

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



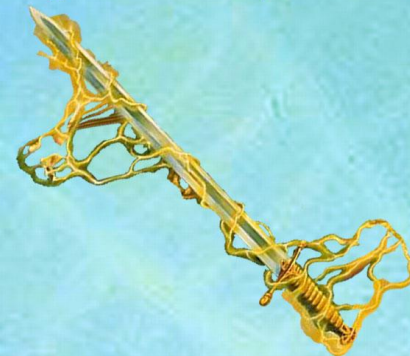
Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif BOUCLIER DE PTOLOS

Ce bouclier enveloppe son porteur d'une brume luisante, ce qui en fait une cible difficile à toucher au combat.

Ce bouclier donne +2 en Endurance à son porteur. De plus, quand vous tirez des pions de guerriers pour déterminer qui a été touché par des tirs de projectiles, la première fois que le pion du porteur est tiré, vous pouvez le remettre et refaire un tirage. Les fois suivantes où le pion est tiré, le guerrier est touché normalement.



250
P.O

SAUF SORCIER

Pièce Objectif ARMURE DE DARGAN

La brillance de cette armure d'un rouge profond illumine le donjon.

Cette armure rend le porteur plus dur à toucher : il a +4 en Endurance et les monstres qui l'attaquent ont -1 pour toucher à moins d'utiliser une arme magique.



1000
P.O

SAUF SORCIER & ELFE

Pièce Objectif RUNE MANGE-MORT

Cette rune contient de puissants sorts de négation. La magie des alentours se tord alors que la rune essaye de l'attirer et de l'absorber.

Lorsqu'on la met en contact avec une arme, la rune s'intègre à la lame où elle reste gravée de façon permanente. Un sort lancé contre le porteur de cette arme magique échoue désormais sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.



800
P.O

TOUS

Pièce Objectif BATON DE COMMANDEMENT

Ce bâton porte des runes de commandement, qui y ont été gravées il y a plusieurs siècles.

Une fois par événement, le Sorcier peut utiliser ce bâton pour tenter de contrôler n'importe quel monstre sur le plateau. La tentative doit être faite dès que les monstres apparaissent. Lancez 1D6. Sur 1, 2, 3 ou 4, la magie échoue. Sur 5 ou 6, le Sorcier peut choisir un monstre et lui faire faire ce qu'il veut, aussi longtemps que l'action ne lui inflige pas de blessure. Le monstre combat durant la phase des guerriers et, s'il tue un autre monstre, personne n'en gagne l'or.

A la fin du tour, le monstre contrôlé redevient normal.



900
P.O

SORCIER

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



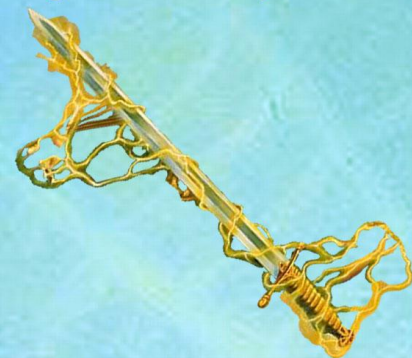
Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif ANNEAU D'AVERTISSEMENT

Cet anneau luisant est fait d'un matériau semblable au vif-argent. Une fois passé au doigt, l'anneau se modifie et, tout en gardant sa forme, devient liquide et brillant.

Cet anneau permet à votre guerrier de tenter d'éviter un piège qu'il vient de déclencher. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, l'anneau ne fonctionne pas et le piège se déroule normalement. De 4 à 6, le piège est désactivé magiquement et ne fonctionne pas.

500
P.O



TOUS

Pièce Objectif CALICE DE SORCELLERIE

Ce calice de métal terne se trouve dans une petite alcôve dans le mur, couvert de vert-de-gris et de toiles d'araignées. En éliminant ces dépôts, le Sorcier reconnaît le Calice de Sorcellerie.

Le Calice de Sorcellerie est une source de pouvoir permettant au Sorcier de continuer à lancer des sorts lorsque son pouvoir est épuisé.

Le Sorcier peut essayer de tirer autant de points de pouvoir du Calice qu'il le veut. Pour chaque point de pouvoir qu'il tire pour lancer des sorts, lancer 1D6. Tout le pouvoir supplémentaire doit être tiré en une fois de façon que tous les dés soient lancés en même temps. Pour chaque dé qui obtient un 1, le Sorcier perd 1D6 Points de Vie sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

700
P.O



SORCIER

Pièce Objectif AMULETTE DE JADE ENCHANTEE

L'Amulette de Jade Enchanté ressemble à un simple galet, rendu parfaitement lisse par l'érosion de la mer.

L'Amulette de Jade Enchanté permet à votre guerrier de tenter de régénérer (1 x son niveau) blessures par tour, sans dépasser ses Points de Vie d'origine. Chaque fois que votre guerrier utilise l'Amulette, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1 L'Amulette tombe en poussière, faisant perdre 1D6 Points de Vie à votre guerrier, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.
- 2 L'Amulette n'a pas d'effet pour ce tour.
- 3 - 6 L'Amulette fonctionne normalement.

600
P.O

Une seule utilisation par tour.



TOUS

Pièce Objectif LIVRE DES ARCANES

Ce livre a une couverture de cuir usée et craquelée, avec une serrure de métal rouillé. Lorsqu'on l'ouvre, les pages bruissent d'une vie propre.

Le Livre des Arcanes contient des sorts que le Sorcier peut lancer. Lancez 4D6 lorsque le livre est trouvé. Ces dés sont utilisés pour acheter les sorts du livre de la même façon que le Sorcier gagne des sorts lorsqu'il change de niveau, comme décrit dans le paragraphe «Nouveaux Sorts» du chapitre Entraînement des Sorciers. Chaque sort du livre peut être lancé une fois automatiquement sans dépense de pouvoir. Une fois qu'un sort a été lancé, sa page dans le livre tombe en poussière.

1000
P.O



SORCIER

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif BROCHE DE POUVOIR

Cette broche est trop brillante pour pouvoir être regardée, comme si elle contenait un soleil miniature.

A la fin de chaque tour, le Sorcier peut utiliser la broche pour stocker le pouvoir inutilisé qui lui reste, jusqu'à un maximum de (6+ son niveau). Ce pouvoir stocké peut ensuite être utilisé à n'importe quel moment pour augmenter sa possibilité de lancer des sorts.

De plus, l'aura aveuglante jetée par la broche distraie les monstres attaquant le Sorcier, augmentant son Endurance de +1.

1000
P.O



SORCIER

Pièce Objectif BATON DE JADE

Ce bâton de la taille d'une canne est fait d'un seul morceau de jade fin. D'étranges icônes gravées sur sa surface resplendissent d'énergie.

Ce bâton augmente les effets d'un sort exigeant de lancer un ou plusieurs dés pour ses effets, comme Soins Majeurs ou Éclair, en ajoutant +2 au total. Notez que le bâton n'augmente en aucune façon les chances de succès du sort. Par exemple, si le Sorcier utilise ce bâton pour augmenter les effets de Doigt de Vie, il lui faut toujours obtenir 4, 5 ou 6 pour réussir, mais il guérit maintenant 6, 7 ou 8 blessures (selon le résultat du dé). Lorsqu'il est trouvé, le bâton a 2D6 charges. Chaque utilisation du bâton consomme 1 charge.

600
P.O



SORCIER

Pièce Objectif PIERRE DE L'AUBE

Cette pierre semblable à du cristal est montée sur une broche noire et dégage une lumière aussi pâle que celle de l'aube.

La Pierre de l'Aube peut être utilisée pour redonner à un guerrier tous ses Points de vie, même s'il a 0 Points de Vie ou est mort.

Une seule utilisation, puis défaissez.

500
P.O



TOUS

Pièce Objectif RUNE DE MORT

Cette pierre, qui est tiède au toucher, a une rune naine gravée à sa surface.

Lorsqu'on la met en contact avec la lame d'une arme, la pierre inscrit une rune de mort sur la lame et disparaît. La rune de mort est elle permanente.

Si le jet pour toucher de cette arme est un 6 naturel, la rune de mort provoque 2D6 blessures supplémentaires à la cible.

500
P.O



TOUS

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif COURONNE DE SORCELLERIE

Dès qu'il pose la couronne sur sa tête, le porteur est plongé dans le monde étrange et sombre des pouvoirs magiques si familiers aux sorciers.

