


CARTE DE TRESOR
CALICE DU DESTIN

Le Calice du Destin a le pouvoir de distordre le temps, de changer le destin et d'altérer la réalité.

Le calice vous permet de relancer le dé lors de la détermination du Pouvoir du Sorcier durant la Phase de Pouvoir. Vous ne pouvez relancer qu'une fois le dé et vous devez accepter ce résultat, même s'il est pire que le premier.




VALEUR
200
INUTILISE

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR
POUDRE AVEUGLANTE

Cachée dans une petite alcôve dans un mur couvert de mousse, vous dénicher une petite bourse de Poudre Aveuglante.

La Poudre Aveuglante peut être lancée à tout moment pour semer la confusion chez les ennemis des guerriers. Après que la bourse ait explosé, tous les guerriers qui n'ont pas encore combattu ce tour-ci gagnent +1 Attaque.




VALEUR
75
INUTILISE

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR
BAUME DE SOINS

Parmi les débris qui jonchent la pièce, vous trouvez une bouteille noire qui contient un liquide jauné et sirupeux. Il s'agit d'un Baume de Soins.

Le Baume de Soins peut soigner 2D6 blessures à un seul guerrier, ou 1D6 blessures à deux guerriers différents.



VALEUR
100
INUTILISE

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR
MASSE DES TENEBRES

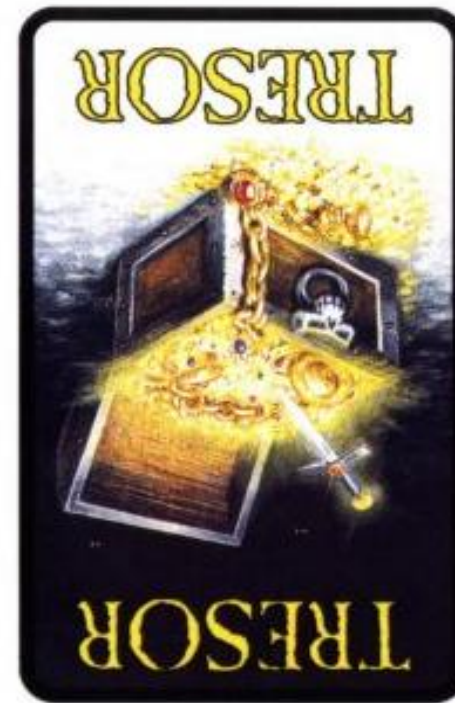
Le fer de cette lourde masse crépite d'énergie, baignant les environs dans une lumière surnaturelle lorsque vous la maniez.

Lorsqu'il utilise la Masse des Ténèbres, votre guerrier gagne 2 Attaques supplémentaires.



VALEUR
250
INUTILISE

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE



CARTE DE TRESOR
BOTTES DE VITESSE

Vous trouvez une paire de bottes poussiéreuses faites d'un étrange matériau. Alors que vous les enfiler, tout autour de vous semble devenir lent et confus.

Lorsqu'il porte les Bottes de Vitesse, votre guerrier peut ajouter +1 à son Mouvement.



VALEUR
500

PERMANENT

CARTE DE TRESOR
PIERRE SORCIERE

La Pierre Sorcière est un petit cristal noir qui semble absorber la lumière de votre lanterne et la convertir en énergie magique.

Cette pierre agit comme une source de pouvoir pour le sorcier. Lorsqu'il lance un sort, il peut utiliser la Pierre Sorcière pour améliorer ses chances de succès. Lancez 1D6. De 3 à 6, le sort peut être lancé pour zéro Points de Pouvoir au lieu du coût normal. Sur un résultat de 1 ou 2, le sort échoue et le Sorcier perd tous ses Points de Pouvoir pour ce tour.



VALEUR
150

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR
PARCHEMIN D'IMPRECATION

Vous trouvez un parchemin poussiéreux sur lequel sont tracées des runes cabalistiques. Il s'agit de l'antique et puissant sort d'Imprécation.

Le sort *Imprécation* peut être utilisé par le Sorcier comme n'importe quel autre de ses sorts.

