

Amulette de pureté

Amulette

Lancez 1D6 pour chaque monstre adjacent: Sur 4+, le monstre perd autant de Points de Vie que le résultat du dé sans aucune déduction.

Une fois par aventure



Objets divers du répurgateur

Amulette de soins

Amulette

Cette amulette est utilisable n'importe quand et redonne 1D6 Points de Vie à n'importe quel guerrier.

Une fois par aventure



Objets divers du répurgateur

Amulette de feu sacré

Amulette

L'amulette de feu sacré envoie un éclair magique vers les ennemis du répurgateur. L'attaque a une portée de 8 cases et touche automatiquement. L'éclair magique a une force de 5 avec les déductions normales d'endurance et d'armure.

Une fois par aventure



Objets divers du répurgateur

Amulette de force

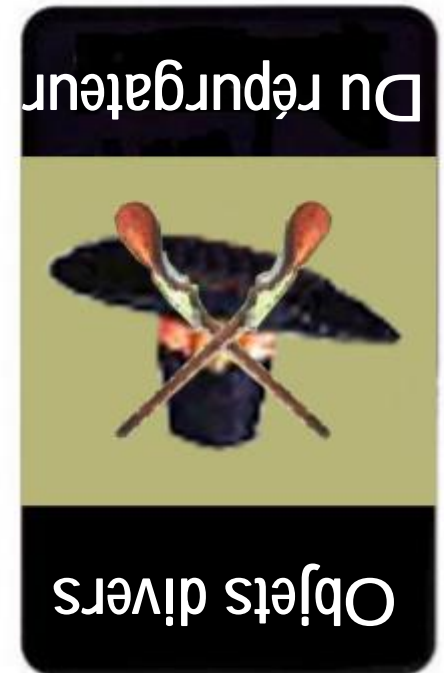
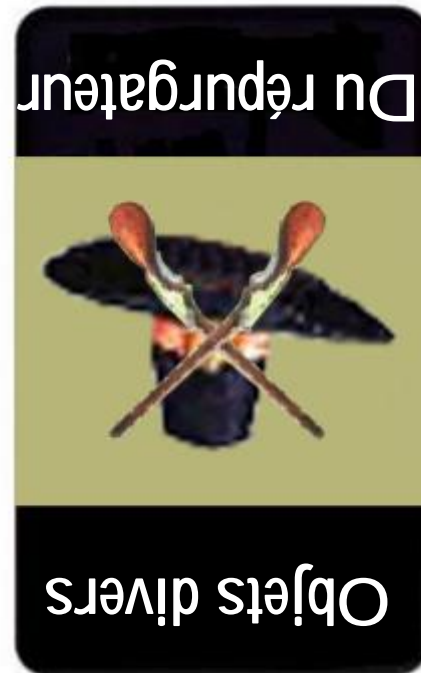
Amulette

Cette amulette est utilisable n'importe quand et donne au répurgateur +1 en Force pendant la durée d'un tour.

Une fois par aventure



Objets divers du répurgateur



Amulette de fureur

Amulette

Cette amulette donne au répurgateur une attaque supplémentaire quand il l'utilise.

Une fois par aventure



Objets divers du répurgateur


Amulette d'Alcadizzar

Amulette

Cette amulette est utilisée contre un monstre que le répurgateur choisi. Lancez 1D6 pour ce monstre pour en connaître les effets :

- 1-3 Le monstre perd une attaque pour ce tour.
- 4-6 Le monstre perd une attaque pour ce tour et subit 1D6 blessures sans aucune déduction.

Une fois par aventure




Objets divers du répurgateur

Amulette de puissance

Objets et équipements

Cette amulette donne une résistance magique de 6. S'il gagne d'autres amulettes, le répurgateur additionne 1+ en résistance, jusqu'à un maximum de 4+.



Objets divers du répurgateur

Balles en Argent

Objets et équipements

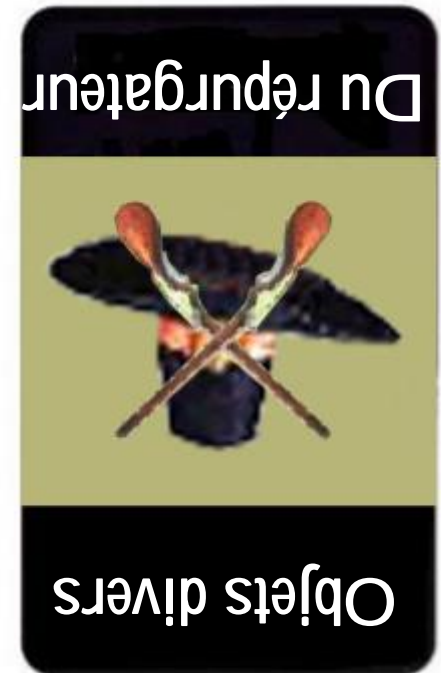
4D6 balles en argent

+1 pour toucher

Les créatures démoniaques blessées perdent en plus autant de Points de Vie que le niveau du guerrier.



