

· COPYRIGHTS ·

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

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

· CONDITIONS D'UTILISATION ·

UTILISATION

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

A L'INTENTION DES WEBMASTERS

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



· COPYRIGHTS ET MARQUES DEPOSEES ·

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

MARQUES DEPOSEES

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

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

MARQUES

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

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

CARTE DE TRESOR

AMULETTE DE POUVOIR

Cette amulette très finement ciselée palpite faiblement et semble contenir un épais et sombre liquide.

Au début de chaque Phase des Guerriers, vous pouvez jeter 1D6. De 2 à 6; la Force de votre guerrier bénéficie d'un bonus de +2 jusqu'à la fin du tour. Sur un 1, l'amulette explose, causant 1D6 blessures à votre guerrier, sans modificateurs d'Endurance ou d'armure.



VALEUR 350

UTILISABLE JUSQU'A DESTRUCTION

CARTE DE TRESOR

ANNEAU DE Foudre

Lorsque vous l'enfilez, cet anneau se resserre jusqu'à épouser parfaitement votre doigt et une rune de foudre commence à luire froidement.

L'anneau de Foudre peut libérer un violent éclair d'énergie sur commande. Votre Guerrier peut prendre pour cible n'importe quel monstre dans sa ligne de vue. L'éclair touche automatiquement et inflige 5D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'armure.



VALEUR 500

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

ANNEAU DE STASE

Lorsque vous enflez cet anneau à votre doigt, vous ressentez la morsure du froid. Il s'en dégage des flammes bleutées, mais sont porteur ne ressent pas pour autant la moindre gêne.

L'anneau de Stase peut être utilisé à tout moment, conférant immédiatement aux guerriers une Phase de Combat supplémentaire.



VALEUR 200

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

ANNEAU D'INVISIBILITE

Aussitôt cet anneau glissé à votre doigt, votre image s'estompe jusqu'à disparaître aux yeux de tous.

Lorsqu'il est invisible, votre guerrier ne peut pas être attaqué mais peut combattre normalement.

L'anneau renferme assez de pouvoir pour permettre à votre guerrier de rester invisible pendant un tour.



VALEUR 175

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

BAUME DE SOINS

Parmi les débris qui jonchent la pièce, vous trouvez une bouteille noire qui contient un liquide jaune et sirupeux. Il s'agit d'un Baume de Soins.

Le Baume de Soins peut soigner 2D6 blessures à un seul guerrier, ou 1D6 blessures à deux guerriers différents.



VALEUR 100

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

BOMBE

Vous faites main basse sur une lourde boule de métal dont dépasse une mèche. D'après les runes naines gravées à sa surface et à son odeur de soufre, vous réalisez qu'il s'agit d'une bombe.

Cette bombe peut être lancée à tout moment et affecte une zone de 2 cases sur 2. Toutes figurine située dans cette zone subit 1D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'armure.



VALEUR 100

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

BOTTES DE VITESSE

Vous trouvez une paire de bottes poussiéreuses faites d'un étrange matériau. Alors que vous les enflez, tout autour de vous semble devenir lent et confus.

Lorsqu'il porte les Bottes de Vitesse, votre guerrier peut ajouter +1 à son Mouvement.



VALEUR 500

PERMANENT

CARTE DE TRESOR

BOUCLIER DE DELIVRANCE

Ce bouclier est un pur chef-d'œuvre d'artisanat. Il semble être fait d'un matériau plus solide que le meilleur acier, alors qu'il pèse à peine plus qu'une feuille de vélin.

Le Bouclier de Délivrance est capable d'absorber tous les dommages infligés par deux attaques. La première fois que le bouclier est touché, retournez sa carte. Lorsqu'il est touché une seconde fois, défaussez cette carte.



VALEUR 500

UTILISABLE DEUX FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

BOUCLIER DRAGON

Ce bouclier est fabriqué à partir des écailles rouges et sulfureuses d'un Grand Dragon de feu.

Lorsqu'il porte le Bouclier Dragon, votre guerrier est invulnérable à une seule et unique attaque, quelle que soit son origine.



VALEUR 300

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

BOUCLIER ENCHANTE

La surface de ce bouclier brille de mille feux. Des nuages tumultueux sont gravés à sa surface et des étincelles crépitantes déchirent les airs alors que vous l'utilisez.

Chaque fois que votre guerrier est touché, il peut utiliser ce bouclier pour tenter d'absorber le coup. Lancez 1D6. Sur un 5 ou 6, le bouclier absorbe toutes les blessures. Mais sur un 1, le bouclier explose et votre guerrier subit 1D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'armure.



VALEUR 300

UTILISABLE JUSQU'A DESTRUCTION

CARTE DE TRESOR

CALICE DU DESTIN

Le Calice du destin a le pouvoir de distordre le temps, de changer le destin et d'altérer la réalité.

