

# Fiche NORSCA

## Objets magiques

### 16 Amulette de Trouble

Tous les Guerriers dans la même section de donjon que cet objet ressentent un trouble mental, et au début de chaque tour ils doivent lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2 ils sont profondément affectés par la lutte de leur esprit et ont -1 à tous leurs jets pour toucher.

### 17 Le Calice de Chance

Avant le début du combat le propriétaire de ce calice boit l'eau magique de celui-ci, pour l'aider. Lancez 1D6.

- 1 L'eau ne fait rien.
- 2 L'eau le renforce, lui donnant +1 en Force.
- 3 L'eau l'endurcit, lui donnant +1 en Endurance.
- 4 L'eau accélère son esprit et ses mouvements, lui donnant +1 attaque et +1 en Initiative.
- 5 L'eau lui donne +2D6 Points de vie.
- 6 L'eau est très magique et lui permet de lancer 1 Sort de Glace par tour.

### 18 Bottes Sismiques

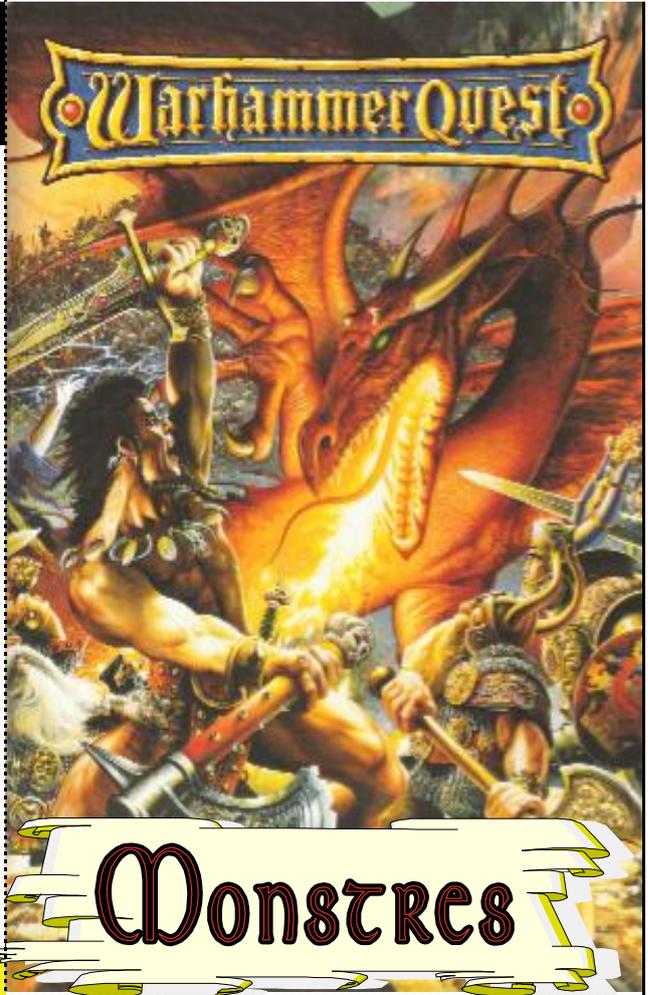
Au début de chaque Phase des Monstres lancez 1D6 pour le porteur de ces bottes. Sur un 5,6 il tape sur le sol créant un séisme. Puis, pour chaque Guerrier, lancez 1D6. Si le nombre est plus grand que leur Mouvement ils sont frappés par le tremblement. Chaque Guerrier touché subit Niveau du Donjon x 1D6 Blessures, avec les modificateurs normaux.

### 19 Pierres Magiques de Norsca

Le Monstre a un sac de ces pierres. Au début de chaque Phase des Monstres lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6 le propriétaire des pierres a lancé 1D4 de celles-ci devant lui. Chaque pierre s'ouvre et fait apparaître un Squelette nordique qui suit les ordres de leur maître. Ces créatures combattent comme des Squelettes normaux et sont placés autant que possible près de leur créateur.

### 20 Cape de Duplication

Au début de chaque Phase des Monstres lancez 1D6 pour le propriétaire de cette cape. Sur un résultat de 5 ou 6 il utilise son pouvoir et se dédouble sur une case adjacente, mais seulement si elle est inoccupée. Le duplicata est l'exacte copie du porteur au moment de son dédoublement, excepté pour les Objets magiques, Armes et Armures. Le double se bat normalement et ne peut lancer de sort.



# Monstres

Lancer 1D20 sur le tableau approprié pour déterminer le type d'objet magique utilisé.

### 1 Casque glace de restauration

Ce casque a été forgé au plus profond des cavernes de Norsca, et donne à son porteur *Régénération* 1.

### 2 Brassards de Gel

Ces brassards ont été fondus avec des essences immatérielles. Ils donnent à leur porteur une attaque supplémentaire de *Gel* 1.

### 3 Poignards de Méchanceté

Ces poignards donnent à leur porteur une attaque de tir supplémentaire. Il lance toujours sur un Guerrier au hasard qu'il ne peut atteindre en corps à corps. Autrement, si aucun Guerrier n'est assez loin il attaquera un Guerrier adjacent. Il peut utiliser ses poignards même s'il est bloqué. Ils infligent 1D6+Force dommages.

### 4 Ceinture de Glace

Cette ceinture est faite d'une glace magique. Elle donne au porteur +2 en Endurance.

### 5 Dents de Yéti

Ces dents enchantées ont été accrochées sur un collier. Elles donnent au porteur +15 Points de vie.

### 6 Gants de Tempête

À tout moment une petite tempête de neige tourne autour du porteur dans toutes les cases adjacentes. N'importe qui dans ces cases, Monstre ou Guerrier subit 1D3 blessures par tour, sans modificateur.

### 7 Amulette de Von

Au début de chaque Phase des Monstres lancez 1D6 pour voir comment l'amulette aide son porteur.

1-2 L'amulette brille mais rien ne se passe.

3 L'amulette donne au porteur +1 en Endurance pour le prochain tour.

4 L'amulette donne au porteur +1 en Force pour la fin du tour.

5 L'amulette donne au porteur +1 attaque pour la fin du tour.

6 L'amulette donne au porteur +1 en Force et +1 attaque pour la fin du tour.

### 8 Brassards d'Oragrom

Le porteur de ces brassards gagne un peu de la force du démon Oragrom. Il a +1 de dommages.

### 9 Ceinture d'Armaggeddon

Au début de chaque Phase des Monstres lancez 1D6.

1-4 La ceinture ne fait rien ce tour.

5-6 Un éclair rouge s'enflamme hors de la ceinture et frappe tous les Guerriers dans sa ligne de vue, infligeant 1D6+2 blessures, sans modificateur.

### 10 Collier de Drain de vie

Ce fin collier donne à son porteur la chance de revivre après la mort. Quand le Monstre est tué lancez 1D6. Sur un résultat de 4-6 il revient d'entre les morts. Il ne peut faire ça que s'il y a un Guerrier ou un Monstre adjacent à lui. S'il y a un Guerrier adjacent à un Guerrier au hasard ou un Monstre adjacent, si un Monstre meurt à cause de cela les Guerriers ne gagnent pas d'or pour lui. Le Guerrier ne gagne pas plus d'une fois l'or pour avoir tué le Monstre !

### 11 Anneau de Téléportation

Le propriétaire choisit une nouvelle cible chaque tour et se téléporte de 1D6 cases vers lui.

### 12 Amulette de Terreur

Cette amulette donne une puissante aura au Monstre qui cause maintenant *Terreur* 6.

### 13 Anneau de Tragédie

Aucune chance ne peut être utilisée dans la même Section de Donjon que le porteur de l'anneau.

### 14 Bandeau de Drain de Force

Tout Guerrier ou Monstre adjacent au porteur de ce bandeau a -1 en Force (minimum de 1). Ces points de Force sont donnés au porteur du bandeau.

### 15 Collier du destin

Ce collier entoure le porteur de magie noire, donnant -1 aux jets pour le toucher. Il gagne aussi +1 attaque.