Objets divers du répurgateur




Bombes incendiaires

Objets et équipements

1D6 Bombes incendiaires

Chaque bombe agit sur un carré de 2 cases sur 2 et fait perdre 1D6 Points de Vie sans aucune déduction.




Objets divers du répurgateur

Clef

Objets et équipements

Cette clef ouvre n'importe quelle serrure non magique. Pour savoir si le guerrier peut ouvrir la porte, lancez 1D6 :

- 1 La clef se casse
- 2 - 3 Le guerrier n'arrive pas à ouvrir la serrure, il pourra réessayer au prochain tour.
- 4 - 6 La porte est ouverte.



Objets divers du répurgateur


Coup de poing

Objets et équipements

Le répurgateur garde un jeu de "coup de poing" caché dans une porte secrète. Les coups de poing lui donnent une force égale à son niveau.

Le répurgateur a -1 pour toucher et -2 aux autres tests.

Le répurgateur ne peut pas utiliser une autre arme quand il utilise le "coup de poing"



Objets divers du répurgateur

Bottes épées

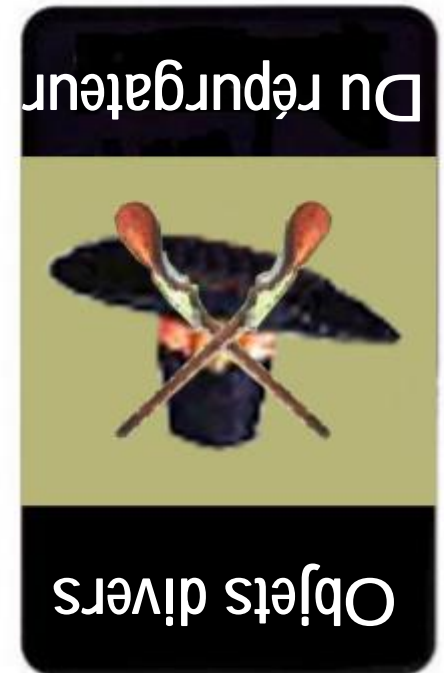
Objets et équipements

Le répurgateur a une petite lame cachée dans le talon de sa botte.

Il gagne une attaque spéciale, "le coup de pied" avec -1 pour toucher et +1 en force. Le répurgateur ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois.



Objets divers du répurgateur



Éclairs

Objets et équipements

1D3 éclairs

Tous les guerriers qui n'ont pas encore combattus gagnent +1 attaque.



Objets divers du répurgateur


Corde et grappin

Objets et équipements

Le répurgateur doit réussir un jet de tir pour assurer et lancer le grappin, pour pouvoir après sortir du puits.

Le fait de monter à la corde lui fait perdre tout son mouvement.

Après chaque utilisation lancez 1D6, sur 1 ou 2, la corde casse.



Objets divers du répurgateur

Cape de déception

Objets et équipements

Le répurgateur s'enroule d'une grande cape qui le masque aux yeux de ses ennemies.

Quand il porte sa cape toutes les attaques ennemies ont - 1 pour toucher.



Objets divers du répurgateur

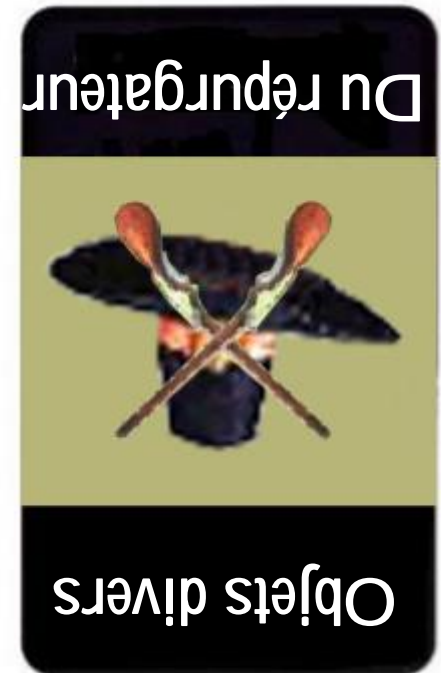
Livre Saint

Objets et équipements

Le répurgateur peut inscrire dessus des invocations qu'il apprend et ne peut jamais les perdre.



Objets divers du répurgateur




Bague de protection

Objets et équipements

La bague de protection donne des sauvegardes supplémentaires contre les ennemis du répurgateur.

