

Elémentaire de l'Eau



Résistant aux Sorts de l'Eau

Résistant aux Sorts de l'Eau

Déplacement: 6 cases
Attaque: 3 dés
Défense: 3 dés
Corps: 4 / Esprit: 4
Peut utiliser des Sorts de l'Eau
1 seul par tour

Mur de Pierre



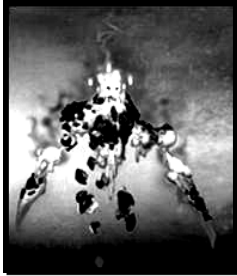
Placez un mur de pierres
sur 2 case libres.
Ce mur attaque avec un
dé de combat et se défend
avec 4 dés de combat. Il
possède 4 points de Corps.

Vent Corrosif



Déplacement: 10 cases
Attaque: 3 dés / Défense: 1 dé
Corps: 2 / Esprit: 2
Chaque héros perd
1 point de vie à son contact
à distance de deux cases

Elémentaire de Feu



Résistant aux Sorts de Feu

Résistant aux Sorts de Feu

Déplacement: 10 cases
Attaque: 3 dés
Défense: 3 dés
Corps: 4 / Esprit: 4
Peut utiliser des Sorts de Feu
1 seul par tour

Elémentaire de l'Air



Résistant aux sorts d'air

Résistant aux sorts d'air

Déplacement: 12 cases
Attaque: 3 dés
Défense: 3 dés
Corps: 4 / Esprit: 4
Peut utiliser des Sorts d'Air
1 seul par tour

Elémentaire de Terre



Résistant aux sorts de Terre

Résistant aux sorts de Terre

Déplacement: 12 cases
Attaque: 3 dés
Défense: 3 dés
Corps: 4 / Esprit: 4
Peut utiliser des Sorts de Terre
1 seul par tour

L'Homme-Parchemin



Déplacement: 3 cases
Attaque: 2 dés / Défense: 1 dé
Corps: 3 / Esprit: 6
L'Homme-Parchemin lorsqu'il parle
(portée trois cases de distance) vous
embrume le cerveau
et vous perdez un point d'esprit
à chaque phase de combat.
Il peut créer des parchemins de Sort
qu'il lit à voix haute à chaque tour.

Spectre



Déplacement: 8 cases
Attaque: 2 dés
Défense: 2 dés
Corps: 2
Esprit: 2

Ulthar Elfe Archimage



Déplacement: 8 cases
Attaque: 4 dés
Défense: 3 dés
Corps: 4 / Esprit: 6
Peut utiliser des Sorts de l'Air
Sans limitation,
un par phase de combat





**Thrall,
Haut Elfe des Bois**



Déplacement: 10 cases
 Attaque: 3 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 5 / Esprit: 6
 Possède 4 sorts de l'Elfe et
 6 sorts de Druide.



**Liévine
Haute Elfe des Bois**



Déplacement: 9 cases
 Attaque: 2 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 4 / Esprit: 5
 Possède 4 sorts de l'Elfe



**Holfur
Sorcier du Chaos**



Déplacement: 8 cases
 Attaque: 4 dés
 Défense: 3 dés
 Corps: 2 / Esprit: 4
 Possède 3 Sorts de Chaos



**Imyr
Sorcier du Chaos**



Déplacement: 5 cases
 Attaque: 3 dés / Défense: 2 dés
 Corps: 4 / Esprit: 5
 Possède 3 Sorts de Chaos et
 3 Sorts de Nécromancien



**Xorsiaz
Sorcier du Chaos**



Déplacement: 6 cases
 Att: 2 dés / Déf: 2 dés
 Corps: 2 / Esprit: 4
 Possède 6 Sorts de Chaos



**Carnivas
Sorcier des Eléments**



Déplacement: 10 cases
 Att: 4 dés / Déf 3 dés
 Corps: 4 / Esprit: 4
 Peut invoquer des Elémentaux
 Possède 6 Sorts de Chaos



Troll d'Eau



Déplacement: 6 cases
 Attaque: 3 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 4
 Esprit: 1



Goule



Déplacement: 6 cases
 Attaque: 2 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 2
 Esprit: 0



Horreur Rose



Déplacement: 6 cases
 Attaque: 4 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 3 / Esprit: 2
 une horreur rose peut
 régénérer un point de corps
 par tour de combat



Robe d'Enchanteur



Cette robe magique est recouverte de runes mystiques. Elle ne peut être portée que par l'Enchanteur. Il pourra alors lancer un dé de combat supplémentaire pour se défendre.



Amulette de Cristal de Feu



Lorsque un guerrier trouve cette amulette, il peut alors lancer un Sort de Feu, tirez aléatoirement une carte de Sort de Feu. Le porteur peut tenter de lancer le sort une fois par tour. Il réussit en obtenant sur 1D6 un chiffre supérieur ou égal au pouvoir du sort. Après une utilisation réussie, l'amulette tombe en poussière



Bâton de Lumière



Ce bâton de lumière vous permet d'aveugler votre ennemi qui ne peut plus attaquer durant deux tours. Une fois utilisé, ce bâton se transforme en torche et peut infliger 1 dé 6 de points de vie occasionnés par les brûlures qu'il inflige à votre victime. La flamme ensuite s'éteint...



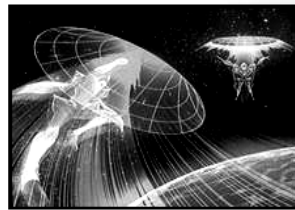
L'Amulette d'Arwen



Cette amulette vous permet dans un combat de désigner une créature de votre choix qui, subjuguée, vous aidera à le gagner. La créature sous votre joug lance un dé de combat à chaque tour, si un crâne sort, elle est délivrée de votre emprise et vous combat à nouveau.



