



**EQUIPEMENT DE BASE
PARCHEMIN MAIN DE MORT**

Le sort *Main de Mort* peut être lancé contre un seul monstre, lui infligeant 3D6 blessures, sans modificateur d'armure. Le sort ne coûte aucun Point de Pouvoir pour être lancé.

Une seule utilisation.



SORCIER

**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE DE BASE**

Inflige 1D6 + 3 blessures.



SORCIER



**EQUIPEMENT DE BASE
ARC DE BASE**

Inflige 1D6 + 3 blessures.



ELFE

**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE DE BASE**

Inflige 1D6 + 3 blessures.



ELFE

**EQUIPEMENT DE BASE
POTION DE SOIN**

Restaure tous les Points de Vie
perdus d'un guerrier.

**Cette potion ne peut être utilisée
qu'une fois par aventure**



ELFE



EQUIPEMENT DE BASE CORDE

Peut être utilisée pour sortir d'une fosse.
Chaque fois qu'elle est utilisée, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, la corde se rompt après usage et est détruite.



NAIN

EQUIPEMENT DE BASE GRANDE HACHE

Avec sa grande hache, le Nain lance un dé supplémentaire pour blesser, choisit le meilleur dé et ajoute sa Force au résultat.

S'il obtient un double, il cumule alors le résultat des deux dés et ajoute normalement sa Force au résultat. S'il obtient un double 1, son attaque rate lamentablement et il s'empêtre dans sa barbe. Il doit passer le reste du tour à se relever, et, pendant ce temps, les monstres qui l'attaquent ajoutent +2 à leurs jets pour le toucher.



NAIN

EQUIPEMENT DE BASE COTTE DE MAILLE

Donne +1 en Endurance.



NAIN



**EQUIPEMENT DE BASE
FOURRURES**

Donne +1 en Endurance.



BARBARE

**EQUIPEMENT DE BASE
LANTERNE**

Éclaire la section de donjon dans laquelle se trouve le leader, ainsi que toutes les sections de donjon adjacentes.



BARBARE

**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE DE BASE**

Inflige 1D6 + 4 blessures.



BARBARE



**EQUIPEMENT DE BASE
EPÉE ETOILE DU MATIN**

1D6 + Force (3)



TEMPLIER

**EQUIPEMENT DE BASE
SYMBOLE SACRÉ**

Le symbole sacré émet une lumière aveuglante, qui paralyse les monstres morts-vivants présents dans une seule pièce de donjon pour 1D6 tours



Une seule utilisation par aventure

TEMPLIER

**EQUIPEMENT DE BASE
BOUCLIER**

+1 en Endurance



TEMPLIER



**EQUIPEMENT DE BASE
CACHE-COL**

Cache-col en acier contre les morsures de vampires
+ 1 en Endurance
Jamais d'armure ou de casque



REPURGATEUR

**EQUIPEMENT DE BASE
SABRE**

1D6 + Force
Sur un jet de 6, le répurgateur cause 1 touche supplémentaire



REPURGATEUR

**EQUIPEMENT DE BASE
PISTOLET**

Force 6
Portée 6 cases
Tire 1 tour sur 2
Ne peut être rechargé s'il y a des monstres dans la section de Donjon
Ne peut être utilisé en même temps que le sabre.



Une seule utilisation par aventure

REPURGATEUR



**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE COURTE**

Inflige 1D6 + 2 blessures



VOLEUR HALFING

**EQUIPEMENT DE BASE
ARC COURT**

Inflige 1D6 + 1 blessures



VOLEUR HALFING

**EQUIPEMENT DE BASE
BOITE A DEJEUNER**

Une fois par tour le voleur Halfling peut fouiller dans sa boîte à déjeuner pour un casse-croûte bien mérité. Lancer 1D6 à tout moment pendant le tour. Sur un résultat de 4+ il trouve quelque chose de savoureux et guérit 1 point de vie. La boîte à déjeuner est assez grande et il n'y a aucune limite au nombre de casse-croûte. Il peut faire ceci même s'il est à zéro point de vie.



VOLEUR HALFING

Equipment



Equipment

**EQUIPEMENT DE BASE
HACHE RUNIQUE**

**Inflige 1D6 + 1 + Force
blessures.**

**Hache magique qui provoque
une blessure supplémentaire
à chaque touche.**



TUEUR DE TROLLS



**EQUIPEMENT DE BASE
MASSUE**

Ce n'est pas tellement la massue mais l'immense force de l'ogre qui cause les dommages !



OGRE



**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE DE BASE**

**Inflige 1D6 + 3 + Force
blessures.**



ASSASSIN

**EQUIPEMENT DE BASE
COUTEAU**

**Inflige 1D6 + 1 + Force
blessures.**

**Ce couteau peut-être
dissimulé dans sa botte**



ASSASSIN

**EQUIPEMENT DE BASE
POIGNARDS**

**Inflige 1D6 + 1 + Force
blessures.**

**Ces 4 poignards peuvent être
utilisés soit au corps à corps soit
comme arme de jet.**

**Ils ne peuvent être récupérés sur
les cadavres des monstres qu'une
fois que ceux-ci ont tous été tués
dans la section.**



ASSASSIN

**EQUIPEMENT DE BASE
MANTEAU D'OMBRE**

**Le manteau d'ombre d'assassin est
particulièrement tissé pour guider
et déformer la lumière.**

**Si l'assassin est au moins à deux
cases du guerrier porteur de la
lanterne toutes les attaques avec
arme de jet contre lui sont à -1
pour toucher.**



ASSASSIN



**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE LARGE DE BASE**

**Inflige 1D6 +3 + Force
blessures.**



CHEVALIER BRETONNIEN

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE de CHEVALIER**

**Donne +1 en Endurance.
Cette armure ne peut pas
être échangée.**



CHEVALIER BRETONNIEN

**EQUIPEMENT DE BASE
BOUCLIER**

Donne +1 en Endurance.



CHEVALIER BRETONNIEN



**EQUIPEMENT DE BASE
GRANDE EPEE DE BASE**

Donne +1 en Force

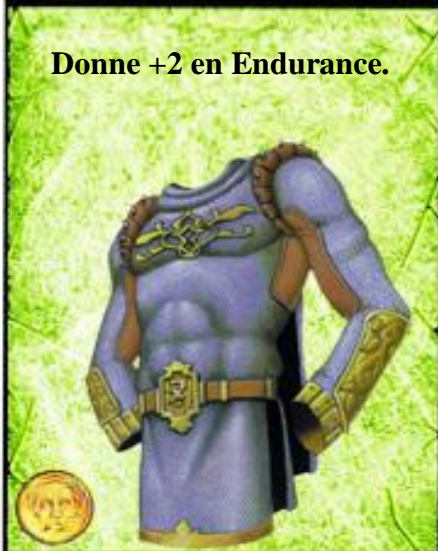
**Elle ne peut pas être utilisée
en même temps qu'un
bouclier.**



SEIGNEUR D'AENARION

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE PHOENIX**

Donne +2 en Endurance.

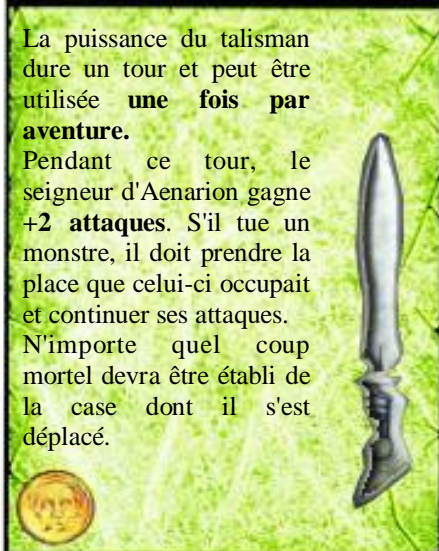


SEIGNEUR D'AENARION

**EQUIPEMENT DE BASE
TALISMAN de KHAINE**

La puissance du talisman
dure un tour et peut être
utilisée **une fois par
aventure.**

Pendant ce tour, le
seigneur d'Aenarion gagne
+2 attaques. S'il tue un
monstre, il doit prendre la
place que celui-ci occupait
et continuer ses attaques.
N'importe quel coup
mortel devra être établi de
la case dont il s'est
déplacé.



SEIGNEUR D'AENARION



**EQUIPEMENT DE BASE
FLEAU DE BASE**

**Inflige 1D6+7 blessures,
mais avec -2 pour toucher.**



FLAGELLANT



**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE A UNE MAIN**

Inflige 1D6 + 3 blessures



PROSCRIT

**EQUIPEMENT DE BASE
6 POIGNARDS DE JET**

Inflige 1D6 + 1 blessures
pour chaque touche réussie.
Les poignards ont une portée
de 6 cases



PROSCRIT

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE DE CUIR**

+ 1 en Endurance.
Détruite sur un résultat
de 1 à 3.



PROSCRIT

**EQUIPEMENT DE BASE
COTTE DE MAILLES**

+ 1 en Endurance.



PROSCRIT



**EQUIPEMENT DE BASE
COURONNE DE TIRANOC**

La couronne de guerre permet au ranger de geler le temps et de prendre la phase des autres guerriers chaque fois qu'il le souhaite. Il peut faire ceci une fois par aventure.



RANGER ELFE

**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE**

Inflige 1D6 + 3 blessures



RANGER ELFE

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE D'ECAILLES**

+ 1 en Endurance.



RANGER ELFE



**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE DES TOMBES**

Cette antique armure des tombes est considérée comme magique et donne +1 en endurance.

Un Revenant ne peut jamais perdre son armure des tombes et doit toujours en avoir une de rechange.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
BOUCLIER DES TOMBES**

Les boucliers des tombes sont considérés comme magique et donnent +1 en endurance.

Un Revenant ne peut jamais perdre son bouclier des tombes.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
LAME DE REVENANT**

La lame du revenant est magique et elle inflige des dommages supplémentaires en fonction du niveau du revenant.

Novice	+1 Dommage
Champion	+2 Dommages
Héros	+3 Dommages
Seigneur	+4 Dommages



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
CHARME DE LA CRYPTE**

Le revenant peut relancer n'importe quel jet de dé. Utiliser cette compétence une seule fois par aventure.



LE REVENANT

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

**EQUIPEMENT DE BASE
MINCE ANNEAU D'OR**

Le revenant peut choisir n'importe quel monstre dans la pièce, ce monstre est à -1 attaque durant ce tour. Lancer 1D6, sur un 1 ou un 2 l'anneau ne



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
BRACELET DES EXPLOITS**

Le revenant gagne +1 en capacité de combat.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
PENDENTIF ROUGEoyANT**

Le revenant inflige +4 dommages si son jet pour toucher est égal au jet de pouvoir pour le tour.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
AMULETTE DE SAPHIR**

N'importe quel monstre portant une attaque au revenant subit -1 pour toucher..



LE REVENANT

Equipment



Equipment

**EQUIPEMENT DE BASE
TORQUE DU VOYAGEUR**

Le revenant peut se téléporter à n'importe quelle case dans la pièce. Utiliser cette capacité une seule fois par aventure.



LE REVENANT



**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE LARGE DE BASE**

**Inflige 1D6 +3 + Force
blessures.**



CHEVALIER BRETONNIEN

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE de CHEVALIER**

**Donne +1 en Endurance.
Cette armure ne peut pas
être échangée.**



CHEVALIER BRETONNIEN

**EQUIPEMENT DE BASE
BOUCLIER**

Donne +1 en Endurance.



CHEVALIER BRETONNIEN



**EQUIPEMENT DE BASE
GRANDE EPEE DE BASE**

Donne +1 en Force

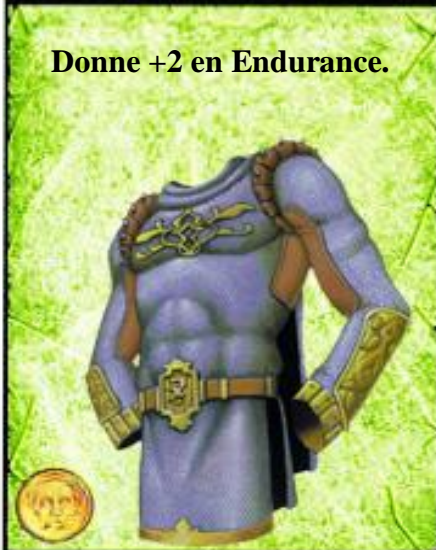
**Elle ne peut pas être utilisée
en même temps qu'un
bouclier.**



SEIGNEUR D'AENARION

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE PHOENIX**

Donne +2 en Endurance.

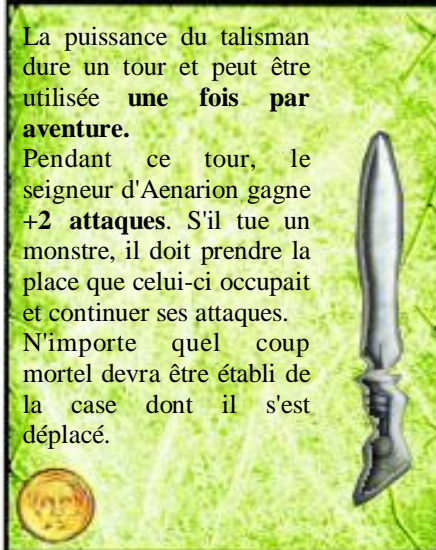


SEIGNEUR D'AENARION

**EQUIPEMENT DE BASE
TALISMAN de KHAINE**

La puissance du talisman
dure un tour et peut être
utilisée **une fois par
aventure.**

Pendant ce tour, le
seigneur d'Aenarion gagne
+2 attaques. S'il tue un
monstre, il doit prendre la
place que celui-ci occupait
et continuer ses attaques.
N'importe quel coup
mortel devra être établi de
la case dont il s'est
déplacé.



SEIGNEUR D'AENARION



**EQUIPEMENT DE BASE
FLEAU DE BASE**

**Inflige 1D6+7 blessures,
mais avec -2 pour toucher.**



FLAGELLANT



**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE A UNE MAIN**

Inflige 1D6 + 3 blessures



PROSCRIT

**EQUIPEMENT DE BASE
6 POIGNARDS DE JET**

Inflige 1D6 + 1 blessures
pour chaque touche réussie.
Les poignards ont une portée
de 6 cases



PROSCRIT

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE DE CUIR**

+ 1 en Endurance.
Détruite sur un résultat
de 1 à 3.



PROSCRIT

**EQUIPEMENT DE BASE
COTTE DE MAILLES**

+ 1 en Endurance.



PROSCRIT



**EQUIPEMENT DE BASE
COURONNE DE TIRANOC**

La couronne de guerre permet au ranger de geler le temps et de prendre la phase des autres guerriers chaque fois qu'il le souhaite. Il peut faire ceci une fois par aventure.



RANGER ELFE

**EQUIPEMENT DE BASE
EPEE**

Inflige 1D6 + 3 blessures



RANGER ELFE

**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE D'ECAILLES**

+ 1 en Endurance.



RANGER ELFE



**EQUIPEMENT DE BASE
ARMURE DES TOMBES**

Cette antique armure des tombes est considérée comme magique et donne +1 en endurance.

Un Revenant ne peut jamais perdre son armure des tombes et doit toujours en avoir une de rechange.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
BOUCLIER DES TOMBES**

Les boucliers des tombes sont considérés comme magique et donnent +1 en endurance.

Un Revenant ne peut jamais perdre son bouclier des tombes.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
LAME DE REVENANT**

La lame du revenant est magique et elle inflige des dommages supplémentaires en fonction du niveau du revenant.

Novice	+1 Dommage
Champion	+2 Dommages
Héros	+3 Dommages
Seigneur	+4 Dommages



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
CHARME DE LA CRYPTE**

Le revenant peut relancer n'importe quel jet de dé. Utiliser cette compétence une seule fois par aventure.



LE REVENANT

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

**EQUIPEMENT DE BASE
MINCE ANNEAU D'OR**

Le revenant peut choisir n'importe quel monstre dans la pièce, ce monstre est à -1 attaque durant ce tour. Lancer 1D6, sur un 1 ou un 2 l'anneau ne



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
BRACELET DES EXPLOITS**

Le revenant gagne +1 en capacité de combat.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
PENDENTIF ROUGEoyANT**

Le revenant inflige +4 dommages si son jet pour toucher est égal au jet de pouvoir pour le tour.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
AMULETTE DE SAPHIR**

N'importe quel monstre portant une attaque au revenant subit -1 pour toucher..



LE REVENANT

Equipment



Equipment

**EQUIPEMENT DE BASE
TORQUE DU VOYAGEUR**

Le revenant peut se téléporter à n'importe quelle case dans la pièce. Utiliser cette capacité une seule fois par aventure.



LE REVENANT