

PACK 1

Type	Titre	Fluff	Description	Image	Valeur	Restrictions
DR	ANCIEN VASE DE LUSTRIE	La Lustrie est une terre de l'inconnu, le continent perdu, un royaume de Géants et de Démons et de pouvoirs au delà de l'entendement.	Ce vase a une forme étrange, totalement inadapté à un usage humain, elfe ou Nain. Son utilisation peut juste être imaginée, tout comme son âge ; mais sa beauté et sa valeur sont incontestables.	NON	175	
DR	ARMURE DE BONNE FORTUNE	Cette armure brille dans un arc-en-ciel de carnage et de guerre sans fin.	Cette armure peut absorber les Blessures infligées au Guerrier. Au départ, elle est déchargée, sans aucune Blessure stockée. Quand elle est portée, l'armure ne peut plus être retirée pour le reste de l'aventure. Elle absorbe 30 Blessures, puis explose, réduisant les Blessures de son porteur à zéro (et provoquant sa mort si aucun soin n'est possible).	NON	500	Barbare, Elfe
DR	FLECHE MEURTIRERE	Une épaisse lumière noire ruissèle de l'extrémité de cette flèche, glaçant l'air. Le venin magique de cette flèche peut abattre même le monstre le plus fort.	Si le Guerrier touche un Monstre avec cette flèche, lancez 1D6. Sur un lancer de 1, 2 ou 3 la flèche fait des Dommages normaux. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 le Monstre est immédiatement tué. Utilisée une fois puis défaussée.	OUI	500	Barbare, seul
DR	HACHE DE CARNAGE	Cette hache a été forgée par le maître des runes nain Garven Surehammer, qui conféra à sa lame un tranchant inégalé.	Cette hache cause 1D6 Blessures supplémentaires à chaque fois qu'elle touche.	OUI	200	Nain
DR	ANNEAU DE MAGIE	Ce mince anneau doré brille d'une lumière claire.	Quand votre Guerrier trouve cet anneau, sélectionnez aléatoirement deux sorts d'attaque (JdR : sélectionnez aléatoirement les sorts appropriés à votre niveau). Ces deux sorts sont chargés dans l'anneau de magie.	NON	500	Barbare, Elfe
DR	PARCHEMIN FLÉAU DES MORTS VIVANTS	Les Guerriers trouvent un vieux parchemin sale sous une pile de détrit.	Chaque sort peut être lancé une fois automatiquement, lorsque le porteur le souhaite. Quand les deux sorts ont été lancés, l'anneau de magie est déchargé et il devient inutile.	OUI	150	Sorcier, Elfe

DR	LAME DES MERS DORÉES	Forgée à partir d'or extrait des profondeurs de la mer à l'aube du monde, cette lame est recouverte de runes tellement anciennes et usées qu'elles ne peuvent plus être lues. Cette épée gémit faiblement alors qu'elle est tirée de son fourreau, impatiente de faire couler le sang	Tant que votre Guerrier utilise cette épée chaque attaque faite ignore 1 Point d'Armure.	NON	150	
DR	LAME TRANCHANTE	Les Guerriers trouvent une paire insolite de bottes qui a des lames de combat dissimulées dans les semelles. Le sorcier Baalga le Clair-Voyant, mort depuis longtemps, a créé ces bottes pour permettre à son besogneux serviteur, Tzchak, de parcourir de longues distances en transportant des charges extrêmement lourdes.	Tant que votre Guerrier utilise cette épée il cause +2 Blessures pour chaque attaque réussie.	OUI	300	
DR	BOTTES À LAMES	Cet arc blanc a été une prise de guerre des Nains lors de la chute de la cité Elfe Tor Alessi. Sa précision est inégalée si bien qu'on l'estime être une récompense à la hauteur du massacre qu'il a coûté.	Le Guerrier qui porte ces bottes gagne une attaque supplémentaire avec -1 sur ses Jets pour Toucher mais +1 en Force.	NON	200	Barba seuler
DR	BOTTES DE TZCHAK	Lorsqu'il se déplace, cette cape tourbillonne autour du Guerrier dans d'amples plis et replis, trompant, et interdisant à ses adversaires de le repérer avec précision.	Ces bottes permettent au Guerrier d'ignorer toutes les pénalités de mouvement liées aux armures. De plus, le Guerrier gagne +1 à son Mouvement.	NON	100	
DR	ARC DE TOR ALESSI	Cette cape est tissée dans une matière semblable à de la soie fine, qui bien qu'extrêmement légère, est très résistante.	Armé de cet arc, un Guerrier peut tirer AVANT ou pendant son mouvement. Cela utilise ses attaques normalement.	NON	250	Barba seuler
DR	CAPE DE LA DÉCEPTION	Cette cape est faite d'une matière étrange qui est glissante au touché.	Tant qu'il porte cette cape, toutes les attaques contre ce Guerrier ont -1 pour toucher. Si un attaquant obtient un 6 pour toucher, le pouvoir de la cape s'évanouit. (JdR: Sur un résultat de 6, le pouvoir de la cape est épuisé jusqu'à la prochaine aventure).	NON	350	
DR	CAPE DE LOREN		Chaque fois que votre Guerrier est touché alors qu'il porte cette Cape, il ignore la première blessure causée par le coup. Cependant, à chaque fois que la cape absorbe une blessure de cette façon, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 la cape se déchire et devient inutile.	NON	75	Barba Sorcie seuler
DR	CAPE DE FURTIVITÉ		Tant que votre Guerrier porte cette cape, il peut se dégager automatiquement une fois par aventure.	NON	100	

DR	JOYAU DE SORT DE TOUX	<p>Ce joyau contient le pouvoir du sort de toux. Quand il est utilisé, votre adversaire est pris soudainement d'une quinte de toux d'une telle violence qu'il en lâcherait son arme.</p> <p>Le Guerrier qui transporte ce parchemin lève sa main et criant l'incantation protectrice, dissipe la magie de son adversaire.</p>	<p>Choisissez n'importe quel Monstre sur la même section que le Guerrier qui porte le joyau et lancé 1D6. Sur un résultat de 6 la cible s'effondre dans un spasme de toux et a -1 sur set Jets pour Toucher pour le reste du tour.</p>	NON	50	Barba Sorcie
DR	PARCHEMIN DE DISSIPATION	<p>Un éclat de pouvoir blanc jaillit des yeux du Guerrier portant le parchemin, formant un dôme protecteur autour des Guerriers.</p>	<p>Ce sort peut être lancé lorsqu'un autre sort est lancé. Lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 le sort ciblé est annulé.</p> <p>Ce sort permet au Guerrier qui transporte ce parchemin de protéger jusqu'à 4 cases du plateau avec un bouclier magique impénétrable.</p> <p>Les cases doivent être liées ensemble, mais le dôme peut avoir n'importe quelle forme. Les figurines à l'intérieur du dôme ne peuvent pas bouger, combattre ou lancer des sorts, mais sont immunisées contre toute forme d'attaque.</p>	OUI	100	Nain, Sorcie
DR	DÔME DE POUVOIR	<p>Ce casque est façonné à l'image de la gueule béante d'une bête vorace.</p>	<p>Le Guerrier peut choisir une de ses attaques à chaque tour. Si cette attaque touche sa cible, alors le Guerrier gagne un attaque de casque supplémentaire : qui touche automatiquement faisant 1D6 Blessures. La cible ne peut pas réduire ces Blessures.</p>	NON	250	Nain, Sorcie
DR	HAUME DE CROCS DE MORT	<p>Les Guerriers trouvent un coffre en bois, marqué d'un crâne. Une fois le couvercle soulevé, les Guerriers voient qu'ils ont découvert une boîte de bombes incendiaires !</p> <p>Le Guerrier qui transporte ce parchemin envoie des vrilles de force qui touchent en plein cœur les Guerriers, les remplissant d'une grande bravoure et d'un courage démesuré.</p>	<p>Chaque bombe incendiaire peut être lancée n'importe quand et affecte une zone de 2 cases par 2 cases. Toutes les figurines dans cette zone subissent 1D6 Blessures sans modificateur d'Endurance ou d'Armure.</p>	NON	250	Barba Sorcie
DR	1D6 BOMBES INCENDIAIRES	<p>Tous les Guerriers sont soudainement inspirés d'une grande bravoure et chacun gagne +1 Attaque ce tour.</p>	<p>Chaque bombe incendiaire peut être utilisée qu'une seule fois. Quand elles ont toutes été utilisées, défausser cette carte.</p>	NON	75 chacune	Barba Sorcie
DR	PARCHEMIN DE SORT GLOIRE	<p>Cette petite orbe de cristal renferme la lumière de l'aurore, émettant la même lumière que la lanterne.</p>	<p>Cette orbe brille de mille feux, et le porteur peut explorer de la même manière que le leader avec la lanterne. Le temps qui lui reste à briller est incertain, si</p>	OUI	400	Nain, Sorcie
DR	PIERRE DE LUMIÈRE			NON	400	