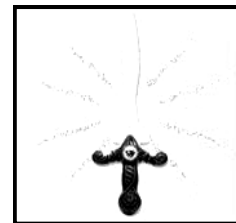
Parchemin Dimensionnel



Ce parchemin vous permet de passer dans d'autres dimensions.. Lisez l'invocation devant le portail... Ne le perdez pas, vous resteriez prisonnier dans la dimension où vous êtes...



Épée Traqueuse



Cette épée blesse systématiquement votre ennemi qui perd un point de corps pour chacune de vos attaques... En plus des crânes obtenus lors du combat. Utilisable seulement par le Barbare, le Nain et l'Elfe.



Anneau d'Invisibilité



Cet anneau mis à votre doigt vous permet de vous rendre invisible. Cependant son port à chaque tour de jeu vous enlève un point d'esprit. Si votre esprit est à 0, vous tombez dans le coma... Le fait de l'ôter avant cette échéance vous fait regagner un point d'esprit à chaque tour de jeu sans cependant que vous puissiez dépasser votre score initial.



Délivrance Aérienne Mentale



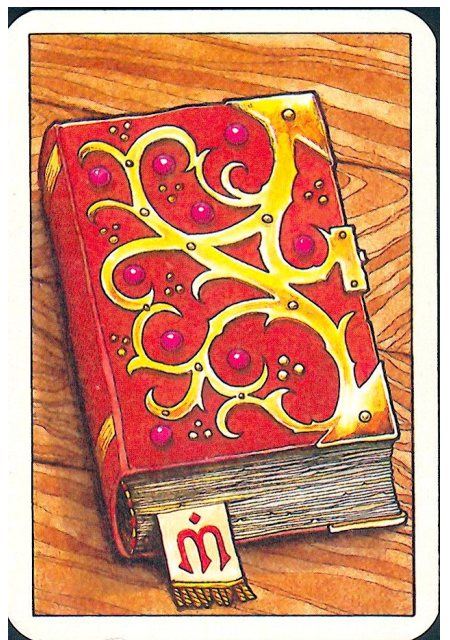
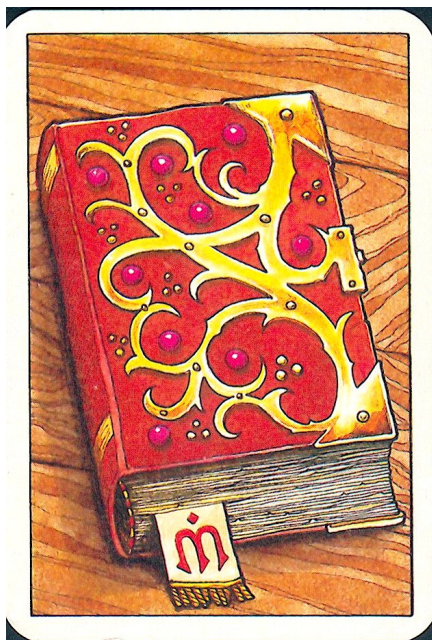
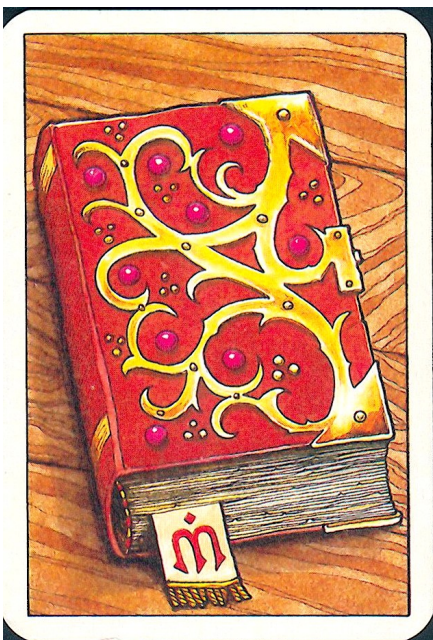
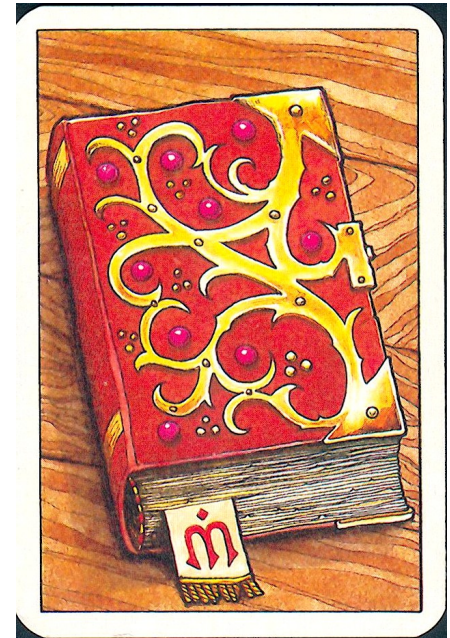
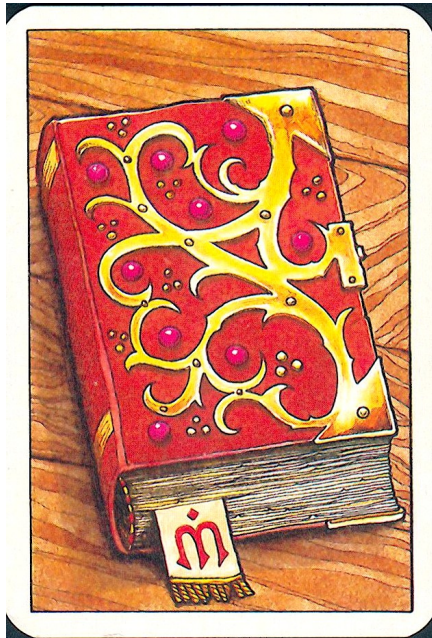
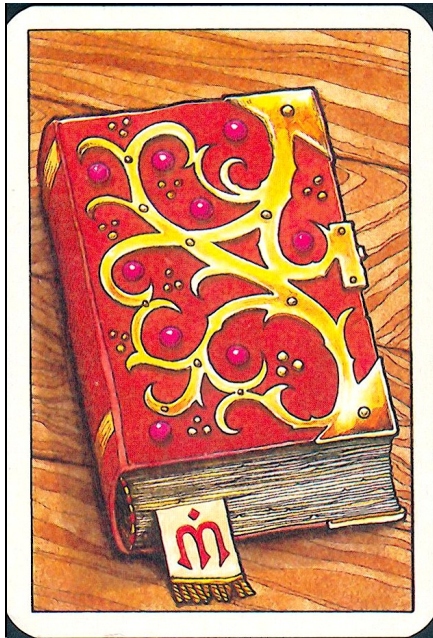
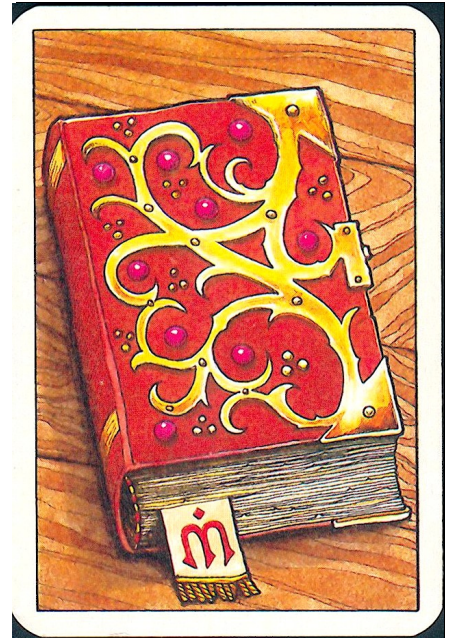
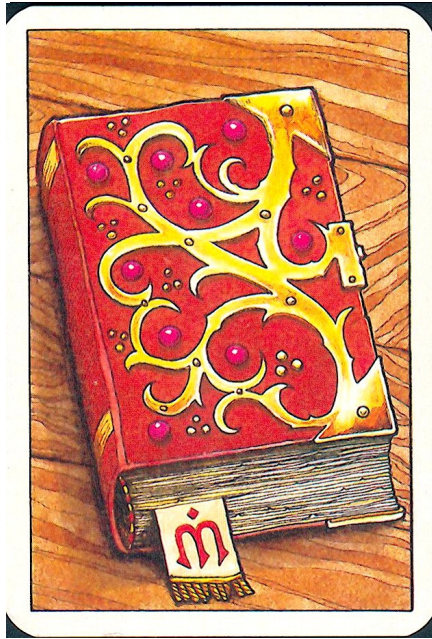
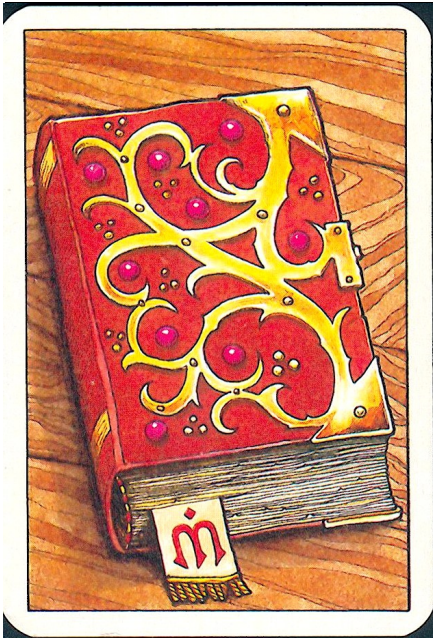
Cet Artefact vous permet de délivrer l'esprit de Thrall dans la dimension de l'Air où il est prisonnier...