Le calice vous permet de relancer le dé lors de la détermination du pouvoir du Sorcier durant la Phase de Pouvoir du Sorcier durant la Phase de pouvoir. Vous ne pouvez relancer qu'une fois le dé et vous devez accepter ce résultat, même s'il est pire que le premier.



VALEUR 200

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

CAPE DE FOURRURE

Vous trouvez une épaisse cape de fourrure. Roulée autour de l'avant-bras elle offre une protection similaire à celle d'un bouclier.

La cape fait office d'armure et confère un bonus de +1 au modificateur d'Endurance du guerrier.

Chaque fois qu'elle est utilisée, lancez 1D6. Sur 4, 5 ou 6, elle reste efficace jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau utilisée. Sur 1, 2 ou 3, elle est détruite et cette carte doit être défaussée.



VALEUR 75

UTILISABLE JUSQU'A DESTRUCTION

CARTE DE TRESOR

DAGUES ELFIQUES

Vous trouvez deux dagues du plus pur acier, forgées jadis par les artisans hauts elfes. D'antiques glyphes détenteurs de puissants sorts de destruction sont finement gravés sur leurs lames.

Lorsqu'il utilise les Dagues Elfiques, votre guerrier gagne +1 Attaque et n'a pas à lancer de dé pour toucher, chaque attaque faite avec les dagues touchant automatiquement.

Cependant, chaque touche ne causera qu'1D6 blessures, sans modificateur de Force.



VALEUR 350

PERMANENT

CARTE DE TRESOR

ELIXIR DE SOINS

Cette fiole de verre ouvragé renferme un épais liquide bleuté aux senteurs fruitées. Dès la première gorgée, vous réalisez qu'il s'agit d'un Elixir de soins.

Cette bouteille contient assez d'Elixir de Soins pour restaurer tous les Points de Vie perdus de deux guerriers. Lorsque la première dose a été bue, retournez cette carte, et défaussez-la aussitôt que la seconde dose a été consommée.



VALEUR 200

UTILISABLE DEUX FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

ENCENS DE SOINS

Vous trouvez une petite urne dans un coin de la pièce, couverte de runes et de symboles magiques.

Aussitôt ouverte, l'urne libère un nuage de vapeur curative qui agissent comme une potion de soins. Chaque guerrier se trouvant dans la même section de donjon que l'urne récupère 2D6 Points de Vie perdus.



VALEUR 200

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

FLECHES FATALES

Vous trouvez d'étrange flèches noires comme le jais. Leurs fines tiges sont incrustées de runes d'or et leurs pointes acérées dégagent une pale lueur verte.

Ces flèches enchantées ont été aiguës par magie. Lorsqu'il utilise les Flèches Fatales, votre guerrier inflige +3 blessures aux victimes de ses attaques par projectiles.

Les Flèches Fatales ne peuvent être utilisées que par un guerrier armé d'un arc.



VALEUR 100

1D6 FLECHES, 1 UTILISATION CHACUNE

CARTE DE TRESOR

LAME ENSORCELEE

Vous trouvez une épée du plus pur acier, forgée dans les forges mystiques des temps anciens. La magie de cette arme guide votre main, rendant vos adversaires plus faciles à toucher.

Lorsque vous utilisez la Lame Ensorcelée, vous pouvez ajouter +1 à tous vos jets pour toucher.



VALEUR 150

PERMANENT

CARTE DE TRESOR

LANCE

Reposant contre un mur, vous trouvez une lance d'excellente facture au fer acéré.

Cette lance peut être lancée contre un seul monstre se trouvant dans la même section de donjon que votre guerrier. Elle peut être utilisée en plus de n'importe quelle autre attaque et à n'importe quel moment.

Pour effectuer une attaque, lancez 1D6. Sur 3, 4, 5 ou 6 votre guerrier a atteint sa cible et lui inflige 3D6 blessures. Sur 1 ou 2, il a raté sa cible.



VALEUR 100

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

MASSE DES TENEBRES

Le fer de cette lourde masse crépite d'énergie, baignant les environs dans une lumière surnaturelle lorsque vous la maniez.

Lorsqu'il utilise la Masse des Ténèbres, votre guerrier gagne 2 Attaques supplémentaires.



VALEUR 250

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

OR

Après une fouille minutieuse de l'endroit, un guerrier repère une cache secrète recelant diverses richesses.

La cache secrète renferme une valeur d'1D6 x 100 pièces d'or en richesses sous diverses formes (gemmes, bijoux, pièces, etc). Enregistrez cette valeur en pièces d'or sur la fiche d'aventure de votre guerrier avant de défausser la carte.



VALEUR 100

ENREGISTRER ET DEFAUSSER

CARTE DE TRESOR

OR

Vous trouvez 3 pièces d'or qui traînent parmi les débris qui jonchent la pièce. Enregistrez cette (considérable) somme sur votre feuille d'Aventure avant de défausser cette carte.