DR	PIÈCES D'OR	Après une fouille minutieuse, un des Guerriers trouve un sac en cuir caché derrière une pierre.	un 1 est tiré durant la Phase de Pouvoir, lancez à nouveau le dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3 la lueur se meurt.	OUI	1D6x50	
DR	ALCÔVE CACHÉE	Après une fouille minutieuse, un des Guerriers trouve une porte secrète qui s'ouvre, révélant une alcôve cachée.	Ce sac contient 1D6x50 pièces d'or. Pour voir ce que contient l'alcôve, lancez autant de dé que vous le désirez. Si au moins un résultat donne 1, vous ne trouvez rien, et vous faites beaucoup de bruit, piochez une carte Evènement immédiatement. Chaque résultat de 2-5, vous gagner x10 pièces d'or. Chaque résultat de 6, piocher une carte Trésors. A la fin de l'aventure, lancez 1D6 pour voir si vous trouvez un temple. Sur un 4+ vous trouvez un temple et vous pouvez vendre l'artefact pour 1D6x100 pièces d'or. (JdR : Vous pouvez trouver un temple dans chaque communauté. Si vous rendez cet artefact, le prêtre du temple vous récompensera de 1D6x100 pièces d'or. Sur un résultat de 1, vous ne recevez rien, l'artefact n'est pas reconnu. Vous devrez essayer dans une autre communauté.)	NON		
DR	ARTEFACT SAINT	Vous trouvez un artefact religieux sale que vous reconnaissez comme appartenir à l'un des temples de l'Empire.	Choisissez n'importe quel nombre de Guerriers sur le plateau, y compris le Guerrier portant le parchemin. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier choisi. Le résultat représente le nombre de Blessures regagnées par chaque Guerrier. Si deux dés ou plus donnent le même résultat le sort échoue, et aucun des Guerriers ne récupère de Blessures.	OUI	1D6x100	
DR	PARCHEMIN DON DE VIE	Un feu ardent jaillit des yeux du guerrier, frappant les guerriers et les baignant dans une couronne d'énergie qui referme leurs blessures.	Le Guerrier avec ce talisman peut voler des Blessures à un Monstre à proximité pour se soigner lui-même. Un Monstre adjacent au Guerrier subit 1D6 Blessures, sans aucun modificateur.	NON	150	Nain, Sorcier
DR	TALISMAN VOLEUR DE VIE	Ce talisman surmonté d'une tête de mort est imprégné du redoutable sort de voleur de vie.	Le Guerrier portant le talisman regagne ces Blessures, jusqu'à un maximum de son score de Blessures de départ.	OUI	450	
DR	COLLIER DE PERLES	Les Guerriers découvrent un long collier de perles caché derrière une pierre du mur.	Le collier a une valeur de 1D6x10 or. JdR : Vous pouvez essayer de vendre le collier de perles au Magasin Général. Lancez 1D6 et multipliez le résultat	NON	1D6x10	

DR	PARCHEMIN PUIITS DU DÉSESPOIR	Une lumière blanche jaillit de la bouche du guerrier portant le parchemin. Là où elle frappe le sol, il se fissure et une fosse sans fond s'ouvre dans un craquement sourd.	par 10 pour voir combien le marchand vous en offre. Cependant, si vous obtenez un 1, le collier est un faux et le marchand refuse de l'acheter. Vous devrez essayer de le vendre dans un autre établissement. Placez le marqueur Puits du Désespoir sur n'importe quelle zone de 2 cases sur 2 cases du plateau. Lancez 1D6 pour chaque figurine debout dans la zone du puits. Sur un 1 ou 2, il tombe dans le puits et est tué. Sur un 3-6 il s'écarte du chemin - placez-le dans n'importe quelle case vide de cette section ou de toute section de plateau adjacente. S'il n'y a pas de cases vides disponibles, la figurine tombe quand même dans le puits. Une fois que le puits est en place, aucune figurine ne peut entrer dans les cases qu'il couvre. À la fin de l'aventure, vous pouvez vendre cette potion à un alchimiste pour 1D6x40 pièces d'or.	NON	300	Nain, Sorcier
DR	POTION D'ALCHIMIE	Après une recherche minutieuse, l'un des guerriers trouve une petite bouteille en verre remplie d'un liquide rose pétillant.	(JdR : vous devez d'abord trouver un alchimiste ! Le laboratoire des alchimistes est un lieu spécial - voir p19 du livre de règles avancées pour plus de détails). Après avoir bu cette potion, votre Guerrier lévite à quelques centimètres du sol tout en se déplaçant.	OUI	1D6x40	
DR	POTION DE VOL	Le contenu de cette bouteille bouillonne et siffle. Pendant que votre Guerrier boit la potion, le liquide effervescent brûle sa langue et sa gorge.	Pendant qu'il est en l'air, votre Guerrier peut passer par-dessus des gouffres, des fosses, etc., sans encombre et quiconque l'attaque a -1 sur son jet pour toucher. Les effets de la potion durent un tour.	NON	250	
DR	POTION D'INSTABILITÉ	Dans un coin, vous trouvez une carafe en cristal remplie d'un liquide orange brillant.	Lorsqu'elle est bue, cette potion modifie la position dimensionnelle de votre guerrier, faisant de lui une silhouette éthérée et inconsistante. Il ne peut pas : être bloqué, attaquer, utiliser la magie ou être attaqué pendant un tour.	OUI	200	
DR	POTION DE MAÎTRISE D'ARME	Au milieu d'un énorme tas de caisses cassées et de matériel d'emballage, vous trouvez une fiole en verre, bouchée, contenant un liquide ambré chaud.	Lorsqu'elle est bue, cette potion donne à votre Guerrier +2 au Jet pour Toucher, et il cause 2D6 blessures supplémentaires. La potion dure un tour.	OUI	150	
DR	LAME RELIQUE	Cette lame sacrée est un artefact d'une grande signification religieuse au sein de l'Empire, et était réputée pour avoir été	Tant que votre Guerrier utilise cette épée, il obtient +1 à son Jet pour Toucher.	OUI	400	

		utilisée par les héros les plus puissants du royaume dans de nombreuses batailles.			
DR	ANNEAU DE CLAIRVOYANCE	Une grande pierre précieuse est sertie dans cet anneau qui, en cas de danger, avertit les guerriers de ce qui va arriver.	Lorsque vous piochez une carte Événement qui ne vous convient pas, vous pouvez choisir de l'échanger contre une autre. Mélangez TOUTES les cartes Événement ensemble (y compris celles que vous avez déjà utilisées) pour créer une nouvelle pioche Événement. Prenez la carte du dessus et continuez comme d'habitude. Cette rune peut être gravée sur une seule arme en touchant la pierre au métal. Pour une attaque (JdR : pour une attaque par aventure) cette arme inflige désormais le double de dégâts lorsqu'elle frappe. Les dégâts sont doublés puis la Force du Guerrier est ajoutée au score.	OUI	200
DR	PIERRE RUNIQUE DE MORT	Les Guerriers trouvent un vieil objet de facture naine, une pierre gravée d'une rune lumineuse.	Dès que votre guerrier trouve l'anneau, prenez une carte Sort au hasard : c'est le sort qui est stocké dans l'anneau. Le porteur de l'anneau peut lancer le sort stocké automatiquement à tout moment. Après utilisation, l'anneau est épuisé.	NON	300
DR	ANNEAU DE SORT	Tout sorcier reconnaît cela comme un puissant anneau magique, capable de stocker des sorts magiques.	(JdR : L'anneau se rechargera lentement. Au début de la prochaine aventure, prenez une autre carte Sort pour représenter le sort stocké dans l'anneau.) Il s'agit d'une chope naine, spécialement conçue pour boire de la bière Bugmans.	OUI	500
DR	CHOPE	En regardant dans un coin sombre, vous trouvez une belle chope en métal recouverte de vert-de-gris.	Les chopes comme celle-ci sont très appréciées des nains. Si un nain trouve cette chope, il ne la vendra jamais.	NON	20
DR	FLÉAU DES MORTS-VIVANTS	Les guerriers trouvent un petit pot plein d'un onguent épais et nauséabond. Cette lame en acier bleu froid scintille comme si elle était vivante, créant un flou scintillant mortel à travers lequel personne ne peut passer.	Lorsqu'il est étalé sur une épée ou une autre arme, cet onguent cause une Blessure supplémentaire. (JdR : 1 blessure supplémentaire par niveau de bataille) contre tous les morts-vivants. Le fléau dure 1 tour avant que ses effets ne s'estompent. Il n'y a assez pour recouvrir qu'une seule arme.	NON	50
DR	MUR D'ACIER		Aucun Monstre ne peut franchir le couloir ou la porte où se tient le Guerrier qui brandit cette épée, qu'il s'agisse de Monstres volants ou même de Monstres qui ne sont jamais bloqués. La seule façon pour les Monstres de	NON	200

Barba
Sorcie
seuler

OR	ARMURE DE DARGAN	La lueur de cette armure rouge écarlate illumine le donjon	passer est de tuer le Guerrier afin d'arrêter sa lame tourbillonnante. Cette armure rend le porteur plus difficile à toucher : il gagne +4 en Endurance et les Monstres qui l'attaquent ont -1 à let Jet pour Toucher à moins d'utiliser une arme magique.	OUI	1000	Barba seuler
OR	FLÈCHES DE LOREN	Ces flèches ont été façonnées dans le bois des plus beaux arbres de la forêt de Loren. Meticuleusement confectionnées, leur vol est parfait.	Ces flèches ajoutent +2 au Jet de Tir de tout guerrier les utilisant. De plus, elles ignorent 1 point d'armure et causent une Blessure supplémentaire lorsqu'elles atteignent leur cible. Il y a 3D6 flèches. Chaque flèche ne peut être utilisée qu'une seule fois.	OUI	100 par flèche	Barba seuler
OR	ÉPÉE FLÉAU	Dégainée en présence de son ennemi juré, cette lame grogne et gronde, impatiente de verser le sang. Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il travailla dur pour créer une série d'artefacts enchantés destinés aux chevaliers de ce royaume.	Lorsque votre Guerrier trouve cette épée, piochez une Carte Evénement pour déterminer quelle sorte de Monstre l'épée déteste. (JdR : lancez les dés sur le Tableau des Monstres du Niveau du Guerrier). L'épée doubles les Blessures contre tous les Monstres de cette espèce. (Si vous tombez sur Assassin Skaven, elle affecte tous les Skavens).	OUI	500	
OR	PIERRE DE BATAILLE DU MARQUIS	Malheureusement pour lui, l'ingrédient essentiel dans la création de chacun d'eux était de l'os en poudre d'un doigt humain. Michel en a créé neuf en tout...	Il s'agit de la légendaire Pierre de Bataille du Marquis. Le Guerrier qui porte la pierre touche automatiquement sa cible (mais pas lors d'un coup mortel). La pierre peut être utilisée une fois par aventure.	NON	500	
OR	ÉPÉE DE SANG	Des gouttes de sang dégoulinent continuellement de la lame de cette longue épée et se répandent sur le sol glacé du Donjon.	Avant toutes autres attaques effectuées par le guerrier utilisant l'épée, lancez 1D6 pour chaque figurine (Guerriers et Monstres) dans une case adjacente à lui. Sur un résultat de 6, l'épée se déchaîne et frappe la figurine de sa propre volonté qui subit des Blessures comme n'importe quel autre coup.	OUI	800	Barba seuler
OR	BOTTES DE VOL	Ces bottes élégantes flottent à quelques centimètres au-dessus du sol, et scintillent d'une énergie magique.	Lorsqu'il porte ces bottes, votre Guerrier lévite à quelques centimètres du sol tout en se déplaçant. Pendant qu'il est en l'air, votre guerrier peut traverser des gouffres/fosses, etc. sans encombre et quiconque l'attaque a -1 sur son jet pour toucher.	OUI	750	

OR	CASQUE ELFIQUE	-	<p>Les bottes durent une aventure puis elles perdent leur magie et doivent être jetées.</p> <p>Lorsqu'il est porté, le Casque Elfique ajoute +1 à l'Endurance de votre Guerrier. De plus, lorsque votre Guerrier est touché, il peut choisir de prendre le coup sur sa tête. S'il choisit de le faire, lancez 1D6 sur le tableau suivant :</p> <p>1 Le Casque Elfique absorbe tous les dégâts du coup mais il est détruit dans le processus</p> <p>2-4 Résoudre le coup normalement. Le Casque Elfique confère +1 en Endurance à votre Guerrier comme d'habitude</p> <p>5-6 Le coup ricoche sur le Casque Elfique, ne causant aucun dommage</p> <p>Choisir un Monstre parmi ceux placés sur le plateau de jeu, il est considéré comme l'ennemi juré du Guerrier. Si une case est libre autour du Monstre, le Guerrier peut choisir de l'occuper sans tenir compte de la distance qui les sépare ou des autres Monstres qui pourraient interférer.</p> <p>Le Guerrier réalise aussitôt une Attaque d'embuscade contre ce Monstre et bénéficie d'une Attaque supplémentaire chaque tour, tant que le Monstre est encore en vie.</p>	NON	750	Elfe se
OR	MARTEAU DE RANCUNE	Ce marteau est à la recherche d'un ennemi juré à tuer à tout prix.	<p>Si votre Guerrier touche son adversaire sur un Jet naturel pour Toucher de 6, en plus d'infliger des Dommages normaux à la cible et à toutes les figurines adjacentes ; amis et ennemis (y compris le porteur !) s'enflamment et subissent 1D6 + 1 Blessures supplémentaires (JdR : 1D6 + 1 par Niveau), sans modificateur d'Endurance ou d'Armure.</p>	NON	600	Barba seuler
OR	ÉPÉE DE FEU INFERNAL	Des flammes brûlent le long de cette lame d'un autre monde. Lorsqu'elle fend les airs, elle laisse une traînée de magma crépitant dans son sillage.	<p>Lancez 1D6 pour chaque monstre sur la section du plateau - si le résultat est plus grand que son Endurance, il est projeté au sol. Un résultat de 6 est toujours une réussite, quelle que soit l'Endurance du Monstre. Si un Monstre est projeté au sol, il subit 1D6 Blessures sans modification d'armure, et il est à terre. Il faudra un tour</p>	NON	1500	
OR	CORNE DE VENGEANCE	Lorsqu'on souffle dans cette corne, un vent hurlant projette les Monstres à terre.		NON	1000	Barba seuler

OR	PIERRE DE POUVOIR DU MARQUIS	<p>Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il travailla dur pour créer une série d'artefacts enchantés destinés aux chevaliers de ce royaume.</p> <p>Malheureusement pour lui, l'ingrédient essentiel dans la création de chacun d'eux était de l'os en poudre d'un doigt humain. Michel en a créé neuf en tout...</p>	<p>complet à un monstre pour se relever. Pendant ce temps, il ne peut rien faire d'autre.</p> <p>Il s'agit de la légendaire Pierre de Pouvoir du Marquis. Votre Guerrier peut ajouter 1D6 à sa Force pendant un tour.</p>	OUI	500	
OR	PARCHEMIN DE SORT BOUCLIER	<p>En criant des mots de pouvoir, le guerrier portant le parchemin est entouré d'un écran lumineux d'énergie magique.</p>	<p>Pour ce tour, le Guerrier portant le parchemin est immunisé contre toutes les attaques sauf celles faites avec un 6 naturel sur le Jet pour Toucher ou qui sont de nature magique. Le Guerrier se déplace et combat normalement.</p> <p>Une fois utilisé, le parchemin est détruit.</p>	OUI	500	Nain, Sorcier, seuler, Barba, Sorcier
OR	ÉPÉE DE VENGEANCE	<p>La lame brille d'une lumière pure et ne s'émousse jamais.</p> <p>Cette arme a été donnée au héros légendaire Sigmar par le roi Kurgan Ironbeard, pour celer une alliance entre les Nains et les Hommes. C'est sans doute la plus ancienne et la plus vénérée de toutes les armes magiques de l'Empire.</p>	<p>toutes les Armures (sauf les Armures magiques). De plus son porteur peut relancer un Jet raté par tour.</p>	OUI	1000	Sorcier, seuler
OR	LE MARTEAU DE SIGMAR	<p>Le Marteau de Sigmar ignore tout sauf les Armures magiques lorsqu'il s'agit de déterminer les Blessures. De plus, si le Jet pour Toucher est un 6 naturel, l'arme multiplie par 4 les Blessures.</p> <p>Il ne peut y avoir qu'un seul Marteau de Sigmar dans la partie.</p> <p>Lorsqu'il est pris en embuscade, le porteur lance un dé. Sur un résultat de 6, il pressent le danger et avertit les autres Guerriers, annulant l'effet de surprise des attaquants. Le guerrier peut essayer une fois par événement qui génère des Monstres avec la capacité Embuscade.</p>	<p>Le Marteau de Sigmar ignore tout sauf les Armures magiques lorsqu'il s'agit de déterminer les Blessures. De plus, si le Jet pour Toucher est un 6 naturel, l'arme multiplie par 4 les Blessures.</p> <p>Il ne peut y avoir qu'un seul Marteau de Sigmar dans la partie.</p> <p>Lorsqu'il est pris en embuscade, le porteur lance un dé. Sur un résultat de 6, il pressent le danger et avertit les autres Guerriers, annulant l'effet de surprise des attaquants. Le guerrier peut essayer une fois par événement qui génère des Monstres avec la capacité Embuscade.</p>	NON	2000	Barba, seuler
OR	PIERRE D'ALERTE D'ASURYAN	<p>Ce bijou bleu ciel confère des réactions ultra-rapides à celui qui le porte par un lien mystique avec le dieu Asuryan lui-même.</p>	<p>Il ne peut y avoir qu'un seul Marteau de Sigmar dans la partie.</p> <p>Lorsqu'il est pris en embuscade, le porteur lance un dé. Sur un résultat de 6, il pressent le danger et avertit les autres Guerriers, annulant l'effet de surprise des attaquants. Le guerrier peut essayer une fois par événement qui génère des Monstres avec la capacité Embuscade.</p>	NON	1100	Barba, Sorcier, seuler

PACK 2

Type	Titre	Fluff	Description	Image	Valeur	Restriction	Bas
DR	FLÈCHES PERFORANTES	Ces flèches d'albâtre aiguisées par magie sont capables de percer les armures les plus résistantes à mille pas.	<p>Lorsque votre guerrier touche avec succès sa cible avec l'une de ces flèches, lancez 1D6 supplémentaire. Sur un 1 à 4, la flèche n'a pas d'effet spécial et vous déterminez les dégâts normalement. Sur un score de 5 ou 6 (6 si l'armure est magique), la flèche traverse l'armure de la cible comme si elle n'y était pas - son armure n'est pas comptabilisée dans le coup.</p> <p>Il y a assez de flèches pour durer une seule aventure. Lorsqu'il utilise les flèches de Vol Sûr, votre guerrier ajoute +1 à son Jet pour Toucher. Chaque flèche est utilisable pour un tir et une fois utilisée, elle est enlevée du total.</p>	NON		Barbare, Sorcier et Elfe uniquement 300	UTILISABLE POUR UNE SEULE AVENTURE
DR	FLÈCHES DE VOL SUR		<p>Les Flèches de Vol Sûr ne peuvent être utilisées</p>	OUI	100 chaque		UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

DR

SAC À PROVISIONS

Les Guerriers tombent sur un sac à provisions jeté à la hâte, parmi un tas d'os dans un coin au fond de la pièce.

pleinement que par un Elfe. Lorsqu'elles sont utilisées par n'importe quel autre Guerrier, traitez-les comme des flèches normales.

