



Objet magique
PARCHEMIN ANTI-MAGIE

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.

150 /0
P.O.

SORCIER

Objet magique
JOYAU D'ÉNERGIE

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.

200 /0
P.O.

SORCIER

Objet magique
AMULETTE SORCIERE

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..

200 /0
P.O.

TOUS

Objet magique
FLECHE TUEUSE

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 défaissez.

500 /0
P.O.

ARCHERS

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Objet magique

COURONNE DE NUIT

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.

300
P.O.



SORCIER

Objet magique

TALISMAN DE JAIS

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.

600
P.O.



SORCIER

Objet magique

ANNEAU DE SORT

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.

500
P.O.



TOUS

Objet magique

PARCHEMIN TUEUR DE SORT

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 défussez.

350 /0
P.O.



SORCIER

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet Magique



Carte Objet
Magique

Objet magique MANTEAU D'INVISIBILITE

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.



200
P.O

TOUS

Objet magique FLECHES PERCANTES

Ces flèches blanches ont des pointes aiguisées 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.



300
P.O

ARCHERS

Objet magique ANNEAU DE DADAAN

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.



200 / 0
P.O

TOUS

Objet magique BOTTES DE SAUT

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.



400
P.O

TOUS



Objet magique
BOTTES DE RAPIDITE

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



200 P.O.

TOUS

Objet magique
BOTTES DE VOL

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.



750 /10 P.O.

TOUS

Objet magique
BOTTES DE BATAILLE

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.



250 P.O.

TOUS

Objet magique
POTION DE VOL

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.



250 P.O.

TOUS



Objet magique
POTION DE SOINS

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

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

Une fois par aventure



200 P.O.

TOUS

Objet magique
POTION D'INVISIBILITE

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.



200 P.O.

TOUS

Objet magique
POTION DE FORCE

Le liquide gris 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.



100 P.O.

TOUS

Objet magique
POTION DE DEGUISEMENT

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.



100 P.O.

TOUS

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Objet magique
POTION DE FLOTTEMENT

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.



100
P.O

TOUS

Objet magique
POTION D'ENDURANCE

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 en tour.



100
P.O

TOUS

Objet magique
ANNEAU DE PROTECTION

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



300
P.O

TOUS

Objet magique
ANNEAU D'INVISIBILITE

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.



200
P.O

TOUS

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Carte Objet
Magique



Carte Objet
Magique

Objet magique
ANNEAU DE POUVOIR

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.

500
P.O.



TOUS

Objet magique
POUDRE D'ARKAL

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 défaissez.

100
P.O.



TOUS

Objet magique
CHARME DE COMPREHENSION

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 défaissez.

100
P.O.



TOUS

Objet magique
ANNEAU DE VISION

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 Evénement Citadin pour votre guerrier. Vous devez accepter le second jet de dé.

Une seule utilisation, puis défaissez.

200
P.O.



TOUS



Objet magique
GEMMES DE VIE

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.

700 P.O.  **Une seule utilisation, puis défaussez.**

TOUS

Objet magique
BRACELET DE TRANSFORMATION

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.

350 P.O. 

TOUS

Objet magique
PIERRE DE VIE

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.

500 P.O. 

TOUS

Objet magique
BRACELET D'ASHAIN

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.

350 P.O. 

TOUS



Objet magique
BANDEAU DE COLERE

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.

400 P.O. 

TOUS

Objet magique
CEINTURE DE GAGRON

Cette épaisse ceinture de cuir appartenue 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.

500 P.O. 

TOUS

Objet magique
PIERRE DE TRANSMUTATION

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.

200 / 0 P.O. 

TOUS

Objet magique
GANTELET DE DAMZHAR

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.

500 P.O. 

TOUS



Objet magique
BULLE JUJU

La Bulle Juju est un bijou très fin serti sur une broche en or.

Vous pouvez activer la Bulle Juju pendant votre phase de pouvoir, une fois activée la Bulle Juju ne peut plus être arrêtée. Vous devez payer 1 point de vie au tour où vous activez la Bulle Juju puis 2 Points de Vie au tour suivant et ainsi de suite ou la Bulle Juju est détruite. Si vous lancez un sort la Bulle Juju est détruite. Tant que la Bulle Juju est en fonctionnement vous pouvez dépenser 1 point de pouvoir pour gagner 2 points de vie.

50 P.O. Une seule utilisation, puis défaissez

SORCIER

Objet magique
FLECHES BARBELEES

Vous découvrez sous un vieux chiffon des flèches dont les pointes sont ciselées.

Si vous infligez des dommages à un Monstre avec ces Flèches Barbelées, ce Monstre perd définitivement 1 point de Force et 1 point d'Endurance.

1D6 flèches,
1 Utilisation chacune

100 P.O.

Sauf SORCIER

Objet magique
FLUTE D'OS

Après la bataille de Pitdown, la Comtesse Ursnell façonna le premier de ces instruments avec la jambe gauche du conte Ursnell.

Lorsque vous utiliser la Flûte d'Os la capacité de combat de tous les Monstres sur le plateau est diminuée de 2 points jusqu'à la fin du combat.

Utilisable une fois par aventure

200 P.O.

TOUS

Objet magique
PLANEUR DE FANONS

Vous trouvez un tas de chiffon qui après un examen plus approfondit ce révèle être un Planeur de Fanons en état de voler !

Après une Aventure vous pouvez déplier le Planeur de Fanons il vous emmènera là où vous voulez en une journée, vous évitant ainsi un voyage périlleux à travers le Vieux Monde.

Utilisable une fois par aventure

100 P.O.

TOUS



Objet magique
POUPEE VAUDOU

Vous trouvez une petite poupée qui se révèle être une poupée vaudou.

Quand vous trouvez la Poupée Vaudou lancez 1D66 sur le tableau des Monstres de même niveau que votre Guerrier. A chaque tour vous pouvez infliger une blessure sans aucun modificateur à une créature de la race choisie. Chaque fois que vous utilisez la Poupée Vaudou lancez 1D6 sur un résultat de 1 la Poupée est déchirée et cette carte doit être défaussée.

Utilisable jusqu'à destruction

250 P.O.



TOUS

Objet magique
HEAUME DE CORAIL

Ce heaume est le plus étrange que vous aillez vu, en effet il est fait de corail rouge et pourtant il est dur comme le fer.

Pendant un combat vous pouvez sacrifier un objet magique pour faire fonctionner le Heaume de Corail, divisez la valeur en Or de l'objet magique par 100 et arrondissez à l'unité supérieure c'est le nombre de point d'Endurance et de Force que vous gagnez. Les effets du Heaume de Corail se dissipent à la fin du combat.

Permanent

700 P.O.



TOUS