VALEUR 3

ENREGISTRER ET DEFAUSSER

CARTE DE TRESOR

ORBE DE POUVOIR

Cet orbe ténébreux palpète faiblement lorsque vous vous en emparez.

L'Orbe de Pouvoir est une précieuse source de magie pour le Sorcier. Lancez 1D6 pour déterminer le nombre de Points de pouvoir qu'il recèle.

Lorsque le Sorcier a utilisé 1 ou plusieurs des Points de Pouvoir stockés, placez un D6 sur cette carte pour indiquer les points restants.

Une fois que tout son pouvoir a été utilisé, l'orbe est aussitôt défaussé car il ne peut pas être rechargé.



VALEUR 50*

* 50 par Point de Pouvoir inutilisé.

UTILISABLE JUSQU'A EPUISEMENT

CARTE DE TRESOR

PARCHEMIN DE SEISME

Ce parchemin poussiéreux est couvert de rune et de glyphes magiques détenteurs d'antiques mots de pouvoir.

Ce parchemin peut être utilisé à tout moment et cause l'effondrement d'une zone de 2 cases sur 2 d'une section de donjon. Utilisez le pion d'Eboulement pour marquer la zone affectée. Tout guerrier ou monstre se trouvant dans la zone affectée subit 2D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.



VALEUR 200

UNE UTILISATION AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

PARCHEMIN D'IMPRECATION

Vous trouvez un parchemin poussiéreux sur lequel sont tracées des runes cabalistiques. Il s'agit de l'antique et puissant sort d'Imprécation.

Le sort *Imprécation* peut être utilisé par le sorcier comme n'importe quel autre de ses sorts.

Points de Pouvoir : 6

Une fois lancé, ce redoutable sort inflige 6 blessures à un seul monstre, sans modificateur d'endurance ou d'armure.



VALEUR 450

PERMANENT

CARTE DE TRESOR

PIERRE SORCIERE

La Pierre Sorcière est un petit cristal noir qui semble absorber la lumière de votre lanterne et la convertir en énergie magique.

Cette pierre agit comme une source de pouvoir pour le sorcier. Lorsqu'il lance un sort, il peut utiliser la Pierre Sorcière pour améliorer ses chance de succès. Lancez 1D6. De 3 à 6, le sort peut être lancé pour zéro Points de Pouvoir au lieu du coût normal. Sur un résultat de 1 ou 2, le sort échoue et le Sorcier perd tous ses Points de Pouvoir pour ce tour.



VALEUR 150

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

PORTE-BONHEUR

Au beau milieu d'un tas d'ordure dans un coin de la pièce, vous trouvez un talisman Porte-Bonheur au bout d'une fine chaîne.

Votre guerrier peut utiliser le talisman Porte-Bonheur à n'importe quel moment. Toute attaque effectuée en utilisant le talisman touchera automatiquement.



VALEUR 150

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR

POTION DE SOINS

Vous trouvez une fiole de verre gisant dans l'angle d'un mur. Elle renferme un liquide opalescent qui ne peut être qu'un Potion de Soins.

La Potion de Soins peut être utilisée pour restaurer 1D6 Points de Vie à un seul guerrier.



VALEUR 75

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

POTION MAGIQUE

Cette petite bouteille de verre porte d'étranges inscriptions dans une langue magique depuis longtemps oubliée.

Lorsque votre guerrier boit cette potion Magique, lancez 1D6 pour déterminer de quoi il s'agit :

- 1 Poison : perdez 2D6 Points de Vie.
- 2 Poison : perdez 1D6 Points de Vie.
- 3 Potion Arc-en-Ciel : la peau de votre guerrier devient irisée comme un arc-en-ciel.
- 4 Potion de Soins : restaure 1D6 Points de Vie de votre Guerrier.
- 5 Potion de Soins : restaure 2D6 Points de Vie de votre Guerrier.
- 6 Potion de Soins : restaure tous les Points de Vie de votre Guerrier.

VALEUR 60
ARTIFICE

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

POUDRE AVEUGLANTE

Cachée dans une petite alcôve dans un mur couvert de mousse, vous dénêchez une petite bourse de Poudre Aveuglante.

La Poudre Aveuglante peut être lancée à tout moment pour semer la confusion chez les ennemis des guerriers. Après que la bourse ait explosé, tous les guerriers qui n'ont pas encore combattu ce tour-ci gagnent +1 Attaque.



VALEUR 75
ARTIFICE

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR

SERRE DE MORT

Cet objet magique absorbe toute la lumière environnante, créant une aura de ténèbres autour de vous.

Une fois que votre guerrier a terminé son mouvement, il peut utiliser la Serre de mort pour infliger 1D6 blessures contre chaque monstre adjacent, sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Lancez séparément pour chaque monstre.



VALEUR 500
ARTIFICE

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE