

Warhammer Quest

Le Repaire du Seigneur Orque





Cette traduction n'est pas officielle.

Elle ne peut faire l'objet d'aucun commerce.

Le matériel original n'est plus édité.

Il reste la propriété exclusive de



Traduction : SIR HILLMILLER

2026

V2.0



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.

Chaque carte est marquée du sceau ORQUE pour faciliter le rangement après la partie.

CARTES

• LE REPAIRE DU SEIGNEUR ORQUE •



UN SUPPLÉMENT
WARHAMMER QUEST

Warhammer Quest

3 Cartes Donjon
21 Cartes Événement
8 Cartes Trésor
4 Cartes Spéciales

Chaque carte est marquée du sceau ORQUE pour faciliter le rangement après la partie.

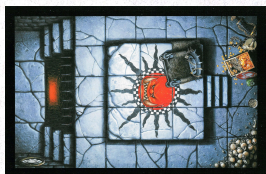


Warhammer Quest™ © Games Workshop Ltd. 1995.

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.

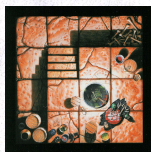


SALLE OBJECTIF

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 les horreurs qui pourraient 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

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 défiant 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

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

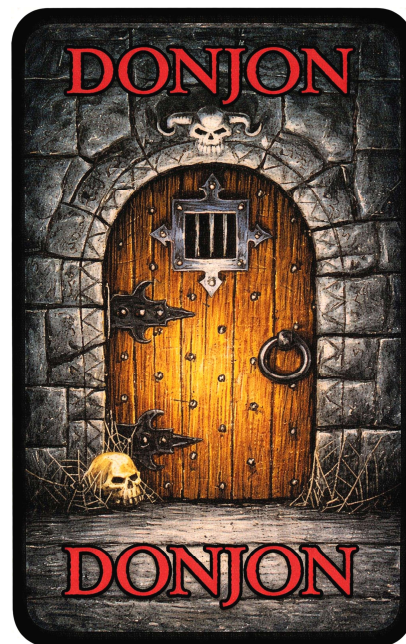
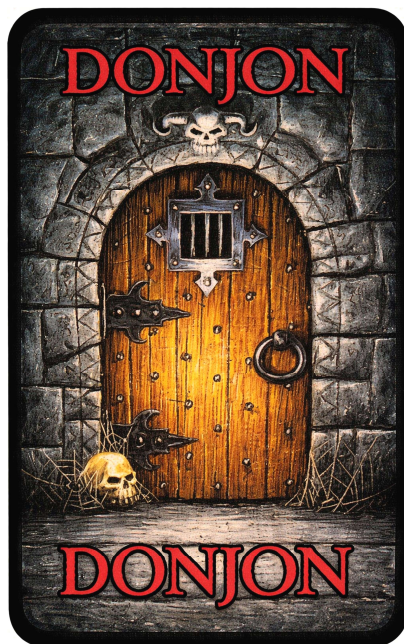
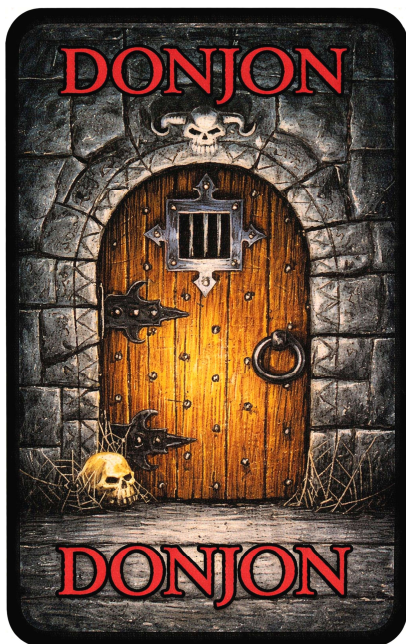
E CARTE

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

- 1-2 Fausse carte ! Les Guerriers s'égarent. 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) **RAAHAÏEU !** : 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 soin. 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 gagner 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 monté sur pattes !

Placez le Squig à côté du Guerrier. La vue de Growler est déjà une épreuve en soi. 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
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
EKORCHEUS DE PLERGIT

Les Guerriers découvrent une dague très aiguisée. Sa lame soumoise 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 :

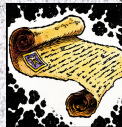
- 1-2 Pas de chance, les cailloux n'ont aucune valeur.
- 3-4 Vous trouvez 1D6 pépites d'or mélangées aux cailloux. Chacune vaut 25 PO.
- 5-6 Vous trouvez 1D6 pierres précieuses mélangées aux cailloux. Chacune vaut 100 PO.



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.

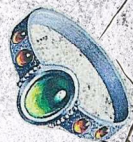
350
PO

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

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
FLEECH' 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.

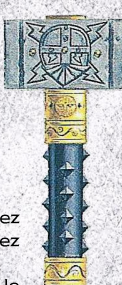
40
PO
chacune

Barbare, Elfe & Nain

JUSQU'À ÉPUISEMENT DES FLÈCHES

TRÉSOR DE SALLE DONJON
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 !

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 pieux. 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

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

M

ID3+1 GOBELINS
CHEVAUCHEURS DE LOUPS

	Loup	Gobelin
Vie :	4	2
Mouvement :	9	4
Combat :	4	2
Force :	3	3
Endurance :	3	3
Attaques :	1	1

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Loup Géant	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Gobelin	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales
Un Guerrier peut attaquer le Gobelin seulement si son Loup est mort. Remplacez la figurine par un Lancier Gobelin. Lorsqu'un Guerrier tue un Loup d'un seul coup, il bénéficie d'un Coup Mortel comme d'habitude.

Voir le Livret page 23 pour les règles sur les Chevaucheurs.

LOUP
70
PO

GOB
20
PO

M

ID6 ORQUES NOIRS

Vie : 7
Mouvement : 4
Combat : 4
Force : 4
Endurance : 4 (5)
Attaques : 1

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

Règles Spéciales
Les Orques Noirs sont plus forts et plus robustes que le commun des Orques. Ils portent une armure qui leur confère +1 en Endurance.



90
PO

M

4 RÉTIAIRES & ASSOMEURS
GOBELINS DE LA NUIT

Vie : 2
Mouvement : 4
Combat : 2
Force : 3
Endurance : 3
Attaques : 1

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

Les Rétiaires et les Assommeurs sont placés par paires. Le Rétiaire attaque le premier. Il tente d'emprisonner un Guerrier dans son filet. C'est ensuite au tour de l'Assommeur d'attaquer le Guerrier empêtré dans le filet. Le Guerrier peut tenter de se libérer avec un Test de Force. Lorsqu'il n'y a plus personne à prendre dans les mailles du filet, le Lanceur attaque avec sa massue.

Rét. 25 PO Ass. 20 PO

Voir la Fiche de Référence.

M

3 KOSTOS
DE GORGUT

Vie : 5
Mouvement : 4
Combat : 4
Force : 4
Endurance : 4 (5) armure
Attaques : 1 (2) Gorgut

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

Règles Spéciales
Ces Kostos sont entraînés pour protéger Gorgut. Ils portent une armure métallique (+1 en Endurance). Quand Gorgut est présent : +1 Attaque.



