

Warhammer Quest

CARTES TRÉSOR ET ÉVÉNEMENT VIERGES

CARTES TRÉSOR

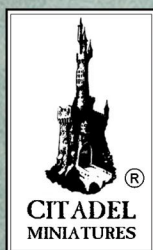
Chaque paquet contient 54 nouvelles Cartes trésor pour vos parties de Warhammer Quest. Leur contenu va des articles de première nécessité comme les *Provisions*, jusqu'aux armes et objets fabuleux tel le légendaire *Marteau de Sigmar* !



CARTES ÉVÉNEMENT

Chaque paquet contient 21 Cartes Événement vierges. Vous pourrez ainsi créer des Monstres à partir de votre collection de figurines Citadel. Encore et toujours plus d'ennemis à combattre !

Les Cartes Événement vierges vous serviront aussi à préparer de nouvelles embûches et de nouvelles rencontres. Dans chaque paquet, quatre cartes vous permettront d'agrémenter vos parties avec des Événements tirés des Règles Avancées ou d'élaborer les pièges les plus surnois. Laissez libre cours à votre imagination ; tous les coups sont permis !



Les Cartes Trésor et les Cartes Événement Vierges sont des suppléments.
Vous avez besoin du jeu Warhammer Quest pour les utiliser.

Citadel, le Citadel Castle, Games Workshop, le logo Game Workshop et Warhammer sont des marques déposées propriété de Games Workshop Ltd. Warhammer Quest est une licence propriété de Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd. 1995. Tous droits réservés.

Traduction SIR HILLMILLER 2026 - V2.1

GAMES®
WORKSHOP

UN MOT À PROPOS DE CES CARTES

« Risquons nous à un peu de lumière compagnons. Restez sur vos gardes et progressons, pas à pas... »

L'exploration de donjon ! Après trente ans de bons et loyaux services, Warhammer Quest reste une référence en la matière. La recette de son succès tient (entre autres) dans ses règles, pas forcément très originales, mais d'une efficacité redoutable.

Le système de Warhammer Quest met en réseau une série de réservoirs : des tuiles, des Événements, des Monstres, des Sorts, des Guerriers et... des Trésors ! Chaque réservoir est renouvelable quasiment à l'infini, en fait dans les limites du lore de Warhammer.

« Piochez une Carte Trésor »... Le frisson assuré à Warhammer Quest, mais comme le paquet de la boîte de base s'épuise vite ! Peu après la sortie du jeu en 1995, Games Workshop mit en vente quatre nouveaux paquets de cartes : Les trois Treasure Packs et les Blank Event Cards.

Les voici traduits en Français, dimensionnés pour des pochettes à plastifier au format « carte à jouer ». 162 nouvelles Cartes Trésor pour vos Salles Donjon et vos Salles Objectif, ainsi que deux modèles pour de nouveaux Événements. De quoi renouveler vos parties pour longtemps...

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

Bon jeu à tous avec vos nouvelles cartes !

Longue vie à Warhammer Quest !

Sir Hillmiller

06.26

Warhammer Quest™



CARTES TRÉSOR - PACK 1

Warhammer Quest

Warhammer Quest : Vous pouvez mélanger ces Cartes Trésor avec celles de votre boîte de base. Attention, certaines montrent des restrictions quant à leur usage par les Guerriers. Chaque Trésor possède une valeur marchande indiquée sur la Carte en vue d'une revente en fin d'aventure.

Jeu de Rôle : Certains objets possèdent des règles spéciales, valables seulement dans le mode Jeu de Rôle. Elles sont reconnaissables à la mention JdR. Séparez les Cartes Salle Objectif des Cartes Salle Donjon en deux paquets. Lorsque vous devez lancer un dé sur une Table Trésor, vous pouvez vous servir de l'un ou l'autre paquet.

Jetez un oeil aux deux autres Packs Trésors. Ils sont remplis de nouveaux objets qui enrichiront vos parties de Warhammer Quest.

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

ÉPÉE TUEUSE



Aussitôt qu'elle est dégainée pour affronter son ennemi juré, cette lame grogne et gronde, impatiente de verser le sang.

Piochez une Carte Événement pour déterminer quel type de Monstre l'épée déteste. (JdR : Lancez les dés sur la Table des Monstres du Niveau de votre Guerrier).

L'épée double les Blessures contre tous les monstres de cette espèce. (Si vous tombez sur Assassin Skaven, elle affecte les Skavens).



500 PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

FLÈCHES DE LOREN



Ces flèches sont faites du bois des plus beaux arbres de la forêt de Loren. Meticuleusement confectionnées, leur vol est parfait.

Ces flèches ajoutent +2 au Jet pour Toucher du Guerrier qui les utilise.

Elles ignorent aussi 1 Point d'Armure et délivrent 1 Blessure supplémentaire lorsqu'elles atteignent leur cible.

Il y a 3D6 flèches. Chaque flèche n'est utilisée qu'une fois.



100 PO par flèche

Elfe & Barbare

JUSQU'À ÉPUISEMENT DES FLÈCHES

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

ARMURE DE DARGAN



La brillance écarlate qui émane de cette armure éclaire le donjon.



Cette armure rend son porteur plus difficile à toucher : il gagne 4 points en Endurance et les Monstres qui l'attaquent sont pénalisés de -1 sur leur Jet pour Toucher (à moins d'utiliser une arme magique).

1000 PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
PIERRE DE BATAILLE DU MARQUIS

Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il s'investit corps et âme dans la fabrication d'une série d'artefacts destinés aux chevaliers du royaume. Malheureusement pour lui, le composant essentiel de chacun d'eux était la poudre d'os d'un doigt humain. Michel créa neuf objets en tout et pour tout...

Il s'agit de la légendaire Pierre de Bataille du Marquis. Le Guerrier qui porte la pierre touche automatiquement son adversaire.

500 CO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

ÉPÉE DE SANG



Des gouttes de sang perlent de la lame de cette épée et se répandent sur le sol glacé du Donjon.

Avant toutes les autres attaques du porteur de cette lame, lancez 1D6 pour chaque figurine (Guerriers et Monstres) en contact avec lui. Sur un 6, l'épée frappe l'individu de sa propre initiative et celui-ci reçoit des Blessures comme pour n'importe quel coup.



800 PO

Barbare

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

BOTTES DE LUMIÈRE



Ces bottes élégantes flottent à quelques centimètres du sol. Elles resplendissent d'une belle brillance magique.

Le Guerrier qui porte ces bottes se déplace en flottant dans les airs à quelques centimètres du sol. Il peut ainsi traverser les Puits, les Fosses... sans recevoir la moindre Blessure. Les assaillants sont pénalisés de -1 sur leur Jet pour Toucher.

Les bottes sont utilisées pendant une seule aventure puis perdent leur magie.



750 CO

UNE SEULE AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

CASQUE ELFIQUE



Le Casque Elfique confère +1 à l'Endurance de votre Guerrier. Par ailleurs, lorsque celui-ci est touché, il peut choisir de recevoir le coup sur la tête. Lancez 1D6 et consultez la Table :

- 1 Le Casque absorbe toutes les Blessures mais est détruit.
- 2-4 Traitez le coup normalement. Le Casque ajoute juste +1 à l'Endurance du Guerrier.
- 6 Le coup rebondit sur le Casque ne provoquant aucun dommage.

750 PO

Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

MARTEAU DE SIGMAR



Cette arme fut donnée au héros légendaire Sigmar par le Roi Kurgan Ironbeard (NdT : Barbedacier). Ce don scella l'alliance entre les Nains et les Hommes. C'est sans doute la plus ancienne et la plus vénérée de toutes les armes enchantées de l'Empire.

Le Marteau de Sigmar ignore toutes les armures (à part les armures magiques), lorsqu'il s'agit de déterminer les Blessures.

De plus, lorsque le Jet pour Toucher est un 6 naturel, l'arme provoque Blessures x 4.

Il s'agit d'un objet unique. Il ne peut y avoir qu'un Marteau de Sigmar dans le groupe.

2000 PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF

MARTEAU DE RANCUNE



Ce Marteau est à la recherche d'un ennemi juré qui doit être tué à tout prix.

Choisissez un Monstre parmi ceux placés sur le plateau de jeu. Il est maintenant considéré comme l'ennemi juré du Guerrier.

Si une case est libre autour du Monstre, le Guerrier peut choisir de l'occuper sans tenir compte de la distance qui les sépare ou des autres Monstres qui pourraient interférer.

Le Guerrier délivre aussitôt une Attaque d'embuscade contre ce Monstre et bénéficie d'une Attaque supplémentaire chaque tour, tant que le Monstre est encore en vie.

600 PO

Barbare & Nain

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 

ÉPÉE DES FLAMES INFERNALES

Des flammes dansent sur le fil de cette lame ; celle-ci vient d'un autre monde. Lorsqu'elle fend les airs, elle laisse une traînée de magma crépitant dans son sillage.

Lorsque votre Guerrier frappe son adversaire avec un 6 naturel sur son Jet pour Toucher, il lui inflige les Blessures habituelles mais son entourage immédiat (amis et ennemis) ainsi que lui-même, sont touchés par les flammes.

Tout le monde reçoit 1D6+1 Blessures supplémentaires sans protection d'Endurance ou d'Armure (JdR - 1D6+1 par Niveau).

1500 PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 

CORNE DE VENGEANCE

Lorsqu'on souffle dans cette corne, un vent hurlant balaie les Monstres et les jette à terre.

Lancez 1D6 pour chaque Monstre présent sur la section de jeu. Si le résultat est plus grand que son Endurance, il est projeté au sol. Un 6 est toujours un succès, quelle que soit l'Endurance du Monstre.

Un Monstre à terre reçoit 1D6 Blessures sans réduction d'Armure et doit passer un tour complet à se relever sans rien faire d'autre.

1000 PO

Barbare & Nain

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 

PIERRE DE POUVOIR DU MARQUIS



Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il s'investit corps et âme dans la fabrication d'une série d'artefacts destinés aux chevaliers du royaume. Fort malheureusement, le composant essentiel pour chacun d'eux était la poudre d'os d'un doigt humain. Michel créa neuf objets en tout et pour tout...

Il s'agit de la légendaire Pierre de Pouvoir du Marquis. Votre Guerrier gagne +1D6 en Force pendant 1 tour.

500 PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 

PARCHEMIN DE BOUCLIER

Le Guerrier clame l'incantation et soudain, un écran d'énergie magique apparaît autour de lui.

Pour la durée de ce tour, le Guerrier est protégé contre toutes les attaques, mises à part celles portées avec un 6 naturel sur le Jet pour Toucher, ou bien celles provenant d'une arme magique. Le Guerrier se déplace et combat normalement.

Ce parchemin se consume après avoir servi.



500 PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 

ÉPÉE DE VENGEANCE

La lame de l'Épée de Vengeance luit d'un pur éclat qui ne faiblit jamais.

Lorsqu'il s'agit de déterminer les Blessures, cette épée ignore l'Endurance des Monstres ainsi que toutes les Armures (excepté les Armures magiques). De plus, son porteur peut relancer un dé raté par tour.



1000 PO

Barbare & Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 

GEMME D'ALERTE D'ASURYAN

Ce joyau bleu azur confère à son porteur des réactions éclair grâce à un lien mystique avec le dieu Asuryan en personne.

Lorsqu'il est victime d'une embuscade, le porteur lance un dé. Sur un 6, il pressent le danger et avertit les membres de son groupe. L'effet de surprise des assaillants est aussitôt annulé.

Le Guerrier peut tenter sa chance pour chaque Événement qui met en jeu des Monstres avec la faculté d'Embuscade.

1100 PO

Barbare, Elfe & Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

CHOPE À BIÈRE

En fouillant dans un sombre recoin, vous découvrez une belle chope à bière en bronze. Elle est couverte de vert de gris.

Il s'agit d'une chope Naine réservée à la dégustation de la Bière Bugman.

Une chope de cette sorte a une grande valeur sentimentale pour un Nain. Il sera incapable de s'en séparer et ne pourra donc pas la vendre.

20 PO

PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

ONGUENT DES MORTS-VIVANTS

Les Guerriers découvrent un petit pot rempli d'une substance épaisse à l'odeur fétide.

Lorsqu'il est étalé sur la lame d'une épée ou sur toute autre arme, cet onguent inflige +1 Blessure aux Morts-Vivants (JdR +1 Blessure par Niveau).

Les effets durent un tour. On ne peut empoisonner qu'une arme.

50 PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

REMPART DE MÉTAL

Cette lame d'acier virevolte comme si elle était douée de volonté. Elle génère un champ de force que personne ne peut traverser sans risquer sa vie.

Aucun Monstre ne peut franchir le couloir / la porte où se tient le Guerrier qui brandit cette épée. Même les Monstres volants et ceux qui ne sont jamais bloqués sont affectés.

Le seul moyen de passer pour les Monstres est de tuer le porteur. L'épée tombe alors au sol, inerte.

200 PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ANNEAU DE CLAIRVOYANCE

Une belle gemme est enchâssée sur cet anneau. Elle avertit les Guerriers de la nature d'un danger imminent.



Lorsque vous piochez une Carte Événement qui ne vous convient pas, vous pouvez choisir de la remplacer par une autre.

Battez les cartes (y compris toutes celles déjà jouées) pour recomposer le paquet d'Événements. Prenez la première carte et procédez comme d'habitude.

200
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIERRE RUNIQUE DE MORT

Les Guerriers découvrent un vieil objet de facture Naine. C'est une pierre gravée d'une rune luisante.

Cette rune peut être transférée sur une arme en mettant la pierre à son contact. Le temps d'une Attaque (JdR : 1 Attaque par Niveau), l'arme inflige Blessures x 2 lorsqu'elle touche.

Attention, les Blessures sont doublées, puis le Guerrier ajoute sa Force : pas l'inverse.

300
PO

Barbare, Nain & Sorcier

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ANNEAU DE SORT

Tout Sorcier reconnaît cet objet car c'est un anneau puissant. Nul doute qu'il est doté de propriétés magiques.



Prenez aussitôt une Carte Sortilège au hasard : il s'agit du Sort mémorisé par l'anneau. Le porteur de l'anneau est en mesure de lancer le Sort en question à tout moment. Après usage, le pouvoir de l'anneau est épuisé.

JdR : L'anneau se recharge lentement de lui-même. Au début de la prochaine aventure, tirez une nouvelle Carte Sortilège.

500
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION D'INSTABILITÉ

Dans un recoin, vous découvrez une carafe en cristal. Celle-ci est remplie d'un liquide irisé. Sa couleur orangée est du plus bel effet.



Une fois avalée, cette potion inverse la position dimensionnelle de votre Guerrier, faisant de lui une silhouette éthérée et immatérielle.

Il ne peut pas être blessé mais ne peut ni attaquer, ni lancer de Sort pendant ce tour.

200
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE MAÎTRISE

Ensevelie sous une pile de vieilles caisses et d'autres emballages, vous dénâchez une fiole en verre bouchée avec soûn. Elle contient un liquide ambré et chaud.



Une fois avalée, cette potion confère à votre Guerrier +2 au Jet pour Toucher et lui permet d'infliger 2D6 Blessures supplémentaires.

Les effets durent un tour.

150
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LAME SACRÉE

La lame sacrée est un objet enchanté rare, revêtant une grande signification religieuse dans tout l'Empire. Elle est réputée pour avoir été portée par les plus valeureux héros.



Lorsque votre Guerrier combat avec cette arme, il reçoit +1 à ses Jets pour Toucher.

400
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN PUIITS DU DÉSEPOIR

Vous ouvrez la bouche et un flux de lumière jaillit pour se répandre à terre. Le sol se fissure : la faille grandit rapidement pour former un puits sans fond.

Placez le Pion Puits du Désespoir n'importe où sur la section de jeu (zone de 2 x 2 cases). Lancez 1D6 pour chaque individu présent sur la zone. Sur un résultat de 1 et 2, celui-ci chute dans le Puits et meurt. De 3 à 6, il parvient à s'extirper du trou. Placez alors la figurine sur une case adjacente au Puits. Lorsqu'il n'y a aucune case libre, le Monstre est tout de même tombé dans le vide et s'est tué.

300
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION D'ALCHIMIE

Au terme d'une fouille méthodique, un des Guerriers découvre une petite bouteille en verre remplie d'un liquide rose et pétillant.



Une fois l'aventure terminée, vous pouvez vendre cette potion à un Alchimiste pour un montant de 1D6 x 40 PO.

JdR : Vous devez déjà trouver un Alchimiste. Le Laboratoire est un Lieu Particulier décrit dans les Règles Avancées de Warhammer Quest.

1D6
x40
PO

VENDRE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE VOL

Le contenu de cette bouteille siffle et bouillonne. Lorsque votre Guerrier avale cette potion, le liquide lui brûle la langue et la gorge.

Le Guerrier se déplace maintenant en flottant dans les airs à quelques centimètres du sol. Il peut traverser les Puits, les Fosses... sans dommages. Quiconque l'attaque reçoit -1 sur son Jet pour Toucher.

Les effets de cette potion durent 1 tour.

250
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ID6 BOMBES INCENDIAIRES

Les Guerriers dénichent une caisse en bois estampillée d'un crâne. En soulevant le couvercle, ils découvrent 1D6 Bombes Incendiaires.

Chaque bombe peut être lancée à tout moment et affecte une zone de 2 x 2 cases. Tout individu présent dans la zone reçoit 1D6 Blessures sans réduction d'Endurance ou d'Armure.

Une bombe est à usage unique. Lorsque tous les projectiles ont été utilisés, rendez la carte.

75
PO
chacune

Sorcier, Nain & Barbare

JUSQU'À ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
VASE ANTIQUE DE LUSTRIE

La Lustrie est une région du Continent Inconnu, une contrée de Géants et de Démons, la terre d'un pouvoir au-delà de l'entendement.

Ce vase d'une étrange facture est totalement inadapté à un usage Humain, Nain, ou Elfique. On peut seulement tenter de deviner son utilité de même que son âge, mais sa beauté et sa valeur sont en revanche évidentes.

175
PO

PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ARMURE DE BONNE FORTUNE

Cette armure luit des couleurs de l'arc-en-ciel sur les restes Humains d'un sanglant carnage.

Cette armure est en mesure d'absorber les Blessures infligées au Guerrier. Lorsqu'elle est découverte, elle est vide.

Une fois ajustée, l'armure ne peut être ôtée de toute l'aventure. Elle emmagasine 30 Blessures puis explose, réduisant les Points de Vie du porteur à 0 et provoquant sa mort s'il n'est pas soigné tout de suite.

500
PO

Barbare, Nain & Elfe

JUSQU'À EXPLOSION !

TRÉSOR DE SALLE DONJON
FLÈCHE TUEUSE

Des effluves épaisses, noires et glaciales, dégoulinent de la pointe. Le venin magique de cette flèche peut abattre le plus robuste des Monstres.



Lorsque votre Guerrier touche un Monstre avec cette flèche, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, la flèche inflige les Blessures habituelles. Sur 4, 5 ou 6, le Monstre est tué sur le coup.

Rendez la carte après usage.

500
PO

Barbare & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
HACHE DE CARNAGE

Cette hache est l'oeuvre du forgeron Nain Garvan Surehammer (NdT : Finmarteau), qui conféra à sa lame un tranchant inégalé.

Chaque fois qu'elle touche, la hache inflige 1D6 Blessures supplémentaires.



200
PO

Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PETIT ANNEAU DE MAGIE

Cet anneau sans prétention luit d'une fière clarté.

Lorsque votre Guerrier découvre cet anneau, déterminez au hasard deux Sorts d'Attaque (JdR : Les deux Sorts concordent avec le Niveau du Guerrier). Ceux-ci sont emmagasinés à l'intérieur de l'anneau.

Chaque Sort peut être lancé une fois par le porteur, automatiquement et à tout moment. Le Petit Anneau de Magie est alors vide et n'a plus aucune utilité ni valeur.

500
PO

Barbare, Nain & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE BANISSEMENT

Les Guerriers découvrent un parchemin poussiéreux sous une pile d'ordures.

Lisez à haute voix les mots inscrits sur ce parchemin et lancez 1D6. Sur 4, 5 ou 6, la formule tue sur le coup un mort-vivant (d'une valeur jusqu'à 400 PO).



150
PO

Sorcier, Nain & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LAME DE LA MER DORÉE

Forgée dans l'or extrait des premières mers du jeune monde, cette lame est gravée de runes ancestrales et si patinées qu'il est impossible de les déchiffrer.

Lorsque votre Guerrier attaque avec cette arme, chaque coup qu'il porte ignore 1 Point d'Armure.

150
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉPÉE ACÉRÉE

Cette épée gémît quand elle est tirée de son fourreau, impatiente qu'elle est d'enfin faire couler le sang.



Lorsque votre Guerrier combat avec cette arme, chacune de ses attaques inflige +2 Blessures supplémentaires.

300
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BOTTES DE COMBAT



Les Guerriers découvrent une bien curieuse paire de bottes. Ses semelles sont munies de lames de combat.

Le Guerrier qui porte ces bottes gagne une Attaque supplémentaire (coup de pied). Son Jet pour Toucher est pénalisé de -1 mais il gagne +1 en Force.

200
PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BOTTES DE TZCHAK



Le Sorcier Baalga, dit « le Clairvoyant », enterré six pieds sous terre depuis des lustres, confectionna ces bottes pour permettre à son besogneux serviteur de parcourir de longues distances en portant de très lourdes charges.

Ces bottes permettent au Guerrier d'ignorer les pénalités de Mouvement dont sont responsables certaines armures.

Il gagne par ailleurs +1 point de Mouvement.

100
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ARC DE TOR ALESSI



Cet arc blanc est une prise de guerre des Nains après la chute de Tor Alessi, la ville Elfique. Sa précision est inégalée, si bien qu'on l'estime être une récompense à la hauteur du massacre qu'il a coûté.

Armé de cet arc, un Guerrier peut tirer AVANT ou pendant son Mouvement.

Traitez l'attaque normalement.

250
PO

Barbare et Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CAPE DE SUPERCHERIE



Quand il se déplace, la cape se déploie autour du Guerrier avec d'amples plis et replis, empêchant ses poursuivants de le situer avec précision.

Lorsque le Guerrier revêt cette cape, toutes les attaques dirigées contre lui reçoivent -1 sur leur Jet pour Toucher. Si l'attaquant obtient un 6 naturel sur le dé, le pouvoir de la cape s'évanouit.

(JdR : Sur un résultat de 6, le pouvoir de la cape est neutralisé seulement pour la durée de cette aventure).

350
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CAPE DE LOREN



Cette cape est tissée de fins fils de soie et bien qu'extrêmement légère, elle est en vérité très résistante.

Chaque fois que son porteur est touché, il peut ignorer la première Blessure infligée par le coup. Malgré tout, dès que la cape absorbe un coup, lancez 1D6 : Sur un 1, la cape est déchirée et perd toute valeur.

75
PO

Barbare, Elfe & Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CAPE DE DÉROBÉE



Cette cape est tissée dans une matière étrange, visqueuse au toucher.

Lorsque votre Guerrier revêt cette cape, il peut se dégager automatiquement d'un blocage de Monstre une fois par aventure.

100
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
JOYAU DE LA QUINTE DE TOUX



Le Sort Quinte de Toux est emmagasiné dans cette pierre. Lorsque le Sort est jeté, l'adversaire est subitement pris d'une toux si violente qu'il risque de lâcher son arme.

Choisissez un Monstre présent sur la section de jeu (celle du Guerrier porteur du Joyau) et lancez 1D6. Sur un 6, la cible est victime d'une quinte de toux et subit une pénalité de -1 sur ses Jets pour Toucher jusqu'à la fin du tour.

50
PO

Nain, Sorcier & Barbare

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE DISSIPATION



Le Guerrier porteur de ce parchemin lève la main et hurle l'incantation de renvoi pour annihiler la magie de son adversaire.

Le Sort de Dissipation de Magie peut être lancé contre un autre Sort. Lancez 1D6 ; sur un résultat de 4, 5 ou 6, le Sort adverse n'a aucun effet.



100
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉCRAN DE POUVOIR



Les yeux du porteur du parchemin déversent de puissantes vagues écumeuses qui finissent par former un dôme de protection autour des Guerriers.

Ce Sort permet au Guerrier porteur du parchemin de protéger jusqu'à 4 cases de jeu au moyen d'un écran magique impénétrable. Les cases doivent être reliées les unes aux autres, mais la forme du dôme est libre. Les individus présents à l'intérieur ne sont atteints par aucune attaque. En retour, ils ne peuvent ni bouger, ni combattre, ni utiliser une quelconque magie.

250
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CASQUE DE MORT



Ce casque ressemble à la gueule béante d'un animal affamé.

Le Guerrier choisit chaque tour une de ses attaques. Lorsque l'attaque en question touche l'adversaire, le Guerrier gagne une attaque supplémentaire de morsure provenant du casque. Cette attaque touche automatiquement et inflige 1D6 Blessures sans réduction d'armure ou d'Endurance.

250
PO

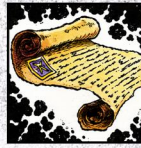
Barbare & Nain

UNE FOIS PAR TOUR

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE GLOIRE



Des tourbillons de force jaillissent des mains du porteur de ce parchemin. Ses compagnons sont frappés en plein cœur puis soudain, ils sentent leur ardeur au combat et leur courage décuplés.



Tous les Guerriers se retrouvent galvanisés par la bravoure et gagnent +1 Attaque pendant ce tour.

400
PO

Nain, Sorcier & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIERRE DE LUMIÈRE



Ce petit orbe de cristal renferme la lumière de l'aurore ; elle éclaire le Donjon comme le fait la lanterne.

L'orbe rayonne d'une douce lueur qui permet à son porteur de fouiller les pièces comme s'il était le Chef du groupe équipé de la lanterne.

L'autonomie de l'orbe est incertaine. Sur un 1 pendant la Phase de Pouvoir, relancez le dé : La lueur disparaît lorsque le résultat est 1, 2 ou 3.

400
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIÈCES D'OR



Après une fouille méticuleuse, un des Guerriers découvre une bourse en cuir bien cachée derrière une pierre.

La bourse contient la somme de 1D6 x 50 Pièces d'Or.



1D6
x 50
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CACHETTE



Après une fouille méticuleuse, un des Guerriers révèle une cachette secrète.

Pour connaître le contenu de la cachette, lancez autant de dés que vous le souhaitez.

Si l'un de vos dés donne un 1, non seulement vous n'avez rien trouvé, mais vous avez fait beaucoup de bruit (piochez immédiatement une Carte Événement).

Faites la somme des dés qui donnent un résultat de 2 à 5 et multipliez par 10 : Il s'agit de la quantité d'or découverte.

Pour chaque dé donnant un 6, piochez une Carte Trésor.

SPECIAL

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
RELIQUE



Sous la poussière, une relique rarissime sans doute arrachée à un temple de l'Empire.



A la fin de l'aventure lancez 1D6. Vous trouvez un Temple sur un résultat de 4+ et vous pouvez y vendre votre relique pour un montant de 1D6 x 100 Pièces d'Or.

JdR : Vous trouverez un temple dans n'importe quelle communauté. Si vous rendez la relique, les prêtres du temple vous récompenseront à hauteur de 1D6 x 100 Pièces d'Or. Si le résultat du dé est 1, vous n'obtenez rien car ils n'ont pas reconnu l'objet. Vous devez essayer de nouveau plus loin.

1D6
x 100
PO

VENDRE PUIS RENDRE LA CARTE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DU DON DE VIE



Des gerbes de feu jaillissent des yeux du Guerrier en direction de ses compagnons. Ils sont enveloppés dans une gangue d'énergie qui referme leurs plaies et ressoude leurs os brisés.

Tous les Guerriers présents sur la section de jeu peuvent être choisis, y compris le porteur du parchemin.

Lancez 1D6 pour chacun : Le résultat représente le nombre de Points de Vie regagné par chaque Guerrier.

Si deux (ou plus de deux) dés donnent le même résultat, le Sort échoue et personne n'est soigné.

150
PO

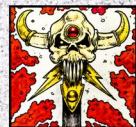
Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
TALISMAN VOLEUR DE VIE



Ce talisman surmonté d'un crâne cornu est corrompu par un effroyable sort de Vol de Vie.



Le Guerrier porteur du talisman peut infliger des Blessures à un Monstre proche de lui afin de guérir en contrepartie ses propres plaies.

Un Monstre à son contact (case voisine) reçoit 1D6 Blessures sans réduction d'Endurance ou d'Armure.

Autant de Blessures du Guerrier sont guéries, jusqu'à concurrence de son montant initial de Points de Vie.

450
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
COLLIER DE PERLES



Les Guerriers découvrent un long collier de perles caché derrière une pierre du mur.

Le collier a une valeur de 1D6 x 10 Pièces d'Or.

JdR : Vous pouvez tenter de vendre le collier dans une Échoppe de Village (General Store). Lancez 1D6 et multipliez le résultat par 10 pour savoir combien le commerçant vous en offre. Toutefois, si vous obtenez un 1 sur le dé, le collier s'avère être un faux et personne ne vous l'achète dans ce village. Vous devez essayer de nouveau plus loin.

1D6
x 10
PO

VENDRE PUIS RENDRE LA CARTE

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

Warhammer Quest™



CARTES TRÉSOR - PACK 2

Warhammer Quest

Warhammer Quest : Vous pouvez mélanger ces Cartes Trésor avec celles de votre boîte de base. Attention, certaines montrent des restrictions quant à leur usage par les Guerriers. Chaque Trésor possède une valeur marchande indiquée sur la Carte en vue d'une revente en fin d'aventure.

Jeu de Rôle : Certains objets possèdent des règles spéciales, valables seulement dans le mode Jeu de Rôle. Elles sont reconnaissables à la mention JdR. Séparez les Cartes Salle Objectif des Cartes Salle Donjon en deux paquets. Lorsque vous devez lancer un dé sur une Table Trésor, vous pouvez vous servir de l'un ou l'autre paquet.

Jetez un oeil aux deux autres Packs Trésors. Ils sont remplis de nouveaux objets qui enrichiront vos parties de Warhammer Quest.

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
ARMURE DU VIDE COSMIQUE

Cette armure semble détériorée et hors d'usage, mais la faible lueur qu'elle dégage à sa surface révèle sa véritable nature : Elle est forgée dans un métal qui n'est pas de ce monde.

L'armure donne à son porteur +3 en Endurance et ne pénalise pas son Mouvement. Une fois ajustée, elle fusionne avec le corps du Guerrier qui ne peut plus l'ôter. Son poids est tel que personne ne peut la transporter dans son sac à dos. L'armure doit être passée par quelqu'un sur le champ ou bien abandonnée.

1000 PO

Nain & Barbare

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
HACHE TUEUSE

On dit que le Tueur de Géants Umgrul Grunnson en personne, porta cette hache à la bataille de Karak Azgal.

Le porteur de cette hache n'a pas besoin de Jet pour Toucher et frappe automatiquement son adversaire. Lancez par ailleurs 1D6 lorsque vous évaluez ses dégâts : Sur un résultat de 1, la hache inflige 1D6 (+ Force) Blessures, sur un 2 elle inflige 2D6 (+ Force) Blessures et ainsi de suite.

À utiliser pendant un tour, une fois par aventure.

500 PO

Nain

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
ÉPÉE VIREVOLTANTE

La lame d'or de cette épée est parfaitement équilibrée et son porteur peut décimer les rangs ennemis avec virtuosité sans aucun effort apparent.

Votre Guerrier gagne +3 Attaques lorsqu'il manie cette arme.



1000 PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
COURONNE DU 6^E SENS

Cette vieille couronne toute cabossée cache un puissant objet magique.

Le Guerrier pressent l'hostilité dans un secteur donné et se trouve de fait rarement surpris par les Monstres. Lorsque le groupe est victime d'une embuscade, le porteur lance 1D6 :

1-3 Embuscade classique.

4-5 Le Guerrier évite tous les coups qui lui sont destinés. Les Monstres ne tirent aucun bénéfice de l'embuscade contre lui.

6 Comme 4-5 mais le Guerrier gagne +1 Attaque, résout avant le tour des Monstres.

Ses compagnons subissent l'embuscade normalement.

800 PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
PIERRE DRAGON DU MARQUIS

Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il s'investit corps et âme dans la fabrication d'une série d'artefacts destinés aux chevaliers du royaume. Fort malheureusement, le composant essentiel pour chacun d'eux était la poudre d'os d'un doigt humain. Michel créa neuf objets en tout et pour tout ...



Il s'agit de la légendaire Pierre Dragon du Marquis. Votre Guerrier ajoute +1D6 à son Endurance pendant 1 tour.

500 PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
BOUCLIER ELFIQUE

Ce bouclier d'une très élégante facture respandit d'un éclat surnaturel.



Lorsqu'il se protège derrière le Bouclier Elfique, votre Guerrier ignore le premier coup qui lui est destiné à chaque tour : si le Jet pour Toucher est un 6, le bouclier n'a aucun effet.

500 PO

Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
SYMBOLE DU TONNERRE DE FEU

Le cœur rougeoyant de cet éclat de cristal flamboie et peut projeter un rempart de flammes selon la volonté de son porteur.



Choisissez sur la section de jeu une zone de 2 carreaux sur 2 carreaux, visible par le porteur du Symbole. Tous les Monstres présents dans la zone reçoivent 6D6 Blessures (lancez une seule fois les dés pour tous les Monstres) sans réduction d'aucune sorte (armure, Endurance ...)

2000 PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
GANTS DU VOLEUR D'ÂMES

Ces gants de métal froids comme la mort sont chargés d'une puissante magie. Ils sont capables de vider leur victime de ses forces vives.

Grâce à ces gants, le Guerrier est en mesure de porter une Attaque supplémentaire à chaque tour, ce avant tout autre coup. Le Guerrier subit une pénalité de -1 sur son Jet pour Toucher mais inflige des dégâts normaux.

JdR : Au cours de chaque aventure, la première fois que les gants du Guerrier font une victime, lancez 1D6. Sur un résultat de 4 à 6, celui-ci gagne 1 Point de Vie permanent qui vient s'ajouter à son total de départ.

800 PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
CORNE DE DÉFIANCE

Les Guerriers découvrent une belle corne de bronze dissimulée dans un sombre recoin de la pièce.

Lorsque le son de cette corne retentit, les Guerriers sont capables de parer les coups qui leur sont portés. Lorsqu'un Guerrier est attaqué, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 5, il reçoit le coup normalement. Sur un 6, il dévie l'attaque qui ne lui inflige donc aucune Blessure.

Les effets de la corne durent jusqu'à la fin du combat ou que le Sorcier obtienne un 1 lors de la Phase de Pouvoir.

La Corne sert une fois par aventure.

750 PO

Barbare, Nain & Elfe

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
PIERRE DE VIE D'ASHRAAZ

Ashraaz était un abject Sorcier d'Arabie. D'après la légende, il conçut des pierres mystiques qui pouvaient absorber la force vitale de l'air ambiant (aussi incroyable cela puisse paraître).



La Pierre de Vie permet à son porteur de regagner 1D3 Points de Vie par tour. Ses Points de Vie doivent cependant dépasser 0 pour que la Pierre soit efficace.

1500
PO

UNE FOIS PAR TOUR

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
PIERRE DE VIE DU MARQUIS

Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il s'investit corps et âme dans la fabrication d'une série d'artefacts destinés aux chevaliers du royaume. Malheureusement pour lui, le composant essentiel de chacun d'eux était la poudre d'os d'un doigt humain. Michel créa neuf objets en tout et pour tout ...

Il s'agit de la légendaire Pierre de Vie du Marquis. Lorsque votre personnage reçoit un coup fatal (Points de Vie réduits à 0), cette pierre magique dévie l'attaque qui de fait, n'inflige aucune Blessure.

500
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION

Cet anneau est taillé dans la pierre ; il renferme le pouvoir de la vie et soigne les Blessures les plus sévères.



Au terme de n'importe quel tour au cours duquel le Guerrier a reçu un coup, celui-ci peut tenter de regagner ses Points de Vie perdus par régénération.

Lancez 1D6. Si ses Points de Vie sont au-dessus de 0 et qu'il obtient un 6, l'anneau soigne 2D6 Blessures.

Si ses Points de Vie sont à 0 (donc qu'il est à l'article de la mort), un 6 sur le dé lui permet de regagner 1D6 Points de Vie.

650
PO

UNE FOIS PAR TOUR

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
ANNEAU DE TÉLÉPORTATION

Cet anneau d'ébène ne cesse de naviguer d'un doigt à l'autre ; il est animé de reflets vacillants qui trahissent ses penchants versatiles.

Chaque tour, le porteur de l'anneau peut choisir de se téléporter au lieu de se déplacer normalement. Il doit déclarer qu'il fait usage de l'anneau avant d'entamer son Mouvement. Lancez 1D6 pour connaître le nombre de cases dont il peut se déplacer de cette façon. Lorsqu'ils se téléporte, le Guerrier ignore tous les obstacles et n'est jamais bloqué. Il doit atteindre une case libre. Si aucune case libre n'est disponible, le Guerrier reste sur place et ne fera rien d'autre pour la durée du tour. Prenez garde de ne pas vous égarer à l'arrière du groupe.

1000
PO

UNE FOIS PAR TOUR

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
ARC DU FEU SACRÉ

Cet arc d'une rare élégance est gravé d'une seule et unique rune de Feu Sacré. Les récits antiques parlent d'un arc qui jamais ne ratait sa cible ; il pourrait bien s'agir de cette arme ...

La Force de cet arc est de 4 et le tireur gagne +2 sur son Jet pour Toucher.



900
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF 2
ÉPÉE D'HOETH

Cette épée fut forgée à Hoeth dans le Royaume des Hauts Elfes. Elle est rapide comme l'éclair et une fois que son porteur sait la maîtriser, celui-ci devient un adversaire redoutable au combat.

Le Guerrier qui manie cette épée lance 1D6. Sur 5 ou 6, ses Attaques sont doublées. Sur 2, 3 ou 4, il attaque normalement. Sur un 1, le Guerrier trébuche et se retrouve à terre. Il ne peut plus rien faire pour la durée du tour et est considéré comme « À Terre ».

750
PO

Barbare, Elfe & Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON 2
FLÈCHES PERFOREUSES

Ces flèches d'albâtre ont les pointes aiguisées comme des rasoirs. Elles sont capables de transpercer de part en part les armures les plus résistantes.

Lorsque votre Guerrier atteint sa cible avec une de ces flèches, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, votre flèche inflige les Blessures habituelles. Sur un 5 ou un 6 (6 en cas d'armure magique), la flèche transperce l'armure de sa cible ; jouez le coup comme si l'individu ne portait aucune protection.

Il y a suffisamment de flèches pour jouer une seule aventure.

300
PO

Barbare, Elfe & Sorcier

LE TEMPS D'UNE AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 2
FLÈCHE DE LUMIÈRE SACRÉE

Lorsqu'il tire avec les Flèches de Lumière Sacrée, votre Guerrier ajoute +1 à son Jet pour Toucher. Chaque flèche est à usage unique : une flèche tirée est rayée du total.

Les Flèches de Lumière Sacrée sont efficaces seulement lorsqu'elles sont décochées par un Elfe. Dans les mains d'un autre Guerrier, ce sont des flèches classiques.

Vous découvrez un total de 2D6 flèches. Lorsque vous les avez épuisées, rendez cette carte.



100
PO
chacune

RENDRE LA CARTE APRÈS USAGE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 2
SAC À PROVISIONS

Les Guerriers découvrent un sac à dos jeté à la hâte sur une pile d'ossements.

Le sac à dos contient 1D6 ration(s) de nourriture. Chaque ration soigne 2 Blessures.

JdR : À la fin de chaque aventure, les rations qui n'ont pas été consommées sont perdues. Cependant, le sac se remplit à nouveau de 1D6 ration(s) comme par magie d'ici la prochaine expédition.

150
PO

1D6 RATION(S) PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
COLIFICHET D'ANURANDEL

Anurandel était une Sorcière Elfe des Bois, originaire de la Forêt de Loren ; elle était réputée pour sa voix apaisante, pour sa non-violence et son aversion pour les conflits. Sous ce colifichet d'allure banale, se cache un objet d'une grande puissance.

Des éclairs d'énergie traversent cette babiole et son porteur ajoute +1 à tous ses Jets de Blocage.

200
PO

Barbare, Sorcier & Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BOTTES DE GUERRE

Ces bottes sont renforcées par des ferrures. Elles révèlent leur nature magique lorsqu'elles s'ajustent parfaitement aux pieds de tout Guerrier qui s'en équipe.

Le Guerrier équipé de cette paire de bottes gagne +1 Attaque ; il s'agit d'un coup de pied avec -1 sur le Jet pour Toucher et +1 en Force pour les dégâts.

250
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BOTTES DE SAUT

Ces bottes sont confectionnées à partir du cuir très résistant des ailes des Wyvernes.

Cette paire de bottes permet au Guerrier qui les chausse d'effectuer un saut d'une case dans la direction de son choix. Il se réceptionne dans la case voisine de celle qu'il a franchie et peut de cette manière éviter les obstacles. Son saut doit être joué en tant que Mouvement et compte pour 1 case de déplacement.

Le Guerrier peut utiliser ses bottes une fois par tour.

400
PO

UNE FOIS PAR TOUR

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BUGMAN XXXXX

Un Guerrier soulève une lourde dalle et découvre un imposant fût de chêne.

Il s'agit bien d'un tonneau de la célèbre Bière Bugman XXXXX. Il y en a pour 200 Pièces d'Or, au bas mot.

Le Guerrier qui ingurgite 1 quart du tonneau regagne 1D6 Points de Vie mais reçoit une pénalité de -3 sur ses Jets pour Toucher pendant 1D3 tour(s). Il reste alors pour 150 Pièces d'Or de bière dans le tonneau et ainsi de suite.

200
PO

Barbare & Nain

RENDRE LA CARTE APRÈS USAGE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
FLÉAU DU CHAOS

Les Guerriers tombent sur un petit pot rempli d'une pâte épaisse. L'odeur est repoussante.

Une fois étalé sur une épée ou toute autre arme, ce poison inflige 1 Blessure supplémentaire contre les créatures du Chaos.

JdR : 1 Blessure supplémentaire par Niveau.

Il y a suffisamment de substance pour empoisonner une arme pendant un tour.

200
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE CONFUSION

Le sort de Confusion est consigné sur ce parchemin. Une fois prononcée, l'incantation déclenche l'apparition d'images qui troublent la perception des Monstres et les plongent dans la confusion la plus totale.

Choisissez un Monstre présent sur la même section de jeu que le porteur du parchemin. Celui-ci perd 1 Attaque pendant la durée de ce tour.

75
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
COURONNE DE FOLIE

Cette couronne plonge son porteur dans un univers de délire et de démente.



Les Guerriers pourront monnayer cette couronne 250 Pièces d'Or.

JdR : Le porteur de la couronne ricane nerveusement de ses propres facéties et considère l'ambiance du donjon fort distrayante. Il gagne +1 à tous ses Jets de Psychologie (Peur, Terreur...)

250
PO

Barbare & Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE SOINS LÉGERS

L'incantation du Sort Soin des Blessures Légères est inscrit sur ce parchemin.



Choisissez un Guerrier sur la section de jeu et lancez 1D6. Sur un résultat de 6 il regagne 1 Point de Vie grâce au Sort.

15
PO

Nain, Sorcier & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
METS EXOTIQUES DE TILÉE

Les Guerriers passent à côté d'étagères garnies de caissons hermétiques : à l'intérieur se trouvent les mets exquis du lointain pays de Tilée.

L'ensemble de ces plats, d'une rare délicatesse, vaut 50 Pièces d'or.

50
PO

PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
VÊTEMENTS D'APPARAT

Au terme d'une fouille minutieuse de la pièce, un des Guerriers découvre un imposant coffre en bois.



Le coffre est rempli de beaux vêtements de soie, brodés d'or et parés de pierres précieuses ; le tout est soigneusement plié et empaqueté. Le coffre contient 1D6 tenues d'une valeur de 1D6 x 25 Pièces d'Or chacune.

1D6
x 25 PO
chacune

PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
VIN ELFIQUE RAFFINÉ

Un des Guerriers trébuche sur une dalle à demi enfouie. Sous la dalle, une cache remplie de bouteilles d'un vin exquis d'une belle couleur d'or.

Il y a 1D6 bouteilles de vin. Chacune a une valeur de 100 Pièces d'Or.

Le Guerrier qui boit une bouteille regagne 1D3 Points de Vie mais subit une pénalité de -1 à ses Jets pour Toucher pendant 1D3 tours.

1D6
x 100 PO
chacune

RENDRE LA CARTE APRÈS USAGE

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
PARCHEMIN DES PIEDS AILÉS

L'incantation du Sort Pieds Ailés est inscrite sur ce parchemin.

Le Guerrier qui lance ce Sort bénéficie de +1 à son Mouvement pendant 1 tour.



25
PO

Nain, Sorcier & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
CALICE DE VIGUEUR

Cette coupe diffuse une belle aura dorée. La pièce entière resplendit de lumière.



Les Guerriers présents sur la section de jeu regagnent 3 Points de Vie.

200
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
PARCHEMIN DE VENGEANCE

Le porteur de ce parchemin génère une aura rougeoyante autour de lui.

Le Sort protège le Guerrier derrière un écran bouclier. Lancez 1D6 au début de chaque tour. Il s'agit du nombre d'attaques que l'écran, protecteur absorbe pendant ce tour ; toutes ces attaques sont sans effet sur le Guerrier.

Le Sort dure tant que le Guerrier ne se déplace pas ; il prend fin lorsqu'il obtient un 1 sur le dé.

Le parchemin se liquéfie dans un coulis de morve répugnante après usage.

350
PO

Sorcier, Nain & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
JOYAU D'APPOSITION DES MAINS

Grâce à ce joyau, le porteur est en mesure de lancer le Sort d'Apposition des Mains. Les Guerriers sont soudain envahis d'une sensation de bien-être.



Lorsque le porteur du Joyau invoque son pouvoir, tous les Guerriers présents sur la section de jeu regagnent 1 Point de Vie.

250
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
CORNE DE REMPART

Vous découvrez une imposante corne de guerre suspendue au mur par une lanière de cuir.

Lorsque le son de la corne retentit, les pouvoirs mystiques de l'instrument génèrent une barrière magique impénétrable autour de chaque Guerrier. Pour leur porter des coups, les Monstres doivent obtenir un 6 naturel sur leur Jet pour Toucher.

Le Guerrier peut souffler dans sa corne une fois par aventure et ses effets durent 1 tour.



500
PO

Barbare & Nain

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
SYMBOLE DE COMBAT

Ce symbole gravé sur une pierre rouge sang est si froid au toucher qu'il vous glace jusqu'aux os.

Une fois utilisé, ce symbole vous permet de dévier un Monstre de sa trajectoire. Lancez 1D6 et ajoutez la Force de votre Guerrier. Si le total est inférieur ou égal à la Force du Monstre, celui-ci est trop imposant et ne bouge pas d'un pouce. Si au contraire votre total dépasse la Force du Monstre, celui-ci est repoussé dans une des 3 cases inoccupées situées derrière lui. Une fois le Monstre écarté, votre Guerrier se déplace dans la case qu'il occupait et peut à présent l'attaquer.

150
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON **2**
SYMBOLE DE DÉTERMINATION

Ce petit symbole incrusté de pierreries luit d'une lueur glaciale.

Une fois installé sur un bouclier, le symbole se fond dans sa surface.

Lorsque votre Guerrier fait usage de ce symbole, son bouclier absorbe un coup qui de fait, n'inflige aucune Blessure.



300
PO

Nain, Elfe & Barbare

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN D'INVISIBILITÉ

La silhouette du Guerrier commence à s'estomper dans un miroitement de lumière. Peu de temps après, il a complètement disparu ; il est maintenant invisible.

Ce Sort permet au porteur du parchemin de devenir invisible pendant 1 tour. Le Guerrier peut mener à bien n'importe quelle action (se déplacer, prodiguer des soins ...) mais ne peut attaquer personne (tirer à l'arc, pousser un Monstre dans un Puits, lancer un Sort offensif ...)

150
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE PEAU D'ACIER

Le Sort génère une seconde peau magique dure comme l'acier, qui protège le porteur du parchemin des coups.

Le Guerrier ajoute +2 à son Endurance pendant 1 tour.



100
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LUMIÈRE DE BRAVOURE

Cette ampoule est remplie d'un liquide lumineux blanc ; elle éclaire le donjon comme une lanterne.

Le Guerrier peut se déplacer dans les pièces et explorer le donjon comme s'il portait une lanterne. L'ampoule dure le temps d'une aventure. Elle s'éteint si les Points de Vie du Guerrier descendent à 0.

300
PO

UNE SEULE AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LAME D'OBSIDIENNE

Cette épée est forgée à partir de la noirceur du Grand Vide. Elle pulvérise les armures avec une facilité déconcertante.

Lorsque votre Guerrier attaque et touche son adversaire avec cette arme, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, le coup délivré par l'épée ne produit pas d'effets particuliers. Sur un 5 ou un 6, l'épée ignore l'armure et la met en pièces.



450
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
HACHE TUEUSE D'OGRE

Cette solide hache à double tranchant est une arme très puissante ; il ne fait aucun doute qu'elle fut forgée par les Nains.



Votre Guerrier gagne +2 en Force (+3 pour un Nain), lorsqu'il manie cette hache.

400
PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE FORCE D'OGRE

Le porteur du parchemin en appelle à la magie et lance un Sort qui décuple la force de sa cible.

Choisissez un Guerrier présent sur la section de jeu. Celui-ci ajoute +2 à sa Force pendant ce tour sur les Blessures des coups qu'il porte.

150
PO

Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ORBE DE POUVOIR

Vous découvrez un orbe d'argent rutilant. Ses pouvoirs magiques ne font aucun doute.



L'Orbe est chargé avec 1D6 Points de Pouvoir. Ce total vient s'ajouter à la réserve de Points de Pouvoir du Sorcier. Une fois les points dépensés, l'Orbe ne sert plus à rien et n'a plus de valeur.

JdR : le Sorcier peut recharger l'Orbe à la Fontaine de Lumière, comme il le ferait avec son bâton.

500
PO

Sorcier

RECHARGER APRÈS USAGE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
FILTRE DE COMBAT

Dans un coin de la pièce, vous découvrez une bouteille remplie d'un liquide étincelant.



En buvant cette potion, votre Guerrier gagne +1 Attaque pendant 1 tour.

75
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE SOIN

Cette bouteille est remplie d'un liquide sirupeux au goût sucré.

Cette potion permet à votre Guerrier de regagner 1D6 Points de Vie.



100
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE DOULEUR

2

Vous fouillez les débris qui jonchent la pièce et vous tombez sur une grosse bouteille remplie d'un liquide bouillonnant.



Lorsque votre Guerrier avale cette potion, il peut ignorer les Blessures d'un coup fatal (c'est-à-dire amenant ses Points de Vie à 0). Il regagne par ailleurs 2D6 Points de Vie.

300
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE FORCE

2

Un liquide enivrant dégouline de cette bouteille ; quiconque l'absorbe se sent fort et puissant.



Lorsque votre Guerrier boit cette potion, il gagne +1D6 en Force pendant 1 tour.

150
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
CORNE DE QUARG

2

Les Guerriers découvrent une corne d'or d'aspect vraiment curieux.

Cette corne s'utilise au cours de l'Événement *Chasse*. (Règles Avancées de Campement). Le Guerrier se trouve seul dans la forêt et se souvient de cette étrange corne bien rangée dans son sac. Après avoir vérifié que personne ne l'observe, il souffle dans la corne. Lancez 1D6 :

1-5 La corne produit un effroyable son d'Ogre pétomane.

6 La corne produit un son mélodieux. Un animal fabuleux bondit des taillis et tombe aux pieds du Guerrier. Celui-ci vient de capturer un Quarg. Il peut le monnayer 1000 Pièces d'Or. La corne n'a aucune valeur marchande



RÉSERVÉ AU JEU DE RÔLE

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ANNEAU DE PUISSANCE

2

Ce petit anneau minéral s'ajuste parfaitement à votre doigt.

Le Guerrier qui porte cet anneau gagne +1 dans une de ses Caractéristiques. À vous de choisir cette Caractéristique la première fois qu'il passe l'anneau à son doigt.

500
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉPICES D'ARABIE

2

L'Arabie est un désert de sable aride accablé par un soleil de plomb. Quelques érudits, parmi les plus sages au monde, en ont fait leur demeure.

Les Guerriers découvrent une poterie remplie d'épices rares. Leur senteur grise leur odorat.

Ces épices se monnaient 1D3x100 Pièces d'Or.

1D3
x100
PO

PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIERRE DE COURAGE

2

Le porteur de cette pierre prend confiance en lui et toutes ses craintes s'évanouissent comme un mauvais rêve au réveil.

La valeur marchande de cette pierre semi-précieuse est de 250 Pièces d'Or.

JdR : Le porteur de cette pierre gagne +1 sur ses Jets de Résistance à la Peur et à la Terreur.

250
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIERRE DE TRANSMUTATION

2

Une petite pierre, remarquable par sa pureté, est suspendue à une chaînette en cuivre.

Avec cette pierre, votre Guerrier peut tuer un Monstre en le transmutant en pierre. Lancez 1D6+1 (JdR : Ajoutez le Niveau de votre Guerrier au D6). Si le résultat est plus grand que les Points de Vie actuels du Monstre, celui-ci est statufié. Dans le cas contraire, le Sort échoue.

200
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE FORCE

2

L'incantation du Sort de Force est inscrite sur ce parchemin. Une fois lancé sur un Guerrier, celui-ci trouve un second souffle et redouble d'énergie.

Choisissez un Guerrier présent sur la section de jeu. Celui-ci gagne +1 en Force pendant ce tour.

50
PO

Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DES LAMES FATALES

2

Une fois le Sort déclenché, une multitude de lames se déchaîne autour du Guerrier.

Le porteur du parchemin gagne +2 Attaques pendant ce tour.

Une fois utilisé, le parchemin tombe en poussière.



200
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

Warhammer Quest™



CARTES TRÉSOR - PACK 3

Warhammer Quest

Warhammer Quest : Vous pouvez mélanger ces Cartes Trésor avec celles de votre boîte de base. Attention, certaines montrent des restrictions quant à leur usage par les Guerriers. Chaque Trésor possède une valeur marchande indiquée sur la Carte en vue d'une revente en fin d'aventure.

Jeu de Rôle : Certains objets possèdent des règles spéciales, valables seulement dans le mode Jeu de Rôle. Elles sont reconnaissables à la mention JdR. Séparez les Cartes Salle Objectif des Cartes Salle Donjon en deux paquets. Lorsque vous devez lancer un dé sur une Table Trésor, vous pouvez vous servir de l'un ou l'autre paquet.

Jetez un oeil aux deux autres Packs Trésors. Ils sont remplis de nouveaux objets qui enrichiront vos parties de Warhammer Quest.

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
HACHE DE SANG

À chaque apparition d'un Monstre, lancez 1D6 pour déterminer la réaction du Guerrier.

- 1 Fou furieux, le guerrier attaque son compagnon le plus proche au mépris des blocages. Il subit une pénalité de -1 sur tous ses Jets pour Toucher mais gagne +1 en Force et +1 Attaque. Lancez à nouveau le dé le Tour suivant.
- 2-5 Le Guerrier attaque le Monstre le plus proche avec -1 à tous ses Jets pour Toucher mais +1 en Force et +1 Attaque. Lancez à nouveau le dé le tour suivant en ajoutant +1 au résultat.
- 6 Le Guerrier retrouve son sang-froid et peut de nouveau se déplacer et attaquer à sa guise. Il gagne +1 en Force et +1 Attaque.

800
PO

Barbare & Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
BRACELET DE SAPHERY

Ce bracelet est d'une grande finesse. Ce sont les Mages de Saphery, une contrée Elfique, qui le façonnèrent en des temps immémoriaux.

Un Sort (tiré au hasard) est emmagasiné dans le bracelet. Vous pouvez lancer le Sort en question une fois par aventure et ce, sans aucun jet de dé.

JdR : Tirez au hasard le Sort lié au bracelet avant chaque aventure. Le niveau du Sort doit correspondre à celui du Guerrier.

750
PO

Elfe & Barbare

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
ARC DE LOREN

Les Elfes des Bois de la Forêt de Loren ont confectionné cet arc d'une rare finesse.

L'arc inflige 1D6+3 Blessures (JdR : 1D6 Blessures par Niveau du tireur). Lorsque le tir est suffisamment puissant pour tuer la cible sur le coup et qu'un deuxième Monstre se trouve juste derrière sur la même trajectoire, alors la flèche poursuit sa course et frappe à nouveau. Le projectile continue de cette manière tant qu'il reste des Monstres alignés les uns derrière les autres ou qu'un des Monstres survit.

2000
PO

Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
CALICE DE COMBAT

Lorsque le Guerrier trempe ses lèvres dans ce calice noir de jais, des visions de guerre et de batailles affluent à son esprit.

Le Guerrier gagne les bénéfices suivants pendant la durée d'1 tour :

+1 Attaque.

+1 à tous les Jets pour Toucher.

+1 en Force pour les dégâts.



1000
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
PIERRE DE CÉLÉRITÉ DU MARQUIS

Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il s'investit corps et âme dans la fabrication d'une série d'artefacts destinés aux chevaliers du royaume.

Malheureusement pour lui, le composant essentiel de chacun d'eux était la poudre d'os d'un doigt humain. Michel créa neuf objets en tout et pour tout ...

Votre Guerrier ajoute +2 à sa Caractéristique Mouvement et se dégage automatiquement des Blocages pendant ce tour.



500
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
ÉPÉE DRAGON

La lame de cette épée ancestrale provient de la griffe empoisonnée d'un Grand Dragon de Feu. Cette arme est plus ancienne que les légendes elles-mêmes.

Sur un jet pour Toucher (naturel) de 5 ou 6, l'épée inflige des dégâts doublés. L'arme a par ailleurs sa propre conscience et refuse d'être dégainée par un Guerrier indigne de sa grandeur.

Lancez 1D6 au début de chaque combat ; sur un résultat de 1 à 3, l'épée refuse de sortir de son fourreau.

JdR : L'épée ne tolère aucun porteur au-dessous du Niveau 3.



1200
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
HEAUME DE POSSESSION

À travers la visière de ce casque hideux, on voit le Guerrier écarquiller les yeux comme s'il était hypnotisé.



Le porteur gagne +1 en Endurance. Par ailleurs, le Guerrier peut hypnotiser un adversaire ; il doit voir sa cible et peut faire une tentative par tour. Lancez 1D6 : Sur un 6, la cible est hypnotisée pendant la durée du tour. Celle-ci perd 1D6 Attaques.

1000
PO

Nain & Barbare

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
PISTOLET & BALLES

Une recherche minutieuse conduit un des Guerriers à découvrir un petit coffre en bois qui contient un pistolet et ses balles.

Le pistolet est une arme de tir de Force 6 ; sa portée est de 6 carreaux. Recharger l'arme après avoir fait feu prend 1 tour.

Il y a suffisamment de poudre et de balles pour le temps d'une aventure.

JdR : Le Guerrier peut faire le plein de poudre et de munitions chez un Armurier spécialiste dans les armes à feu (Gunsmith).



1000
PO

Nain & Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
ANNEAU DE PROSPECTION

Cet anneau rutilant est fait de vif-argent.

Une fois passé au doigt, sa surface ondule, comme parcourue par des vagues de mercure liquide.

Cet anneau permet à votre Guerrier de repérer les pièges pour éviter d'y tomber. Lancez 1D6 : Sur un résultat de 1 à 3, l'anneau ne détecte rien et le piège se déclenche comme prévu. Sur 4, 5 ou 6, le piège est désarmé magiquement et ne représente plus aucun danger.



500
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
ÉPÉE DES HÉROS

Cette épée brûle du feu implacable de la vertu ; elle met à bas le mal où qu'il se trouve.

L'Épée des Héros inflige 3D6 Blessures supplémentaires aux Monstres qui ont une caractéristique Endurance de 6 ou +.



900
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
TALISMAN DE PERMUTATION

Ce joyau noir aux multiples reflets est chaud au toucher.

Ce talisman permet au Sorcier d'échanger un Sort qu'il connaît avec un autre, nouveau celui-là.

Lancez 1D6 : Sur un résultat de 2+, il peut changer un Sort qui ne l'intéresse plus contre un autre du même type. Déterminez le nouveau Sort au hasard.

JdR : Lancez 1D6 au début de la partie pour changer votre Sort. Sur un 1, le talisman se vide de son pouvoir et se décompose en poussière. Sur 2+ vous pouvez changer votre Sort contre un autre de même difficulté.

600
PO

Réservé Sorcier

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
BATON DE DIABOLUM

Ce bâton à la blancheur immaculée est parcouru de veines de Diabolum, une substance rouge sang connue pour focaliser l'énergie magique.

Lorsque le Sorcier porte ce bâton, la difficulté de chacun de ses Sorts est réduite de -1.



Réservé Sorcier

500
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
BÂTON DE JADE

D'étranges pictogrammes sont gravés sur la surface de ce bâton.

Ce bâton accroît l'efficacité des Sorts dont les effets sont évalués par le jet d'un dé (les Sorts de Soins par exemple). Le bâton permet au Sorcier d'ajouter +2 au résultat. Il est sans effet concernant le sort *Chances de succès*.

Utilisé sur le Sort *Doigt de Vie*, les chances de succès du Sort sont toujours de 4, 5 ou 6 mais celui-ci guérit à présent 6, 7 ou 8 Points de Vie (selon le dé).

Les Guerriers découvrent le bâton avec 2D6 charges. Chaque emploi dépense 1 charge.

600
PO

Sorcier

RENDRE APRÈS ÉPUISEMENT

TRÉSOR DE SALLE OBJECTIF
JOYAU DE TÉLÉPORTATION

Lorsqu'ils déclenchent le pouvoir du Joyau, les Guerriers disparaissent dans un craquement de tonnerre.

Le porteur du joyau et tous les Guerriers présents sur une case voisine de la sienne sont immédiatement transportés à l'endroit de leur choix. Il doit s'agir d'une section déjà explorée et ils réapparaissent dans l'ordre de départ.

Si le Guerrier qui porte la lanterne est du voyage, ses compagnons qui restent sur-place sont considérés comme « *Perdus dans l'obscurité* » et doivent lancer un dé sur la *Table de Fuite* du *Livre d'Aventures*. Un groupe qui se téléporterait sans source de lumière doit lui aussi lancer un dé » sur cette Table.

750
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
AMULETTE DE PROTECTION

Cette amulette de porcelaine est une véritable antiquité. Elle est protégée dans un vieil étui de cuir tout craquelé.

Cette amulette permet au Guerrier d'annuler la magie offensive. Lorsque le porteur est la cible d'un Sort, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, le Sort en question n'a aucun effet.

JdR : L'amulette confère à son porteur une Résistance de 6+. Suivez la même règle que la Capacité *Résistance à la Magie* de certains Monstres (voir page 83 des *Règles Avancées*).

Jouez cette amulette dès qu'un Sort est lancé sur le Guerrier.

500
PO

Barbare, Nain & Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
SAC À DOS ABANDONNÉ

Après une fouille méticuleuse du secteur, un des Guerriers déniché un vieux sac à dos miteux. Pas de doute, ce sont les possessions d'un aventurier.

On peut trouver 1D3 Trésor(s) dans le sac à dos. Piochez dès à présent les Cartes Trésor pour déterminer votre trouvaille.

Le Guerrier qui a découvert le sac a le droit de garder pour lui tous les Trésors qu'il contient. L'ensemble compte comme un seul Trésor dans le partage des gains d'aventure.



USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
AMULETTE DE FUREUR

Un foyer ardent consume le cœur de cette amulette de cristal.

Grâce à cette amulette, n'importe quel Guerrier est en mesure de lancer un Sort. Tirez une Carte Sort au hasard.

Votre Guerrier peut tenter de lancer ce Sort une fois par tour en testant la difficulté de celui-ci comme d'habitude sur 1D6. Une fois le Sort lancé, l'amulette se désintègre.



200
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BOURSE D'OR

Un des Guerriers tombe sur une vieille bourse de cuir fermée par une lanterne. La bourse est remplie de Pièces d'Or.

La bourse contient 1D6 x 25 Pièces d'Or.



1D6
x25
PO

PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉPÉE BÉNIE



Cette puissante épée fut trempée dans les eaux sanctifiées du Temple d'Ulric.

Avec cette épée, votre Guerrier rate son attaque lorsqu'il obtient un 1 ou un 2.



300
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE SANG NEUF



L'éclairage de la pièce vire au rouge et une lancinante pulsation se fait entendre.

Le porteur du parchemin regagne immédiatement 1D6 Point(s) de Vie.



75
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
LAME OSSEUSE



Cette épée magique est faite d'un matériau blanc, d'aspect décoloré, qui rappelle la texture de l'os ; elle tranche cependant comme l'acier.

Votre Guerrier peut se battre avec cette épée une fois par aventure. S'il réussit à toucher son adversaire, l'épée inflige 2D6 + Force Blessures.

JdR : Le temps d'un tour, le Guerrier peut choisir de remplacer ses attaques habituelles contre une seule et unique attaque avec cette épée. L'arme inflige alors les dégâts habituels + (1D6 x Niveau) Blessures supplémentaires.

400
PO

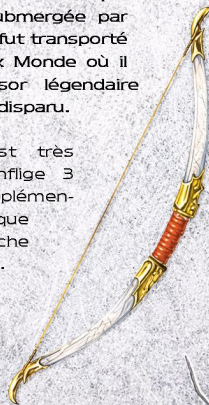
UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ARC DE TIRANOC



Cette arc puissant fut confectionné par les Elfes de Tiranoc à partir d'une seule et unique branche d'Arbre Étoile. Lorsque Tiranoc fut submergée par les eaux, l'arc fut transporté jusqu'au Vieux Monde où il devint le trésor légendaire d'un royaume disparu.

Cette arc est très puissant. Il inflige 3 Blessures supplémentaires à chaque fois que la flèche atteint sa cible.



300
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE DESTRUCTION



Ce vieux fragment de parchemin est dans un sale état. Vous entamez votre lecture et soudain, des caractères d'argent glissent à travers la page.

Ce parchemin permet au Sorcier de dissiper les effets d'un Sort dont lui-même ou ses compagnons sont la cible. Le Sort est annulé comme s'il n'avait jamais été lancé.

JdR : Le Monstre ne peut plus prendre le Sorcier pour cible avec le Sort en question. Si vous tirez ce Sort sur la *Table des Sorts*, relancez le dé.

350
PO

Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIOCHE NAIN



Les Guerriers dénichent une vieille pioche qui ressemble à celles des Nains des mines ; manifestement elle peut encore servir.

Vous pouvez utiliser de cette pioche pour vous frayer un chemin à travers les gravas d'un Éboulis. L'opération nécessite 1D6 tour(s).

Lancez 1D6 après chaque utilisation de la pioche. Sur un 1, elle se brise et vous devez rendre la carte.

125
PO

Nain

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ARC D'ELTHARION



La magie Elfique donne à cet arc une précision hors du commun.

Le porteur de cet arc gagne +1 à ses jets pour Toucher



Elfe & Barbare

200
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DU VER CARNIVORE



L'incantation du Sort *Ver Mangeur de Chair Humaine* est inscrite sur ce parchemin. Une fois le Sort lancé, un petit asticot lumineux apparaît ; il se jette sur un Monstre et commence à ronger ses chairs.

Choisissez un Monstre présent sur cette section de jeu. Celui-ci est assailli par un Ver Carnivore ; il reçoit 1 Blessure sans aucune sauvegarde possible. Lancez ensuite 1D6 au début de chaque tour. Sur un résultat de 1 à 4, le ver meurt. Sur 5 ou 6, il survit et continue à se nourrir de sa victime qui perd à chaque fois 1 Point de Vie.

50
PO

Nain, Sorcier & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE DESTRUCTION



Ce vieux fragment de parchemin est dans un sale état. Vous entamez votre lecture et soudain, des caractères d'argent glissent à tra-

Ce parchemin permet au Sorcier de dissiper les effets d'un Sort dont lui-même ou ses compagnons sont la cible. Le Sort est annulé comme s'il n'avait jamais été lancé.

JdR : Le Monstre ne peut plus prendre le Sorcier pour cible avec le Sort en question. Si vous tirez ce Sort sur la *Table des Sorts*, relancez le dé.

350
PO

Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

PARCHEMIN DE CAPE ÉNERGÉTIQUE

L'Incantation du Sort Confusion est inscrite sur ce parchemin. Une fois le Sort lancé, une cape d'énergie habille le Guerrier et le suit dans tout ses déplacements.

Le Sort génère une cape d'énergie magique qui protège le porteur du parchemin ; cet écran absorbe 1D6 Blessures.



150 PO

Nain, Sorcier & Elfe

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

EAU BÉNITE

Les Guerriers découvrent une fiole pleine d'un liquide à la robe somptueuse ; cette fiole fut sans doute perdue par un Chasseur de Sorcière dans la confusion d'un combat.

Lancez cette fiole contre une créature Démoniaque, Chaotique ou contre un Mort-Vivant (un simple Jet pour Toucher avec votre Capacité de Tir) ; le Monstre reçoit 1D6 Blessure(s) et ses congénères présents sur les cases voisines 1D3 Blessure(s). Aucune réduction de dégâts n'est prise en compte.



250 PO

RENDRE LA CARTE APRÈS USAGE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

CORNE DE RÉSILIENCE

Vous découvrez une corne d'airain soigneusement rangée dans un coffret en bois.

Lorsque son porteur souffle dans la corne, tous les Guerriers entrent dans une transe hypnotique ; cet état leur permet de guérir de leurs blessures.

On utilise la corne seulement lorsqu'aucun Monstre n'est présent dans la pièce. Il faut 1 tour d'inactivité totale pour entrer en transe. Chaque Guerrier regagne 1D6 Point(s) de Vie à la fin du tour.



350 PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

SYMBOLE D'AGILITÉ

Ce symbole est surmonté d'une pierre précieuse ; il tournicote encore et encore au creux de la paume de son porteur.

Ce symbole permet à son porteur d'ajouter +1 à son dé lorsqu'il tente d'échapper à un Blocage.



200 PO

UNE FOIS PAR TOUR

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

JAVELOT

Vous dénchiez un superbe javelot d'argent, enfoui sous une pile de vieux chiffons miteux. L'arme luit dans l'obscurité et vous remarquez la présence de symboles magiques.

Ce javelot est une arme à distance de Force 4. S'il atteint une cible qui se trouve face ou à côté d'un mur, déterminez les dégâts comme d'habitude puis lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, le javelot n'a pas d'effets particuliers. Sur un 5 ou un 6, le javelot inflige le double de Blessures et empale l'adversaire au mur. Celui-ci ne peut plus rien faire de ce tour car il essaie de se libérer. Le Guerrier peut récupérer son javelot après le combat.



200 PO

Elfe & Barbare

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

PORTE BONHEUR D'ANURANDEL

Anurandel était une Sorcière Elfe des Bois, originaire de la Forêt de Loren. Elle était réputée pour sa voix apaisante, pour sa non-violence et son aversion pour les conflits. Sous ce colifichet d'allure banale, se cache un objet d'une grande puissance.

Cette pierre d'une grande pureté est taillée avec précision ; elle porte en outre une rune Elfique. Son porteur peut relancer un dé (n'importe lequel) une fois par aventure.



150 PO

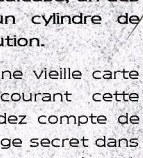
UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

CARTE

Après une fouille méticuleuse, un des Guerriers découvre un cylindre de bois scellé avec précaution.

Le cylindre contient une vieille carte du donjon. En parcourant cette carte, vous vous rendez compte de l'existence d'un passage secret dans la pièce que vous vous apprêtez à visiter. Placez une porte supplémentaire dans la pièce suivante qui débouche sur une salle secrète. Lorsque les Guerriers pénètrent dans cette pièce, piochez 2 Cartes Événement. Une fois les rencontres résolues, les Guerriers remportent 2 Cartes Trésor en plus de celles reçues en récompense de leur victoire contre les Monstres.