La Couronne de Sorcellerie permet à un guerrier qui n'est pas Sorcier de lancer des sorts et d'utiliser des objets réservés aux sorciers. Le guerrier portant la couronne peut encore porter une armure. Dès que votre guerrier trouve la couronne, prenez aléatoirement deux cartes de Sort de chaque paquet : ce sont les sorts qu'il peut lancer.

A chaque tour, il obtient la même quantité de pouvoir qu'un sorcier de niveau 1 (lancez 1 D6+1 dans la phase de pouvoir), qu'il peut utiliser pour lancer un ou plusieurs de ses sorts selon les règles normales.

Cependant, à chaque fois que votre guerrier lance un de ses sorts, lancez 1D6. Si votre résultat est 1, le sort rate et votre guerrier est immobilisé par une vague de pouvoir magique et ne peut rien faire pour le reste du tour. Pendant qu'il est immobilisé,

1000
P.O.

les attaques effectuées contre lui réussissent sur tous les résultats sauf un 1.



SAUF SORCIER & NAIN

Pièce Objectif TALISMAN D'OBSEDIENNE

Ce talisman noir palpite lentement d'une façon sinistre et l'air semble s'épaissir aux alentours.

Ce talisman annule les pouvoirs d'un sorcier ou d'un lanceur de sorts adjacent au porteur. Tout sort lancé par une telle figurine rate sur 4, 5 ou 6 sur 1 D6 et le pouvoir utilisé pour le lancer est redirigé pour soigner 106 Points de Vie au porteur du talisman.

Si le porteur tente lui-même de lancer un sort, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le sort échoue.



500
P.O.

TOUS

Pièce Objectif TABLETTE D'ADAIN

Cette tablette de pierre étonnamment légère est couverte de marques incompréhensibles.

Lorsqu'elle est utilisée par un Sorcier, la tablette vous permet de relancer un nombre quelconque de "dés de détermination de sorts" lorsque vous franchissez un niveau (voir "Nouveaux Sorts" au chapitre Entraînement des Sorciers).

Vous ne pouvez relancer chaque dé qu'une fois et devez accepter le résultat du second jet, même s'il est pire.



1000
P.O.

SORCIER

Pièce Objectif ARMURE DE TAAKAN

Cette armure d'un noir mat, avec des runes de bronze gravées sur sa surface est réputée avoir sa propre vie, qui la fait attaquer l'ennemi quelle que soit la volonté du porteur.

Quand il porte l'armure de Taakan, votre guerrier obtient les bénéfices d'une armure lourde et d'un heaume lourd (+5 en Endurance et -1 en Mouvement).

Chaque fois qu'un ennemi blesse votre guerrier, l'armure réplique directement et force son porteur à contre-attaquer immédiatement. Votre guerrier doit effectuer une attaque contre l'ennemi qui vient juste de

le frapper, en plus de ses attaques normales de ce tour. Notez que si cette attaque est réussie, elle ne peut pas se poursuivre en Coup Mortel.



1500
P.O.

Sauf Sorcier, Elfe & Répurgateur

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif BATON DE DIABOLUM

Ce bâton est d'un blanc étincelant, parsemé de diabolium, une substance rouge capable de contrôler l'énergie magique.

Lorsque votre Sorcier utilise ce bâton, tous ses sorts lui coûtent 1 point de pouvoir en moins.



500
P.O.

SORCIER

Pièce Objectif ANNEAU DE CHESHNAKK

Cheshnakk était un grand sorcier d'Arabie qui excellait dans la création de magnifiques tapis volant. La plus réussie de ses créations fut pourtant les Anneaux de Cheshnakk. Sur un ordre, un de ces anneaux peut ramener le porteur chez lui, que ce soit dans un château, une clairière ou une humble chaumière.

Lorsqu'il porte cet anneau, votre guerrier peut à tout moment quitter le donjon et retourner chez lui, à l'abri. Il abandonne cette aventure et retrouvera les guerriers à la prochaine ville.

1000
P.O.

TOUS

Pièce Objectif MARTEAU DE SIGMAR

Ceci est peut-être la plus ancienne et la plus révérée de toutes tes armes magiques de l'Empire, forgée par les Maîtres des Runes nains pour sceller une alliance entre les nains et les hommes.

Le Marteau de Sigmar ignore toutes les armures non magiques lorsque vous lancez pour les dommages. De plus, si le résultat pour toucher est un résultat naturel de 6, il inflige 4 x dommages normaux.

Il ne peut y avoir qu'un seul Marteau de Sigmar dans le groupe.

2000
P.O.

BARBARE / NAIN

Pièce Objectif LAME D'OR VIF

Cette épée est superbement équilibrée et trace un arc doré presque sans le moindre effort de la part du porteur, décimant les rangs ennemis avec une grande facilité.

Lorsqu'il utilise cette arme, votre guerrier obtient +3 Attaques.

1000
P.O.

TOUS

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif LAME DE GIVRE

Cette arme au métal bleu pâle dégage une aura glaciale et sa lame brille comme la glace.

Lorsqu'il utilise la Lame de Givre, votre guerrier ne peut effectuer qu'une Attaque par tour.

Si votre guerrier réussit une attaque avec la Lame de Givre qui provoque au moins

1 blessure (après avoir pris en compte l'Endurance, l'armure, les Capacités Spéciales comme Impassibilité, etc.), la cible est automatiquement tuée. Un coup de la Lame de Givre peut se poursuivre en Coup Mortel.

La Lame de Givre ne peut être utilisée qu'une fois par aventure.

750
P.O.



TOUS

Pièce Objectif EPEE DE LACERATION

Le bord tranchant en dents de scie de cette épée émet d'étranges grincements et déchire avec facilité armures, chairs et os.

Cette épée retire 2D6 Points de Vie supplémentaires sur une touche réussie.

De plus, le coup ignore 2 points d'armure si le jet pour toucher était un 5 ou 6 naturel.



1200
P.O.

TOUS

Pièce Objectif EPEE DE DESTRUCTION

Cette épée émet un bourdonnement grave et projette une lueur hésitante.

Lorsqu'elle est tirée de son fourreau, cette épée annule toute magie dans un rayon d'1 case du porteur. Aussi longtemps que l'épée reste tirée, le porteur et toutes les figurines dans les cases adjacentes ne peuvent pas utiliser ou bénéficier d'objets magiques ou de sorts. De plus, l'épée inflige + 1 blessure et donne au porteur la capacité spéciale Résistance Magique 6+ (voir Bestiaire).

750
P.O.



TOUS

Pièce Objectif EPEE FLEAU

Dès qu'elle est tirée en la présence de son ennemi juré, cette lame grogne et gémit, avide de répandre le sang.

Dès que votre guerrier trouve cette épée, lancez 1D66 sur le Tableau des Monstres de même niveau que votre guerrier. Cette épée inflige des dommages double contre tous les monstres de cette race (si vous obtenez Assassins Skavens, par exemple, l'Épée Fléau affecte tous les skavens).

500
P.O.



TOUS

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif EPEE DRAGON

Cette épée, ancienne au-delà de toute mesure, a été trempée dans le venin d'un Grand Dragon de Feu.

Cette épée inflige des dommages doubles sur un résultat naturel de 5 ou 6. Cependant, l'épée est partiellement intelligente et refuse d'être utilisée par un guerrier de niveau inférieur à 4.



1200
P.O.

TOUS

Pièce Objectif EPEE DU FEU DE L'ENFER

Des flammes courent le long de la lame de cette épée venue d'un autre monde. Quand elle siffle dans l'air, elle laisse un sillage de magma derrière elle.

Si votre guerrier touche son adversaire avec un jet pour toucher naturel de 6, en plus de causer des dommages normaux, la cible et toutes les figurines adjacentes (y compris votre guerrier) sont plongées dans les flammes et subissent 1 D6 blessures pour chacun des niveaux du guerrier, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.



1500
P.O.

TOUS

Pièce Objectif HACHE DE GROMRIL

Cette redoutable hache à deux mains est un artefact nain, capable de découper presque toutes les armures existantes.

Cette hache ignore toutes les armures non magiques et inflige des dommages doubles sur une touche réussie. Cependant, cette hache est partiellement intelligente et refuse d'être maniée par un guerrier de niveau inférieur à 3.

La hache de gromril ne peut pas être utilisée avec un bouclier.



1200
P.O.

BARBARE & NAIN

Pièce Objectif EPEE HYDRE

Trempée dans le sang d'une hydre lorsqu'elle a été forgée, cette lame a acquis certaines des propriétés de ces terribles créatures.

Sur une touche réussie, la lame inflige 6D6 blessures supplémentaires.

L'Épée Hyde ne peut être utilisée qu'une fois par aventure.



850
P.O.

TOUS

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



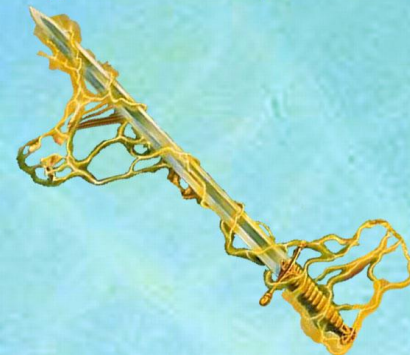
Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif EPEE DE VENGEANCE

La lame de cette épée brille intensément et ne se ternit jamais.

Cette épée ignore l'Endurance du monstre et toutes les armures non magiques lors de la détermination des dommages. De plus, le porteur peut relancer un jet pour toucher par tour.



1000
P.O.

SAUF NAIN & ELFE

Pièce Objectif HACHE TUEUSE

Cette hache a été autrefois portée par le tueur de géant Umgrul Grunnson lors de sa dernière bataille de Karak Azgal.

Cette hache touche automatiquement sa cible. Le porteur n'a pas à lancer pour toucher. De plus, au lieu d'un jet normal de dommages pour déterminer les dommages effectués par la hache, lancez 1D6 : si le résultat est un 1, la hache inflige 1D6 + (Force) blessures. Si c'est un 2, la hache inflige 2D6 + (Force) blessures, et ainsi de suite.

Ne peut être utilisée qu'un tour par aventure.



500
P.O.

NAIN

Pièce Objectif EPEE DES HEROS

Cette épée brille d'un feu toujours égal : le Feu de la Droiture. Elle écrase le Mal partout où il peut être trouvé.

Cette épée inflige 3D6 blessures supplémentaires lorsqu'elle est utilisée contre des monstres ayant une Endurance de 6 ou plus.



900
P.O.

TOUS

Pièce Objectif LAME DE BRONZE VIF

Aussitôt qu'elle est tirée de son fourreau, cette lame frappe avec une vitesse incroyable.

Cette épée donne +2 Attaques à son porteur



450
P.O.

TOUS

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Carte Trésor de Pièce Objectif



Carte Trésor de
Pièce Objectif

Pièce Objectif ARC DE LOREN

Cet arc exceptionnel a été fabriqué par les elfes sylvains de Loren.

Cet arc inflige 1D6 blessures par niveau du porteur. Si cela suffit à tuer directement la cible et qu'il y a un autre monstre derrière elle dans la même direction que celle prise par la flèche, celle-ci poursuit sa route, touchant également ce monstre. Cela continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de monstres dans la ligne de tir, ou qu'un des monstres survive.



2000
P.O.

ELFE

Pièce Objectif ARC DE PRECISION

Sur cet arc se trouve une rune de précision. De vieilles histoires parlent d'un arc qui n'aurait jamais manqué sa cible, et ce pourrait être celui-ci.

Cet arc a une Force de 4 et ajoute +2 aux jets pour toucher du porteur.



900
P.O.

TOUS

Pièce Objectif BOUCLIER ENCHANTE

La surface de ce bouclier est aussi brillante qu'un miroir. Des nuages roulent à sa surface, et des éclats de lumière zèbrent l'air autour de lui.

Ce bouclier donne à son porteur +3 en Endurance mais il ne peut pas être utilisé avec une armure, sauf un heaume, jusqu'à ce que le porteur atteigne au moins le niveau 4.

Un guerrier ne peut manipuler une arme à deux mains lorsqu'il utilise le Bouclier Enchanté.



800
P.O.

SAUF SORCIER

Pièce Objectif ARMURE DE FER METEORIQUE

Cette armure terne est piquée de points de rouille, mais une étrange aura révèle sa véritable nature.

Cette armure donne +3 en Endurance à son porteur, sans déductions pour le Mouvement. Cependant, une fois passée, elle se colle à la chair et ne peut être retirée. Malheureusement, elle est si lourde qu'elle ne peut être transportée. Il faut la passer immédiatement ou la laisser sur place.



1000
P.O.

SAUF SORCIER & ELFE