100
PO

M

ID6 ARCHERS & 1 FANATIQUE
GOBELINS DE LA NUIT

	Archer	Fanatique
Vie :	2	2
Mouvement :	4	4
Combat :	2	2
Force :	3	3
Endurance :	3	3
Attaques :	1	Spécial

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

Règles Spéciales
Les Archers gardent leurs distances à l'arrière du combat et tirent à l'arc (5+ pour Toucher, 1D6+1 Blessures). Pendant ce temps, le Fanatique bloque le passage et attaque. Voir la fiche de référence pour les règles concernant les Fanatiques.

GOB.
20
PO

FAN.
300
PO

M

ID6 ORQUES & ID6 ARCHERS
GOBELINS DE LA NUIT

	Orque	Gobelin
Vie :	3	2
Mouvement :	4	4
Combat :	3	2
Force :	3	3
Endurance :	4	3
Attaques :	1	1

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

Règles Spéciales
Les Gobelins restent en retrait avec leurs arcs pendant que les Orques engagent les Guerriers au contact. À l'arc, les Gobelins touchent sur 5+ et infligent 1D6+1 Blessures.

ORQ.
55
PO

GOB.
20
PO

M

2 CHASSEURS DE SQUIGS
& 1 SQUIG DES CAVERNES

	Gobelin	Squig
Vie :	2	3
Mouvement :	4	Spécial
Combat :	2	4
Force :	3	5
Endurance :	3	3
Attaques :	1	2

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

Règles Spéciales
Il faut deux Gobelins pour contrôler un Squig. Si un des Chasseurs ou les deux sont tués, lancez 1D6 pour connaître la réaction du Squig : Sur un 1 il ne fait rien ; sur 2-4 il attaque les Guerriers ; sur 5-6 il attaque les Monstres.

Voir la Fiche de Référence pour des règles plus détaillées.

SQU
200
PO

GOB
25
PO

E

FAUX PAS

Un des Guerriers trébuche sur une vieille dalle du sol. Cette dalle fait partie d'un mécanisme complexe. Piochez un Plon Guerrier pour savoir qui se casse la figure et lancez 1D6 :

1-2 La dalle déclenche une cloche d'alarme. Piochez une 2e Carte Événement immédiatement. S'il s'agit de Monstres, ils sont au maximum de leur effectif.

3-4 La dalle s'incline et le Guerrier glisse dans une Fosse à Pieux - 2D6 Blessures modifiées par l'Endurance. Il peut ressortir seulement à l'aide d'une corde ou d'un sort de Lévitation.

5-6 La dalle dévoile une cache secrète qui donne sur une salle au trésor. Piochez une Carte Trésor.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E

DÉFI !

Vie : 8
Mouvement : 4
Combat : 4
Force : 4
Endurance : 5
Attaques : 1

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

Un Kosto monstrueux fait les cent pas dans la pièce. Il beugle : « *Lekel veu fér bagàrr avec Skullbasha ?* » (NdT : Défons'Kràn'). Skullbasha se bat avec l'Épée Maudite (voir la Carte Spéciale). Utilisez une figurine de Kosto pour le représenter. Un des Guerriers peut se battre avec lui en combat singulier. Vous pouvez aussi décider de l'attaquer tous ensemble. Voir le détail de l'Événement page 16.

120
PO

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

E

P'TIT KADO !



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 détale 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



Un énorme bloc de pierre tombe du plafond. Un des Guerriers se fait aplâtré - SPROTCH !



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

Bogoff surgit à côté du Chef. Il lui arrache la lanterne et se carapate sans demander son reste.



Bogoff s'éloigne

des Guerriers mais ne laisse personne 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 détale.

Consultez la Fiche de Référence ou le Livret page 10.

150
PO

Le Guerrier qui touche Bogoff gagne 150 Pièces d'Or.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E

SPORES DE
CHAMPIGNONS

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

1D6 SQUIGS DES
CAVERNES SAUVAGES

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.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

M

GORGUT
& SES FIDÈLES

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

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

M

LE CHAMANE SKABNOZE
& SES FIDÈLES

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

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



Gubbinz est une vraie 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).

250
OR

Piochez une Carte Trésor seulement si vous avez tué Growler.

NE PIOCHEZ PAS DE CARTE TRÉSOR

E

CHEVALIER BLESSÉ



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 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

BOTTES DE MORADREL



Moradrel était un célèbre Mage Elfe. Il créa de nombreux 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 lance 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 FUNÈBRE



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

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

SECTIONS, PIONS...

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

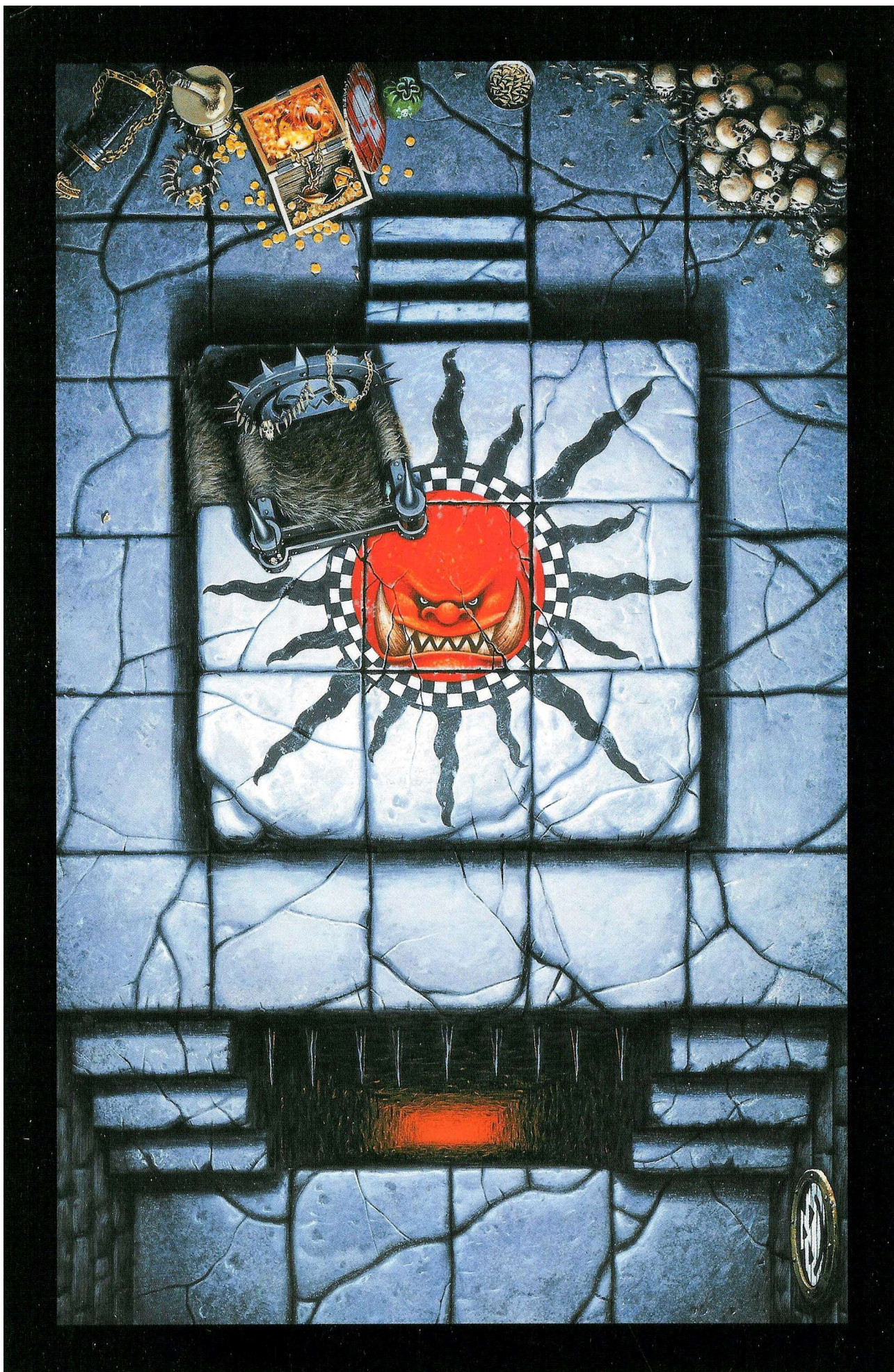
3 sections de jeu

1 Pion *Chute de Pierre*

3 Pions *Prisonnier du Filet*

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

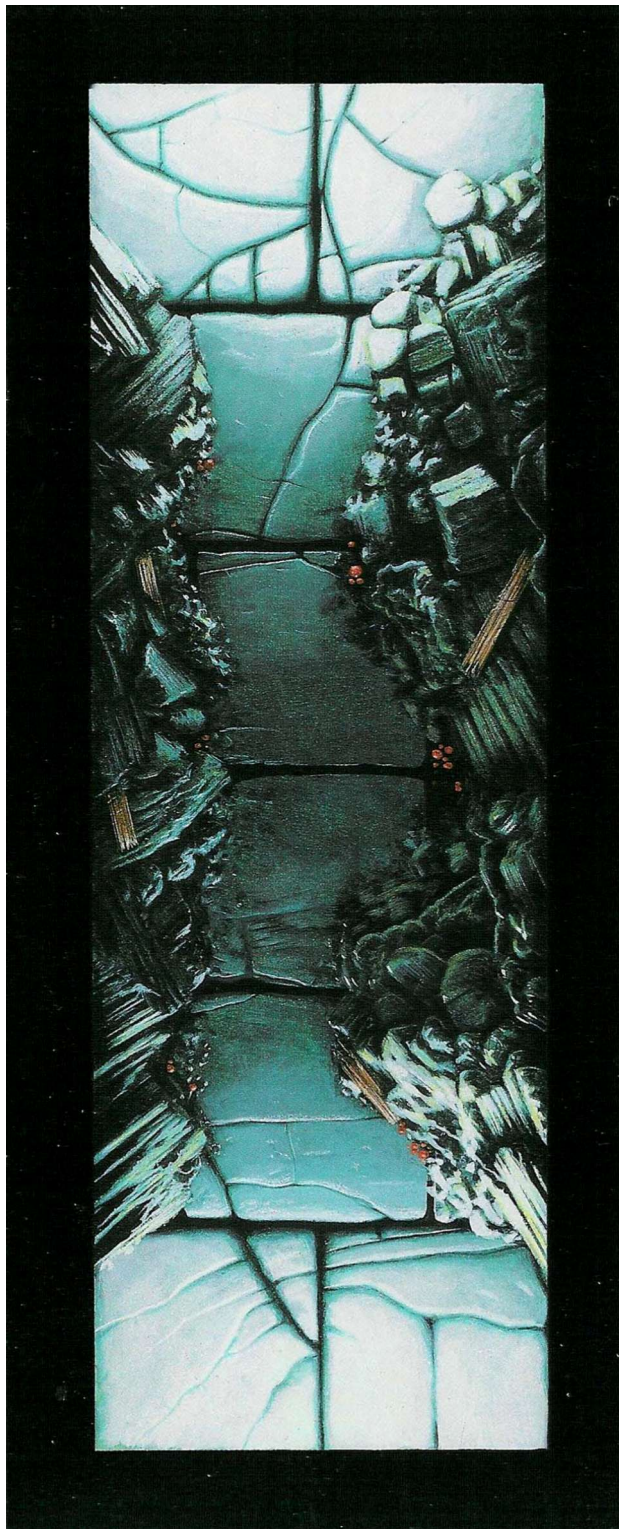
1 carte *Vieille Clé Rouillée*



Repaire de Gorgut



Tanière du Chamane



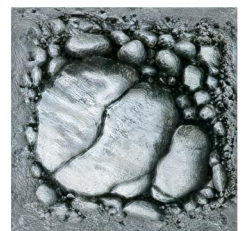
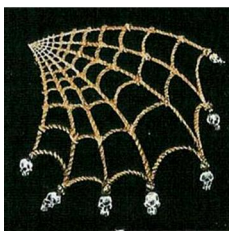
Passage effondré

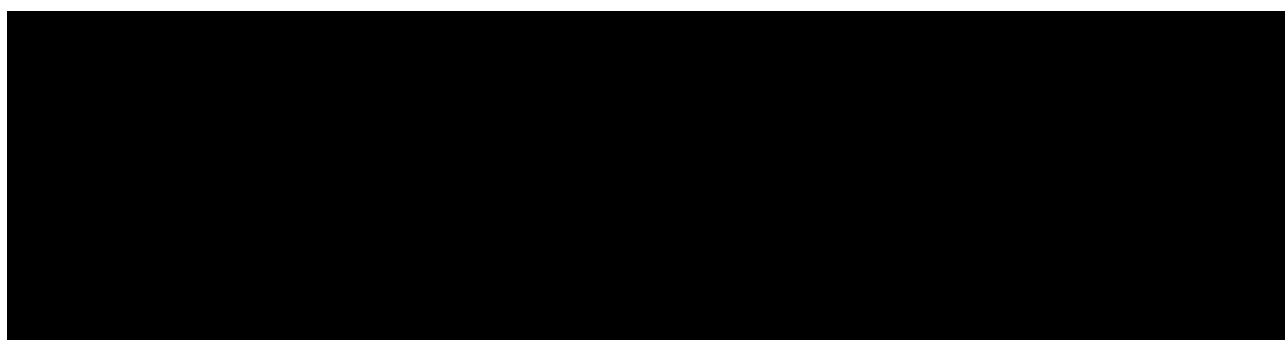
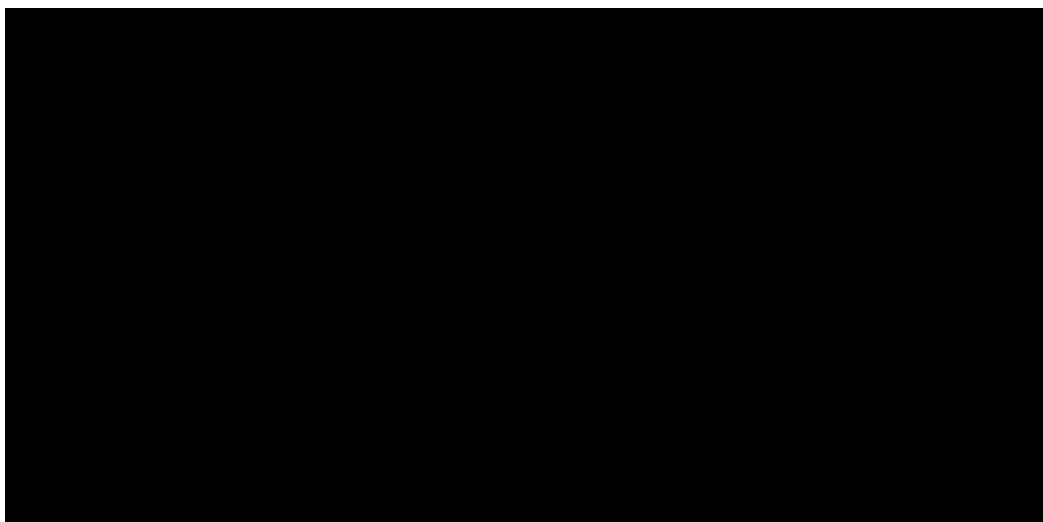


Puits du Désespoir

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 débloquent 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 / ajuster

(Plastifier)

Insérer dans le support



GORGUT



BOGOFF



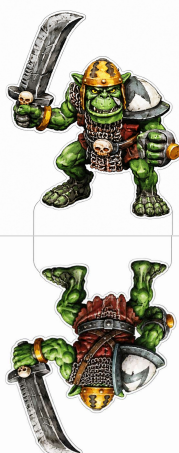
SKABNOZE



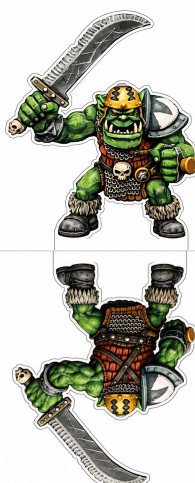
GUBBINZ



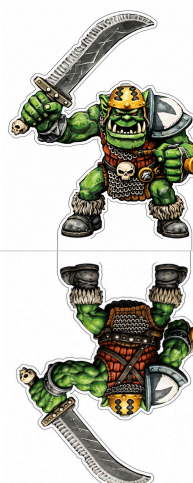
GROWLER



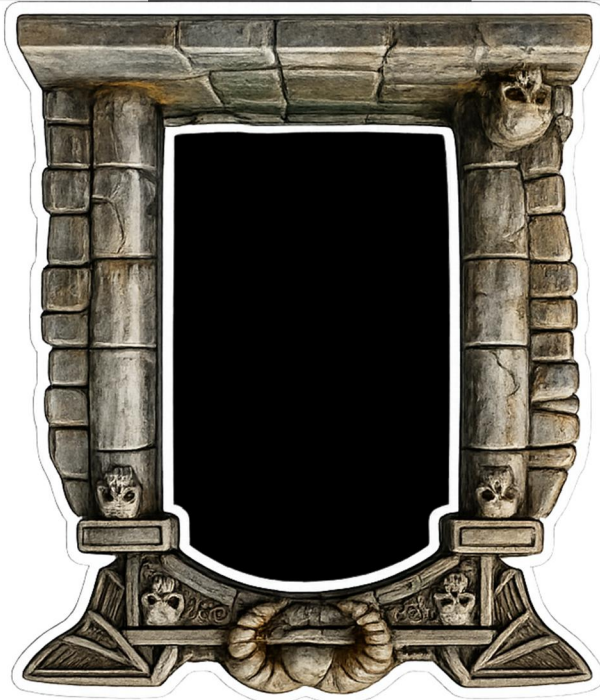
KOSTO



KOSTO



KOSTO



LA CHUTE DE GRISHNAK

Toujours en 2D prêtes à jouer, les figurines des Monstres que vous rencontrerez dans le Chapitre 3 :

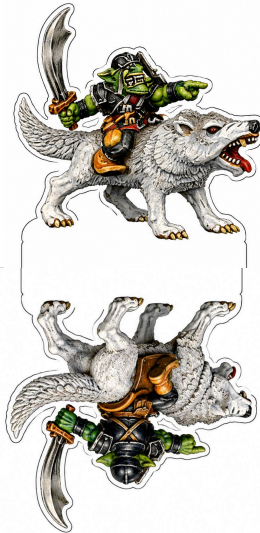
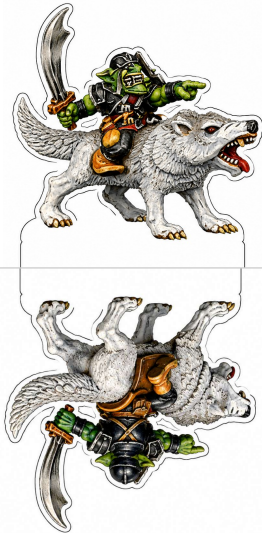
Guerriers Orques
Archers Orques
Orques Noirs
Gobelins Chevaucheurs de Loups
Lanciers Gobelins de la Nuit
Archers Gobelins de la Nuit
Fanatiques Gobelins de la Nuit
Rétiaires & Assommeurs Gobelins de la Nuit
Chasseurs de Squig
Squigs des Cavernes
Ogres
Minotaures
Skullbasha

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

MONSTRES DE LA CHUTE DE GRISHNAK

GOBELINS DE LA NUIT

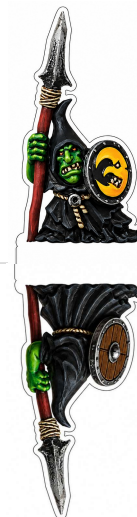
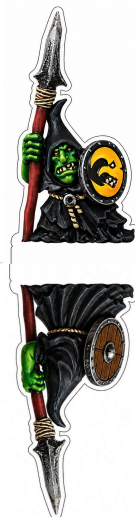
CHEVAUCHEURS DE LOUPS



