

Amulette du nord



Cet ancien objet magique a été fabriqué pour les rois barbares, il y a des siècles. Il ne peut être porté que par un barbare.

Lorsqu'il est porté, il ajoute 2 points de Corps et 1 point d'Esprit aux caractéristiques de base du Barbare.

ARTEFACT



Plume anti-poison



À utiliser lorsqu'une aiguille empoisonnée, un piège à fléchettes empoisonnées ou une carte Poison vous infligent des dégâts et que vous voulez ignorer ces dégâts.

Défaussez-la carte, après utilisation.

ARTEFACT



Brassard de guérison



Une fois par quête, si les points de Corps du porteur sont réduits à zéro, utilisez-le immédiatement pour restaurer 2 points de corps.

ARTEFACT



Brassard de glace



Cet objet puissant confère à son porteur, l'immunité aux sorts de gel mental et de refroidissement, ainsi que l'immunité aux dégâts des voûtes de glace et des rivières glacées tant qu'il est porté. Il réduit également les dégâts d'un sort de tempête de glace d'un point, pour le porteur du brassard uniquement.

ARTEFACT



Armure de Borin



La combinaison magique en armure de plaques permet à son porteur de lancer 2 dés de combat supplémentaires en défense. Contrairement à une armure de plaques normale, cette mystérieuse armure en métal ultralégère, ne ralentit pas son porteur. Peut être combinée avec le casque et/ou le bouclier. Ne peut pas être portée par l'Enchanteur.

ARTEFACT



Cape de passage



Cette cape permet à l'Elfe, une fois par quête, de franchir les portes sans les ouvrir.

ARTEFACT



Poussière de disparition

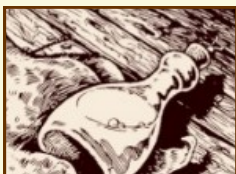


Si elle est jetée sur vous-même ou sur tout autre Héros dans votre pièce ou votre couloir, cette poussière permet à ce Héros de traverser les monstres rencontrés lors de son prochain mouvement. Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Elixir de vie



Cette petite bouteille de liquide nacré ramènera un Héros mort à la vie, lui restaurant tous ses points de Corps et d'Esprit. Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Bottes Elfique



Ces bottes permettent à l'Elfe de se déplacer plus rapidement. Lorsqu'il utilise ces bottes, l'Elfe lance 3 dés pour se déplacer. Si l'Elfe obtient des nombres identiques sur les 3 dés, ces bottes s'usent et ne peuvent pas être utilisées pour le reste de la quête.

ARTEFACT



Arc Elfique de Justification



Cette arme vous donne la force d'attaque de 3 dés de combat. Vous pouvez tirer sur n'importe quel monstre que vous pouvez « voir ». Cependant, vous ne pouvez pas tirer sur un monstre adjacent à vous. Si elle est utilisée par un Elfe, vous pouvez, une fois par quête, ajouter 2 crânes à un jet d'attaque. Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier lorsque vous utilisez cette arme. Ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

ARME



Brassards Elfiques



Ces bracelets métalliques ont des pouvoirs magiques. Ils ne peuvent être portés que par l'Elfe. Lorsqu'ils sont placés sur les poignets de l'Elfe, ces artefacts lumineux améliorent considérablement les capacités physiques et mentales de l'Elfe. Les bracelets ajoutent 2 points de Corps et 1 point d'Esprit supplémentaires aux caractéristiques de base de l'Elfe.

ARTEFACT



Anneau de feu



Protège le porteur contre 2 sorts de Feu du Chaos. L'anneau disparaît une fois que le porteur a été protégé du deuxième sort de Feu.

ARTEFACT



Dague de lancer magique



Cette dague magique inflige 1 point de dégâts corporels lorsqu'elle est utilisée pour attaquer un monstre que vous pouvez voir.

Le monstre ne peut pas se défendre. La dague magique est perdue une fois lancée.

ARME



Fléau des Orcs



Lorsque vous utilisez cette épée courte magique, vous avez la force d'attaque de 2 dés de combat supplémentaires.

Vous pouvez attaquer deux fois si vous attaquez un Orc.
Ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

ARME



Bottes de lapin



Lorsque vous sautez par-dessus un piège découvert, esquivez-le en lançant un dé de Combat et en obtenant n'importe quel résultat, sauf un bouclier noir.

ARTEFACT



Anneau de Retour



Lorsqu'il est invoqué, cet anneau magique peut renvoyer tous les Héros que le porteur de l'anneau a dans son champ de vision, au point de départ de la quête.

