

. TRESORS .

Même si les guerriers prétendent souvent partir en aventure juste pour la gloire ou pour combattre les forces du mal, une de leurs vraies motivations reste l'idée de trouver d'immenses trésors. Les cavernes et les grottes des Montagnes du Bord du Monde sont réputées contenir des richesses fabuleuses au-delà de toute imagination...

Dans une partie normale de Warhammer Quest, lorsque les guerriers terminent un événement, ils gagnent un trésor. Pour déterminer celui-ci, la procédure normale est de tirer une carte de Trésor.

Les pages suivantes introduisent un système légèrement différent de détermination des trésors.

Plutôt que de prendre une carte de Trésor quand c'est indiqué dans les règles, faites un jet de dé sur les Tableaux des Trésors.

Ceux-ci contiennent de nouveaux objets et trésors que les guerriers peuvent trouver durant leurs aventures. Ces trésors sont répartis entre le Tableau des Trésors des Salles de Donjon et le Tableau des Trésors des Pièces Objectifs, pour refléter les divers types d'objets que l'on trouve dans les différentes parties du donjon.

TRESORS DES SALLES DE DONJON

Les trésors de salles de donjon sont ces objets que les guerriers peuvent trouver dans la plupart des sections, à l'exception des plus grandes et des mieux protégées. Quand les guerriers sont dans une salle de donjon ou dans un couloir et qu'ils reçoivent l'instruction de tirer une carte de Trésor, vous pouvez à la place lancer sur le Tableau des Trésors des Salles de Donjon.

TRESORS DES PIECES OBJECTIFS

Les trésors des pièces objectif sont de très puissants artefacts et objets magiques. Quand les guerriers sont dans une pièce objectif et qu'ils reçoivent l'instruction de tirer une carte de Trésor, vous pouvez à la place lancer les dés sur le Tableau des Trésors de Pièce Objectif.



- TABLEAUX DE TRESORS -

Les deux tableaux de trésors nécessitent un lancer de D66 pour déterminer l'objet exact trouvé par les guerriers. Rappelons qu'un D66 est un jet de 2D6, le premier représentant les dizaines et le second les unités.

QUAND LANCER LES DES

Quand les guerriers terminent un événement qui a impliqué des monstres, ils prennent une carte de Trésor. Au lieu de prendre une carte de Trésor, faites un jet sur le Tableau des Trésors.

Un événement est considéré être un unique jet de dé sur le Tableau des Événements de Donjon ou un tableau de monstres. Si, pendant que vous êtes en train de vous occuper des résultats d'un jet de dé, il vous faut effectuer un autre jet sur un des deux tableaux, il s'agit d'un nouvel événement séparé.

Ainsi, les guerriers reçoivent normalement un lancer sur le tableau des trésors pour chaque jet effectué sur un tableau des monstres. Notez que les jets de dés sur les tableaux de trésors ne sont effectués qu'une fois le plateau vide de tout monstre.

QUI PEUT UTILISER LES TRESORS

Chaque trésor des tableaux de trésor a un code entre parenthèses, comme (ES) après chaque rubrique qui indique quels guerriers peuvent l'utiliser. Les quatre lettres représentent 6e Barbare, l'Elfe, le Nain et le Sorcier, et seuls les guerriers dont l'initiale est donnée entre parenthèses peuvent utiliser cet objet.

VALEUR EN OR DES TRESORS

Chaque objet des tableaux de trésor a une Valeur en Or. C'est la quantité d'or qu'il rapporte s'il est vendu. Là où il y a deux valeurs pour un même objet, séparé par une barre oblique, le premier nombre indique la valeur de l'objet s'il n'est pas utilisé, le second sa valeur s'il est utilisé.

Notez que la valeur d'un objet n'est pas sa valeur réelle, mais ce qu'on peut en retirer sur marché. Les objets magiques sont souvent considérés avec méfiance : des gens moins au courant peuvent même penser qu'ils sont maudits. Par conséquent, la Valeur en Or ne représente pas leur véritable valeur. Les objets magiques sont virtuellement introuvables et un guerrier doit être vraiment désespéré pour finir par en vendre un.

DOMMAGES MULTIPLES

Certaines armes causent des "dommages doubles", "dommages triples" ou même "dommages quadruples". Cela signifie que lorsqu'il lance pour déterminer les blessures causées, votre guerrier multiplie le jet de dommages initial par le multiplicateur de dommages de l'arme : 2 pour une arme qui provoque des dommages doubles, 3 pour une arme qui provoque des dommages triples, etc... Notez cependant que tous les multiplicateurs pour l'arme elle-même sont appliqués avant que les autres bonus d'autres sources soient appliqués. La procédure complète pour déterminer les dommages causés par un coup est désormais la suivante:

- 1 Lancez vos dés normaux de dommages et multipliez le résultat par le multiplicateur de l'arme.
- 2 Ajoutez la Force de votre guerrier au total
- 3 Ajoutez les bonus supplémentaires, comme les effets d'un sort.
- 4 Soustrayez, s'il y a lieu, l'Endurance et l'armure du monstre au total pour déterminer le nombre final de blessures infligées.