ARCHERS



LANCIERS



RÉTIAIRES & ASSOMMEURS



FANATIQUES

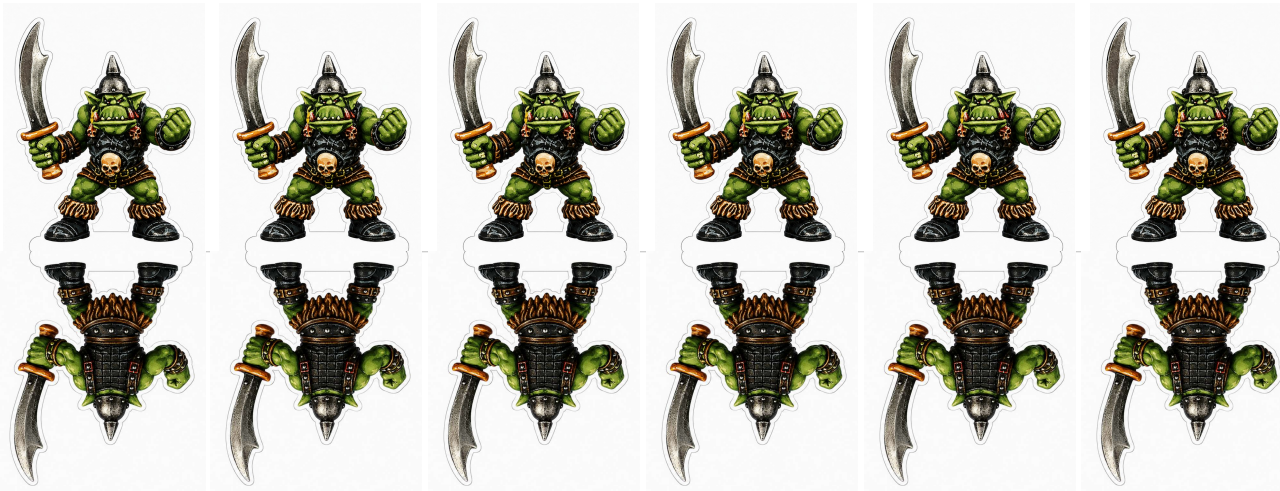


CHASSEURS DE SQUIGS



ORQUES

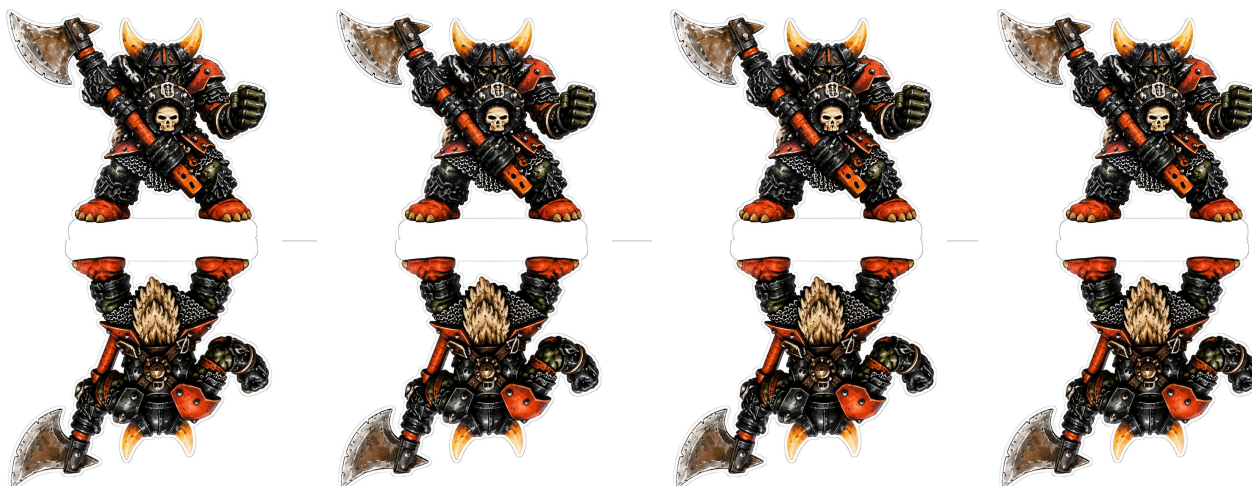
GUERRIERS (ÉPÉES)



GUERRIERS (ARCS)



ORQUES NOIRS



AUTRES HABITANTS ...

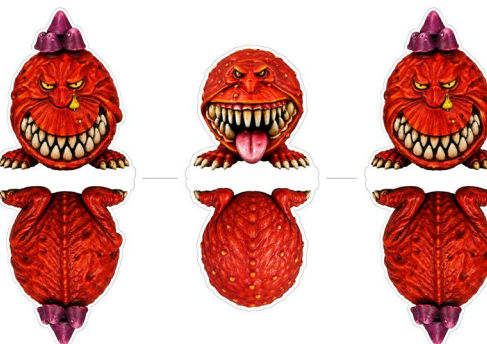
OGRES



MINOTAURES



SQUIGS DES CAVERNES



SKULLBASHA !



ENCORE DES PORTES...



RENCONTRES

Toujours en 2D prêtes à jouer, les figurines des Tables de Monstres Orques :

Gobelins : Communs & Gobelins de la Nuit... Chamanes, Chefs, Grands Chefs, Champions, Chevaucheurs de Squigs, Chevaucheurs de Loups

Hobgobelins : Guerriers

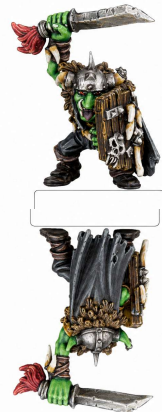
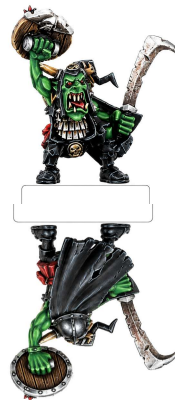
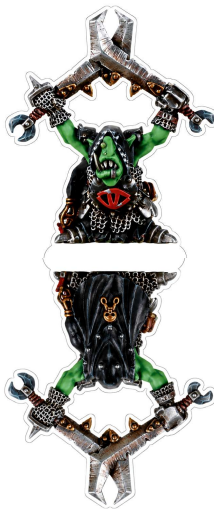
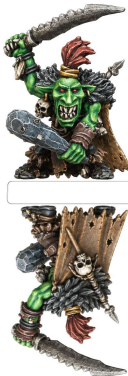
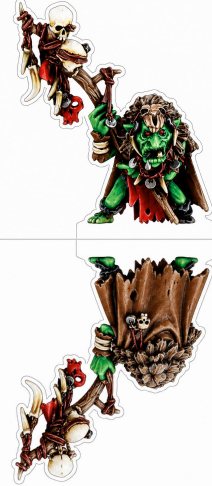
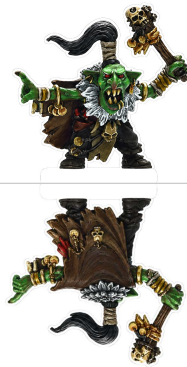
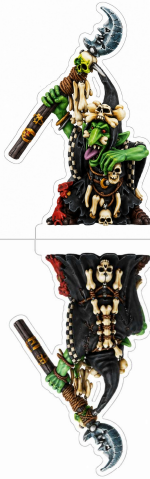
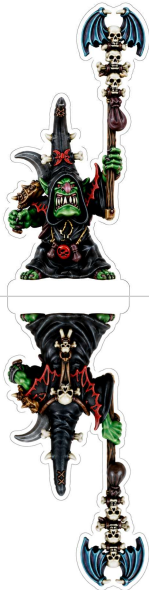
Orques : Communs, Sauvages & Noirs... Guerriers, Archers, Chefs, Grands Chefs, Champions, Chamanes, Chevaucheurs de Sangliers

Bêtes : Loups Géants

Créatures : Scorpion Géant, Énorme Araignée, Cockatrice, Gorgones, Ogres, Trolls

J'ai utilisé les visuels des figurines postérieures à 1995, histoire de profiter de l'immense variété dans la gamme et des progrès réalisés.

GOBELINS

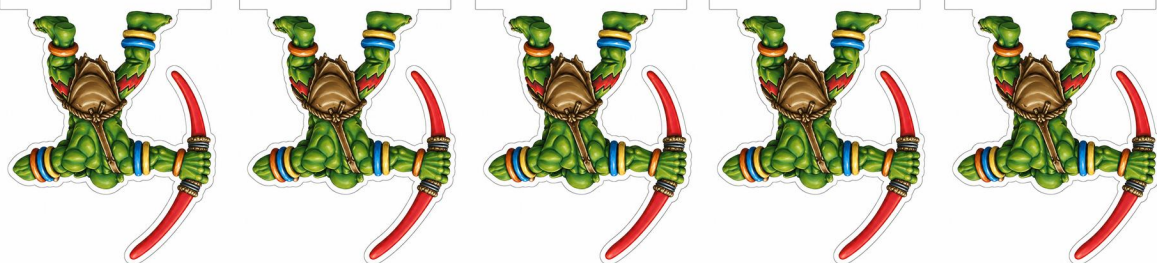
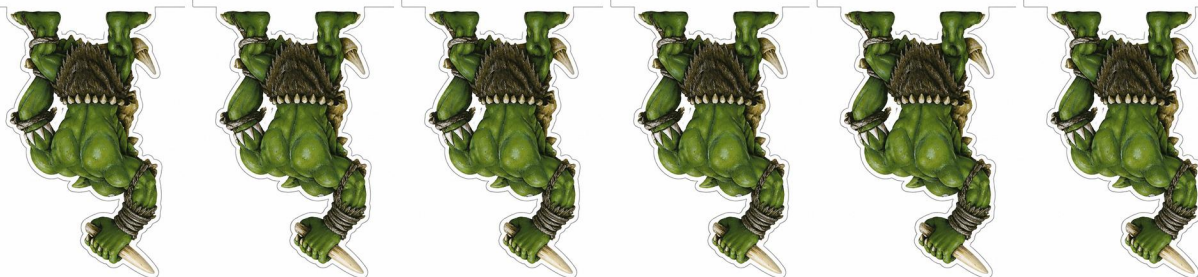


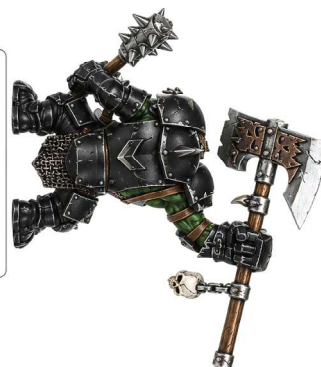
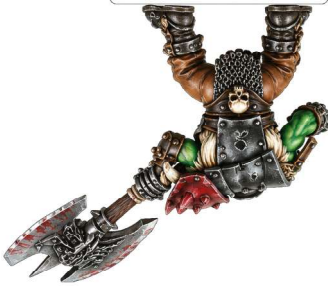


HOBGOBELINS

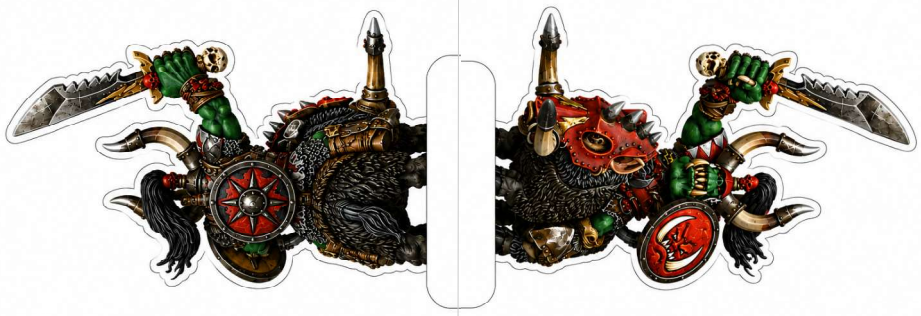


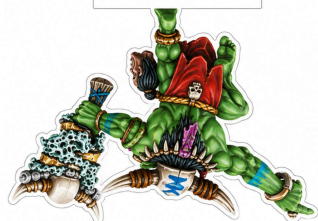
ORQUES



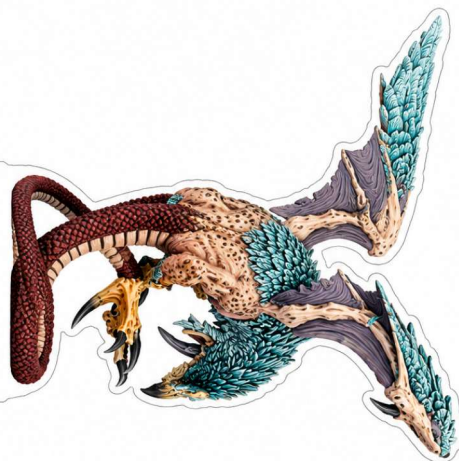
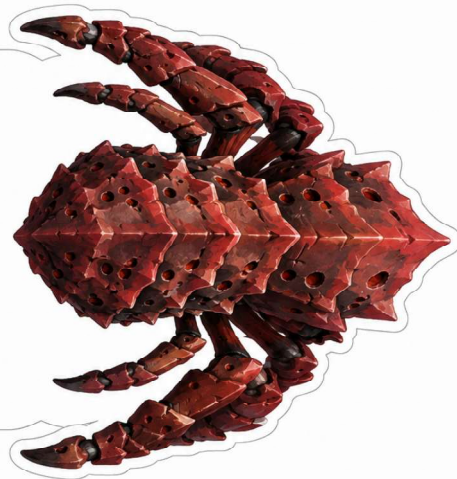
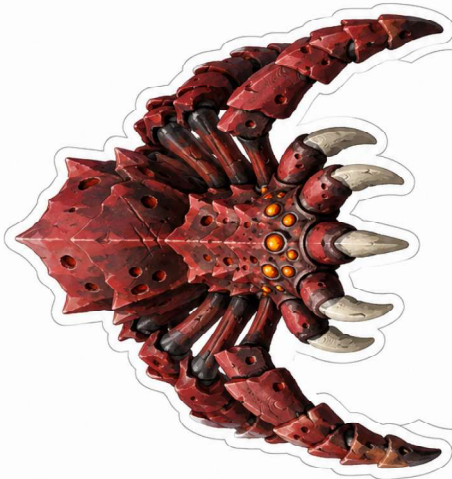
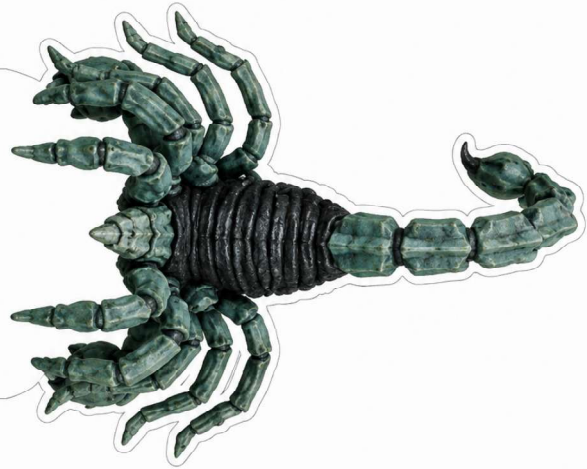








BÊTES ET CRÉATURES







LES GUERRIERS !