Points de Pouvoir : 6

Une fois lancé, ce redoutable sort inflige 6 blessures à un seul monstre, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.



VALEUR
450
UTILISE

PERMANENT

CARTE DE TRESOR
DAGUES ELFIQUES

Vous trouvez deux dagues du plus pur acier, forgées jadis par les artisans hauts-elfes. D'antiques glyphes détenteurs de puissants sorts de destruction sont finement gravés sur leurs lames.

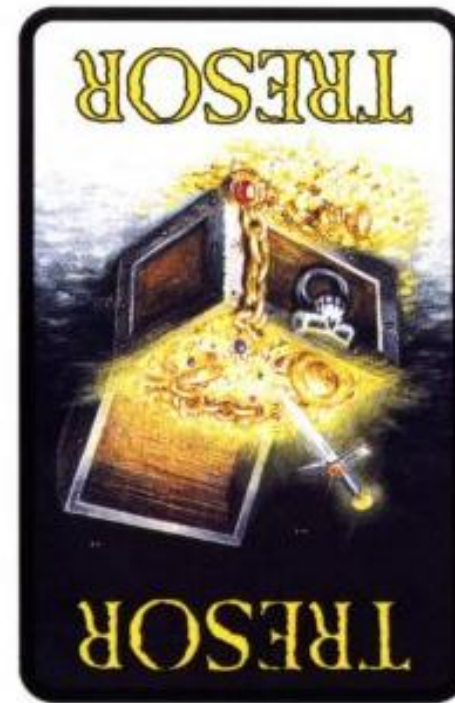
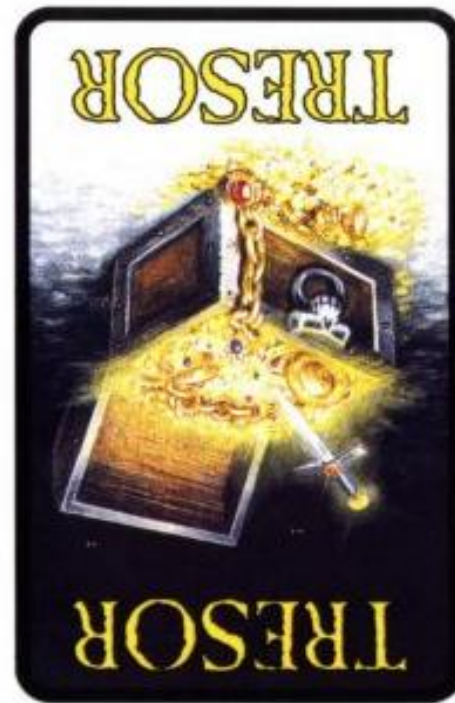
Lorsqu'il utilise les Dagues Elfiques, votre guerrier gagne +1 Attaque et n'a pas à lancer de dé pour toucher, chaque attaque faite avec les dagues touchant automatiquement.

Cependant, chaque touche ne causera qu'1D6 blessures, sans modificateur de Force.



VALEUR
350

PERMANENT



CARTE DE TRESOR
AMULETTE DE POUVOIR

Cette amulette très finement ciselée palpite faiblement et semble contenir un épais et sombre liquide.

Au début de chaque Phase des Guerriers, vous pouvez jeter 1D6. De 2 à 6, la Force de votre guerrier bénéficie d'un bonus de +2 jusqu'à la fin du tour. Sur un 1, l'amulette explose, causant 1D6 blessures à votre guerrier, sans modificateurs d'Endurance ou d'armure.



VALEUR
350

UTILISABLE JUSQU'A DESTRUCTION

CARTE DE TRESOR
LANCE

Reposant contre un mur, vous trouvez une lance d'excellente facture au fer acéré.

Cette lance peut être lancée contre un seul monstre se trouvant dans la même section de donjon que votre guerrier. Elle peut être utilisée en plus de n'importe quelle autre attaque et à n'importe quel moment.

Pour effectuer une attaque, lancez 1D6. Sur 3, 4, 5 ou 6 votre guerrier a atteint sa cible et lui inflige 3D6 blessures. Sur 1 ou 2, il a raté sa cible.



VALEUR
100

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR
ANNEAU D'INVISIBILITE

Aussitôt cet anneau glissé à votre doigt, votre image s'estompe jusqu'à disparaître aux yeux de tous.

Lorsqu'il est invisible, votre guerrier ne peut pas être attaqué mais peut combattre normalement.

L'anneau renferme assez de pouvoir pour permettre à votre guerrier de rester invisible pendant un tour.



VALEUR
175

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR
BOUCLIER ENCHANTE

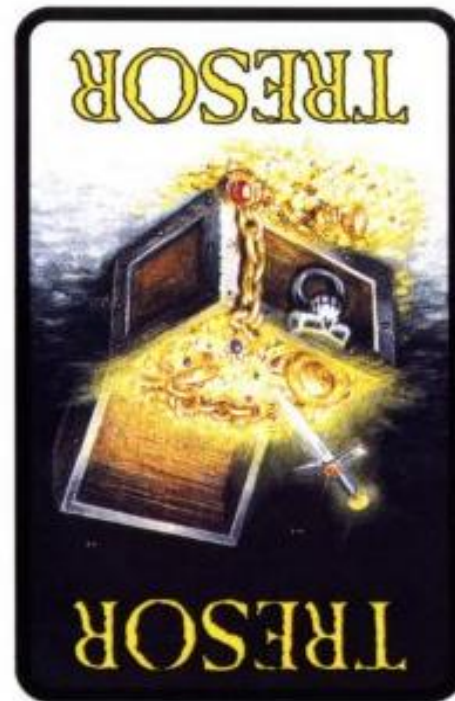
La surface de ce bouclier brille de mille feux. Des nuages tumultueux sont gravés à sa surface et des étincelles crépitantes déchirent les airs alors que vous l'utilisez.

Chaque fois que votre guerrier est touché, il peut utiliser ce bouclier pour tenter d'absorber le coup. Lancez 1D6. Sur un 5 ou 6, le bouclier absorbe toutes les blessures. Mais sur un 1, le bouclier explose et votre guerrier subit 1D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'armure.



VALEUR
300

UTILISABLE JUSQU'A DESTRUCTION



CARTE DE TRESOR
BOUCLIER DE DELIVRANCE

Ce bouclier est un pur chef-d'œuvre d'artisanat. Il semble être fait d'un matériau plus solide que le meilleur acier, alors qu'il pèse à peine plus qu'une feuille de vélin.

Le Bouclier de Délivrance est capable d'absorber tous les dommages infligés par deux attaques. La première fois que le bouclier est touché, retournez sa carte. Lorsqu'il est touché une seconde fois, défaussez cette carte.



VALEUR
500
INUTILISE

UTILISABLE DEUX FOIS AVANT DEFAUSSE

CARTE DE TRESOR
ANNEAU DE FOUDRE

Lorsque vous l'enfilez, cet anneau se resserre jusqu'à épouser parfaitement votre doigt et une rune de foudre commence à luire froidement.

L'Anneau de Foudre peut libérer un violent éclair d'énergie sur commande. Votre guerrier peut prendre pour cible n'importe quel monstre dans sa ligne de vue. L'éclair touche automatiquement et inflige 5D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'armure.



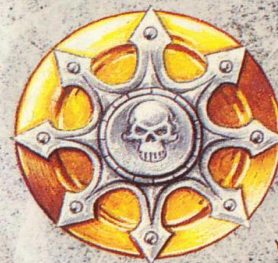
VALEUR
500

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE DE TRESOR
PORTE-BONHEUR

Au beau milieu d'un tas d'ordures dans un coin de la pièce, vous trouvez un talisman Porte-Bonheur au bout d'une fine chaîne.

Votre guerrier peut utiliser le talisman Porte-Bonheur à n'importe quel moment. Toute attaque effectuée en utilisant le talisman touchera automatiquement.



VALEUR
150

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE