

Fiche NORSCA

Armures magiques

place. Une fois le Zombie tué, il est finalement mort, mais vous ne gagnez que l'or du Monstre original.

16 Casque Magique Noir

Ce casque double tous les effets des sorts. Si un Guerrier subit 2D6 dommages non modifiés, il subira à la place 4D6 dommages non modifiés. Si un Guerrier perd 2 en Endurance, il perdra 4 à la place.

17 Plastron de Haine

Quand un Monstre est placé avec cette armure, choisissez un Guerrier au hasard. Le Monstre à la "haine" de ce Guerrier et essaiera de l'attaquer à tout prix lui donnant un blocage de 6+. Contre ce Guerrier il a aussi +1 pour toucher.

18 Bouclier Hypnotique

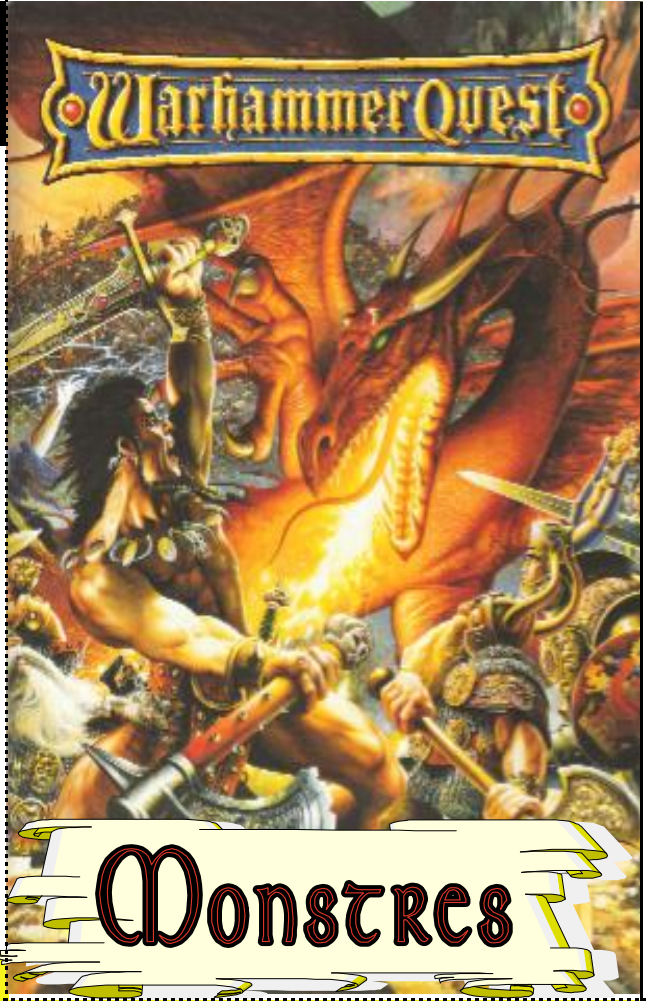
Au début de chaque tour, choisissez un Guerrier au hasard dans la ligne de vue du Monstre. Sur un résultat de 5 ou 6 le Guerrier est hypnotisé par le tourbillon vide du bouclier et perd 1D4 attaques pour ce tour. Il donne au porteur +1 en Endurance.

19 Cotte de Morphing

Lancez 1D6 au début de chaque phase des Monstres. Lorsque vous obtenez un 6, le porteur est transformé en un Monstre du niveau de Donjon supérieur pour 1D4 tours. Si plusieurs Monstres sont sur le même résultat, choisissez le plus puissant. Quand il est dans cet état ne relancez pas pour le morphing. Le Monstre qui a été transformé n'a pas d'Objet magique, Armure ou Arme et ne peut pas lancer de sort, à moins que le Monstre original ne le puisse.

20 Plaque au Bouclier d'or

Cette armure est entourée d'une aura dorée, protégeant son porteur. Lancez 2D6 lorsqu'il est touché. Si un 6 est obtenu alors tous les dommages du coup sont ignorés. Elle donne aussi à son porteur une *Résistance Magique* de 6+.



Monstres

immédiatement en Zombie. Placez une figurine de zombie à sa

15 Plaque de la Mort

Quand le porteur de cette armure meurt, il se transforme des runes, et aux effets des tatouages.

Cette armure donne à son porteur -1 à tous les jets pour le toucher avec des armes magiques. Il est aussi immunisé aux haches avec

14 Armure du Chaos

vaincu.

Lorsque le porteur de ce heaume est réduit à zéro Points de Vie lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6 il sombre dans les ténèbres et disparaît. Il ne revient pas mais on ne reçoit pas d'or pour l'avoir

13 Heaume des Ténèbres

Monstre subit 1D3 blessures sans modificateur.

Chaque fois que le porteur de cette armure est touché un choc électrique frappe l'arme qui l'a touché. Le Guerrier qui a touché ce

12 Armure de Doubleur

adjacente subit 2D6 dommages.

éparpillant des éclats de glace autour de lui. Chaque figurine Quand le porteur de cette armure est tué celle-ci explose,

11 Armure d'éclatement

initiaux.

régénère de 3D6 Points de Vie. Cela peut dépasser ses points de Vie A la fin du tour lancez 1D6. Sur un résultat de 6 le porteur

10 Plastron de Régénération

Le porteur de ces Brassards peut lancer 1 sort de Magie du Chaos par tour.

9 Brassards de Puissance

Cette armure d'or donne au porteur +1 Attaque mais -1 pour toucher.

8 Armure de Hebel-Rict

dommages sont absorbés.

Cette armure est faite d'écailles de serpent des glaces. Chaque fois que le porteur est touché lancez 1D6. Sur un résultat de 6 les

7 Écailles de Serpent des Glaces

Vie.

Cette armure donne à son porteur +1D6 en Force, et +10 Points de

6 Armure de Force

Dissipation Magique 5+

Le porteur de cette armure reçoit *Résistance Magique* 4+, et

5 Armure d'Évasion Magique

Endurance. Ceci inclut le porteur.

Tout Monstre à moins de 2 cases du porteur reçoit +1 en

4 Armure de Froid

Minimum de 1.

Guerrier adjacent au porteur de cette armure a -1 Attaque. La planteur qui vient de cette armure est insupportable. Tout

3 Cotte de Puauteur

modificateur.

armure subit 1D3 dommages critiques à la fin de chaque tour, sans quiconque s'approche. Tout Guerrier adjacent au porteur de cette

2 Plaque de Venin

magique 5+.

Le porteur de cette armure reçoit +1 en Endurance, et *Résistance*

1 Cotte de maille Noire

d'armure magique utilisée.

Lancer 1D20 sur le tableau approprié pour déterminer le type