DISTRIBUTION DES TRESORS

Tous les objets obtenus sur les tableaux des trésors sont répartis parmi les membres du groupe selon les règles normales, trouvées dans "Or et Trésors" du chapitre Combat du 'Livre de Règles.

Certains objets ne peuvent être utilisés que par un type de guerrier (dans la plupart des cas, le Sorcier). Si ce guerrier a déjà son quota de trésors, un des autres guerriers doit prendre l'objet quand bien même celui-ci est inutilisable pour lui. Celui-ci peut ensuite immédiatement le vendre au guerrier capable de l'utiliser, selon un prix convenu entre eux. Il est également possible, à la fin de l'aventure, de le vendre à des marchands contre sa Valeur en Or.

TRESORS DES SALLES DE DONJON.

Au lieu de tirer une carte de Trésor dans une salle de donjon ou un couloir, lancez 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer la nature précise du trésor que les guerriers ont trouvé.

- 1 Or (voir chapitre Or, ci-dessous).
- 2 – 3 Prendre normalement une carte de Trésor.
- 4 – 5 Lancez sur le tableau des Armes et Armures.
- 6 Lancez sur le tableau des Objets Magiques.

.OR.

Chaque joueur peut lancer autant de D6 qu'il le désire, ajoutant les résultats et multipliant ensuite par 10 pour déterminer la somme trouvée. Cependant, si un ou plusieurs dés obtiennent 1, le guerrier ne trouve rien.

- ARMES ET ARMURES

Votre guerrier a trouvé une arme ou une armure magique. Lancez un D66 sur le tableau suivant pour déterminer l'objet trouvé :

11 Perce-Coeur (BENS) 500 P.O

Cette épée a la capacité de distordre le temps, guidant sa propre destinée pour le bénéfice de celui qui la manie.

Une fois par tour, tant que votre guerrier utilise cette épée, vous pouvez relancer une de ses attaques ratée.

12 Epée Berserk (B) 250 P.O

Cette arme de fer semble avoir été façonnée grossièrement, des runes d'aspect sinistre sont gravées sur sa garde.

Lorsqu'elle est utilisée par le Barbare, cette épée ajoute +1 au dé qui détermine s'il devient berserk.

Quand elle est utilisée par les autres guerriers, cette épée n'a pas d'effet magique.

13 Epée Runique de Bronze (BIENS) 100 P.O

Les runes gravées sur cette épée brillent dans la lumière. Elle est exceptionnellement légère et bien équilibrée.

Lorsque votre guerrier utilise cette arme, il a +2 en Initiative.

14 Bottes de Quargskin (BENS) 0 P.O

Ces bottes sont faites d'un cuir étrange et léger, couvert de motifs colorés.

Pendant un tour par aventure, le guerrier portant ces bottes a +2 en Mouvement.

Si votre guerrier tente de les revendre, aucun commerçant ne prendra au sérieux et tous refuseront de lui acheter ces bottes.

15 Epée de Fer Ensorcelé (BENS) 150 P.O

Cette épée de fer noir est enveloppée d'une aura d'énergie frémissante.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il obtient +1 à tous ses jets pour toucher.

16 Lame de Morsure (BENS) 150 P.O

Cette épée, aiguisée par magie, est si tranchante qu'elle taille l'acier comme s'il s'agissait de papier.

Lorsque votre guerrier utilise cette épée, chaque attaque qu'il effectue ignore le premier point d'armure de l'adversaire.

21 Epée de Pierre (BIENS) - 500 P.O

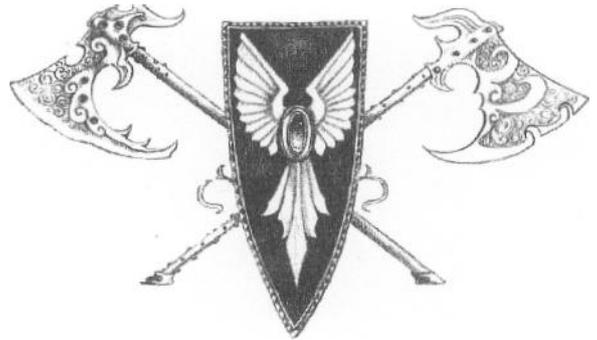
Aussitôt que votre guerrier se saisit de cette épée, il sent sa peau devenir dure comme de la pierre, tout en restant aussi souple et chaude qu'à l'accoutumée.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +2 en Endurance.

22 Lame de Cuivre Vif (BENS) 300 P.O

Cette épée semble avoir une vie propre, frappant dans un arc flou de métal tranchant.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 Attaque.



23 Lame de Couronne (BIENS) 200 P.O

Cette lame a été forgée par les maîtres forgerons de Bretagne pour vaincre un roi liche il y a de cela plusieurs siècles.

