



**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE PERCE-COEUR**

*Cette épée a la capacité de distordre le temps, guidant sa propre destinée pour le bénéfice de celui qui la manie.*

Une fois par tour, tant que votre guerrier utilise cette épée, vous pouvez relancer une de ses attaques ratée.

**500 PO**



**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE BERSEK**

*Cette arme de fer semble avoir été façonnée grossièrement, des runes d'aspect sinistre sont gravées sur sa garde.*

Lorsqu'elle est utilisée par le Barbare, cette épée ajoute +1 au dé qui détermine s'il devient berserk.

Quand elle est utilisée par les autres guerriers, cette épée n'a pas d'effet magique.

**250 PO**



**BARBARE**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE RUNIQUE DE BRONZE**

*Les runes gravées sur cette épée brillent dans la lumière. Elle est exceptionnellement légère et bien équilibrée.*

Lorsque votre guerrier utilise cette arme, il a +2 en Initiative

**100 PO**



**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**BOTTES DE QUARGSKIN**

*Ces bottes sont faites d'un cuir étrange et léger, couvert de motifs colorés.*

Pendant un tour par aventure, le guerrier portant ces bottes a +2 en Mouvement.

Si votre guerrier tente de les revendre, aucun commerçant ne te prendra au sérieux et tous refuseront de lui acheter ces bottes.

**0 PO**



**TOUS**



**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE DE FER ENSORCELEE**

*Cette épée de fer noir est enveloppée d'une aura d'énergie frémissante.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il obtient +1 à tous ses jets pour toucher.



150  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**LAME DE MORSURE**

*Cette épée, aiguisée par magie, est si tranchante qu'elle taille l'acier comme s'il s'agissait de papier.*

Lorsque votre guerrier utilise cette épée, chaque attaque qu'il effectue ignore le premier point d'armure de l'adversaire.



150  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE DE PIERRE**

*Aussitôt que votre guerrier se saisit de cette épée, il sent sa peau devenir dure comme de la pierre, tout en restant aussi souple et chaude qu'à l'accoutumée.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +2 en Endurance



500  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**LAME DE CUIVRE VIF**

*Cette épée semble avoir une vie propre, frappant dans un arc flou de métal tranchant.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 Attaque.



300  
PO

**TOUS**



**CARTE DE TRESOR**  
**LAME DE COURONNE**

*Cette lame a été forgée par les maîtres forgerons de Bretagne pour vaincre un roi liche il y a de cela plusieurs siècles.*

Lorsqu'il utilise cette épée, chaque monstre mort vivant dans une case adjacente à votre guerrier subit automatiquement 1 blessure à la fin de chaque tour, après les Régénérations (voir Bestiaire), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'armure.



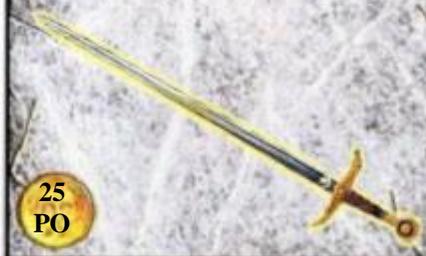
2000  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE MAGIQUE**

*Cette lame émet une lueur jaune et est légèrement tiède au toucher.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il peut attaquer des monstres qui ne sont affectés que par des armes magiques



25  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE SACREE**

*Cette lame sacrée est un artefact d'une grande importance religieuse dans l'Empire et est réputée avoir été utilisée par les plus grands héros impériaux dans nombre de batailles.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 à tous ses jets pour toucher.



400  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**LAME TAILLE-FER**

*Lorsqu'on la sort de son fourreau, cette épée gémit doucement d'excitation à l'idée de répandre le sang.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il provoque +2 blessures à chaque attaque réussie.



300  
PO

**TOUS**



**CARTE DE TRESOR**  
**DAGUES DE VIF-ACIER**

*Ces dagues guident la main du porteur et sont réputées ne jamais manquer leur cible.*

Quand votre guerrier utilise ces dagues, il a +1 Attaque et vous n'avez pas à lancer pour voir s'il touche ses adversaires. Chaque attaque touche automatiquement.

Cependant, chaque touche réalisée par ces dagues n'inflige qu'1D6 blessures, sans modificateur pour la Force.



**350**  
**PO**

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**CARQUOIS MAGIQUE**

*Ce carquois est fait de cuir souple sur lequel ont été gravées des runes magiques.*

Les flèches et les carreaux placés dans ce carquois sont immédiatement enchantés et peuvent donc affecter des monstres ne pouvant être touchés que par des armes magiques.



**25**  
**PO**

**ARCHERS**

**CARTE DE TRESOR**  
**LAME D'OS**

*Cette lame magique est faite d'une étrange substance blanche semblable à de l'os mais aussi tranchante que l'acier.*

Une fois par aventure, votre guerrier peut échanger toutes ses attaques et utiliser cette épée pour effectuer une seule attaque qui inflige des dommages normaux + (1 D6 x son niveau) blessures supplémentaires.



**400**  
**PO**

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**ARC D'ELTHARION**

*Cet arc est enchanté par la magie elfique qui le rend beaucoup plus précis que les autres.*

Quand votre guerrier utilise cet arc, il a +1 pour toucher.



**200**  
**PO**

**ARCHERS**



**CARTE DE TRESOR  
EPEE DE PUISSANCE**

*Cette épée est imprégnée de la force d'un minotaure et les coups qu'elle délivre bénéficient de la puissance de cette terrible créature.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 en Force..



150  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR  
MANTEAU ANGUILE**

*Ce manteau est fait d'un étrange matériau glissant au toucher.*

Une fois par aventure, lorsque votre guerrier porte ce manteau, il peut automatiquement se dégager d'un blocage.



100  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR  
LAME D'OBSIDIENNE**

*On dit que cette épée est faite de l'obscurité du vide, ce qui explique qu'elle détruit toutes les armures qu'elle touche.*

Après que votre guerrier ait réussi une attaque avec cette épée, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'épée provoque des dommages normaux. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, l'épée ignore et détruit l'armure de la cible..



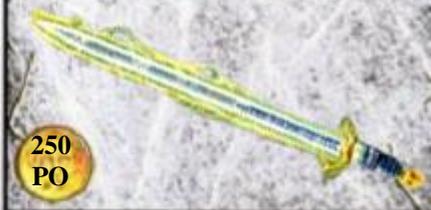
450  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR  
TUEUSE DE GEANT**

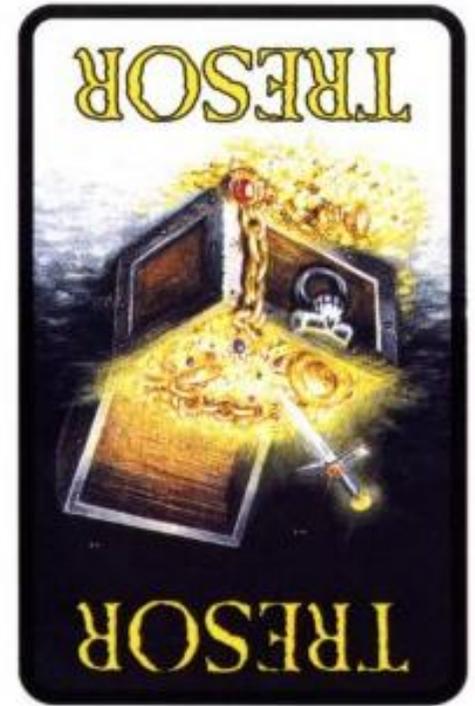
*Cette épée massive ne peut être utilisée qu'à deux mains et, même ainsi, il faut être un puissant guerrier pour l'utiliser avec efficacité.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +3 en Force. Cette épée ne peut pas être utilisée en même temps qu'un bouclier.



250  
PO

**Sauf SORCIER**



**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE DE RESISTANCE**

*Cette épée enveloppe son porteur d'un halo de pouvoir le protégeant des coups de ses ennemis.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il a +1 en Endurance



200  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**HEAUME DE VISION**

*Ce heaume noir n'a pas de visière mais donne pourtant à son porteur la possibilité de voir parfaitement, même dans les ténèbres du donjon.*

Lorsqu'il porte ce heaume, votre guerrier a le +1 habituel en Endurance pour la protection du heaume. De plus, celui-ci lui permet de se déplacer et de voir dans l'obscurité comme s'il avait une lanterne.



800  
PO

**Sauf SORCIER**

**CARTE DE TRESOR**  
**LAME BOUCLIER**

*Cette épée semble aller d'elle-même à la rencontre de la lame adverse, empêchant celle-ci de toucher sa cible.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il peut tenter de parer une attaque par phase. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, votre lame n'empêche rien et l'attaque touche sa cible. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, l'attaque est détournée et n'a pas d'effet.



400  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE DE MORT**

*Le pouvoir de cette épée est tel qu'elle ne peut être réellement contrôlée et que des utilisations trop fréquentes tueraient son porteur.*

Une fois par aventure, votre guerrier peut utiliser cette épée pour faire passer sa Force à 10 pour un tour.



400  
PO

**TOUS**



CARTE DE TRESOR  
**HEAUME DE DRAGON**

*Cet antique heaume elfe est gravé de runes de feu scintillantes.*

Quand votre guerrier utilise ce heaume, il a +2 en Endurance contre toutes les attaques basées sur le feu.



300  
PO

**Barbare / Elfe**

CARTE DE TRESOR  
**LAME D'OR MARIN**

*Forgée dans un or tiré des profondeurs marines alors que le monde était encore jeune, cette lame est **couverte de runes si antiques et érodées qu'elles ne sont plus qu'à peine visibles.***

Quand votre guerrier utilise cette épée, chaque attaque qu'il effectue ignore le premier point de l'armure de l'adversaire.



150  
PO

**TOUS**

CARTE DE TRESOR  
**TUEUSE D'OGRE**

*Cette hache massive et imposante est une arme terrifiante, presque certainement d'origine naine.*

Quand votre guerrier utilise cette hache, il a +2 en Force (+3 si c'est un Nain).



400  
PO

**Barbare / Elfe**

CARTE DE TRESOR  
**EPEE SANCTIFIEE**

*Baignée dans les eaux du temple d'Ulric, cette épée est une puissante arme de pureté.*

Quand votre guerrier utilise cette épée, il ne peut manquer ses adversaires que sur des résultats de 1 ou 2.



300  
PO

**TOUS**



**CARTE DE TRESOR**  
**ARMURE GRISE D'ESHKALON**

*Cette armure d'un gris terne est faite d'une substance minérale extrêmement résistante.*

Quand votre guerrier porte cette armure, lancez 1D6 pour chaque attaque subie. Sur un résultat de 1, l'armure se brise et est inutilisable. Sur un résultat de 2 à 6, l'armure absorbe ce nombre de blessures.



400/0  
PO

**Barbare / Nain**

**CARTE DE TRESOR**  
**ARMURE DE BONNE FORTUNE**

*Les plaques de métal brillant de cette armure reflètent toutes les batailles qu'elle a vécues dans un kaléidoscope incessant de carnage et de guerre.*

Cette armure absorbe et stocke les dommages. Lorsque votre guerrier la trouve, elle est complètement déchargée, sans aucun dommage stocké. Une fois mise, elle ne peut plus être retirée jusqu'à la fin de l'aventure. Elle peut absorber 30 blessures après quoi elle explose, faisant tomber le guerrier à 0 Points de Vie (et l'éliminant s'il n'a ni potion ni sort sous la main !).



500/0  
PO

**Sauf SORCIER**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE DE BANNISSEMENT**

*Cette épée, forgée à l'époque de Nagash, le Roi-Liche, est une puissante arme contre les hordes de morts vivants*

Lorsque votre guerrier utilise cette épée, les attaques effectuées contre les morts vivants infligent 1 D6 blessures supplémentaires.



200  
PO

**TOUS**

**CARTE DE TRESOR**  
**EPEE LAME BLEUE**

*La lame de cette épée est d'un bleu-clair parfait et intensément froide. Elle n'est pas plus pointue qu'une épée normale mais c'est le froid qui cause les dommages. Lancer pour toucher et blesser normalement, si le jet pour toucher est réussi, le monstre subit 1D3 blessures supplémentaires sans modificateurs quand la lame froide le touche. Noter que les blessures sont causées même si le jet de dommages a échoué.*



350  
PO

**TOUS**



**CARTE DE TRESOR**  
**GANTS ANTI-MALADRESSE**

*Ces gants sont doublés d'une fourrure intérieure et des picots équipés chaque phalange.*

Le guerrier portant ces gants ne sera maladroit que sur un résultat de 1 au lieu de 1 et 2 mais les dommages et la perte de l'arme (ou sort) seront maintenus pour un résultat de 1)

200  
PO



**TOUS**