Délivrance Mentale de l'Eau



Cet Artefact vous permet de délivrer l'esprit de Thrall dans la dimension de l'Eau où il est prisonnier



Bouclier de Titan



Ce bouclier relance les Sorts de Feu dont le porteur pourrait être victime contre son ennemi. Il ajoute au porteur également 2 dés de combat en défense. Enfin sa lumière permanente qui émane de son revêtement permet de voir dans l'obscurité la plus totale. Seul le Nain et le Barbare peuvent l'utiliser.

Ceinture de sauvegarde de Sort



Cette ceinture permet à un Magicien ou à un Elfe de pouvoir sauvegarder un Sort même s'il est activé en cours de combat. Le Sort choisi ne peut pas être changé, il peut néanmoins être réutilisé autant de fois que l'on veut.

Bâton de Délivrance Mentale du Feu



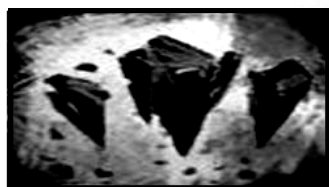
Cet Artefact vous permet de délivrer l'esprit de Thrall dans la dimension du Feu où il est prisonnier...

Sceptre de la Terre



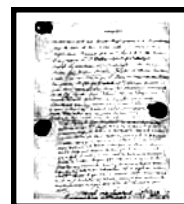
Ce Sceptre permet d'éviter tous les Sorts de Terre que l'on voudrait vous envoyez. Lorsque l'on frappe le sol avec le sceptre, il se produit un mini tremblement de Terre qui affecte toutes les créatures dans un rayon de 5 cases. Celles-ci perdent alors chacune un point de corps.

Bâton de Délivrance Mentale de Terre



Cet Artefact vous permet de délivrer l'esprit de Thrall dans la dimension de la Terre où il est prisonnier...

Le Testament De Thrall



Ce testament, écrit vraisemblablement sous la torture physique ou mentale, signifie que Thrall a légué toute sa fortune et la Forêt d'Hygal au Sorcier des Eléments, Carnivas. Gardez ce document précieusement, pour renverser le Destin!

Loup Géant



Déplacement: 8 cases
Attaque: 2 dés
Défense: 2 dés
Corps: 3
Esprit: 2

GHANRIL Sorcier du Feu

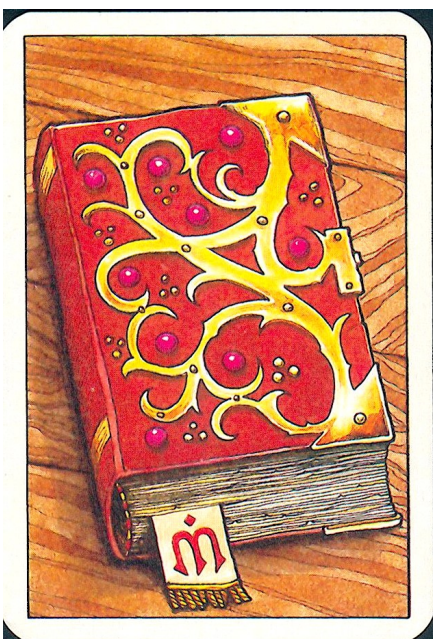
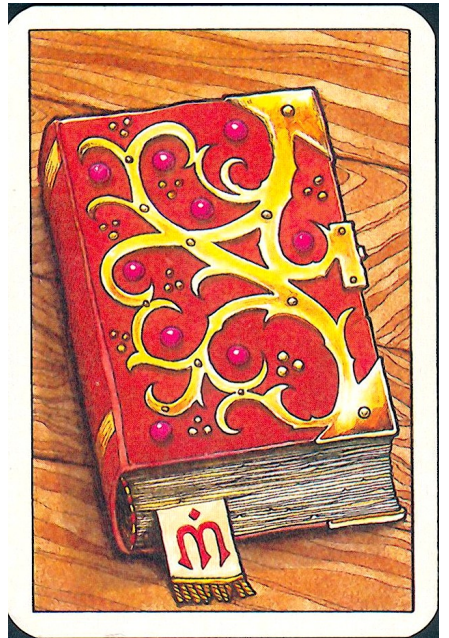
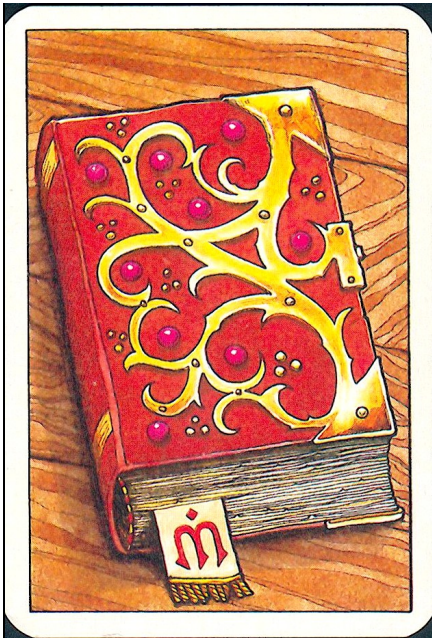
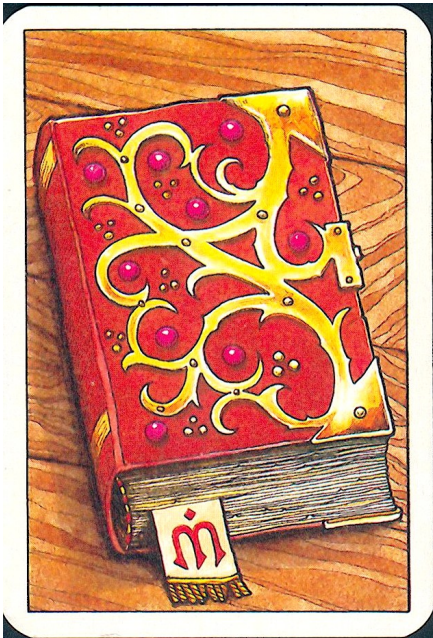
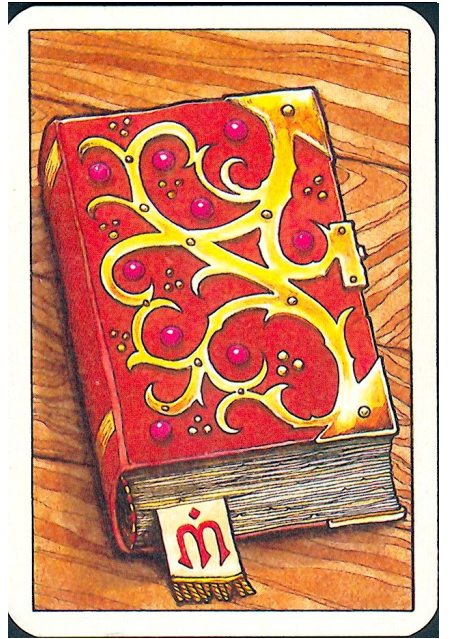
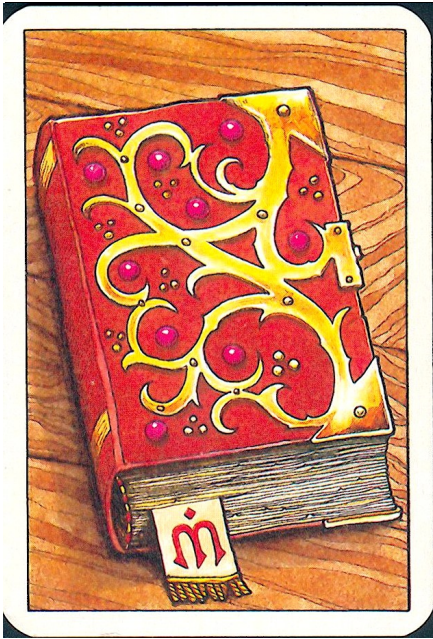