Lorsqu'il utilise cette épée, chaque monstre mort vivant dans une case adjacente à votre guerrier subit automatiquement 1 blessure à la fin de chaque tour, après les Régénérations (voir Bestiaire), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'armure.

24 Epée Magique (BIENS) 25 P.O

Cette lame émet une lueur jaune et est légèrement tiède au toucher.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il peut attaquer des monstres qui ne sont affectés que par des armes magiques.

25 Epée Sacrée (BIENS) 400 P.O

Cette lame sacrée est un artefact d'une grande importance religieuse dans l'Empire et est réputée avoir été utilisée par les plus grands héros impériaux dans nombre de batailles.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 à tous ses jets pour toucher.

26 Lame Taille-Fer (BENS) 300 P.O

Lorsqu'on la sort de son fourreau, cette épée gémit doucement d'excitation à l'idée de répandre le sang.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il provoque +2 blessures à chaque attaque réussie.

31 Dagues de Vif-Acier (BIENS) 350 P.O

Ces dagues guident la main du porteur et sont réputées ne jamais manquer leur cible.

Quand votre guerrier utilise ces dagues, il a +1 Attaque et vous n'avez pas à lancer pour voir s'il touche ses adversaires. Chaque attaque touche automatiquement.

Cependant, chaque touche réalisée par ces dagues n'inflige qu'1D6 blessures, sans modificateur pour la Force.

32 Carquois Magique (BE) 25 P.O

Ce carquois est fait de cuir souple sur lequel ont été gravées des runes magiques.

Les flèches et les carreaux placés dans ce carquois sont immédiatement enchantés et peuvent donc affecter des monstres ne pouvant être touchés que par des armes magiques.

33 lame d'Os (BENS) 400 P.O

Cette lame magique est faite d'une étrange substance blanche semblable à de l'os mais aussi tranchante que l'acier.

Une fois par aventure, votre guerrier peut échanger toutes ses attaques et utiliser cette épée pour effectuer une seule attaque qui inflige des dommages normaux + (1 D6 x son niveau) blessures supplémentaires.

34 Arc d'Eltharion (BE) 200 P.O

Cet arc est enchanté par la magie elfique qui le rend beaucoup plus précis que les autres.

Quand votre guerrier utilise cet arc, il a + 1 pour toucher.

35 Epée de Puissance (BENS) 150 P.O

Cette épée est imprégnée de la force d'un minotaure et les coups qu'elle délivre bénéficient de la puissance de cette terrible créature.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a + 1 en Force.

36 Manteau Anguille (BENS) 100 P.O

Ce manteau est fait d'un étrange matériau glissant au toucher.

Une fois par aventure, lorsque votre guerrier porte ce manteau, il peut automatiquement se dégager d'un blocage.

41 lame d'Obsidienne (BENS) 450 P.O

On dit que cette épée est faite de l'obscurité du vide, ce qui explique qu'elle détruit toutes les armures qu'elle touche.

Après que votre guerrier ait réussi une attaque avec cette épée, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'épée provoque des dommages normaux. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, l'épée ignore et détruit l'armure de la cible.

**42 Tueuse de Géant (BEN) 250 PO**

Cette épée massive ne peut être utilisée qu'à deux mains et, même ainsi, il faut être un puissant guerrier pour l'utiliser avec efficacité.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +3 en Force. Cette épée ne peut pas être utilisée en même temps qu'un bouclier.

43-44 Epée de Résistance (BENS) 200 P.O

Cette épée enveloppe son porteur d'un halo de pouvoir le protégeant des coups de ses ennemis.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a + 1 en Endurance.

45 Heaume de Vision (BEN) 800 P.O

Ce heaume noir n'a pas de visière mais donne pourtant à son porteur la possibilité de voir parfaitement, même dans les ténèbres du donjon.

Lorsqu'il porte ce heaume, votre guerrier a le +1 habituel en Endurance pour la protection du heaume. De plus, celui-ci lui permet de se déplacer et de voir dans l'obscurité comme s'il avait une lanterne.

46 lame Bouclier (BENS) 400 PO

Cette épée semble aller d'elle-même à la rencontre de la lame adverse, empêchant celle-ci de toucher sa cible.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il peut tenter de parer une attaque par phase. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, votre lame n'empêche rien et l'attaque touche sa cible. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, l'attaque est détournée et n'a pas d'effet.

51 Epée de Mort (BENS) 400 P.O

Le pouvoir de cette épée est tel qu'elle ne peut être réellement contrôlée et que des utilisations trop fréquentes tueraient son porteur.

Une fois par aventure, votre guerrier peut utiliser cette épée pour faire passer sa Force à 10 pour un tour.

**52 Heaume de Dragon (BE) 300 P.O**

Cet antique heaume elfe est gravé de runes de feu scintillantes.

Quand votre guerrier utilise ce heaume, il a +2 en Endurance contre toutes les attaques basées sur le feu.