Barbarian



Dwarf



Cleric



Wizard



ENCORE DES TRÉSORS

C'est l'appât du gain qui motive les Guerriers ; et les joueurs ! Le frisson de la Carte Trésor avec son petit texte d'introduction, ses effets, son illustration, sa valeur marchande... Voici le moindre des Trésors du Repaire de Gorgut transposé en carte :

Trésors Orques de la page 19

Trésors de La Chute de Grishnak

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BRACELET DE ROBUSTESSE

Sur le squelette, vous découvrez un bracelet en bronze. De petits casques sont gravés à sa surface.

Confère à son porteur +1 en Endurance.



300
PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ONGUENT DE CICATRISATION

Ce récipient en pierre contient une pâte à l'odeur du beurre rance et au goût écoeurant.

Une fois appliquée sur le corps, soigne 1D6 Blessures. Il y a 4 doses.



50
PO par
dose

DÉFAUSSER APRÈS USAGE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LAME DE L'HIVER

Une épée courte de belle facture avec une gemme d'un bleu de givre enchâssée dans la garde.

Sur un 6 naturel au Jet pour Toucher, inflige +1D6 Blessures.



300
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
DON DE L'IDOLE

Les origines de cet anneau semblent ancestrales. Son rubis étincelle de mille feux et pourtant, Il ne dégage aucune chaleur.

Confère +2 en Force au porteur.



600
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
GILET DE BIGROT LA BRUTE

La cuirasse de Bigrot la Brute en personne ! Il ne la quittait jamais, comme en témoigne l'odeur qui s'en dégage...

Confère +1 en Endurance à son porteur. En cas d'attaque magique (arme ou sort), lancez 1D6 :

Sur 6, le coup est dévié même si celui-ci devait toucher automatiquement.



700
PO

Barbare, Nain & Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
TALISMAN ELFIQUE

De toute évidence, ce bijou est le fruit de l'artisanat elfique. La chance semble accorder ses faveurs à son porteur.

Le Guerrier peut bloquer 1 Attaque grâce à la magie de ce talisman.



250
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE SOIN ORQUE

Un récipient métallique solidement enchaîné au sol. Ce bidon pèse le poids d'un âne mort. Qui irait s'en emparer ?

Une puissante potion de soin qui guérit 2D6 Blessures. Il y a assez de doses pour tous les Guerriers.

La mixture a une durée de vie très limitée : elle doit être consommée en cours de partie.



750
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ARBALÈK

Cette arbalète est faite de bois sombre et de métal rutilant. C'est curieux : On ne voit aucun mécanisme d'armement...

Cette arbalète se recharge toute seule après avoir tiré. Elle peut tirer deux fois par tour avec une Force de 6 pour 1D6+6 Blessures.



750
PO

Sorcier & Nain

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
RUNE DE MORT

Dans le sac, vous trouvez une tablette de granit sur laquelle est gravée une rune naine.

Une fois en contact avec n'importe quelle lame, la rune est transférée sur l'arme. Celle-ci est maintenant porteuse d'une Rune de Mort.

En cas de 6 (naturel) sur le Jet pour Toucher, la rune inflige 2D6 Blessures supplémentaires.



500
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉCRIN DE GUERRE

Un fourreau accroché à un ceinturon. Le tout est d'une très belle facture, rehaussé d'or et incrusté de diamants.

Une épée tirée de ce fourreau ajoute +2 Blessures dès qu'elle touche.



400
PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
AMULETTE DE POUVOIR

Cette amulette est faite d'or pur. Elle arbore les couleurs des flammes et vous reconnaissez le motif d'une boule de feu.

Ce bijou est un réservoir magique. Il est porteur de 6 Points de Pouvoir que le Sorcier peut utiliser comme il le fait avec ses Pions Magie.



100
PO

+100 PO
par Point
de Magie

Sorcier

JUSQU'À ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION

La gemme sertie sur cet anneau d'or vous procure paix et sérénité.

C'est un anneau de régénération. Chaque fois que le Sorcier obtient un 6 (naturel) pendant la Phase de Pouvoir, le porteur de l'anneau guérit de 1 Blessure.



400
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CAPE DE DISSIMULATION

Ce qui servait de couche aux Ogres est en fait une ravissante cape elfique. Elle a remarquablement bien résisté à son usage comme couverture.

Cette cape est dotée de capacités de camouflage caméléon. Son porteur devient invisible pendant la durée du combat, tant qu'il n'entreprend aucune action offensive (corps à corps ou tir).



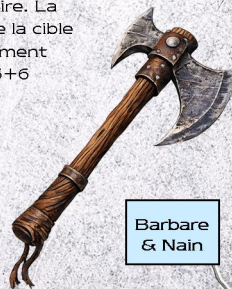
350
PO

UN COMBAT PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
HACHE DE LANCER

À côté du présentoir, vous trouvez une fort belle hache de lancer, de facture naine de toute évidence.

Une fois par aventure, le Guerrier peut lancer la hache sur un Monstre présent sur sa section de jeu. Cette attaque compte comme une attaque supplémentaire. La hache touche la cible automatiquement et inflige 1D6+6 Blessures.



300
PO

Barbare
& Nain

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LES DAN' DU BONHEUR

L'ignoble Chamane porte ce collier autour du cou. Son nom est sans équivoque ; l'odeur aussi est un pur bonheur !

Le porteur du collier reçoit un Pion Chance supplémentaire par aventure. La valeur marchande est ridicule car personne ne croit que ce machin porte chance...



50
PO

Barbare, Elfe & Nain

AU DÉBUT DE L'AVENTURE...

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN BOUCLIER

Le squelette tient dans sa main un rouleau de parchemin. Il est en très mauvais état, froissé et presque illisible.

Le sort Bouclier de Glace est inscrit sur le parchemin. Une fois le sort lancé, un rempart de glace se forme autour du Sorcier. Il gagne +3 en Endurance. Le bouclier dure jusqu'au tirage d'un 1 pendant la Phase de Pouvoir.



400
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CIMETTERE DE GORGUT

Pas de doute, c'est bien l'arme d'un Chef de Guerre Orque. La violence qui sommeille à l'intérieur de cette lame ne demande qu'à sortir !

La Force du porteur est portée à 10 le temps d'un combat.



600
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
DAGUE EMPOISONNÉE DE GRASHNAK

Grashnak Blackhoof (NdT : Noir Sabot) est un monstrueux Minotaure connu pour sa violence extrême dans les fameux tournois de Blood Bowl.

La dague a une Force de 1 lorsqu'elle est lancée. Elle peut aussi servir au corps à corps. La dague est conçue avec un petit réservoir de poison : Si elle inflige au moins 1 Blessure, le Monstre est empoisonné.

À la fin de la prochaine Phase des Monstres, il tombe raide mort !



1000
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION ARDENTE



Ce flacon est rempli d'un liquide rouge vif qui scintille à la lumière.

C'est la boisson (plutôt virile) qu'utilisent les Orques pour se soigner. Le flacon contient quatre doses. Lancez 1D6 sur la Table :

- 1 Le goût est infect. Vous avez envie de vomir.
- 2-4 La potion vous brûle la gorge mais soigne 1D6 Blessures.
- 5-6 La potion soigne 1D6 Blessures par Niveau.



100
PO par
dose

JUSQU'À ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION ARDENTE



Ce flacon est rempli d'un liquide rouge vif qui scintille à la lumière.

C'est la boisson (plutôt virile) qu'utilisent les Orques pour se soigner. Le flacon contient quatre doses. Lancez 1D6 sur la Table :

- 1 Le goût est infect. Vous avez envie de vomir.
- 2-4 La potion vous brûle la gorge mais soigne 1D6 Blessures.
- 5-6 La potion soigne 1D6 Blessures par Niveau.



100
PO par
dose

JUSQU'À ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION ARDENTE



Ce flacon est rempli d'un liquide rouge vif qui scintille à la lumière.

C'est la boisson (plutôt virile) qu'utilisent les Orques pour se soigner. Le flacon contient quatre doses. Lancez 1D6 sur la Table :

- 1 Le goût est infect. Vous avez envie de vomir.
- 2-4 La potion vous brûle la gorge mais soigne 1D6 Blessures.
- 5-6 La potion soigne 1D6 Blessures par Niveau.



100
PO par
dose

JUSQU'À ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION ARDENTE



Ce flacon est rempli d'un liquide rouge vif qui scintille à la lumière.

C'est la boisson (plutôt virile) qu'utilisent les Orques pour se soigner. Le flacon contient quatre doses. Lancez 1D6 sur la Table :

- 1 Le goût est infect. Vous avez envie de vomir.
- 2-4 La potion vous brûle la gorge mais soigne 1D6 Blessures.
- 5-6 La potion soigne 1D6 Blessures par Niveau.



100
PO par
dose

JUSQU'À ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
RECETT' DES TUEURS MABOUL'



La surface de cet infect liquide est couverte de cloques fumantes. Le Nain reconnaît aussitôt la spécialité des Peaux Vertes. Aucun Guerrier n'envisagerait de boire ne serait-ce qu'une gorgée de cette mixture mais, si l'un d'eux venait à se décider...

Lancez 1D6 et consultez la Table page 19 du livret.



200
PO par
dose

JUSQU'À ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉPÉE VAMPIRE



Cette sombre lame luit au rythme d'un cœur qui bat.

L'épée inflige 1D6 Blessures supplémentaires à chaque fois qu'elle touche. Elle boit littéralement le sang de ses victimes !

Attention : Si le porteur obtient un 1 sur son Jet pour Toucher, la lame s'en prend à lui pour 1D3 Blessures non modifiées.



500
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
COUTEAU DE LANCER



Cette dague de jet est idéalement équilibrée. C'est comme si elle jaillissait de la main du lanceur.

Le Guerrier peut lancer sa dague sur n'importe quel Monstre. Il doit voir ce Monstre et ne pas se trouver à son contact. La dague touche sur 2+ et inflige 2D6+6 Blessures. Le Guerrier ramasse sa dague à la fin du combat.



250
PO

UNE FOIS PAR COMBAT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
HACHE DE GRULMAK



Cette hache sécrète une suc corrosif et de surcroît empoisonné. On dit qu'elle fut volée au Seigneur du Chaos Grulmak le Pourvoyeur par le célèbre Hobgoblin Sâlgueul Koupgorge.

La hache ignore 3 points d'armure et crache de l'acide autour d'elle. À la fin de la Phase des Guerriers, tout individu sur une case adjacente au porteur reçoit 1 Blessure non modifiée. En cas de 1 sur le Jet pour Toucher, le porteur lui-même est brûlé pour 1D6 Blessures non modifiées.



350
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LA CHUTE DE GRISHNAK



La fameuse amulette au centre de toutes les querelles est enfin entre vos mains. Elle a souffert de son séjour parmi les Orques !

C'est curieux, elle n'a vraiment rien d'extraordinaire cette amulette. Il faut certainement être un nain pour comprendre. Maintenant, il s'agit de la rapporter en un seul morceau...



INESTIMABLE... POUR UN NAIN !

À RAPPORTER AUX NAINS !

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

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 (textes, visuels...) reste la propriété exclusive 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* !

Sir Hillmiller



V2 - Ajouts & Révisions

- Transposition du texte en Newtext Bk BT (la police d'origine) pour le livret et les cartes.
- Ultime révision (correction, césures...)
- Visuels de la boîte d'origine (face / dos)
- Ajustement de la taille des figurines 2D.
- Figurines 2D de face et de dos pour une meilleure orientation pendant les combats.
- Figurines 2D des Tables de Monstres Orques Niveau 1 à 5.
- Cartes Trésor Orques du Chapitre 2.
- Cartes Trésor du Chapitre 3, « La Chute de Grishnak ».

Et d'autres petits détails à découvrir
au fil des pages...



Warhammer Quest™



Les visuels et les contenus peuvent différer des illustrations.

Figurines à peindre.

• LE REPAIRE DU SEIGNEUR ORQUE •

Gorgut, l'impitoyable Chef de Guerre, dirige les Orques Black Fang d'une poigne de fer. Bien à l'abri derrière sa garde de Kostos, il se gausse des facéties de Gubbinz, son bouffon Gobelin. Et tandis que Gorgut entretient sa cour, il collectionne les crânes des Guerriers qui osent venir jusqu'ici.

Avec ce supplément, vos aventures de Warhammer Quest prendront une petite saveur Orque. Le Livret vous présente le contexte et six aventures pour la nouvelle Salle Objectif *Le Repaire de Gorgut*. Vous trouverez aussi de nouveaux trésors, des objets magiques, des Tables de Monstres et une aventure prête à jouer pour des Guerriers de Niveau 2 ou 3.



GORGUT, LE CHEF DE GUERRE ORQUE



Cette boîte est un supplément.

Vous avez besoin du jeu Warhammer Quest pour l'utiliser.



SKABNOZE CHAMANE ORQUE

CONTENU

SECTIONS

1 Tanière du Chamane
1 Repaire de Gorgut
1 Passage Effondré
2 Portes

RÈGLES

Livret de 48 pages

36 CARTES

4 Cartes Spéciales
3 Cartes Donjon
6 Cartes Trésor
21 Cartes Événement

PIONS

1 Chute de Pierre
3 Prisonniers du Filet
2 Puits du Désespoir

FIGURINES CITADEL

Gorgut le Chef de Guerre
Skabnoze le Chamane
3 Kostos
Gubbinz le Bouffon
Bogoff le Snotling
Growler le Molosse
Superbes figurines par Gary Morley