Déplacement: 4 cases
Attaque: 4 dés / Défense: 3 dés
Corps: 3 / Esprit: 5
Possède 3 Sorts du Feu.
Un Sort est régénéré si une momie proche de lui meurt

Bouclier de Titan Amélioré



Ce bouclier relance les Sorts de Feu dont le porteur pourrait être victime contre son ennemi. Il ajoute au porteur également 3 dés de combat en défense. Le nom Ulthar apparaît par intermittence. Enfin sa lumière permanente qui émane de son revêtement permet de voir dans l'obscurité la plus totale. Seul le Nain et le Barbare peuvent l'utiliser.



10/10

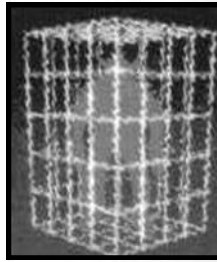
*Ceinture
de sauvegarde de Sort
Améliorée*



Cette ceinture permet à un Magicien ou à un Elfe de pouvoir sauvegarder deux Sorts même s'ils ont été activés en cours de combat. Les Sorts choisis ne peuvent pas être changés, ils peuvent néanmoins être réutilisés autant de fois que l'on veut.

10/10

*Parchemin de Sort
« Cage de Force »*



L'invocation de cette Cage de Force emprisonne votre ennemi sans que celle-ci puisse réagir. Elle attaque avec 4 dés de combat et disparaît lorsque sa victime est tuée.

10/10

*Gant
d'Immobilisation*



Ce gant permet pour un tour d'immobiliser et de paralyser tous vos ennemis dès que vous les touchez. Le gant ensuite se volatilise.

10/10

*Parchemin de Sort
« Appel vers la Tombe »*



Ce Parchemin lue à haute voix permet d'éliminer tous les morts-vivants présents dans une pièce. Une fois, l'invocation lancée, le Parchemin se réduit en cendres...

10/10

Clef Enchantée



Cette Clef permet d'ouvrir la pièce abritant le tombeau de Carnivas. Le Héros qui a la Clef jette un Dé 6. S'il sort un 5 ou un 6, la porte s'ouvre... Dans les autres cas, consulter le Livre de Quêtes...

10/10

*La Statue
de Carnivas*



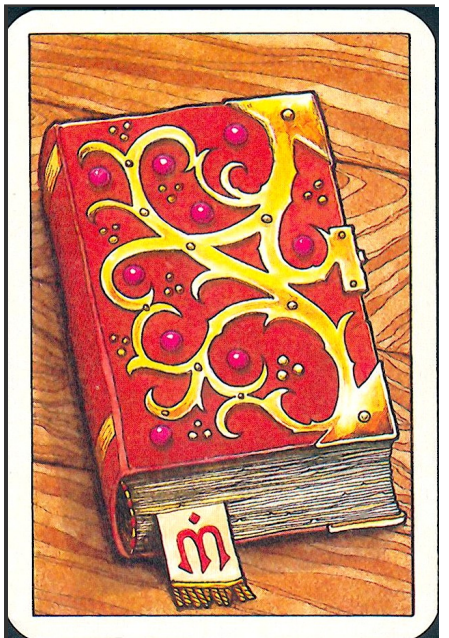
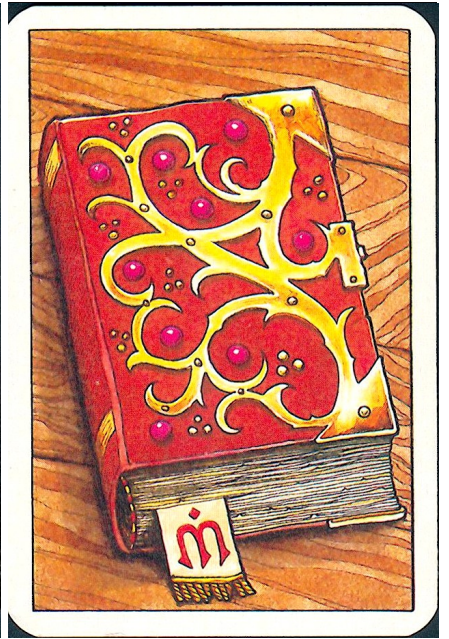
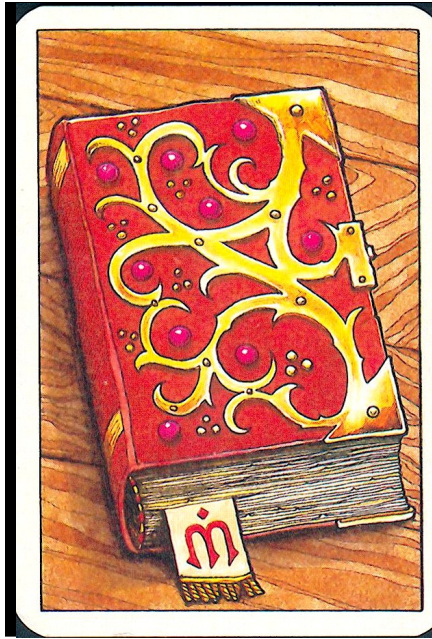
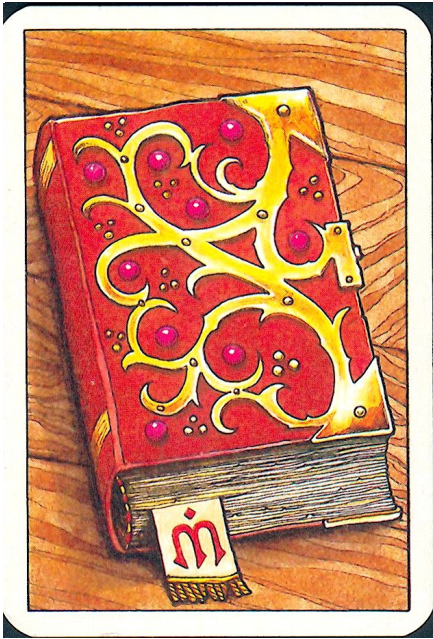
Déplacement: 3 cases
Attaque: 5 dés
Défense: 4 dés
Corps: 6
Esprit: 5

10/10

*Sanguinaire de
Khorne*



Déplacement: 6 case
Attaque: 5 dés
Défense: 4 dés
Corps: 4 / Esprit: 3
Immunisé contre les Sorts de Feu et les Sorts de l'Esprit



Serrure Magique



Cette Serrure est vivante et se comporte comme un monstre...

DPT: 0

Att 3 dés / Déf 2 és

Corps 3

Esprit 2

Serrure Magique



Cette Serrure est vivante et se comporte comme un monstre...

DPT: 0

Att 3 dés / Déf 2 dés

Corps 3

Esprit 2

Serrure Magique



Cette Serrure est vivante et se comporte comme un Sorcier...

DPT: 0

Att 4 dés / Déf 3 dés

Corps 3 / Esprit 2

Possède un Sort de Chaos

Serrure Magique



Combinaison à réussir
Jetez 4 dés de combat
Gardez les figures réussies jusqu'à l'obtention du résultat

Si un Héros force la porte, celle-ci s'ouvre et déclenche l'apparition de deux monstres errants

Serrure Magique



Combinaison à réussir
Jetez 4 dés de combat
Gardez les figures réussies jusqu'à l'obtention du résultat

Si un Héros force la porte, celle-ci s'ouvre et déclenche un piège Eboulis.
Il perd alors un point de corps

Serrure Magique



Combinaison à réussir
Jetez 4 dés de combat
Gardez les figures réussies jusqu'à l'obtention du résultat

Si un Héros force la porte, celle-ci s'ouvre et déclenche l'apparition de deux monstres errants

Serrure Magique



Combinaison à réussir
Jetez 4 dés de combat
Gardez les figures réussies jusqu'à l'obtention du résultat

Si un Héros force la porte, celle-ci s'ouvre et déclenche l'apparition de deux monstres errants

Serrure Magique



Combinaison à réussir
Jetez 4 dés de combat
Gardez les figures réussies jusqu'à l'obtention du résultat

Si un Héros force la porte, celle-ci s'ouvre et déclenche un piège Eboulis.
Il perd alors un point de corps

Serrure Magique



Combinaison à réussir
Jetez 4 dés de combat
Gardez les figures réussies jusqu'à l'obtention du résultat

Si un Héros force la porte, celle-ci s'ouvre et déclenche un Piège Trappe
Il perd alors un point de corps



Serrure



Serrure



Serrure



Serrure



Serrure



Serrure



Serrure



Serrure



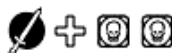
Serrure

Potion



POTION DE FORCE

Tu trouves un petit flacon rempli de liquide pourpre. Il s'agit d'une Potion qui te permettra de décupler tes forces lors du prochain combat.



Potion



POTION DE VITESSE


Tu repères un flacon poussiéreux sur une étagère. En le nettoyant, tu te rends compte qu'il s'agit d'une Potion de Vitesse.



Potion




POTION DE PRESCIENCE

La Potion de Prescience te permet de deviner ce que l'avenir te réserve. Lorsque tu la bois, tu peux relancer un dé  en Attaque ou en Défense. Le second résultat est définitif et tu devras l'accepter, quel qu'il soit.

Potion



EAU BÉNITE

Tu trouves une fiole d'Eau Bénite qui a été rangée puis oubliée dans un coin de la salle. Cette Eau Bénite peut être utilisée au lieu de lancer une attaque. Elle tuera automatiquement une créature apparentée aux Morts-Vivants: Squelette, Zombie ou Momie. 

Potion



POTION DE COURAGE



Cette Potion de Courage te permettra de décupler tes compétences guerrières lors du prochain combat. Elle n'est efficace que contre un seul adversaire.



Potion



POTION DE ROBUSTESSE

La Potion de Robustesse te permet de doubler tous tes dés  en Attaque. Cependant, ton adversaire obtient également la capacité de doubler tous ses dés  en Défense. La Potion agit jusqu'à ce que ton adversaire soit vaincu.

Potion



POTION DE FORCE

Tu trouves un petit flacon rempli de liquide pourpre. Il s'agit d'une Potion qui te permettra de décupler tes forces lors du prochain combat.



Potion



BREUVAGE HÉROIQUE

Tu trouves un sac de cuir accroché au mur. Il contient une Potion qui s'avère être un Breuvage Héroïque. Celui-ci peut être bu juste avant de livrer un combat.

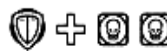


Potion



POTION DE RÉSISTANCE

Parmi toute une collection de vieux flacons et pots en terre, tu découvres une petite fiole claire contenant une Potion de Résistance.



Potion



POTION DE CLAIRVOYANCE

Si tu es en train de fouiller une pièce en quête de trésor et que d'aventure la carte Trésor tirée représente un événement de Donjon, tu peux ignorer ce coup du sort et tirer immédiatement une nouvelle carte Trésor.

Potion



POTION DE RÉACTION

La Potion contenue dans cette mince bouteille bleue éveille tes sens et décuple tes capacités de réaction. Lorsque tu la bois, tu ne pourras pas être surpris par un Monstre Errant. Tu pourras au contraire l'attaquer en premier sans que celui-ci ait la possibilité de se défendre.

Potion



APTITUDE MAGIQUE

Tu découvres une fiole de liquide argenté sous une dalle déscellée. Il s'agit d'une Potion qui décuple tes aptitudes magiques.



Potion



POTION DE CHARME

Derrière une vieille tuile, tu découvres une bouteille dorée remplie d'un liquide de même couleur. Si tu bois cette Potion entre deux quêtes au moment d'engager des Hommes d'Armes, tu pourras en engager jusqu'à trois avec une réduction de 25 pièces d'or pour chacun.

Potion



RÉSISTANCE AU FEU

Tu découvres une bouteille en verre rouge dans une fosse peu profonde. Si tu bois cette Potion, tu sortiras totalement indemne du prochain feu magique qui l'atteindra, que celui-ci provienne d'un Maléfice ou d'une Explosion de Feu.

Potion



RÉSISTANCE MAGIQUE

Tu découvres une petite bouteille derrière un bouclier rouillé. Tu peux en boire le contenu dès qu'un Maléfice du Chaos t'est jeté et tu n'en sentiras pas les effets.

Potion



ELIXIR DE VIE

Cette petite bouteille de liquide nacré permet de ramener à la vie un Héros mort, restaurant ainsi tous ses Points de Vie perdus.

Potion



POTION D'ALCHIMIE

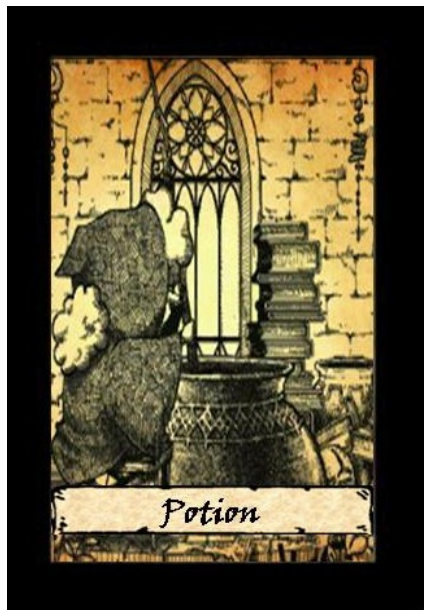
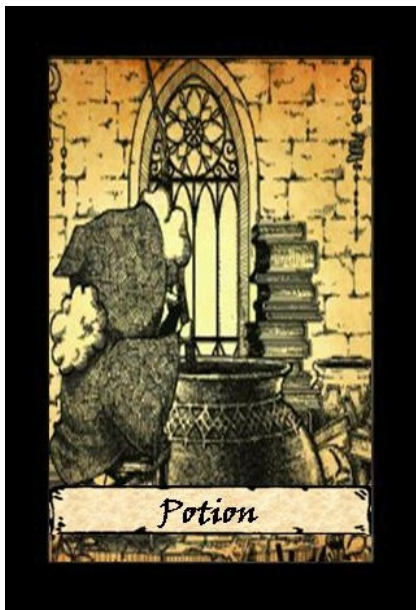
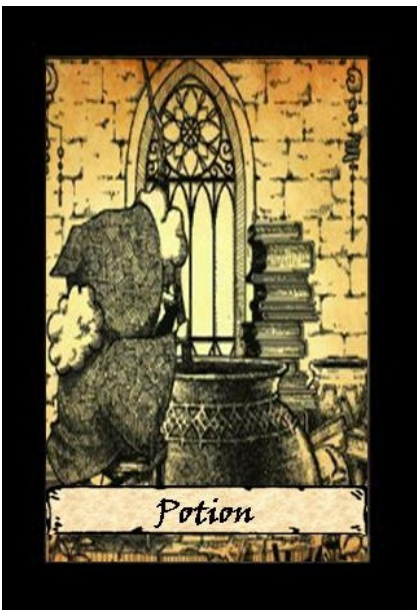
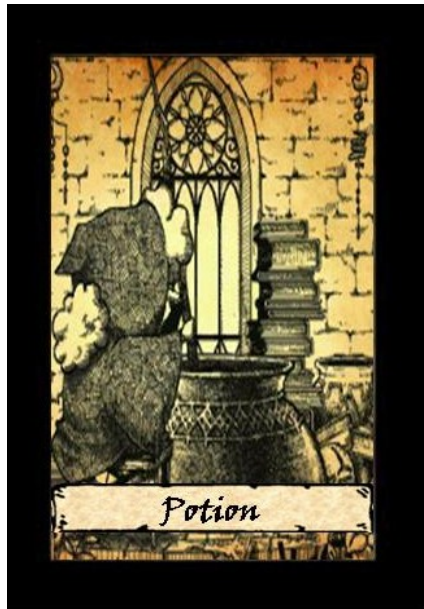
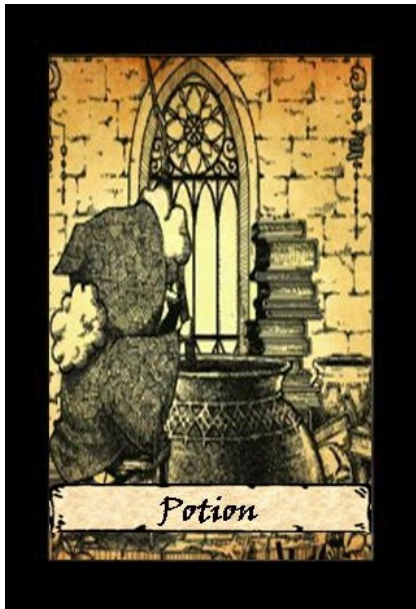
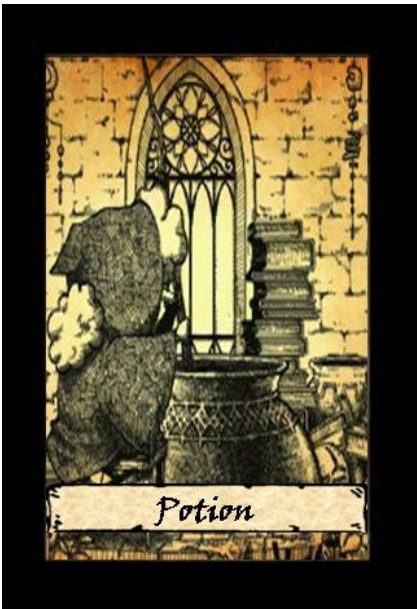
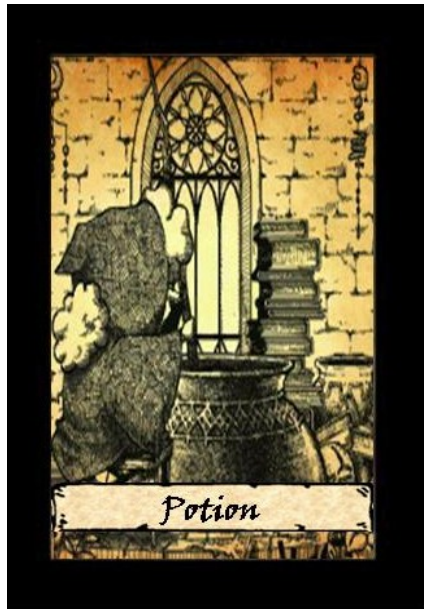
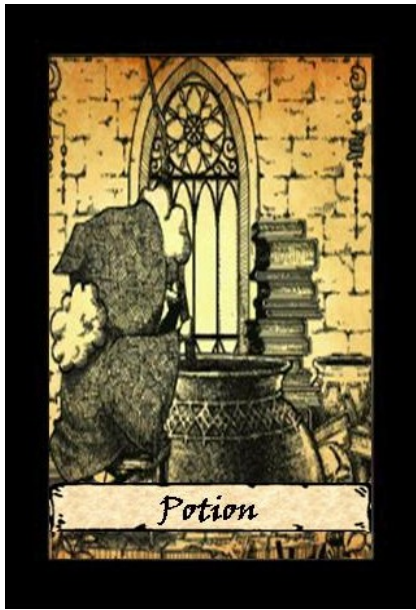
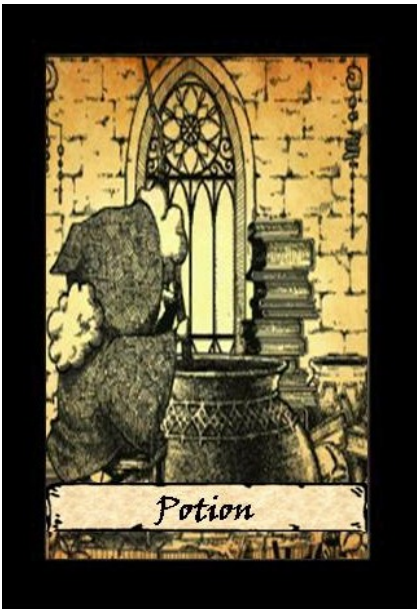
Dans un coin de la pièce, tu t'rebuches sur un vieux pot contenant une pâte grisâtre. Si tu l'étales sur une pièce d'Armurerie, celle-ci se transforme en or et vaudra alors 120 pièces d'or. Seules les pièces d'Armurerie n'étant ni en Bois, ni en Cuir sont efficaces avec cette Potion.

