



OBJETS MAGIQUES NORSES

Dans les cavernes glacées de Norsca, des ours monstrueux équipés d'armes magiques, armures magiques, et objets magiques exactement comme ceux que les guerriers possèdent. Cependant, dans le cas des monstres, ces objets sont maudits et détruiront le guerrier qui tentera de les utiliser.

Si l'entrée des monstres indique de porter un objet magique, lancez 1D20 sur le tableau approprié pour déterminer ce que c'est. Chaque type de monstre d'un même groupe a le même objet magique, vous devrez faire un jet de dés pour le groupe dans son ensemble.

ARMES MAGIQUES

1 **Lame de glace**

Une bonne énergie circule au-dessus de cette lame qui donne aux monstres +1D3 attaques à tous les seconds tours, commencez avec le premier tour des monstres en jeu.

2 **Masse de Vengeance**

Tout le temps qu'un monstre attaquera avec son arme, sur 5-6+ les blessures seront doublées. L'arme possède aussi les effets de la pourriture sépulcrale 1D3.

3 **Bâton de résurrection**

Pour être utilisé comme une arme normale ce bâton a la propriété magique de résurrection. A chaque fois qu'un monstre est tué à moins de 2 cases du propriétaire de ce bâton dans n'importe quelle direction lancez 1D6. Sur un résultat de 5,6 le monstre mort est ressuscité avec 1D6 points de vie. Un monstre ressuscité pourra agir normalement à la prochaine phase des monstres.

4 **Longue épée de gel**

A chaque fois que cette arme touche, lancez 1D6. Sur un résultat de 5-6, sa cible est gelée, et ne peut rien faire pendant un tour. Quand la victime est dans cet état elle n'a qu'un point de vie.

5 **Hache glacée**

Cette arme ignore toutes les armures magiques, et 1 point d'endurance.

6 **Lame de drain sanguin**

Chaque fois que cette arme obtient un 6 pour toucher, 1D3 points de vie sont automatiquement retirés à sa cible, et donnés à son propriétaire, même si cela dépasse son nombre de points de vie d'origine.

7 **Coutelas de frappe sûre**

Ce coutelas donne à celui, qui le porte +1 à tout ses jets pour toucher.

8 Masse de Destruction

Le maniement de cette masse ajoute +1 dé de dommage sur un résultat naturel de 5 ou 6 pour toucher.

9 Bombes Frigorifiques

Ce Monstre possède un sac de Bombes Frigorifiques. Chaque tour après que ce Monstre ait effectué son attaque normale, il jette une bombe sur un Guerrier au hasard, avec un jet pour tirer. La cible doit lancer 1D6. Si le nombre est inférieur à l'Endurance de base du Guerrier la bombe n'a pas d'effet. Si le test est raté le Guerrier est gelé pour un tour et les Monstres ont +1 pour le toucher. Les bombes ont une portée en cases égale à la force de leur lanceur. Traitez cela comme une attaque supplémentaire.

10 Lame de Vol

Cette épée donne au Monstre le pouvoir de voler. Il acquiert la capacité Vol.

11 Fléau de Force

Quand un Monstre utilise cette arme il n'a qu'une attaque mais les attaques supplémentaires sont converties en Dés de dommages. Si un Monstre a 3 Attaques, il a maintenant 1 Attaque, avec 2 Dés de dommages supplémentaires.

12 Gants cloutés de Châtiment

Ceci donne à son porteur +1 Attaque avec -1 pour toucher.

13 Masse de Géant

La masse a été enchantée donnant à son porteur + 4 en Force.

14 Lance de Transpercions

Cette lance a une longueur de 2 cases (Attaque en Rangs) et ignore 3 points armure.

15 Dague de Frappe

Cette dague n'oublie jamais de donner à son porteur une attaque supplémentaire qu'il fait après toutes ses attaques normales, et infligeant à ceux qu'elle touche 1D4 blessures sans modificateur.

16 Hache Mortelle

Tout les dommages effectués par cette hache sont critiques.

17 Fléau de Destruction

Quand vous obtenez un 6 pour toucher, cette arme détruit aléatoirement une pièce de trésor du Guerrier.

18 La Lame Araignée

Au début de la Phase des Monstres lancez 1D6.

1 - 2. Rien ne se passe.

3 à 5. 1D6 araignées géantes apparaissent.

6. 1 Mère des araignées apparaît.

Les Araignées sont placées autant que possible près du Monstre qui les a invoquées.

19 Sabre Flamme de Dragon

Un nuage de feu est vomit en avant de cette arme et couvre 3 cases sur 3 devant son utilisateur. Cette flamme cause 2D6 dommages, et touche automatiquement. Tous les Guerriers dans la zone d'effet sont touchés. Ceci remplace la première attaque des Monstres chaque tour.

20 Marteau de Golem de Glace

Ce marteau est frappé sur le sol pour invoquer un gigantesque Golem de Glace sortant du sol gelé. Au début de chaque tour lancez 1D6. Sur un 5 ou un 6 un Golem est invoqué, et placé autant que possible près du propriétaire du marteau. Il attaquera les Guerriers normalement mais si le lanceur est attaqué, il attaquera son assaillant. Le Golem reste en jeux pour 1D4 tours avant de refondre dans le sol.

Golem des glaces

Points de vie	20	Endurance	6
Mouvement	3	Initiative	2
Combat	3	Armure	-
Tir	-	Attaque	1
Force	5	Dommages	2D6
		Or	400

Tous les dommages de magie de glace ou de sort ayant un rapport avec la glace etc. sont inutiles. Tous les dommages de feu sont doublés.



ARMURES MAGIQUES

1 Cotte de maille Noire

Le porteur de cette armure reçoit +1 en Endurance, et une Résistance magique 5+.

2 Plaque de Venin

Cette armure de plaques est couverte de serpents qui frappent quiconque s'approche. Tout Guerrier adjacent au porteur de cette armure subit 1D3 dommages critiques à la fin de chaque tour, sans modificateur.

3 Cotte de Puanteur

La puanteur qui vient de cette armure est insupportable. Tout Guerrier adjacent au porteur de cette armure a -1 Attaque. Il garde un minimum de une attaque.

4 Armure de Froid

Tout Monstre à moins de 2 cases du porteur reçoit +1 en Endurance. Ceci inclue le porteur.

5 Armure d'Evasion Magique

Le porteur de cette armure reçoit Résistance Magique 4+, et Dissipation Magique 5+

6 Armure de Force

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

7 Ecailles de Serpent des Glaces

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 dommages sont absorbés.

8 Armure de Hebel-Rict

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

9 Brassards de Puissance

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

10 Plastron de Régénération

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

11 Armure d'éclatement

Quand le porteur de cette armure est tué celle-ci explose, éparpillant des éclats de glace autour de lui. Chaque figurine adjacente subit 2D6 dommages.

12 Armure de Douleur

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 Monstre subit 1D3 blessures sans modificateur.

13 Heaume des Ténèbres

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 vaincu.

14 Armure du Chaos

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 des runes, et aux effets des tatouages.

15 Plaque de la Mort

Quand le porteur de cette armure meurt, il se transforme immédiatement en Zombie. Placez une figurine de zombie à sa 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+.



- OBJETS MAGIQUES -

1 Casque glacé 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 lancera 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

A tout moment une petite tempête de neige tournoie 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 Yon

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

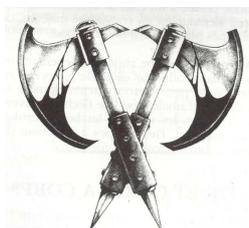
Le porteur de ces brassards gagne un peu de la force du démon Oragrom. Il a +1 dé de dommages.

9 Ceinture d'Armageddon

Au début de chaque Phase des Monstres lancez 1D6.

De 1 à 4, la ceinture ne fait rien ce tour.

De 5 à 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 en a un il draine 2D6 Points de vie sans modificateur 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.

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 suivent 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.