Novice + 1 en Endurance
Champion + 2 en Endurance
Héros + 3 en Endurance
Lord + 4 en Endurance



Objets divers du répurgateur

Fléau des morts-vivants

Potions

Le fléau est un poison pouvant enduire une lame.

Tous les morts-vivants touchés perdent automatiquement autant de PV que le niveau du guerrier.

Cette potion peut être utilisée par n'importe quel guerrier.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur

Fléau du chaos

Potions

Le fléau est un poison pouvant enduire une lame.

Toutes les créatures du Chaos touchées perdent automatiquement autant de PV que le niveau du guerrier.

Cette potion peut être utilisée par n'importe quel guerrier.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur

Potion de guérison

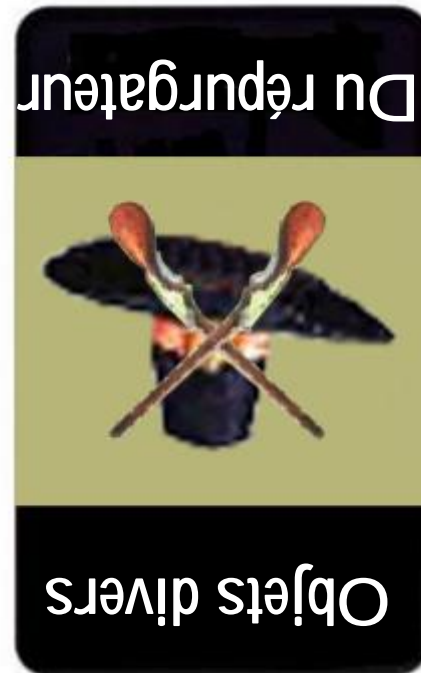
Potions

La potion donne un Point de Vie permanent au répurgateur et lui redonne tous ses Points de Vie, ou 1D6 Points de Vie à n'importe quel autre guerrier.

Une fois par aventure



Objets divers du répurgateur




Eau bénite

Potions

L'eau bénite redonne 1D3 Points de Foi perdu au répurgateur.

Sur un jet de tir réussi, une créature démoniaque aspergée perd 1D6 PV et 1D3 PV aux créatures adjacentes sans aucune déduction.

Permanent



Objets divers du répurgateur

Lumière de bravoure

Potions

Cette potion est fabriquée à l'aide d'un liquide blanc.

Le répurgateur peut se déplacer comme s'il avait une lanterne.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur

Fléau des démons


Potions

Le fléau est un poison pouvant enduire une lame.

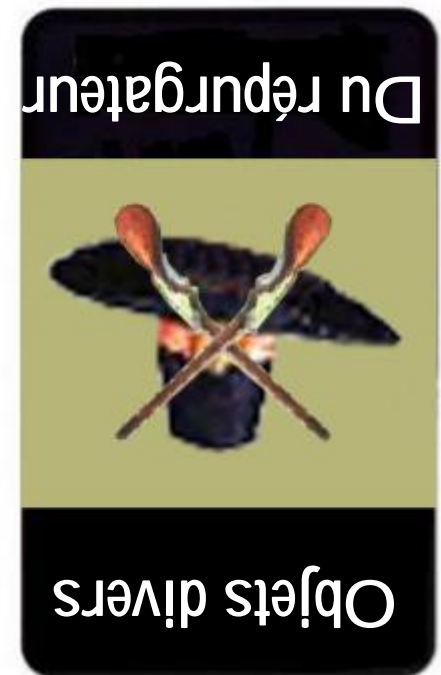
Tous les démons touchés perdent automatiquement autant de PV que le niveau du guerrier.

Cette potion peut être utilisée par n'importe quel guerrier.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur



Pierre de Ghamaluk


Artéfacts

La Pierre de Ghamaluk protège son possesseur contre les attaques.

La Pierre donne un jet de sauvegarde contre les dommages comme suit :

Novice = 0
Champion = 6
Héros = 5+
Lord = 4+

Permanent



Objets divers du répurgateur

Calice de vie Champion

Artéfacts

Quand le répurgateur boit au calice de Vie au début du Donjon, les effets de la boisson font que si il fait un 6 naturel pour toucher un mort-vivant, celui-ci perd 1D6 PV.

Dure une aventure




Objets divers du répurgateur

Calice de vie Héros

Artéfacts

Quand le répurgateur boit au calice de Vie au début du Donjon, les effets de la boisson font que si il fait un 6 naturel pour toucher un mort-vivant, celui-ci perd 2D6 PV.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur

Calice de vie Lord

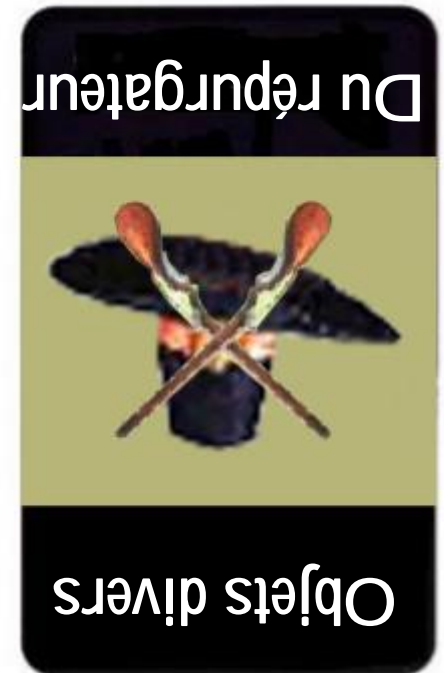
Artéfacts

Quand le répurgateur boit au calice de Vie au début du Donjon, les effets de la boisson font que si il fait un 5 ou 6 naturel pour toucher un mort-vivant, celui-ci perd autant de PV que le niveau du guerrier.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur




Miroir des damnés

Artéfacts

Si le répurgateur utilise le Miroir des Damnés, toutes les créatures démoniaques qui font un 1 pour toucher le répurgateur, perdent autant de PV que 2 fois le niveau du guerrier. Toutes les créatures qui finissent le tour dans une case adjacente au répurgateur (y compris les guerriers) perdent autant de PV que le niveau du guerrier.

Une fois par aventure



Objets divers du répurgateur


Livre d'Hoschenfels

Artéfacts

Le répurgateur, quand il est en ville peut lire quelques passages. Pour chaque jour qu'il utilise à lire, il doit effectuer un test de Volonté (8 sur 1D6 + sa volonté).

Pour chaque jour réussi, le répurgateur gagne 1 Point de Foi.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur

Talisman de Khardoz

Artéfacts

Le Talisman de Khardoz ne peut être utilisé que par le répurgateur.

+2 pour toucher contre les démons ; si le démon est touché, il perd 1D6 Point de Vie pour chaque Point de Foi utilisé sans aucune sauvegarde.

Permanent




Objets divers du répurgateur

Amulette de Charadris

Artéfacts

Cette amulette sert à exterminer les forces magiques. Pendant la phase de pouvoir, le répurgateur peut lancer 1D6 et y ajouter sa volonté. Si le résultat est 9+, aucun sort ne peut être lancé pendant un tour que se soit un sort ami ou ennemi.

Dure une aventure



Objets divers du répurgateur



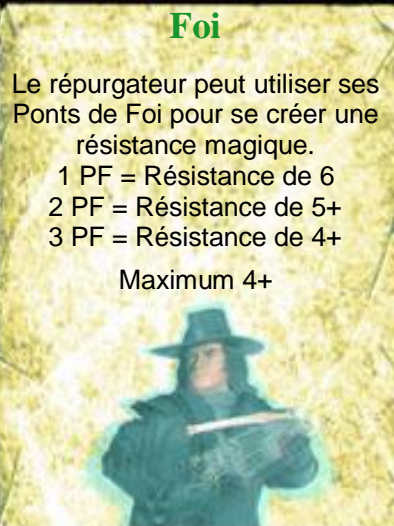
Résistance magique

Foi

Le répurgateur peut utiliser ses Ponts de Foi pour se créer une résistance magique.

- 1 PF = Résistance de 6
- 2 PF = Résistance de 5+
- 3 PF = Résistance de 4+

Maximum 4+



Objets divers du répurgateur

Bataille de volonté

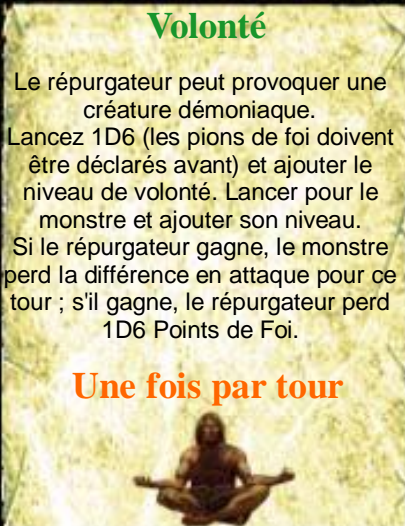
Volonté

Le répurgateur peut provoquer une créature démoniaque.

Lancez 1D6 (les pions de foi doivent être déclarés avant) et ajouter le niveau de volonté. Lancer pour le monstre et ajouter son niveau.

Si le répurgateur gagne, le monstre perd la différence en attaque pour ce tour ; s'il gagne, le répurgateur perd 1D6 Points de Foi.

Une fois par tour



Objets divers du répurgateur