Potion



POTION D'INVISIBILITÉ

Cette Potion te permet de devenir invisible jusqu'au début de ton prochain tour. Tant que tu es invisible, tu peux traverser des cases occupées par des Monstres et inversement. Personne ne peut par contre t'attaquer ni te jeter un sort alors que tu peux agir normalement.





Potion



POTION DE GUÉRISON

Tu découvres un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaît tout de suite le contenu: il s'agit d'une Potion de Guérison.

♥ + 4



Potion



POTION DE SOINS

Tu découvres un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaît tout de suite le contenu: il s'agit d'une Potion de Soins.

♥ + 2



Potion



CONTRE-POISON

Cette Potion te permet de soigner toute blessure permanente provoquée par un Poison et de retirer ainsi tous les marqueurs qui te sont assignés.



Potion



POTION DE GUÉRISON

Tu découvres un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaît tout de suite le contenu: il s'agit d'une Potion de Guérison.

♥ + 4



Potion



POTION DE SOINS

Tu découvres un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaît tout de suite le contenu: il s'agit d'une Potion de Soins.

♥ + 2



Potion



INGRÉDIENTS DE POTION

Si tu te trouves à côté d'un Établi d'Alchimiste et qu'aucun Monstre n'est visible, tu peux utiliser ces Ingrédients et passer une épreuve d'Esprit. Si tu réussis, tu peux tirer immédiatement une nouvelle carte Potion. Si tu échoues, les Ingrédients seront perdus.

A



Potion



POTION DE VOL

Lorsque tu bois cette Potion, tu flottes sur un coussin d'air qui te permet, le temps d'un tour de jeu uniquement, de traverser sans danger des cases occupées par des pièges ou des précipices.



Potion



POTION DE GUÉRISON

Tu découvres un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaît tout de suite le contenu: il s'agit d'une Potion de Guérison.

♥ + 4



Potion



POTION DE GUÉRISON

Tu découvres un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaît tout de suite le contenu: il s'agit d'une Potion de Guérison.

♥ + 4

