

# Fiche NORSCA

## Armes magiques

de trésor du Guerrier.

### 18 La Lame Araignée

Au début de la Phase des Monstres lancez 1D6.

1-2 Rien ne se passe.

3-5 1D6 araignées géantes apparaissent.

6 1 Mère des araignées apparaît.

Les Araignées sont placées autant que possible près du Monstre qui les invoquées.

### 19 Sabre Flamme de Dragon

Un nuage de feu vomit en avant de cette arme 3 cases sur 3 devant son utilisateur. Cette flamme cause 2D6 dommages, et touche automatiquement. Tous les Guerriers dans la zone d'effet sont touchés. Ceci remplace la première attaque des Monstres chaque tour.

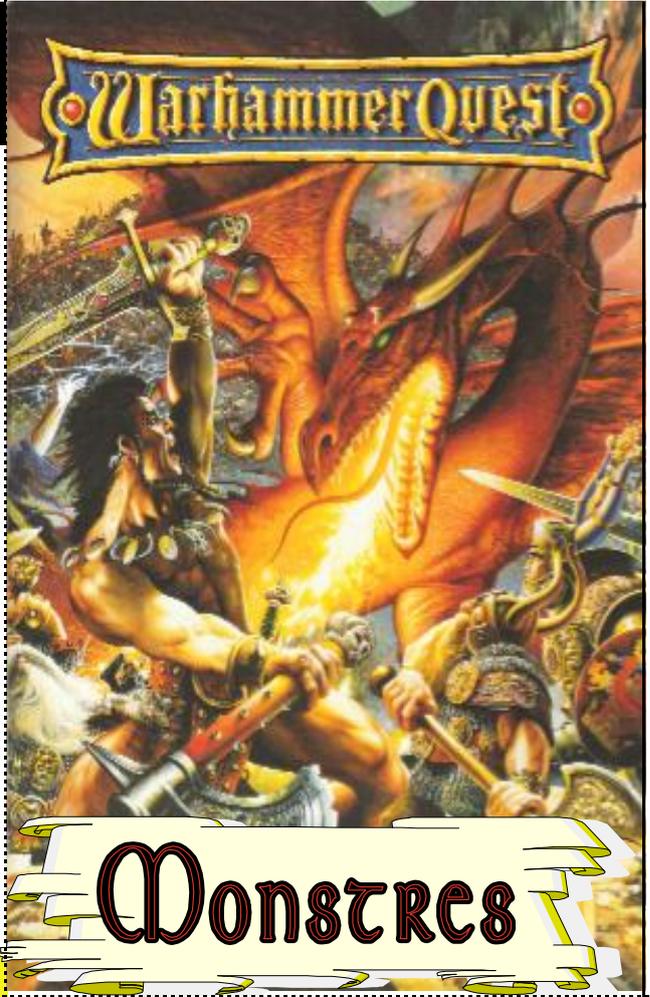
### 20 Marteau de Golem de Glace

Ce marteau est claqué sur le sol pour invoquer un gigantesque Golem de Glace sortant du sol gelé. Au début de chaque tour lancez 1D6. Sur un 5 ou un 6, un Golem est invoqué, et placé autant que possible près du propriétaire du marteau. Il attaquera les Guerriers normalement mais si le lanceur est attaqué, il attaquera son assaillant. Le Golem reste en jeux pour 1D4 tours avant de refondre dans le sol.

#### Golem de Glace

Points de vie	20
Mouvement	3
Combat	3
Tir	-
Force	5
Endurance	6
Initiative	2
Armure	-
Attaques	1
Dommages	2D6
Or	400

Tout les dommages de magie de glace ou de sort ayant un rapport avec la glace



# Monstres

- Lancer 1D20 sur le tableau approprié pour déterminer le type d'arme magique utilisée.
- Lame de glace**  
Une bonne énergie circule au-dessus de cette lame qui donne aux monstres +1D3 attaques à tous les seconds tours, commencez avec le premier tour des monstres en jeu.
  - Masse de Vengeance**  
Tout le temps qu'un monstre attaquera avec son arme, sur 5-6+ les blessures seront doublées. L'arme possède aussi les effets de la pourriture sépulcrale 1D3.
  - Bâton de résurrection**  
Pour être utilisé comme une arme normale ce bâton à la propriété magique de résurrection. À chaque fois qu'un monstre est tué à moins de 2 cases du propriétaire de ce bâton dans n'importe quelle direction lancez 1D6. Sur un résultat de 5,6 le monstre mort est ressuscité avec 1D6 points de vie. Un monstre ressuscité pourra agir normalement à la prochaine phase des monstres.
  - Longue épée de gel**  
À chaque fois que cette arme touche, lancez 1D6. Sur un résultat de 5-6, sa cible est gelée, et ne peut rien faire pendant un tour. Quand la victime est dans cet état elle n'a qu'un point de vie.
  - Hache glacée**  
Cette arme ignore toutes les armures magiques, et 1 point d'endurance.
  - Lame de drain sanguin**  
Chaque fois que cette arme obtient un 6 pour toucher, 1D3 points de vie sont automatiquement retirés à sa cible, et donnés à son propriétaire, même si cela dépasse son nombre de points de vie d'origine.
  - Coutelas de frappe sûre**  
Cette coutelas donne à celui, qui la porte +1 à tout ses jets pour toucher.
  - Masse de Destruction**  
Le maintienement de cette masse ajoute +1 de de dommage sur un résultat

- Bombes Frigorifiques**  
Ce Monstre possède un sac de Bombes Frigorifiques. Chaque tour après que ce Monstre ait effectué son attaque normale, il jette une bombe sur un Guerrier au hasard, avec un jet pour tirer. La cible doit lancer 1D6. Si le nombre est inférieur à l'Endurance de base du Guerrier la bombe n'a pas d'effet. Si le jet est raté le Guerrier est gelé pour un tour et les Monstres ont +1 pour le toucher. Les bombes ont une portée en cases égale à la force de leur lanceur. Traitez cela comme une attaque supplémentaire.
- Lame de Vol**  
Cette épée donne au Monstre le pouvoir de voler. Il acquiert la capacité Vol.
- Fleau de Force**  
Quand un Monstre utilise cette arme il n'a qu'une attaque mais les attaques supplémentaires sont converties en Dés de dommages. Si un Monstre a 3 Attaques, il a maintenant 1 Attaque, avec 2 Dés de dommages supplémentaires.
- Gants cloutés de Châtiment**  
Ceci donne à son porteur +1 Attaque avec -1 pour toucher.
- Masse de Géant**  
La masse a été enchantée donnant à son porteur +4 en Force.
- Lance de Transpercion**  
Cette lance a une longueur de 2 cases (*Attaque en Kangs*) et ignore 3 points armure.
- Dague de Frappe**  
Cette dague n'oublie jamais de donner à son porteur une attaque supplémentaire qu'il fait après toutes ses attaques normales, et infligeant à ceux qu'elle touche 1D4 blessures sans modifierateur.
- Hache Mortelle**  
Tout les dommages effectués par cette hache sont critiques.
- Fleau de Destruction**  
Quand vous obtenez un 6 pour toucher, cette arme aléatoirement une pièce

# Fiche NORSCA

## Armes magiques

# Fiche NORSCA

## Armes magiques