Défaussez-le après utilisation.

ARTEFACT



Anneau de chaleur



Cet artefact confère à son porteur l'immunité au sort de froid, ainsi qu'aux effets des voûtes et des rivières glacées.

Ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

ARTEFACT



Orbe céleste



Le Héros qui possède cet orbe peut l'utiliser pour augmenter son niveau d'Esprit d'un point, par quête.

ARTEFACT



Anneau magique



Cet anneau permet à son porteur de lancer deux fois, un sort différent, pour une action. Au début d'une quête, le porteur de l'anneau doit déclarer quels sorts, il stocke dans l'anneau.

ARTEFACT



Lame spirituelle



Cette épée large magique a un manche étrange en os sculpté. Lorsque vous l'utilisez, lancez 3 dés de Combat pour attaquer, ou lancez 4 dés de Combat si vous attaquez un monstre mort-vivant (Squelette, Zombie, Momie).
Ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

ARME



Bottes de lapin



Lorsque vous sautez par-dessus un piège découvert, esquivez-le en lançant un dé de Combat et en obtenant n'importe quel résultat, sauf un bouclier noir.

ARTEFACT



Talisman de Lore



Ce médaillon magique augmente vos points d'Esprit d'un point, tant qu'il est porté.

ARTEFACT



Baguette magique



Cette baguette magique permet au lanceur de sorts de lancer deux sorts distincts et différents à son tour, au lieu d'un seul sort.

ARTEFACT



Cape de Sorcier



Cette cape magique en tissu chatoyant est couverte de runes mystiques. Elle ne peut être portée que par un Sorcier ou par un Enchanteur, lui donnant un dé de combat supplémentaire en défense.

ARTEFACT



Bâton du Sorcier



Ce long bâton ancien brille d'une douce lumière bleue. Il ne peut être utilisé que par un Sorcier ou un Enchanteur, lui donnant la force d'attaque de deux dés de combat et la capacité de frapper en diagonale.

ARME



Bâton antique



Ce bâton magique permet à l'Elfe de renvoyer le sort de n'importe quel monstre, au lanceur de sorts et aux autres monstres présents dans la même salle. Ils subissent les effets du sort, tandis que l'Elfe et ses compagnons sont immunisés contre les effets. Le Bâton antique ne peut être utilisé qu'une fois par quête.

ARTEFACT



Baguette d'os



Cet artefact permet à n'importe quel Héros de contrôler tous les Squelettes d'une salle pendant un tour. Il peut les déplacer et les faire attaquer pendant son tour.

Le Héros peut faire en sorte que les Squelettes s'attaquent entre eux ou à tout autre monstre de la salle.

La Baguette d'os ne peut être utilisée qu'une fois par quête.

ARTEFACT



Chaussures de neige et de vitesse



Ces chaussures magiques ajoutent 2 cases au déplacement d'un Héros et annulent également les effets de la glace glissante tant qu'elles sont portées. Elles ne peuvent être utilisées que pour les quêtes dans les régions froides et glacées (Pack des quêtes barbares).

ARTEFACT



Anneau de brillance



L'Anneau de Brillance permet à celui qui le porte d'améliorer une capacité de son choix (dé d'attaque, dé de défense, point corporel ou point mental) d'un point.

Une fois la capacité choisie, elle ne peut pas être modifiée et l'anneau ne peut pas être utilisé par un autre Héros.

ARTEFACT



Chapeau de Sorcier



Ce chapeau de style douteux a, en fait, été enchanté par un puissant mage.

Il ne peut être porté que par un Sorcier ou un Enchanteur.

Lorsqu'il est porté, il ajoute 2 points de Corps et 1 point d'Esprit aux caractéristiques de base du Sorcier/Enchanteur.

ARTEFACT



Pierres runiques naines



Ces runes magiques sont utilisées par les sages nains lors de leurs anciens rituels. Elles ne peuvent être utilisées que par un nain. Lorsqu'elles sont en sa possession, elles ajoutent 2 points de Corps et 1 point d'Esprit aux caractéristiques de base du Nain.

ARTEFACT



Brassards de déviation



Ces brassards enchantés vous permettent de relancer, une fois, un dé de Combat par attaque et un dé de Combat, durant la défense. Peut être combiné avec n'importe quelle pièce d'armure et autre artefact, à l'exception des brassards.

ARTEFACT



Cape de protection

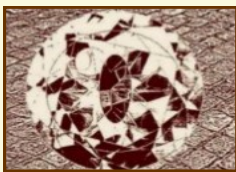


Cette cape magique permet au porteur de lancer un dé de combat supplémentaire en défense. Peut être combinée avec n'importe quelle pièce d'armure et autre artefact.

ARTEFACT



Oeil de Dragon



Ce petit bijou rouge permet à celui qui le porte d'améliorer une capacité de son choix (1 dé d'Attaque supplémentaire, 1 dé de Défense supplémentaire, 1 Point de Corps supplémentaire ou 1 Point d'Esprit supplémentaire). Cette capacité peut être modifiée au début de chaque quête.

ARTEFACT



Lame d'argent



Cette large lame d'argent donne une force d'attaque de 4 dés supplémentaires de Combat contre des monstres OU 5 dés supplémentaires de Combat contre une créature du Royaume du Chaos (voir la campagne L'Ascension du Dieu du Chaos).

Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier lorsque vous utilisez cette arme.

Ne peut être utilisée que par le Barbare.

ARME



Bâton de mémoire



Ce bâton enchanté permet au lanceur de sorts de regagner tout sort utilisé. Il doit lancer 1 dé de Combat. Si un Crâne est obtenu, il peut reprendre le sort choisi. Si un Bouclier est obtenu, le bâton s'use et ne peut pas être utilisé pour le reste de la Quête.

ARTEFACT



Epée du Chaos

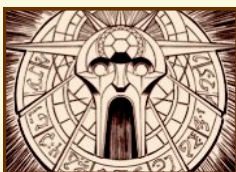


Chaque fois que vous attaquez un ennemi, lancez d'abord 1d6. Le résultat sera le nombre de dés de Combat supplémentaires que vous utiliserez pour attaquer. Cependant, si un Bouclier noir est obtenu sur le jet de dés durant une attaque, le Héros perd 1 Point d'Esprit. Si un Héros perd son dernier Point d'Esprit de cette façon, il est perdu par le Chaos et devient un monstre. **Ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.**

ARME



Talisman de la vie



Cette amulette a le pouvoir de ressusciter tous les Héros morts de la quête actuelle et de leur rendre 4 points de corps. Si l'amulette n'a pas encore été utilisée et que le porteur meurt, elle le ressuscitera à la place. Lorsque cet objet est utilisé, les quatre Héros perdent tout leur or. Ne peut être utilisé qu'une fois par quête.

ARTEFACT



Arc de givre



Cet arc donne une force d'attaque de 3 dés de combat. Vous pouvez tirer sur n'importe quel monstre que vous pouvez "voir". Cependant, vous ne pouvez pas tirer sur un monstre adjacent à vous. Si le monstre ne se défend pas contre au moins 1 dégât, il est gelé et ne peut pas se déplacer, attaquer ou se défendre pendant 1 tour. Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier lorsque vous utilisez cette arme. **Ne peut être utilisé que par l'Elfe.**

ARME



Hache de feu



Cette hache est enchantée par le pouvoir du Feu. Elle donne une force d'attaque de 3 dés de combat. Si au moins 1 crâne est obtenu, ajoutez 1 crâne supplémentaire de dégâts de Feu.

Ne peut être utilisée que par le Nain.

ARME



Hache de destruction



Il s'agit d'une puissante hache à main qui attaque avec 10 dés de combat, mais après ce coup, elle redevient une hache à main normale. Pour restaurer le pouvoir magique, la hache doit être touchée, pour une action, par un artefact magique. L'artefact perdra son pouvoir pour toujours et la hache sera rechargée pour un nouveau coup destructeur.

Ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

ARME



Poussière de disparition



Si vous la lancez sur vous-même ou sur un autre héros dans votre salle ou votre couloir, cette poussière permet à ce héros de traverser tous les monstres rencontrés lors de son prochain mouvement. Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Dague de lancer magique



Cette dague magique inflige 1 point de dégâts corporels lorsqu'elle est utilisée pour attaquer un monstre que vous pouvez « voir ».

Le monstre ne peut pas se défendre. La dague magique est perdue, une fois lancée.

ARME



Potion de guérison



Vous pouvez boire le liquide bleuâtre de cette petite bouteille à tout moment, restaurant 4 points corporels. Vous ne pouvez cependant pas dépasser votre nombre de départ de points corporels. Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Potion de guérison



Vous pouvez boire le liquide bleuâtre de cette petite bouteille à tout moment, restaurant 4 points corporels. Vous ne pouvez cependant pas dépasser votre nombre de départ de points corporels. Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Plume anti-poison



À utiliser lorsqu'une aiguille empoisonnée, un piège à fléchettes empoisonnées ou une carte Poison vous infligent des dégâts et que vous pouvez ignorer ces dégâts.

Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Elixir de vie



Cette petite bouteille de liquide nacré ramènera un héros mort à la vie, lui restaurant tous ses points de corps et d'esprit. Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Eau bénite



Cette eau bénite peut être lancée pour infliger 2 points de dégâts corporels à un monstre mort-vivant (squelette, zombie, momie) que vous pouvez « voir ». Le monstre ne peut pas se défendre. L'eau bénite est perdue, une fois lancée.

ARTEFACT



Il ya quelque chose !



Si l'un des meubles suivants est présent dans la pièce, piochez une carte du type indiqué. Si aucun des meubles suivants n'est présent, défaussez cette carte.

- Tombe : Piège
- Coffre : 1d6 x 10 pièces d'or
- Râtelier d'armes : Equipement
- Table de sorcier : Parchemin
- Etabli d'alchimiste : Potion
- Table ou Buffet : Nourriture



Elixir de vie



Cette petite bouteille de liquide nacré ramènera un héros mort à la vie, lui restaurant tous ses points de corps et d'esprit. Défaussez-la après utilisation.

ARTEFACT



Eau bénite



Cette eau bénite peut être lancée pour infliger 2 points de dégâts corporels à un monstre mort-vivant (squelette, zombie, momie) que vous pouvez « voir ». Le monstre ne peut pas se défendre. L'eau bénite est perdue, une fois lancée.

ARTEFACT



Dague de distorsion



Ce poignard à une main, a une force de 3 dés d'attaque.

Si vous tuez une cible, vous gagnez 1 dé de défense supplémentaire, jusqu'au début de votre prochain tour.

Prix : 750 pièces d'or.

ARME



Dague désastreuse



Cette dague a une force de 4 dés d'attaque et permet de frapper en diagonale.

Si aucun crâne ne sort, lors de votre jet d'attaque, relancez une fois les dés.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

Prix : 1000 pièces d'or.

ARME



Marteau du Nain Olfried



Ce marteau donne à un Héros, une force de 3 dés de Combat.

Si, sur le jet d'attaque, un bouclier noir est obtenu, le dé en question, peut être relancé, deux fois.

Ne peut pas être utilisé par un Héros doté de capacités magiques.

Prix : 400 pièces d'or.

ARME



Marteau de guerre



Ce lourd marteau de guerre à deux mains vous donne une force de 5 dés d'attaque (6 si utilisé par un Nain) et vous permet d'attaquer 2 fois. Peut attaquer en diagonale.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

Prix : 2500 pièces d'or.

ARME



Masse divine



Cette lourde masse à 2 mains a été bénie par les Dieux. Elle vous donne une force de combat de 4 dés d'attaque en combat et de 6 dés d'attaque contre les monstres de type Mort-Vivant (Squelette / Momie / Zombie).

Ne peut pas être utilisée avec un bouclier. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur ou l'Assassin.

Prix : 800 pièces d'or.

ARME



Vœu du Chevalier



Cette épée à une main a une force de 4 dés d'attaque. Pour chaque cible tuée, vous regagnez 1 point de corps.

Ne peut pas être utilisée par un Héros doté de capacités magiques.

1000 pièces d'or.

ARME



Hache dorée de Nain



Cette Hache à une main, forgée par les Nains des Terres souterraines, donne une force de 4 dés d'attaque. Si elle est utilisée par un Nain, Le Héros peut relancer, une fois, 1 dé de Combat.

Ne peut être utilisée par un Héros doté de capacités magiques.

Prix : 1500 Pièces d'Or.
ARME



Epée désastreuse du Barbare



Cette lourde épée à deux mains, forgée par un Sorcier de Karak, vous donne 6 dés de Combat en attaque. Un sort de Rouille ne peut la détruire.

Prix : 3000 pièces d'or.

Ne peut pas être utilisée par un Héros doté de capacités magiques.

ARME



Epée chaotique



Cette épée à deux mains est renforcée par les pouvoirs du Chaos. Chaque fois que vous attaquez un ennemi, lancez d'abord 1d6. Le résultat sera le nombre de dés de combat que vous utiliserez pour attaquer, avec un minimum de 3 dés. Peut être utilisée par n'importe quel personnage.

Prix : 2000 pièces d'or.

ARME



Bracelet arcanique



Ce bracelet arcanique permet de lancer sur une cible, un projectile magique qui explose, la détruisant. Chaque créature à deux cases de la cible lance ses dés de défense; si un Bouclier noir est obtenu sur le jet de dés, la créature n'a aucun dommage, sinon, elle perd 2 points de Corps.

Prix : 1500 Pièces d'Or.

ARTEFACT



Couronne de nécroflammes



Cette couronne maudite, assez lourde, possède le pouvoir d'augmenter l'attaque des sortilèges de 3 dés de Combat supplémentaires sur une cible. Elle dévore néanmoins l'Esprit de son porteur, en lui enlevant un point d'Esprit par cible détruite. Si le porteur retire sa couronne pour s'en débarrasser, il perd alors 2 points d'Esprit.

Prix : 1200 pièces d'or.

Ne peut être utilisée que par un Héros doté de capacités magiques.

ARTEFACT



Manteau orageux



Ce manteau est imprégné par l'essence de la foudre. Le porteur est immunisé contre les sorts de Feu et de tout ce qui se rapporte à la foudre et aux éclairs.

Une créature, situé à 2 cases du porteur subit les effets de la foudre et une attaque de 3 dés de Combat sans qu'elle puisse se défendre. Le manteau s'autodétruit quand le porteur a perdu la moitié de ses points de Corps ou davantage.

Prix : 3000 pièces d'or.

ARTEFACT



Croc de givre



Cette hache à deux mains vous donne la force de 3 dés supplémentaires en attaque. Si la cible subit une ou plusieurs blessures, le froid engendré par la hache, gèle la cible qui ne peut plus s'activer durant ce tour et prochain tour, la rendant sans défense. Un Bouclier noir obtenu par le porteur sur le jet d'attaque, lui enlève un point d'Esprit.

Prix : 2500 Pièces d'Or.

ARME



Monolithe



Cette épée légendaire, forgée dans les contrées sombres du Chaos, est si lourde que seul un Héros de nature barbare peut la porter. C'est une arme à deux mains avec une force d'attaque de 6 dés supplémentaires de Combat. Si un Bouclier noir est obtenu sur le jet d'attaque du porteur, la lame se venge du Héros qui perd alors un point de Corps.

Seul, un Barbare peut utiliser cette arme.

Prix : 3800 pièces d'or.

ARME



Bouclier cinétique



Ce bouclier magique absorbe les coups et les renvoie à son auteur.

Votre défense avec ce bouclier est de 2 dés de Combat supplémentaires.

Lorsqu'un ennemi vous attaque, chaque Crâne obtenu, non paré, sur son jet de d'attaque, lui fait perdre un point de Corps et cela sans qu'il puisse se défendre.

Utilisable pour une seule quête.

Non utilisable par un Héros doté de capacités magiques.

Prix : 4500 pièces d'or.

PROTECTION



La Rose de sang



Cette épée vampirique à deux mains vous donne la force de 4 dés supplémentaires, en attaque.

La cible subit une perte supplémentaire d'un point de Corps, si elle subit une ou plusieurs blessures, lors du combat.

Si l'épée, dans le tour, ne blesse pas un ennemi, elle aspire le sang du porteur qui perd, alors, un point de Corps. Se dessaisir de la Rose de Sang, coûte à son propriétaire, la perte de 3 points de Corps.

Prix : 3500 Pièces d'Or.

ARME



Le Taureau de fer



Le Taureau de fer, est un bouclier magique. Brandissez-le et chargez un ennemi, en vous déplaçant de 5 cases minimum vers lui. Les dés de votre attaque, en percutant la cible, sont alors doublés, grâce au bouclier.

Les ennemis, adjacents à la cible, subissent une attaque de 3 dés de Combat.

Ce bouclier n'apporte aucune défense.

Prix : 2300 pièces d'or.

ARME



Grimoire du Chaos



Ce grimoire maudit, surgi des forces du Chaos, permet à un Héros de lancer trois fois un sortilège (le même ou différent), dans le même tour, pour une action et d'en récupérer 2, déjà utilisés. La contrepartie de cette action est la perte d'un point de Corps pour le Héros. La perte du grimoire entraîne un niveau des points de Corps et d'Esprit, réduit à 1.

Utilisable uniquement par un Héros doté de capacités magiques.

Prix : 3800 pièces d'or.

ARTEFACT





RUSHQUEST



RushQuest a été réalisée par

<https://heroquest-revival.com>

Maquette, composition, rédaction : <https://heroquest-revival.com>

Copyright 2024. Tous droits réservés.

**Ce matériel est à usage privé, il ne peut pas être vendu,
copié, posté ou distribué sans l'accord de son auteur.**

Heroquest © est une marque déposée de la société Milton Bradley et Games Workshop.,

rachetée en 2020 par Hasbro/ Avalon Hill