53-54 lame d'Or Marin (BENS) 150 P.O

Forgée dans un or tiré des profondeurs marines alors que le monde était encore jeune, cette lame est **couverte de runes si antiques et érodées qu'elles ne sont plus qu'à peine visibles.**

Quand votre guerrier utilise cette épée, chaque attaque qu'il effectue ignore le premier point de l'armure de l'adversaire.

55-56 Tueuse d'Ogre (BN) 400 P.O

Cette hache massive et imposante est une arme terrifiante, presque certainement d'origine naine.

Quand votre guerrier utilise cette hache, il a +2 en Force (+3 si c'est un Nain).

61 Epée Sanctifiée (BENS) 300 P.O

Baignée dans les eaux du temple d'Ulric, cette épée est une puissante arme de pureté.

Quand votre guerrier utilise cette épée, il ne peut manquer ses adversaires que sur des résultats de 1 ou 2.

62 Armure Grise d'Eshkalon (BN) 400 / 0 P.O

Cette armure d'un gris terne est faite d'une substance minérale extrêmement résistante.

Quand votre guerrier porte cette armure, lancez 1D6 pour chaque attaque subie. Sur un résultat de 1, l'armure se brise et est inutilisable. Sur un résultat de 2 à 6, l'armure absorbe ce nombre de blessures.

63-64 Armure de Bonne Fortune (BEN) 500 / 0 P.O

Les plaques de métal brillant de cette armure reflètent toutes les batailles qu'elle a vécues dans un kaléidoscope incessant de carnage et de guerre.

Cette armure absorbe et stocke les dommages. Lorsque votre guerrier la trouve, elle est complètement déchargée, sans aucun dommage stocké. Une fois mise, elle ne peut plus être retirée jusqu'à la fin de l'aventure. Elle peut absorber 30 blessures après quoi elle explose, faisant tomber le guerrier à 0 Points de Vie (et l'éliminant s'il n'a ni potion ni sort sous la main !).

65-66 Epée de Bannissement (BENS) 200 PO

Cette épée, forgée à l'époque de Nagash, le Roi-Liche, est une puissante arme contre les hordes de morts vivants.

Lorsque votre guerrier utilise cette épée, les attaques effectuées contre les morts vivants infligent 1 D6 blessures supplémentaires.

- OBJETS MAGIQUES -

Votre guerrier a trouvé un objet magique. Lancez un D66 sur le tableau suivant pour déterminer l'objet qu'il a trouvé :

11 Parchemin Anti-Magie (S) 150 / 0 P.O

Ce parchemin est racorni par l'âge, et les symboles et les runes qui le recouvrent sont à peine lisibles.

Ce parchemin permet au Sorcier d'annuler un seul sort lancé contre lui-même ou ses compagnons, quelle qu'en soit la source. Ce parchemin ne peut être utilisé que par un Sorcier.

12 Joyau d'Energie, (S) 200 / 0 P.O

Ce joyau fixé sur une agrafe d'argent, stocke une puissante magie.

Ce joyau contient 1D6 points de pouvoir que le Sorcier peut utiliser pour augmenter sa capacité à lancer des sorts. Une fois épuisé, le joyau est inutilisable et n'a plus aucune valeur.

13 Amulette Sorcière (BENS) 200 / 0 P.O

Au coeur de cette amulette de cristal brûle un feu magique.

L'Amulette de Fureur permet à un guerrier sans pouvoir magique de lancer un sort. Lorsque votre guerrier trouve cette amulette, tirez aléatoirement une carte de Sort: c'est le sort qu'elle contient.

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.

14 Flèche Tueuse (BE) 500/0P.O

Une épaisse lumière noire coule de la pointe de cette flèche, dévorant l'énergie et glaçant l'air. Le venin magique qui imprègne cette arme peut abattre les monstres les plus puissants.

Si votre guerrier touche un monstre avec cette flèche, lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, la flèche occasionne des dommages normaux. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le monstre est immédiatement tué. Une seule utilisation, puis défaussez.

15 Couronne de Nuit (S) 300P.O

Cette couronne est faite de bandes de fer sur lesquelles sont gravées de puissantes runes, enveloppées d'une lumière bleue incandescente.

Quand il porte cette couronne, votre guerrier peut tenter, une fois par tour, de résister à un sort lancé contre lui, comme s'il avait la Résistance Magique que possèdent certains monstres. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1-5, la couronne n'arrête pas le sort, qui affecte normalement votre guerrier. Sur un résultat de 6, la couronne fonctionne et le sort ne l'affecte pas.

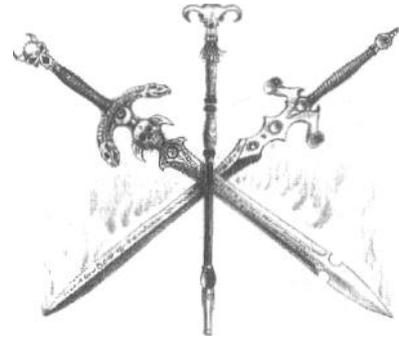


16 Talisman de Jais (S) 600 P.O

Ce joyau noir luisant, tiède au toucher, semble prendre vie lorsqu'on s'en saisit.

Ce talisman permet au Sorcier d'échanger les sorts qu'il a appris contre des nouveaux.

Au début de la partie, vous pouvez lancer 1D6 pour voir si votre Sorcier peut échanger un de ses sorts contre un autre. Sur un 1, l'échange rate, le pouvoir du talisman est épuisé et il tombe en poussière. Sur un résultat de 2 ou plus, vous pouvez échanger un des sorts du Sorcier contre un sort de même pouvoir. Une fois drainé, le talisman est inutilisable et sans valeur.



21 Anneau de Sort (BENS) 500 P.O

Tout sorcier reconnaît en cet objet un puissant anneau capable de stocker des connaissances magiques pour lancer des sorts.

Dès que votre guerrier trouve l'anneau, tirez aléatoirement une carte de sort: c'est le sort qui est stocké dans l'anneau en ce moment.

Le porteur de l'anneau peut automatiquement lancer le sort stocké à n'importe quel moment. Après l'utilisation, l'anneau est épuisé jusqu'au début du prochain donjon, où vous tirez une nouvelle carte de sort. etc.

Une seule utilisation par aventure.

22 Parchemin Tueur de Sort (S) 350 / 0 P.O

Ce parchemin blanc émet des craquements et des crissements lorsqu'il est tenu en main et ses lettres d'argent semblent se mouvoir lorsqu'on essaye de les lire.

Ce parchemin permet au sorcier de dissiper et de détruire un sort lancé contre lui ou ses compagnons. En détruisant le sort, le Sorcier empêche définitivement la cible de le relancer. Si vous obtenez un sort détruit lorsque vous lancez sur le tableau des sorts de monstres, refaites un jet.

Une seule utilisation, puis défaussez.

23 Manteau d'Invisibilité (BENS) 200 P.O

Ce manteau attire la lumière d'une façon très étrange et devient transparent par endroit, comme s'il était troué.

Lorsqu'il porte ce manteau, votre guerrier devient invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut combattre normalement.

Le manteau contient suffisamment de pouvoir pour 1 tour par aventure.

Une seule utilisation par aventure.

24 Flèches Perçantes (BES) 300 P.O

Ces flèches blanches ont des pointes aiguës magiquement et sont réputées pour être capable de percer l'armure la plus épaisse à cent pas de distance.

A chaque fois que votre guerrier parvient à toucher une cible avec une de ces flèches, lancez 1D6 supplémentaire. De 1 à 4, la flèche n'a pas d'effet supplémentaire et vous devez déterminer normalement les dommages. Sur un résultat de 5 ou 6, (si l'armure est magique), la flèche traverse l'armure comme si elle n'existait pas. Déterminez les dommages sans tenir compte de l'armure. Il y a suffisamment de flèches pour toute l'aventure.

25 L'Anneau de Dadaan (BENS) 200 / 0 P.O

Cet anneau est étonnamment lourd pour sa taille et crépite d'énergie.

L'Anneau de Dadaan permet à votre guerrier de lancer un sort une fois par aventure. Dès que votre guerrier trouve l'anneau, tirez aléatoirement une carte de Sort : c'est le sort stocké dans l'anneau. Le porteur de l'anneau peut automatiquement lancer le sort stocké à tout moment. Après utilisation, l'anneau est drainé de toute magie et devient sans valeur.

Une seule utilisation avant défausse.

26 Bottes de Saut (BENS) 400 P.O

Ces bottes ont été façonnées dans le cuir des ailes d'une wyvern.

Ces bottes permettent à votre guerrier de sauter d'une case dans n'importe quelle direction durant son mouvement, atterrissant dans la case au-delà. Les obstacles dans la case sautée sont ignorés, mais elle compte encore comme une case de mouvement.

Ces bottes ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.

**31 Bottes de Rapidité (BENS) 200 P.O**

Dès que l'on porte ces bottes, le reste du monde semble se mouvoir avec lenteur.

Lorsqu'il porte ces bottes, votre guerrier a +1 en Mouvement.

32 Bottes de Vol (BENS) 750 / 10 P.O

Ces bottes élégantes flottent à quelques centimètres du sol, leurs contours brillant d'une énergie magique.

Lorsqu'il porte ces bottes, votre guerrier se déplace à quelques centimètres du sol. Il peut donc passer au-dessus des abîmes, fosses, etc. sans danger et tous ceux qui l'attaquent ont -1 à leurs jets pour toucher.

Dure une aventure, puis défaussez.

33 Bottes de Bataille (BENS) 250 P.O

Ces bottes solides aux semelles de fer s'adaptent magiquement aux pieds de celui qui les porte.

Lorsqu'il porte ces bottes, votre guerrier peut s'en servir pour faire une attaque supplémentaire, à -1 pour toucher mais +1 en Force.

34 Potion de Vol (BENS) 250 P.O

Le contenu de cette bouteille bouillonne, fume, et brûle la gorge et la langue quand on le boit.

Après avoir bu cette potion, votre guerrier lévite à quelques centimètres du sol. Il peut donc passer au-dessus des abîmes, fosses, etc. sans danger et tous ceux qui l'attaquent ont -1 à leurs jets pour toucher.

Dure un tour.

35 Potion de Soins (BENS) 200 P.O

Cette bouteille verte contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.

En buvant cette potion, votre guerrier récupère 1 D6 Points de Vie.

36 Potion d'Invisibilité (BENS) 200 P.O

Cette fiole contient un liquide multicolore qui semble tourbillonner lentement et libère des vapeurs entêtantes lorsqu'elle est ouverte.

Après avoir bu cette potion, votre guerrier devient invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut combattre normalement, mais ne peut pas lancer de sorts s'il a cette capacité.

Dure un tour.

41 Potion de Force (BENS) 100 P.O

Le liquide grisant contenu dans cette bouteille donne une sensation de puissance et de pouvoir à celui qui le boit.

Après avoir bu cette potion, votre guerrier gagne +1D6 en Force.

Dure un tour.

42 Potion de Déguisement (BENS) 100 P.O

Ce liquide noir n'a pas de goût et ne laisse pas d'humidité sur les lèvres.

Après avoir bu cette potion, votre guerrier ne peut pas être attaqué ou bloqué tant qu'il n'engage pas de combat. Dès qu'il attaque une cible d'une façon quelconque, les effets de la potion disparaissent.

43 Potion de Flotement (BENS) 100 P.O

Ce liquide effervescent a un goût salé, rappelant celui de la mer.

Après avoir bu cette potion, le guerrier peut marcher sur l'eau au rythme de 3 x (Mouvement normal) cases par tour.

Dure un tour.

44 Potion d'Endurance (BENS) 100 P.O

En buvant ce liquide aux reflets rouges, vous sentez vos muscles vibrer d'une énergie nouvelle.

Après avoir bu cette potion, votre guerrier a +3 en Endurance.

Dure un tour.

45 Anneau de Protection (BENS) 300 P.O

L'image d'un bouclier est gravé à la surface de ce petit anneau.

Lorsqu'il porte cet anneau, votre guerrier a +1 en Endurance.

46 Anneau d'invisibilité (BENS) 200 P.O

Dès que vous glissez cet anneau à votre doigt, vous disparaissiez à la vue de tout le monde.

Lorsqu'il porte cet anneau, votre guerrier est invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut combattre normalement.

Une utilisation par aventure. Dure un tour.

51 Anneau de Pouvoir (BENS) 500 P.O

Ce simple objet de pierre se glisse facilement à votre doigt, puis se resserre jusqu'à tenir parfaitement.

Lorsqu'il porte cet anneau, une des caractéristiques de votre guerrier est augmentée de +1. Choisissez la caractéristique lorsque votre guerrier passe l'anneau pour la première fois.

52 Poudre d'Arkal (BENS) 100 P.O

Cette poussière d'argent tourbillonne dans son coffret, comme si un doigt invisible la maintenait en mouvement.

Après que votre guerrier ait utilisé cette poudre, ses mouvements s'accroissent et il peut immédiatement se déplacer de 3D6 cases supplémentaires, en ignorant les blocages. La poudre d'Arkal peut être utilisée à tout moment.

Une seule utilisation, puis défaussez.

53 Charme de Compréhension (BENS) 100 P.O

Dès que vous activez ce charme, les choses semblent simples et logiques.

Ce charme permet à votre guerrier d'assimiler très rapidement l'enseignement des centres d'entraînement. Il lui coûtera 300 pièces d'or de moins que d'habitude pour passer au niveau suivant.

Une seule utilisation, puis défaussez.



54 Anneau de Vision (BENS) 200 P.O

Une grosse gemme enchâssée dans cet anneau montre, lorsque des dangers menacent, une image de ce qui va arriver.

Cet anneau vous permet de relancer un Hasard ou un Événement Citadin pour votre guerrier. Vous devez accepter le second jet de dé.

Une seule utilisation, puis défaussez.

**55 Gemmes de Vie (BENS) 700 P.O**

Ces petites gemmes brillent d'une étrange énergie.

Ces gemmes vont par deux. Une doit être portée et l'autre laissée dans un endroit sûr, loin du donjon. Si le porteur est tué, peu après sa mort son corps commence à rétrécir jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'un point de lumière contenu dans la gemme. Les seules choses qui restent derrière lui sont des objets banals comme la corde, la lanterne, les bandages, etc.

Si les autres guerriers survivent au reste du donjon et rassemblent les deux gemmes, leur pouvoir rappelle le guerrier mort à la vie : il se retrouve dans la forme qu'il avait avant que l'aventure ne commence.

Une seule utilisation, puis défaussez.

