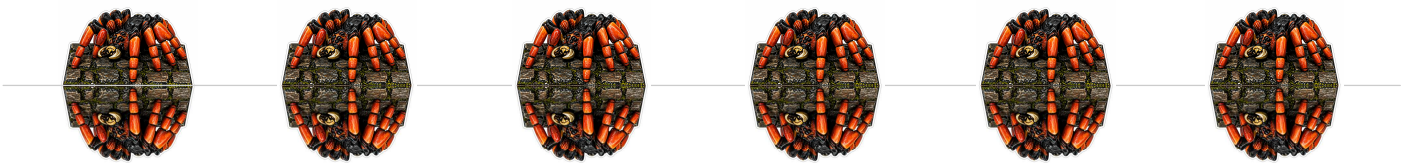
CHAUVES-SOURIS GÉANTES



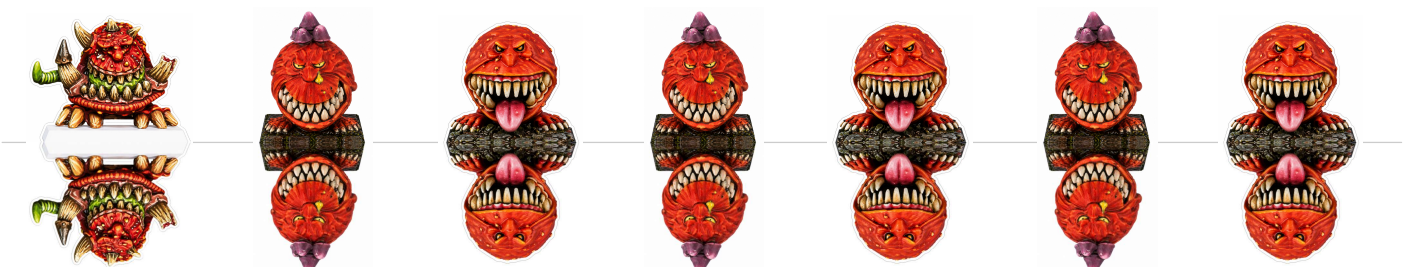
RATS GÉANTS



ARAIGNÉES GÉANTES

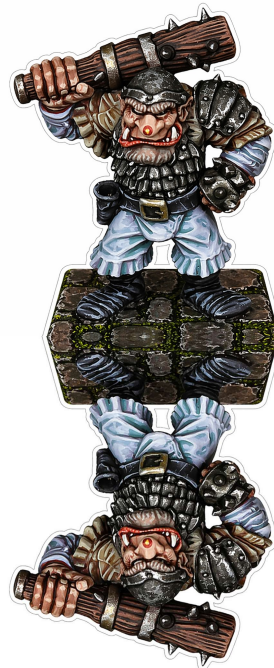


SQUIGS DES CAVERNES



AUTRES HABITANTS ...

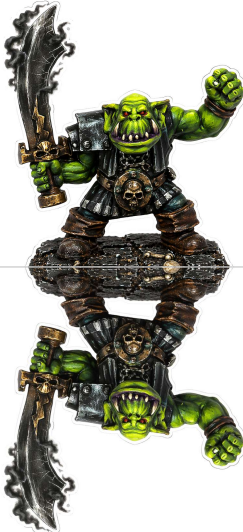
OGRES



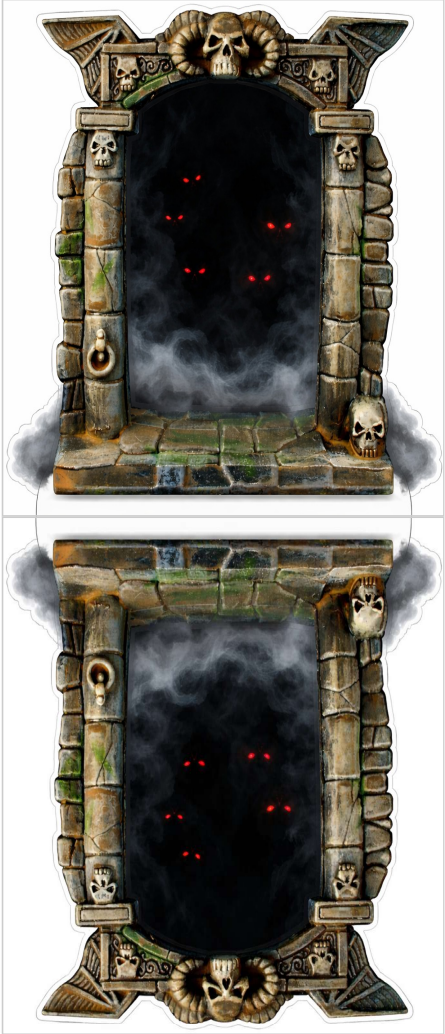
MINOTAURES



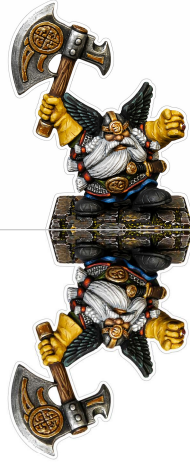
SKULLBASHA !



ENCORE DES PORTES ...



LES GUERRIERS !



Un mot pour finir ...

Warhammer Quest est sorti en avril 1995. C'était le digne successeur du fantastique *Heroquest*. Les suppléments n'ont pas tardé à suivre avec en tout premier, *Lair of the Orc Lord* en juillet de la même année.

Cette boîte n'a jamais eu droit à sa traduction officielle en Français. On en trouve quelques-unes sur le Net mais avec celle-ci, j'ai essayé d'autres façons : une vraie mise en page / pas de simple mot à mot ... pour donner le meilleur à *Warhammer Quest* !

Cette version n'a donc rien d'officiel. Elle a été réalisée à partir des scans que l'on trouve un peu partout sur les sites de fans. Les illustrations du livret ont toutes été retouchées pour gagner en qualité. Oui, le rat de la couverture n'est pas l'original ; c'est l'exception culturelle française ! Les figurines 2D ont été réalisées à partir d'images glanées ici ou là.

Tout ce matériel reste la propriété de Games Workshop. Il n'est pas destiné à faire l'objet d'un quelconque commerce.

Bon jeu à tous dans le Repaire du Seigneur Orque !

Longue vie à *Warhammer Quest* !

Cyrille Meunier

Le 29.04.26