10 PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

POTION DE ROBUSTESSE

Parmi les débris qui jonchent le sol, vous découvrez une petite bouteille ; son poids est surprenant. Elle est remplie d'un épais liquide à la teinte orangée.

Après avoir avalé cette potion, votre Guerrier peut choisir d'ignorer les Blessures d'un coup qui lui aurait été fatal (Points de Vie amenés à 0).



300 PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON 

POTION DE LÉVITATION

Vous mettez la main sur une grosse bouteille remplie d'un liquide doré.

Après avoir avalé cette potion, votre Guerrier découvre qu'il peut voler pendant un tour. Dans les airs, il se déplace à raison de 1D6+2 cases, il survole les obstacles et n'est jamais bloqué. S'il se trouve au contact d'un Monstre à la fin du tour, le Guerrier peut l'attaquer.



150 PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE VUE PERÇANTE

Vous dénîchez dans un sombre recoin de la pièce une bouteille porteuse d'un petit symbole magique. La bouteille est remplie d'un liquide en ébullition.



Après avoir avalé cette potion, votre Guerrier est capable, le temps d'un tour, de tirer autant de fois que sa Caractéristique Attaque.

La bouteille contient une seule dose de potion.

250
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION D'ÉCLAIR DE LAMES

Vous découvrez une petite fiole remplie d'un liquide violet au goût très amer.



En avalant cette potion, votre Guerrier gagne +1 à ses jets pour Toucher pendant la durée du tour.

JdR : +1 par Niveau.

500
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION DE MARCHÉ SUR L'EAU



Ce liquide effervescent sent l'eau de mer à plein nez.

Près avoir avalé cette potion, votre Guerrier est capable de marcher sur les zones recouvertes d'eau.

Il se déplace d'autant de cases que sa Caractéristique Mouvement x 3.

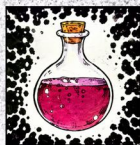
Les effets de la potion durent 1 tour.

100
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
POTION D'ENDURANCE

Vous dénîchez une bouteille qui brille dans le noir. Elle est remplie d'un épais liquide violacé.



Après avoir avalé cette potion, votre Guerrier gagne +1 en Endurance pendant 1 tour.

75
PO

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
RELIQUE PRÉCIEUSE

Après avoir passé la pièce au peigne fin, un Guerrier découvre une petite cassette métallique.



Le coffret contient une relique qui appartient aux Anciens d'une lointaine bourgade. Une fois l'aventure achevée, vous pourrez rapporter l'objet au village. Les sages vous récompenseront à hauteur de 1D6x200 Pièces d'Or.

1D6
x200
PO

VENDRE PUIS RENDRE LA CARTE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ANNEAU DE PROTECTION

Un motif en forme de bouclier décore la surface de ce petit anneau.



Le porteur de l'anneau gagne +1 en Endurance.

300
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BRACELETS DE RAPIDITÉ

Ces bracelets sont l'œuvre des Elfes ; ils font partie d'un ensemble qui comprend également le légendaire Anneau d'Argent de Loren.



Le porteur de ces bracelets gagne +1 Attaque par tour lorsqu'il combat avec une arme de Tir.

450
PO

Barbare & Elfe

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ANNEAU D'INVISIBILITÉ

À peine avez-vous passé cet anneau à votre doigt qu'aussitôt, vous disparaîsez.



Lorsqu'il porte cet anneau, votre Guerrier est invisible et sous cette forme, personne ne peut l'attaquer. Lui, peut cependant combattre normalement.

L'invisibilité dure le temps d'un tour et le Guerrier peut user du pouvoir de l'anneau une fois par aventure.

200
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
RUNE DE MORT

Les Guerriers découvrent un vieil artefact de facture Naine ; il s'agit d'une pierre frappée d'une rune rougeoyante.

On peut graver cette rune sur une arme en mettant en contact l'une avec l'autre. Le Guerrier porteur de cette arme peut ajouter 2D6 aux Blessures qu'il inflige une fois par aventure.



250
PO

Barbare, Nain & Sorcier

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
RUNE DE DESTRUCTION

Les Guerriers mettent la main sur un vieil objet de facture Naine ; en fait, une pierre frappée d'une rune rougeoyante.

On peut graver cette rune sur une arme en la mettant en contact avec sa lame. Le Guerrier porteur de cette arme peut désormais doubler ses Attaques une fois par aventure.



400
PO

UNE FOIS PAR AVENTURE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PIERRE RUNIQUE DE MAGIE

Les Guerriers mettent la main sur un vieil objet de facture Naine ; en fait, une pierre gravée d'une rune rougeoyante.

On peut graver cette rune sur une arme en mettant la pierre en contact avec le métal. Une faible lueur anime la rune. Son pouvoir permet à l'arme de rester tranchante en toute circonstance ; celle-ci est à présent considérée comme magique.



25
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BEAUME DE FORCE

Vous dénâchez une fiole couleur jade soigneusement fermée. Elle contient un baume d'aspect radieux.

Une fois la substance appliquée sur la peau du Guerrier, celui-ci gagne +1 en Force pendant 1D6 tour(s).

Il y a suffisamment de matière pour un usage.



100
PO

Nain & Barbare

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PAIN DE PIERRE

Le Pain de Pierre Nain est exactement ce que son nom laisse entendre, du pain dur comme la pierre.

Seul un Nain peut envisager de manger du Pain de Pierre et il n'en faut pas moins pour que ses compagnons éclatent de rire.

Évidemment, ce n'est pas une mince affaire ; manger du Pain de Pierre prend un certain temps. Le Nain doit passer un tour complet sans rien faire d'autre que mâchouiller son quignon. À la fin de la Phase des Guerriers, il regagne 1D6 Points de Vie.

Il y a 1D6 morceaux.

30
PO
chacun

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
ÉPÉE DE TOUTE PUISSANCE

La force d'un Ogre habite cette épée ; ce pouvoir frappe votre adversaire de plein fouet.

Le porteur de cette épée gagne +1 en Force.



150
PO

PERMANENT

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN DE FENÊTRE SUR LE VIDE

Le sort inscrit sur ce parchemin génère un portail qui hypnotise les Monstres.

Le passage apparaît sur une case vide visible du Guerrier. Lancez 1D6 pour chaque Monstre présent sur une case voisine du portail. Sur un résultat de 1 à 4, le Monstre reste sur-place et ignore l'apparition. Sur un 5 ou un 6, il est irrésistiblement attiré par la zone ; il y met un pied puis disparaît. Le Sort prend fin à la fin du tour.

Les guerriers ne sont pas affectés par la présence du portail mais ne peuvent tout de même pas traverser la case qu'il occupe.

400
PO

Barbare, Nain & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
VINS BRETONNIENS

Le royaume de Bretagne est constitué d'une mosaïque de seigneuries ; les barons y vivent à l'abri de leurs châteaux-forts, entourés de leurs chevaliers.

Les Bretonniens arrivent en second rang, juste après les Elfes d'Ulthuan, dans l'art de faire le vin. Leurs millésimes sont exceptionnels ; ils atteignent des prix exorbitants dans le monde entier.

Les Guerriers mettent la main sur 1D6 bouteilles de vin de 100 ans d'âge ; quelle découverte ! Chaque bouteille peut se monnayer à hauteur de 100 Pièces d'Or.

1D6
x100
PO

PRENDRE NOTE PUIS DÉFAUSSER

TRÉSOR DE SALLE DONJON
PARCHEMIN D'AILES DE POUVOIR

Une paire d'ailes membraneuses pousse entre les omoplates du Guerrier et soudain, il s'élève dans les airs ...

Ce Sort permet au Guerrier porteur du parchemin de voler. Il n'est plus en mesure d'attaquer ; il se trouve cependant hors de portée de tous les coups, excepté les attaques à distance et les Sorts. Le Guerrier se déplace de son Mouvement habituel et ne tient compte d'aucun obstacle au sol comme les Éboulis ou les Puits.

Le Sort dure le temps d'un tour.

100
PO

Nain, Elfe & Sorcier

USAGE UNIQUE

TRÉSOR DE SALLE DONJON
BÂTON DE SORCIER

Le Sorcier peut faire usage de ce bâton au contact avec une pénalité de -1 sur ses Jets pour Toucher. Le bâton inflige (1D6 + Force) Blessures. Le Sorcier peut aussi s'en servir pour se défendre ; il gagne +1 en Endurance lorsqu'il le porte.

Ce bâton est par ailleurs porteur d'une puissante magie. Vous pouvez relancer le dé de Pouvoir du Sorcier et de cette manière, éviter un Événement Inattendu (une fois par aventure).

Le bâton est chargé d'1 Point de Pouvoir que le Sorcier peut utiliser au même titre que les Points de sa Réserve de Pouvoir.

JdR : Le Sorcier peut recharger son Bâton en visitant une Fontaine de Pouvoir (Font of Power).

500
PO

Sorcier

PERMANENT

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

TRÉSOR



TRÉSOR

Warhammer Quest™

CARTES
ÉVÉNEMENT
VIERGES

M

M

Vie :
 Armement :
 Combat :
 Tir :
 Force :
 Endurance :
 Initiative :
 Attaques :
 Armure :

CC Adv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour T										

Règles Spéciales

UN SUPPLÉMENT POUR
WARHAMMER QUEST
17 CARTES MONSTRE
4 CARTES ÉVÉNEMENT

CARTES ÉVÉNEMENT VIERGES

Warhammer Quest

Ces Cartes vierges vous serviront à créer de nouvelles Cartes Événement pour vos parties de Warhammer Quest.

Cartes Monstre : Recopiez les caractéristiques de la créature d'après le chapitre *Bestiaire* des Règles Avancées.

Cartes Événement : Recopiez l'Événement Spécial de votre choix à partir de la Table d'Événements des Règles Avancées. Les cases à cocher au bas des cartes servent à déterminer l'issue de votre Événement Spécial : Piochez OUI ou NON une nouvelle carte (Événement / Trésor) ; lancez un dé et piochez une carte sur un résultat de 1 à 3.

Ces Cartes vous permettront aussi de donner vie à vos propres Monstres et de décrire les Événements Spéciaux de votre cru.

M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



M

M

Vie :
Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :
Armure :

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

Jet pour T

Règles Spéciales



E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

E

E

	Oui	Non	1-3
Autre Trésor ?	☐	☐	☐
Autre Événement ?	☐	☐	☐

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT