



### 3 OBJETS MAGIQUES

**Cape des Ténèbres.** Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de - 1 à leurs jets pour toucher.

**Anneau de Feu Maudit.** Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Faites ensuite un jet pour toucher avec une caractéristique de Tir de 4+. Si l'attaque réussit, la cible subit 2D6 + (2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateur pour l'armure

**Collier de Vengeance.** N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

### ARME MAGIQUE

**Epée de Distorsion.** Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.

### JAMAIS BLOQUE

Clarkblaq La Griffes n'est jamais bloqué et peut combattre comme il le désire.

Si Clarkblaq La Griffes est équipé d'armes de jet, il peut se déplacer à chaque tour pour se mettre en position de tir. S'il se sert d'armes de corps à corps, il peut se déplacer pour attaquer n'importe quel guerrier.

### TERREUR 10

Clarkblaq La Griffes provoque la Terreur. Lancez 1D6 + (le niveau du guerrier) par guerrier, dès que Clarkblaq La Griffes est placé sur le plateau. C'est le Test de Terreur du guerrier. Si le résultat est supérieur à 10, le guerrier n'est pas effrayé pendant la durée du combat et peut combattre normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à 10, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test, tous les sorts qu'il tente de jeter contre Clarkblaq La Griffes voient les points de pouvoir nécessaires pour être lancés augmenter de +2.

Chaque fois qu'un guerrier rencontre Clarkblaq La Griffes, il doit faire un test de Terreur car les effets, bons ou mauvais, ne s'appliquent qu'à lui et pour ce combat seulement.

### EPEE SUINTANTE

Les épées suintantes sont des armes empoisonnées. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de -1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