56 Bracelet de Transformation (BENS) 350 PO

Ce bracelet de bronze tout simple a une rune gravée à sa surface.

Lorsqu'il passe ce bracelet., votre guerrier peut prendre l'apparence (et seulement l'apparence) d'une autre créature. Quand il est transformé, un guerrier ne peut être attaqué ou bloqué aussi longtemps qu'il n'engage pas le combat. Dès que votre guerrier attaque une cible, les effets du bracelet disparaissent.

Une seule utilisation par aventure.

61 Pierre de Vie (BENS) 500 PO

La Pierre de Vie a le pouvoir d'aspirer l'énergie vitale d'une autre zone et de la transférer jusqu'au porteur.

En invoquant la Pierre de Vie, choisissez un autre guerrier dans le groupe. Votre guerrier a maintenant le même nombre de Points de Vie que ce guerrier, alors que les siens sont équivalents à ceux que votre guerrier avait. Ce qui revient à dire qu'ils échangent leurs Points de Vie. Ce sort ne peut jamais donner plus de Points de Vie à un guerrier que ses Points de Vie d'origine, qui restent les mêmes. Une seule utilisation par aventure.

62 Bracelet d'Ashain (BENS) 350 P.O

Cette fine bande dorée se place parfaitement autour du poignet du porteur, même par dessus une armure.

Lorsqu'il porte ce bracelet, votre guerrier obtient +3 Points de Vie d'origine.

63 Bandeau de Colère (BENS) 400 P.O

Cette bande de métal d'argent luminescent, portée autour du front, brille d'une lumière surnaturelle.

Ce bandeau permet à son porteur d'entrer à volonté dans une colère dévastatrice. Lorsqu'il entre dans cet état, lancez 1D6. Sur un résultat de 2 ou plus, votre guerrier double ses attaques. Sur un résultat de 1, votre guerrier double ses attaques mais doit se déplacer vers le plus proche guerrier et doit le combattre à la place d'un monstre.

De plus, dans cet état, votre guerrier ne peut pas être bloqué.

Une seule utilisation par aventure. Dure un tour.

64 Ceinture de Gagron (BENS) 500 P.O

Cette épaisse ceinture de cuir a appartenu au nain Gagron le tueur de géants. Elle possède la propriété magique de refermer les blessures et de soigner les chairs meurtries.

Chaque fois que votre guerrier tombe à 0 Points de Vie alors qu'il porte la ceinture, lancez 1D6 à la fin du tour (seulement si votre guerrier n'a pas utilisé d'autre forme de soins durant ce tour).

Sur un résultat de 1 ou 2, la ceinture n'a pas d'effet et votre guerrier reste inconscient. Sur un résultat de 3, 4 ou 5, la ceinture redonne 1D6 Points de Vie à votre guerrier. Sur un résultat de 6, elle lui redonne 2D6 Points de Vie.

La ceinture de Gagron ne peut être retirée.

65 Pierre de Transmutation (BENS) 200 / 0 P.O

Cette petite pierre est suspendue à une délicate chaîne de cuivre.

Cet objet peut être utilisé pour transformer un monstre en pierre, le tuant. Pour déterminer si la pierre fonctionne, lancez 1D6 et ajoutez le niveau de votre guerrier. Si le total est supérieur aux Points de Vie actuels du monstre, celui-ci est transformé en statue. Si le total est inférieur ou égal aux Points de Vie actuels du monstre, le sort échoue.

Une seule utilisation, puis défaussez.

66 Gantelet de Demzhar (BENS) 500 P.O

Cet épais gantelet de fer est couvert de clous ayant la forme de runes naines.

Le gantelet de Damzhar donne +1 Attaque à -1 pour toucher et +1 en Force.

Si votre guerrier porte deux gantelets de Damzhar, leur pouvoir combiné donne une troisième Attaque supplémentaire à +1 pour toucher et qui cause 4D6 blessures.



. TRESORS DES PIECES OBJECTIFS.

A la fin de chaque aventure se trouve la pièce objectif, le but final qui représente le plus grand challenge des guerriers.

Lorsqu'ils en ont fini avec la pièce objectif, les guerriers obtiennent généralement une carte de Trésor. Maintenant que vous utilisez les tableaux de trésors, il vous faut lancer un D66 sur le tableau suivant pour chaque guerrier survivant afin de déterminer la nature précise du trésor qu'il a trouvé. Les objets seront répartis entre les guerriers de la façon la plus appropriée.

11 Anneau d'Avertissement (BENS) 500 P:O

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

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

12 Calice de Sorcellerie (5) 700 P:O

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

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

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



13 Amulette de Jade Enchanté (BENS) 600 PO

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

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

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

Une seule utilisation par tour.



14 Livre des Arcanes (S) 1000-P.O

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

Le Livre des Arcanes contient des sorts que le Sorcier peut lancer. Lancez 4D6 lorsque le livre est trouvé. Ces dés sont utilisés pour acheter les sorts du livre de la même façon que le Sorcier gagne des sorts lorsqu'il change de niveau, comme décrit dans le paragraphe «Nouveaux Sorts» du chapitre Entraînement des Sorciers.

Chaque sort du [ivre peut être lancé une fois automatiquement sans dépense de pouvoir. Une fois qu'un sort a été lancé, sa page dans le livre tombe en poussière.

15 Broche de Pouvoir (S) 1000 P.O

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

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

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

16 Bâton de Jade (S) 600 P.O

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

Ce bâton augmente les effets d'un sort exigeant de lancer un ou plusieurs dés pour ses effets, comme Soins Majeurs ou Eclair, en ajoutant +2 au total. Notez que le bâton n'augmente en aucune façon les chances de succès du sort.

Par exemple, si le Sorcier utilise ce bâton pour augmenter les effets de Doigt de Vie, il lui faut toujours obtenir 4, 5 ou 6 pour réussir, mais il guérit maintenant 6, 7 ou 8 blessures (selon le résultat du dé).

Lorsqu'il est trouvé, la bâton a 2D6 charges. Chaque utilisation du bâton consomme 1 charge.

21 Pierre de l'Aube (BENS) 500 P.O

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

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

Une seule utilisation, puis défaissez.

22 Rune de Mort (BENS) 500 P.O

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

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

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

23 Couronne de Sorcellerie (BES) 1000 P.O

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

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

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

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

24 Talisman d'Obsidienne (BENS) 500 P.O

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

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

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

25 Tablette d'Adain (S) 1000 P.O

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

Lorsqu'elle est utilisée par un Sorcier, la tablette vous permet de relancer un nombre quelconque de "dés de détermination de sorts" lorsque vous franchissez un niveau (voir "Nouveaux Sorts" au chapitre Entraînement des Sorciers). Vous ne pouvez relancer chaque dé qu'une fois et devez accepter le résultat du second jet, même s'il est pire.

**26 Armure de Taakan (BN) 1500 P.O**

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

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

Chaque fois qu'un ennemi blesse votre guerrier, l'armure réplique directement et force son porteur à contre-attaquer immédiatement. Votre guerrier doit effectuer une attaque contre l'ennemi qui vient juste de le frapper, en plus de ses attaques normales de ce tour. Notez que si cette attaque est réussie, elle ne peut pas se poursuivre en Coup Mortel.

31 Bâton de Diabolum (S) 500 P.O

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

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

32 Anneau de Cheshnakk (BENS) 1000 P.O

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

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

33 Marteau de Sigmar (BN) 2000 P.O

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

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

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

**34 Lamed'Or Vif (BENS) 1 000 PO**

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

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

35 Lame de Givre (BENS) 750 P.O

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

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

Si votre guerrier réussit une attaque avec la Lame de Givre qui provoque au moins 1 blessure (après avoir pris en compte l'Endurance, l'armure, les Capacités Spéciales comme Impassibilité, etc.), la cible est automatiquement tuée. Un coup de la Lame de Givre peut se poursuivre en Coup Mortel.

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

36 Epée de Lacération (BENS) 1200 P.O

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

Cette épée retire 2D6 Points de Vie supplémentaires sur une touche réussie. De plus, le coup ignore 2 points d'armure si le jet pour toucher était un 5 ou 6 naturel.

41 Epée de Destruction (BENS) 750 P.O

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

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

42 Epée Fléau (BENS) 500 P.O

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

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

43 Epée Dragon (BENS) 1200 P.O

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

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

44 Epée du Feu de l'Enfer (BENS) 1500 P.O

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

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

45 Hache de Gromril (BN) 1200 P.O

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

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

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

46 Epée Hyde (BENS) 850 P.O

Trempée dans le sang d'une hydre lorsqu'elle a été forgée, cette lame a acquis certaines des propriétés de ces terribles créatures. Sur une touche réussie, la lame inflige 6D6 blessures supplémentaires.

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

51 Epée de Vengeance (BS) 1000 P.O

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

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

52 Hache Tueuse (N) 500 P.O

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

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

53 Epée des Héros (BENS) 900 P.O

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

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

54 Lame de Bronze Vif (BENS) 950 P.O

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

Cette épée donne +2 Attaques à son porteur.

55 Arc de Loren (E) 2 000 P.O

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

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

56 Arc de Précision (BENS) 900 P.O

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

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

61 Bouclier Enchanté (BNE) 800 P.O

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

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

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

**62 Armure de Fer Météorique (BN) 1000 P.O**

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

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

63 Bouclier de Ptolos (BNE) 250 P.O

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

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

64 Armure de Dargan (BN) 1 000 P.O

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

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

65 Rune Mange-Sort (BENS) 800 P.O

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

Lorsqu'on la met en contact avec une arme, la rune s'intègre à la lame où elle reste gravée de façon permanente.

Un sort lancé contre le porteur de cette arme magique échoue désormais sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.

66 Bâton de Commandement (S) 900 P.O

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

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

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