Vous trouvez 2D6 flèches. Lorsque vous les avez toutes utilisées, défausser cette carte.

Le sac à provisions contient 1D6 rations de nourriture. Chaque ration guérit 2 Blessures.

(JdR : A la fin de chaque aventure, toutes les rations restantes dans le sac à provisions sont perdues. Cependant, au début de la prochaine aventure, le sac à provisions se réapprovisionnera comme par magie et contiendra à nouveau 1D6 rations !).

NON

150

1D6 PROVISIONS
PAR AVENTURE

DR	COLIFICHET D'ANURANDEL	Anurandel était une sorcière Elfe des Bois originaire de la Forêt de Loren, réputée pour sa voix douce, son attitude pacifique et son aversion pour les conflits. Ce colifichet à l'allure anodine est en fait un objet d'une grande puissance. Ces robustes bottes sont renforcées au moyen de ferrures. Elles sont de nature magique pour s'adapter parfaitement à ceux qui les portent.	Ce colifichet scintille d'énergie et son porteur ajoute +1 à tous ses Jets de Blocage. Tant qu'il porte ces bottes, votre Guerrier obtient une Attaque de coup de pied supplémentaire à -1 sur le Jet pour Toucher et +1 en Force.	NON	200	Barbare, Sorcier et Elfe uniquement	PERMANENT
DR	BOTTES DE BATAILLE		Ces bottes permettent à votre guerrier de sauter 1 case dans n'importe quelle direction dans le cadre de son mouvement, atterrissant dans la case adjacente à celle franchie. Tout obstacle est ignoré.	NON	250		PERMANENT
DR	BOTTES DE SAUT	Ces bottes sont fabriquées à partir du cuir résistant des ailes des Wyvernes.	Ce saut compte toujours comme 1 case de	NON	400		UTILISABLE UNE FOIS PAR TOUR

DR

BUGMAN XXXXX

Après avoir soulevé une lourde dalle, l'un des Guerriers trouve un imposant fût de chêne.

déplacement dans l'action de Mouvement. Ces bottes peuvent être utilisées une fois par tour. Il s'agit d'un baril de la légendaire bière Bugman XXXXX, qui vaut 200 pièces d'or. Si un guerrier boit le quart de la bière, il récupère 1D6 blessures mais a -3 sur ses Jets pour Toucher pendant les 1D3 tours suivants. Ce qui reste ne vaut que 150 pièces d'or, et ainsi de suite.

NON

200 Barbare et Nain uniquement

DÉFAUSSER APRÈS AVOIR TOUT BU

DR

FLÉAU DU CHAOS

Les Guerriers trouvent un petit pot plein d'un onguent épais et nauséabond.

Lorsqu'il est étalé sur une épée ou une autre arme, cet onguent cause 1 Blessure supplémentaire (JdR : 1 Blessure supplémentaire par niveau de bataille) contre toutes les créatures du Chaos. Il y a assez de poison pour recouvrir une arme pendant un tour.

NON

200 Barbare et Nain uniquement

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

DR	PARCHEMIN DE CONFUSION	Le sort de Confusion est consigné sur ce parchemin. Une fois prononcée, l'incantation arcanique crée des images troublantes autour des Monstres, les plongeant dans la confusion la plus totale.	Choisissez n'importe quel Monstre sur la même section de plateau que le guerrier portant le parchemin. Ce tour, il perd 1 Attaque. Cette précieuse couronne d'or vaut 250 pièces d'or. (JdR : caquetant et riant tout seul à ses propres blagues macabres, le guerrier portant la couronne trouve la mort et le carnage du donjon très amusants. Il gagne +1 à tous les tests de psychologie tels que la Peur et la Terreur.)	NON	75	Nain, Elfe et Sorcier uniquement	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	COURONNE DE FOLIE	Cette couronne plonge son porteur dans un monde de délire et de démence.	+1 à tous les tests de psychologie tels que la Peur et la Terreur.) Lorsque le Guerrier utilise le parchemin, choisissez	OUI	250	Barbare et Sorcier uniquement	PERMANENT
DR	PARCHEMIN DE SOIN LÉGER	L'incantation du sort de Soins des Blessures Légères est inscrite sur ce parchemin.	n'importe quel Guerrier sur le plateau et lancez un dé. Sur un résultat de 6, le	OUI	15	Nain, Elfe et Sorcier uniquement	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

DR	METS EXOTIQUES DE TILÉE	Conservés dans des récipients en pierre hermétiquement fermés, les Guerriers découvrent des mets exquis de la lointaine Tilée.	sort soigne 1 de ses Blessures. Ces denrées alimentaires sont d'une délicatesse rare et valent 50 pièces d'or. Une fois le couvercle enlevé, vous constatez que le coffre contient des vêtements soigneusement rangés en soie et incrustés d'or et de bijoux.	NON		50	DÉFAUSSER APRÈS VENTE
DR	VÊTEMENTS D'APPARAT	Après une recherche minutieuse, l'un des Guerriers trouve un grand coffre en bois.	Il y a 1D6 objets, et chacun vaut 25 pièces d'or. Il y a 1D6 bouteilles de vin. Chacune vaut 100 pièces d'or.	OUI	1D6x25		DÉFAUSSER APRÈS VENTE
DR	VIN ELFIQUE RAFFINÉ	Après s'être cogné l'orteil, l'un des Guerriers découvre une dalle descellée. Sous la dalle, il trouve une caisse d'exquises bouteilles de vin dorées.	Si un guerrier boit une bouteille de vin, il récupère 1D3 Blessures mais a -1 sur ses Jets pour Toucher pour les 1D3 tours suivants.	NON	1D6x100		UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	PARCHEMIN DES PIEDS AILÉS	L'incantation du sort des Pieds Ailés est inscrite sur ce parchemin.	En utilisant le parchemin, le Guerrier obtient +1 à son Mouvement pour 1 tour.	OUI		25 Nain, Elfe et Sorcier uniquement	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

DR	CALICE DE VIGEUR	<p>Ce gobelet est imprégné d'une aura dorée brillante, qui se diffuse dans toute la pièce, l'inondant d'une lumière vive.</p>	<p>Chaque Guerrier sur la section du plateau récupère 3 Blessures.</p> <p>Le sort entoure le guerrier d'un bouclier protecteur. Au début de chaque tour, lancez 1D6. Le résultat est le nombre d'Attaques pouvant être absorbées par le halo et pouvant être ignorées ce tour-ci.</p> <p>Le halo dure jusqu'à ce que le guerrier se déplace ou que vous obteniez un 1 au jet de dé pour voir combien d'attaques sont absorbées.</p>	OUI	200		UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE
DR	PARCHEMIN DE VENGEANCE	<p>Le Guerrier portant le parchemin projette un halo lumineux autour de lui.</p>	<p>Après une utilisation, le parchemin se dissout en une flaque visqueuse.</p>	NON	350	Nain, Elfe et Sorcier uniquement	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	JOYAU DES MAINS GUERRISSEUSES	<p>Ce joyau contient le pouvoir du sort des mains guérisseuses.</p> <p>Lorsqu'il est utilisé, les Guerriers</p>	<p>Lorsque le porteur de ce joyau invoque son pouvoir, chaque Guerrier sur le</p>	OUI	250		UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

DR	CORNE DE BLINDAGE	<p>sentent un calme apaisant descendre sur eux.</p>	<p>plateau récupère 1 Blessure.</p> <p>Lorsque le son du cor retentit, le pouvoir mystique de l'instrument génère un bouclier magique autour de chaque Guerrier, les enveloppant dans une cape presque impénétrable de magie brute. Les Guerriers ne peuvent être touchés que par des Monstres obtenant un 6 au Jet pour Toucher.</p>				
		<p>Vous trouvez un grand cor de guerre rouillé accroché au mur.</p>	<p>Le cor peut être soufflé une fois par aventure et son effet dure un tour.</p> <p>Lorsqu'elle est utilisée, cette icône permet à votre Guerrier d'écarter un Monstre de son chemin. Lancez 1D6 et ajoutez la Force de votre Guerrier. Si le total est inférieur ou égal à la Force du Monstre, il est trop imposant pour se</p>	OUI	500	Barbare et Nain uniquement	UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE
DR	ICÔNE DE COMBAT	<p>Cette icône gravée sur une pierre rouge écarlate est si froide au toucher qu'elle vous glace le sang.</p>	<p>Force de votre Guerrier. Si le total est inférieur ou égal à la Force du Monstre, il est trop imposant pour se</p>	NON	150		UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE



déplacer et votre Guerrier échoue. Si le total est supérieur à la force du monstre, il est repoussé dans l'une des trois cases inoccupées derrière lui. Après avoir repoussé son ennemi, votre Guerrier se déplace dans la case qu'il occupait et peut maintenant effectuer son attaque normalement. Cette petite icône peut être placée sur un bouclier se mêlant à sa surface.

Lorsqu'elle est utilisée, cette icône permet à votre Guerrier d'absorber l'impact d'un seul

coup sur son bouclier, qui de fait n'inflige aucun Dommage.

Ce sort permet au Guerrier portant le parchemin de devenir invisible pendant un tour.

Tant qu'il est

OUI

NON

300 Nain, Elfe et Barbare uniquement

150 Nain, Elfe et Sorcier uniquement

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

DR

DR

ICÔNE DE DETERMINATION

PARCHEMIN D'INVISIBILITÉ

Cette petite icône incrustée de bijoux brille d'une lueur glaciale.

Dans un scintillement de lumière, la silhouette du Guerrier s'estompe lentement jusqu'à

		ce qu'il soit complètement invisible.	invisible, le Guerrier peut effectuer n'importe quelle action sauf attaquer un adversaire : se déplacer, soigner, etc. sont donc des actions valides, tandis que tirer à l'arc, pousser un Monstre dans un puits, lancer des sorts offensifs, etc. ne le sont pas.			
DR	PARCHEMIN DE PEAU D'ACIER	Le Guerrier portant le parchemin est protégé par une seconde peau magique créée par le sort Peau d'Acier.	Pendant un tour, le Guerrier avec le parchemin a +2 à son Endurance. Le Guerrier peut se déplacer et explorer comme s'il portait la lanterne.	OUI	100	Nain, Elfe et Sorcier uniquement UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	LUMIÈRE DE BRAVOURE	Cette fiole est remplie d'un liquide blanc brillant, qui éclaire le chemin dans l'obscurité comme le fait la lanterne.	La puissance de la fiole sera épuisée après une aventure, ou si le Guerrier portant la fiole est réduit à zéro Blessure.	NON	300	UTILISABLE POUR UNE SEULE AVENTURE
DR	LAME D'OBISIDIENNE	Cette épée est forgée à partir de la noirceur solidifiée du Grand Vide, expliquant sa capacité à détruire	Après que votre Guerrier a effectué une attaque avec cette épée qui a blessé son adversaire, lancez	OUI	450	PERMANENT

DR		toutes les armures qu'elle frappe.	1D6. Sur un résultat de 1 à 4, l'épée n'a aucun effet supplémentaire. Sur un résultat de 5 ou 6, l'épée ignore et détruit l'armure de la cible.				
DR	LA TUEUSE D'OGRES	Cette solide hache à double tranchant est une arme redoutable ; il ne fait aucun doute qu'elle fut forgée par les Nains.	En utilisant cette hache, votre Guerrier gagne +2 en Force (+3 si c'est un Nain). Choisissez n'importe quel Guerrier sur le plateau. Ce tour-ci, le Guerrier choisi a +2 en Force lors de la résolution des Dommages.	OUI	400	Barbare et Nain uniquement	PERMANENT
DR	PARCHEMIN DE FORCE D'OGRE	Invoquant les forces de la magie, le Guerrier portant le parchemin utilise son pouvoir pour décupler la force de sa cible.	Cet orbe est chargé de 1D6 Points de Pouvoir. Ces points de pouvoir viennent s'ajouter à la réserve d'incantation du sorcier. Une fois utilisé, l'orbe est inutile et sans valeur.	NON	150	Sorcier uniquement	
DR	ORBE DE POUVOIR	Vous trouvez un orbe argenté scintillant, qui dégage une aura magique distinctive.	(JdR : le sorcier peut recharger son orbe à la source du	OUI	500	Sorcier uniquement	UTILISABLE UNE FOIS, PUIS RECHARGABLE

DR	POTION DE COMBAT	<p>Dans un coin, vous trouvez une petite bouteille pleine d'un liquide jaune étincelant.</p> <p>Cette bouteille à la teinte verdâtre est remplie d'un liquide sirupeux à l'odeur sucrée.</p>	<p>pouvoir, tout comme il le ferait avec son bâton du sorcier.)</p> <p>Lorsqu'elle est bue, la potion donne à votre Guerrier +1 Attaque pendant un tour.</p>	OUI	75	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	POTION DE SOIN	<p>Parmi les débris et les détritrus, vous trouvez une grande bouteille remplie d'un liquide orange bouillonnant.</p> <p>Un liquide enivrant s'écoule de cette bouteille, apportant un sentiment de force et de puissance à celui qui le boit.</p>	<p>En buvant cette potion, votre Guerrier regagne 1D6 Blessures.</p> <p>Lorsqu'elle est bue, cette potion permet à votre Guerrier d'ignorer les Blessures un coup fatal (réduisant ses Points de Vie à 0). De plus, elle soigne 2D6 Blessures du guerrier.</p>	OUI	100	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	POTION DE SOUFFRANCE	<p>Après avoir bu cette potion, votre guerrier obtient + 1D6 de Force.</p> <p>Les effets de la potion durent un tour.</p>	<p>Après avoir bu cette potion, votre guerrier obtient + 1D6 de Force.</p> <p>Les effets de la potion durent un tour.</p>	OUI	300	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	POTION DE FORCE	<p>Les Guerriers trouvent une corne d'aspect baroque très inhabituelle, recouverte d'une fine feuille d'or.</p>	<p>Cette corne ne peut être utilisée que pendant l'événement Chasse (Règles Avancées de</p>	OUI	150	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	CORNE DE QUARG			NON	-	PERMANENT

Campement).
Seul dans la forêt,
et se sentant plutôt
seul, le Guerrier se
souvient de
l'étrange corne
qu'il a rangée dans
son sac à dos.
Comme il n'y a
personne d'autre
aux alentours, il
souffle dans sa
corne. Lancez un
D6.

1-5 Le cor fait un
bruit affreux
comme les
flatulences d'un
ogre. Rien ne se
passe.

6 La corne produit
un beau son clair.
Une bête fabuleuse
surgit des buissons
et s'arrête aux
pieds du Guerrier. Il
a capturé un Quarg
! Il peut vendre le
Quarg pour 1000
pièces d'Or, mais
personne ne lui
achètera une
corne...

JEU DE RÔLE UNIQUEMENT

Le Guerrier qui
porte cet anneau
ajoute +1 à l'une de NON

DR

ANNEAU DE
PUISSANCE

Ce petit anneau de
pierre s'adapte de
lui-même à votre

500

PERMANENT

DR	ÉPICES D'ARABIE	doigt en s'ajustant parfaitement. L'Arabie, terre brûlée de sable et de soleil ardent, abrite certains des hommes les plus érudits du Monde de Warhammer.	ses Caractéristiques. Choisissez cette caractéristique la première fois qu'il passe l'anneau à son doigt. Les Guerriers trouvent un pot en terre cuite plein d'épices rares et leur senteur piquante emplit l'air. Les épices se monnaient 1D3x100 pièces d'Or. Cette pierre semi-précieuse vaut 250 pièces d'or.	NON	1D3x100	DÉFAUSSER APRÈS VENTE
DR	PIERRE DE BRAVOURE	Cette pierre donne une grande confiance à son porteur, de sorte que ses peurs s'évanouissent comme un mauvais rêve.	(JdR : le porteur de la pierre n'est pratiquement pas affecté par la peur et la terreur, et gagne +1 aux Jets de Peur et +1 aux Jets de Terreur.) L'objet peut être utilisé pour	NON	250	PERMANENT
DR	PIERRE DE TRANSMUTATION	Une petite pierre remarquable par sa pureté est suspendue à une délicate chaîne en cuivre.	transmuter un seul monstre en pierre, le tuant. Pour déterminer si la pierre fonctionne, lancez 1D6 et	NON	200	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE

DR	PARCHEMIN DE SORT DE FORCE	Le parchemin contient les inscriptions du sort de Force. Lorsqu'il est lancé, le guerrier ciblé sent une énergie renouvelée jaillir de ses muscles endoloris.	ajoutez 1 (JdR : lancez 1D6 et ajoutez votre niveau de bataille). Si le total est supérieur aux Blessures actuelles du Monstre ciblé, il devient une statue. Si le total est égal ou inférieur aux Blessures actuelles du Monstre ciblé, le sort échoue.	Lorsque le parchemin est utilisé, choisissez n'importe quel Guerrier sur le plateau. Ce tour, il est à +1 Force. Ce tour, le guerrier portant le parchemin obtient 2 attaques supplémentaires. Après avoir été utilisé, le parchemin tombe en poussière et est détruit.	NON	50	Sorcier uniquement	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
DR	PARCHEMIN DES LAMES MAUDITES	Au lieu de manier une seule épée, un grand nombre de lames commencent soudainement à tourbillonner et à couper l'air devant le guerrier portant le parchemin. Cette armure semble détériorée et sans intérêt,		Cette armure donne à son porteur +3 en Endurance, sans	OUI	200	Nain, Elfe et Sorcier uniquement	UTILISABLE UNE FOIS AVANT DÉFAUSSE
OR	ARMURE D'ACIER MÉTÉORIQUE	mais la faible lueur			NON	1000	Barbare et Nain uniquement	PERMANENT

OR	HACHE TUEUSE	<p>qu'elle dégage à sa surface trahit sa vraie nature.</p> <p>Cette hache était autrefois maniée par le Tueur de Géants Nain Umgrul Grunnson lors de la bataille finale de Karak Azgal.</p>	<p>aucune pénalité sur son Mouvement. Cependant, une fois portée, elle fusionne avec le corps du Guerrier et ne peut pas être retirée.</p> <p>Malheureusement, compte tenu de son poids, elle ne peut pas être transportée. Elle doit être enfilée immédiatement ou laissée là.</p> <p>Cette hache touche automatiquement sa cible, le porteur n'a pas à faire de Jet pour Toucher. Pour calculer les Dommages de la hache, lancez 1D6 : si le résultat est un 1, la hache cause 1D6 (+ Force) Blessures, si le résultat est un 2, la hache cause 2D6 (+ Force) Blessures, et ainsi de suite. À utiliser pendant un seul tour une fois par aventure.</p>	NON	500	Nain uniquement	UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE
OR	LAME D'OR VIRVOLTANTE	<p>Cette lame dorée est parfaitement équilibrée et fend</p>	<p>Tant qu'il manie cette arme, votre</p>	OUI	1000		PERMANENT



l'air d'un arc doré rapide sans aucun effort de la part de son porteur, décimant facilement les rangs ennemis.

Guerrier obtient +3 Attaques.

Le Guerrier peut percevoir les vibrations hostiles autour de lui et se trouve de fait rarement surpris par les Monstres. Lorsque le Groupe est victime d'une Embuscade, le porteur de la couronne doit lancer 1D6.

1-3 Embuscade classique.

4-5 Le Guerrier évite tous les coups portés contre lui.

L'Embuscade n'a aucun effet sur lui.

6 Comme 4-5, et le Guerrier obtient une Attaque supplémentaire avant que les Monsters ne frappent.

Tous les autres Guerriers sont pris en Embuscade normalement.

Cette vieille couronne abîmée est en fait un puissant artefact magique.

NON

800

PERMANENT

OR

COURONNE DE 6e SENS

OR	PIERRE DRAGON DU MARQUIS	<p>Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il travailla dur pour créer une série d'artefacts enchantés destinés aux chevaliers de ce royaume. Malheureusement pour lui, l'ingrédient essentiel dans la création de chacun d'eux était de l'os en poudre d'un doigt humain. Michel en a créé neuf en tout...</p>	<p>Il s'agit de la légendaire Pierre Dragon du Marquis. Pendant un tour, votre Guerrier peut ajouter 1D6 à son Endurance. Tant qu'il utilise le Bouclier Elfique, votre Guerrier peut ignorer le premier coup qui lui est infligé à chaque tour sauf si le Jet pour Toucher est un 6 non modifié, auquel cas le bouclier n'a aucun effet.</p>	OUI	500		UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE
OR	BOUCLIER ELFIQUE	<p>Ce bouclier finement travaillé scintille d'un éclat surnaturel.</p>	<p>Choisissez une zone de 2 carrés sur 2 carrés d'une section de plateau que le Guerrier porteur de l'icône peut voir. Tous les</p>	OUI	500	Elfe uniquement	PERMANENT
OR	ICÔNE DE TEMPÊTE DE FEU	<p>Le cœur de ce cristal rougeoyant est un feu flamboyant, qui s'embrase en un mur de flammes à</p>	<p>de 2 carrés sur 2 carrés d'une section de plateau que le Guerrier porteur de l'icône peut voir. Tous les</p>	OUI	2000		UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE



la volonté de son porteur.

Monstres de la zone ciblée subissent 6D6 Blessures (lancez les dés une fois pour tous les monstres), sans aucun modificateur pour l'Endurance, l'Armure ou autre. Avec ces gantelets, un Guerrier peut faire une Attaque supplémentaire à chaque tour, qui doit être faite avant que le Guerrier ne fasse d'autres attaques. L'attaque avec les gantelets a -1 à son Jet pour Toucher, mais occasionne des Dommages normaux.

Ces gantelets d'acier glacial ont été imprégnés d'une puissante magie et sont capables d'arracher l'essence vitale de leur victime.

(JdR : la première fois que le Guerrier tue un monstre avec ces gantelets dans chaque aventure, lancez 1D6. Sur un résultat de 4 à 6, il gagne une Blessure supplémentaire à ajouter à son score de Blessures de

NON

GANTS VOLEUR D'ÂMES

800 Barbare et Nain uniquement

PERMANENT

OR



manière permanente.)
Lorsque le son de cette corne retentit, le pouvoir magique de cette corne permet à tous les Guerriers de parer les coups qu'ils subissent. Lorsqu'un Guerrier est attaqué, lancez 1D6 sur un score de 1 à 5, il doit encaisser le coup normalement. Sur un résultat de 6, il détourne le coup et celui-ci ne cause aucun Dommage. L'effet dure jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que le Sorcier obtienne un 1 à la Phase de Pouvoir.

OR

CORNE DE DÉFIANCE

Les Guerriers trouvent une corne en bronze dissimulée dans un coin sombre.

La corne peut être utilisée une fois par aventure.

NON

750 Barbare, Nain et Elfe uniquement

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

OR

PIERRE DE VIE DU MARQUIS

Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il travailla dur pour créer une série d'artefacts enchantés destinés aux chevaliers de

Il s'agit de la légendaire Pierre de Vie du Marquis. Lorsque votre Guerrier est réduit à 0 Blessure, cette pierre magique dévie le coup fatal,

NON

500

UTILISABLE UNE FOIS PAR AVENTURE

OR	PIERRE DE VIE D'ASHRAAZ	<p>ce royaume. Malheureusement pour lui, l'ingrédient essentiel dans la création de chacun d'eux était de l'os en poudre d'un doigt humain. Michel en a créé neuf en tout... Ashraaz était l'un des sorciers fous d'Arabie. Les fables racontent qu'il a créé des pierres mystiques capables d'aspirer l'essence de vie de l'air ambiant.</p>	<p>ne causant aucun dommage.</p> <p>La Pierre de Vie permet au porteur de regagner 1D3 Blessures par tour donc, tant que le porteur a lui-même au moins une Blessure.</p>	OUI	1500	UTILISABLE UNE FOIS PAR TOUR
OR	ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION	<p>Cet anneau est taillé dans la pierre ; il contient le pouvoir de la vie elle-même, pouvant soigner même les blessures les plus graves.</p>	<p>À la fin de chaque tour au cours duquel le guerrier a été touché par un ou plusieurs ennemis, il peut tenter de guérir les blessures par régénération. Pour ce faire, il lance 1D6. S'il est à au moins 1 Blessure, alors sur un résultat de 6, il régénère 2D6 Blessures.</p>	OUI	650	UTILISABLE UNE FOIS PAR TOUR

OR

ANNEAU DE
TÉLÉPORTATION

Cet anneau noir
ébène se déplace
constamment d'un
doigt à l'autre en
clignotant et
scintillant d'une
lumière impie
trahissant ses
origines
corrompues.

Blessure ou moins
(il est sur le point
de mourir), alors
sur un résultat de
6, il régénérera 1D6
Blessures.

A chaque tour, le
porteur de
l'anneau peut, au
lieu de se déplacer
normalement, se
téléporter à la
place. Il doit
déclarer qu'il utilise
l'anneau avant de
se déplacer. Lancez
1D6. Le résultat
indique le nombre
de cases dont le
Guerrier peut se
déplacer en se
téléportant.
Lorsqu'il se
téléporte, le
Guerrier ignore
tous les obstacles
et les règles de
Blocage. Il doit se
déplacer sur une
case vide. S'il n'y a
pas de case vide
éligible, le Guerrier
doit rester où il est
et ne peut rien
faire pour le reste
du tour.

Prenez garde à ne

NON

1000

UTILISABLE UNE
FOIS PAR TOUR

OR	ARC INFAILLIBLE	<p>Cet arc élégant a une seule rune d'Infaillibilité gravée dessus. Des histoires anciennes parlent d'un arc qui ne manque jamais sa cible et il pourrait bien s'agir de cette arme...</p>	<p>pas vous perde dans le noir !</p> <p>Cet arc a une Force de 4 et ajoute +2 au Jet pour Toucher du porteur.</p>	OUI	900	PERMANENT
OR	ÉPÉE DE HOETH	<p>Cette épée fut forgée à Hoeth, dans le Royaume des Hauts Elfes. Elle est rapide comme l'éclair et, une fois maîtrisée, le porteur est presque imbattable au combat.</p>	<p>Lorsqu'il utilise l'épée, le Guerrier doit lancer 1D6. Sur un score de 5 ou 6, ses Attaques sont doublées. Sur un résultat de 2, 3 ou 4, il attaque normalement. Sur un résultat de 1, le Guerrier trébuche et tombe. Il ne peut rien faire du tout pour le reste du tour et est traité comme à terre.</p>	NON	750	Barbare, Elfe et Sorcier uniquement PERMANENT

PACK 3

Type	Titre	Fluff	Description	Image	Valeur	Restri
DR	SAC À DOS ABANDONNÉ	Après avoir fouillé la zone, l'un des Guerriers déniché un vieux sac à dos	Dans le sac à dos, il y a 1D3 Trésors. Prenez ce nombre de Cartes Trésor immédiatement pour voir ce que les	NON	-	

miteux qui semble être celui d'un aventurier.

Guerriers ont découvert.
Le Guerrier qui obtient cette carte peut garder tous les Trésors pour lui. L'ensemble compte comme un seul Trésor dans les partages de gains de l'aventure.

Cette amulette permet à un Guerrier qui n'est pas un sorcier de lancer un Sort. Tirez une Carte Sort au hasard.

Votre Guerrier peut essayer de lancer ce Sort une fois par tour, en testant la difficulté de celui-ci comme d'habitude sur 1D6. Après une utilisation réussie, l'amulette se désintègre !

OUI 200

Un foyer ardent brule au coeur de cette amulette de cristal.

Cette amulette permet au Guerrier d'annuler les formes de magies offensives. Lorsqu'un Sort est lancé contre le porteur de l'amulette, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, le sort est annulé et n'a pas d'effet.

(JdR : Cette amulette donne au Guerrier une Résistance magique de 6+. Cela fonctionne de la même manière que la capacité de Résistance Magique que certains Monstres possèdent. Voir page 83 du Livre de Règles Avancées.)

L'amulette peut être utilisée à chaque fois qu'un sort est lancé sur le guerrier.

NON 500

Cette amulette en porcelaine antique est protégée par un vieil étui de cuir noir tout craquelé.

Un des Guerriers tombe sur une vieille bourse de cuir fermée par une lanière de cuir. La bourse est remplie de pièces d'or.

La bourse en cuir contient 1D6x25 pièces d'or.

OUI 1D6x25

Refroidie dans les eaux du Temple d'Ulric, cette épée est une puissante arme de pureté.

Lorsque votre Guerrier utilise cette épée, il ne rate son attaque que sur un Jet pour Toucher de 1 ou de 2.

OUI 300

Un battement sourd se fait entendre tandis que l'éclairage de la pièce s'imprègne d'une lueur rouge.

Le Guerrier portant le parchemin récupère immédiatement 1D6 Blessures.

OUI 75

DR AMULETTE DE FUREUR

DR AMULETTE DE PROTECTION

DR BOURSE D'OR

DR ÉPÉE BÉNIE

DR PARCHEMIN DE SANG NEUF

Barba
Elfe
uniqu

Nain,
Sorcie
uniqu

DR	LAME D'OS	Cette lame magique est fabriquée à partir d'un matériau blanc qui ressemble à de l'os ; cependant elle est aussi tranchante que de l'acier.	Votre Guerrier peut utiliser cette épée une fois par aventure. Si son Attaque touche, l'épée cause 2D6 + Force Blessures. (JdR : Pendant un tour par aventure, le Guerrier peut échanger toutes ses Attaques normales et utiliser cette épée pour effectuer une seule Attaque qui cause des Dommages normaux + (1D6 x son Niveau) Blessures supplémentaires.)	NON	400	
DR	ARC DE TIRANOC	Ce puissant arc a été confectionné par les Elfes de Tiranoc à partir d'une seule et unique branche de d'Arbre Etoile. Lorsque la terre de Tiranoc a été engloutie par la mer, l'arc fut transporté vers le Vieux Monde, il devint un trésor légendaire d'un royaume disparu.	Cet arc est très puissant et inflige 3 Blessures supplémentaires à chaque fois qu'il touche.	OUI	300	
DR	PARCHEMIN DE DESTRUCTION	Lorsque vous déroulez ce morceau de parchemin tout craquelé, celui-ci bruisse comme un vieux document fripé ; les inscriptions argentées se déplacent sur la page au fur et à mesure que vous essayez de le lire.	Ce parchemin permet au Sorcier de dissiper et de détruire automatiquement tout Sort lancé contre lui ou ses compagnons. (JdR : en détruisant le Sort, le Sorcier empêche la cible de le lancer à nouveau. Si ce Sort est tiré de nouveau sur la Table des Sorts, relancez le dé.)	NON	350	Sorcier unique
DR	PARCHEMIN DE DESTRUCTION	Lorsque vous déroulez ce morceau de parchemin tout craquelé, celui-ci bruisse comme un vieux document fripé ; les inscriptions argentées se déplacent sur la page au fur et à mesure que vous essayez de le lire.	Ce parchemin permet au Sorcier de dissiper et de détruire automatiquement tout Sort lancé contre lui ou ses compagnons. (JdR : en détruisant le Sort, le Sorcier empêche la cible de le lancer à nouveau. Si ce Sort est tiré de nouveau sur la Table des Sorts, relancez le dé.)	NON	350	Sorcier unique
DR	PIOCHE NAINE	Les Guerriers trouvent une vieille pioche utilisée par les mineurs Nains. Manifestement elle peut encore servir.	Vous pouvez utiliser la pioche pour vous frayer un chemin à travers un éboulis. Il faut 1D6 tours pour se frayer un chemin à travers les décombres. Après chaque utilisation réussie, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, la pioche se casse et doit être défaussée.	NON	125	Nain unique

DR	ARC D'ELTHARION	Cet arc est enchanté par la magie elfique qui le rend beaucoup plus précis.	Tant que votre Guerrier utilise cet arc, il obtient +1 sur son Jet pour Toucher.	OUI	200	Barba uniqu
DR	PARCHEMIN DU VER DÉVOREUR	Le parchemin contient l'incantation d'un sort de Ver Dévoreur. Lorsqu'il est lancé, un petit ver luminescent apparaît, se jette sur un Monstre et s'enfouit dans sa chair.	Choisissez un Monstre sur la même section de plateau que le Guerrier avec le parchemin. Le Monstre est attaqué par un Ver Dévoreur, perdant 1 Blessure sans modificateur possible. Au début de chaque tour suivant, lancez 1D6. Sur un score de 1 à 4, le Ver Dévoreur meurt. Sur un résultat de 5 ou 6, il continue à se nourrir et la victime subit encore 1 Blessure.	NON	50	Nain, Sorcie uniqu
DR	PARCHEMIN DE CAPE SCINTILLANTE	Le parchemin contient l'incantation du sort de Confusion. Le Guerrier portant le parchemin crée une cape d'énergie magique qui scintille et tourne autour de lui lorsqu'il se déplace.	Ce sort crée une cape d'énergie magique autour du Guerrier portant le parchemin, qui peut absorber 1D6 Blessures.	OUI	150	Nain, Sorcie uniqu
DR	EAU BÉNITE	Les Guerriers trouvent une fiole en verre pleine d'un liquide à la robe éclatante, probablement perdue par un Chasseur de Sorcières dans le feu d'un combat.	Lorsqu'elle est lancée sur des créatures Démoniaques, Morts-Vivantes ou Chaotiques (en faisant un Jet pour Toucher contre votre caractéristique de Tir sur une cible visible), elle inflige 1D6 Blessures au Monstre qu'elle touche et 1D3 Blessures aux Monstres sur les cases adjacentes. Aucune réduction de Dommage n'est possible.	OUI	250	
DR	CORNE DE RÉSILIENCE	Vous trouvez une corne en laiton dans un petit coffret en bois.	Lorsque son porteur souffle dans cette corne, le pouvoir magique de celle-ci permet à tous les Guerriers d'entrer dans une transe hypnotique et de se guérir. Cette corne ne peut être utilisée que s'il n'y a pas de Monstres dans la salle. L'entrée en transe prend 1 un tour, au cours duquel votre Guerrier ne peut rien faire d'autre. À la fin du tour, votre Guerrier récupère 1D6 Blessures. La magie de cette corne ne fonctionne qu'une fois par aventure.	NON	350	

DR	ICÔNE D'AGILITÉ	Cette icône massive ornée d'une pierre précieuse tourne sans arrêt dans la main de son porteur.	Lorsqu'elle est utilisée, cette icône permet à votre guerrier d'ajouter +1 à ses Jets de Blocage.	OUI	200	
DR	JAVELOT	Vous trouvez un fin javelot argenté dissimulé derrière un tas de vieux chiffons. Il porte des sceaux magiques et luit dans l'obscurité.	Ce javelot peut être lancé comme une arme à distance de Force 4. Si la cible est touchée et qu'elle se tient devant et adjacente à un mur, lancez 1D6 supplémentaire après avoir déterminé les Dommages. Si le score est de 1 à 4, le javelot cause simplement des Dommages normaux. Sur un résultat de 5 ou 6, le javelot cause des Dommages normaux et plaque la cible au mur. La cible ne peut rien faire pour le reste de ce tour tant qu'elle lutte pour se libérer. Après le combat, le Guerrier peut récupérer le javelot.	NON	200	Barba uniqu
DR	PORTE BONHEUR D'ANURANDEL	Anurandel était une sorcière Elfe des Bois originaire de la Forêt de Loren, réputée pour sa voix douce, son attitude pacifique et son aversion pour les conflits. Elle a fabriqué de nombreux artefacts pour aider ses congénères à faire face aux forces obscures.	Cette pierre lisse porte une rune Elfe. Elle permet au porteur de relancer n'importe quel dé une fois par aventure.	OUI	150	Barba Sorcie uniqu
DR	CARTE	Après une recherche approfondie, l'un des Guerriers trouve un cylindre en bois scellé avec précaution.	Le cylindre contient une ancienne carte du donjon. En parcourant la carte, vous vous rendre compte qu'il y a une porte secrète dans la pièce voisine. Placez une porte supplémentaire dans la pièce suivante qui débouchera sur une salle secrète. Lorsque les Guerriers entrent dans la salle, prenez 2 Cartes Événement. Une fois les événements terminés, les Guerriers gagnent 2 Cartes Trésors en plus de celles qu'ils gagnent pour avoir tué des Monstres dans cette salle.	NON	10	
DR	POTION DE ROBUSTESSE	Parmi les débris et les détritrus, vous trouvez une petite bouteille au poids cependant surprenant. Elle est remplie d'un liquide à la teinte orangée.	Lorsqu'elle est bue, cette potion permet à votre Guerrier d'ignorer les Blessures d'un coup qui lui aurait été fatal.	OUI	300	

DR	POTION DE VOL	Dans un coin, vous dénîchez une grosse bouteille remplie d'un liquide doré.	Lorsqu'elle est bue, cette potion fait voler votre Guerrier pendant un tour. En vol, il se déplace sur 1D6+2 cases et peut survoler tous les obstacles et ne peut pas être bloqué. S'il est en adjacent à un Monstre à la fin de son vol, il peut l'attaquer.	OUI	150	
DR	POTION DE CLAIRVOYANCE	Dans un coin sombre, vous trouvez une bouteille en verre décorée d'un petit symbole magique. La bouteille est pleine d'un liquide jaunâtre en ébullition.	Lorsqu'elle est bue, cette potion donne à votre Guerrier la possibilité pendant un tour de tirer autant de fois que sa Caractéristique d'Attaque. La bouteille contient juste assez de potion pour une dose.	OUI	250	
DR	POTION D'ÉCLAIR DE LAMES	Vous trouvez une minuscule fiole en verre remplie d'un liquide violet et au goût très amer.	Lorsqu'elle est bue, cette potion donne à votre Guerrier +1 à ses Jets pour Toucher (JdR : +1 par niveau) pour la durée du tour.	OUI	500	
DR	POTION D'ENDURANCE	Dans un coin, vous trouvez une bouteille brillante remplie d'un liquide violacé et épais.	Lorsqu'elle est bue, cette potion confère à votre Guerrier +1 Endurance pendant un tour.	OUI	75	
DR	POTION DE MARCHE SUR L'EAU	Ce liquide effervescent a une saveur salée rappelant celle de la mer.	Après avoir avalé cette potion, votre Guerrier peut marcher sur des étendues d'eau à raison de 3 x sa Caractéristique de Mouvement cases par tour. Les effets de la potion durent un tour.	OUI	100	
DR	RELIQUE PRÉCIEUSE	Après une recherche approfondie, l'un des Guerriers trouve un petit coffret en métal.	Le coffret contient une relique qui appartient aux Anciens d'un village lointain. Après l'aventure, vous pouvez revendre la relique aux Anciens pour 1D6x200 pièces d'or. (JdR : Évidemment, les Guerriers doivent d'abord visiter un village pour réclamer leur récompense !)	OUI	0	1D6x200
DR	ANNEAU DE PROTECTION	Ce petit anneau a l'image d'un bouclier gravé à sa surface.	Tant qu'il porte cet anneau, votre Guerrier gagne +1 en Endurance.	OUI	300	
DR	BRACELETS DE RAPIDITÉ	Ces bracelets ont été créés par les artisans Elfes ; ils font partie d'un ensemble qui comprend le légendaire Anneau d'Argent Loren.	Ces bracelets donnent à votre Guerrier +1 Attaque par tour avec une arme de Tir.	OUI	450	Barba uniqu

DR	ANNEAU D'INVISIBILITÉ	À peine avez-vous passé cet anneau à votre doigt que vous vous effacez.	Tant qu'il porte cet anneau, votre Guerrier est invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut se battre normalement. L'invisibilité dure un tour et l'anneau peut être utilisé une fois par aventure.	OUI	200	Barba uniqu
DR	RUNE DE DESTRUCTION	Les Guerriers trouvent un ancien artefact de facture naine ; il s'agit d'une pierre gravée d'une rune rougeoyante.	Cette rune peut être gravée sur une seule arme en les mettant en contact l'une avec l'autre. Une fois ceci fait, la rune permet au porteur de l'arme de doubler ses Attaques une fois par aventure.	OUI	400	
DR	PIERRE RUNIQUE DE MORT	Les Guerriers trouvent un ancien artefact de facture naine ; il s'agit d'une pierre gravée d'une rune éclatante.	Cette rune peut être gravée sur une seule arme en les mettant en contact l'une avec l'autre. Une fois ceci fait, la rune permet au porteur de l'arme d'ajouter 2D6 Blessures aux Dommages qu'il inflige une fois par aventure.	OUI	250	Barba Sorcie uniqu
DR	PIERRE RUNIQUE DE MAGIE	Les Guerriers trouvent un ancien artefact de facture naine ; il s'agit d'une pierre gravée d'une rune à l'éclat bleuté.	Cette rune peut être gravée sur une seule arme en les mettant en contact l'une avec l'autre. La rune brille faiblement et maintient la lame tranchante. Désormais cette arme est considérée comme magique.	OUI	25	
DR	BAUME DE FORCE	Dans un coin, vous trouvez une fiole en pierre de jade bouchée contenant un baume à l'aspect brillant.	Ce baume donne à votre Guerrier +1 Force pendant 1D6 tours. Il y a juste assez de baume pour une utilisation.	OUI	100	Barba uniqu
DR	PAIN DE PIERRE	Le pain de pierre nain est exactement ce que son nom laisse entendre, un pain avec la consistance de la pierre.	Seul un Nain envisagerait jamais de manger du pain de pierre, et ils en tirent une satisfaction non dissimulée d'être les seuls à pouvoir en manger. Manger du pain de pierre n'est évidemment pas une mince affaire. Un Nain ne peut rien faire durant un tour pendant qu'il mâchouille son morceau de pain de pierre, à la fin de la Phase des Guerriers, il récupère 1D6 Blessures. Vous trouvez 1D6 morceaux de pain.	NON	30 chacun	Nain uniqu
DR	ÉPÉE DE TOUTE PUISSANCE	Cette épée est imprégnée de la force d'un ogre, qui frappe votre adversaire de plein fouet.	Tant que votre Guerrier utilise cette épée, il gagne +1 en Force.	OUI	150	

DR	PARCHEMIN DE FENÊTRE SUR LE VIDE	Le sort de ce parchemin génère un portail vers le vide qui attire hypnotiquement les Monstres.	Le portail est créé dans n'importe quelle case vide visible du Guerrier. Une fois que le portail est actif, lancez 1D6 pour chaque Monstre qui lui est adjacent. Sur un résultat de 1 à 4, ce Monstre tient bon et peut ignorer le portail. Sur un résultat de 5 à 6, le Monstre est attiré irrésistiblement par le portail, le traverse et disparaît. A la fin du tour, le sort prend fin. Les Guerriers ne sont pas affectés par le portail, mais ne peuvent pas traverser cette case.	NON	400	Nain, Sorcier unique
DR	VINS BRETONNIENS	Le royaume de Bretonnie est un royaume constitué d'une multitude de seigneuries, de chevaliers, de châteaux et de barons.	Les Bretonniens sont les seconds derrière les Elfes d'Ulthuan en matière de qualité de production de vins, et leurs meilleurs crus se vendent à prix d'or dans le monde entier. Les Guerriers trouvent 1D6 bouteilles non ouvertes de vin de 100 ans d'âge, une trouvaille spectaculaire s'il en est ! Chaque bouteille vaut 100 pièces d'or.	NON	1D6x10 0	
DR	PARCHEMIN D'AILES DE POUVOIR	Des ailes jaillissent du dos du guerrier, le soulevant dans les airs.	Ce sort permet au Guerrier portant le parchemin de voler. Lorsqu'il est en l'air, le Guerrier ne peut effectuer aucune attaque et est immunisé contre toutes les attaques sauf celles à distance ou magiques. Dans les airs, un Guerrier se déplace normalement et peut ignorer tous les obstacles au sol tels que les gouffres ou les fosses. Le sort dure un tour entier.	NON	100	Nain, Sorcier unique
DR	BÂTON DE SORCIER		Le Sorcier peut utiliser ce bâton au corps à corps avec une pénalité de -1 à son Jet pour Toucher. Le bâton cause (1D6+ la Force du Sorcier) Blessures à la cible. Il peut également être utilisé de manière défensive, donnant au Sorcier +1 en Endurance pendant qu'il le porte. Ce bâton est intrinsèquement magique et une fois par aventure, vous pouvez l'utiliser dans la Phase de Pouvoir pour relancer le dé (et éviter un événement inattendu !). Le Bâton de Sorcier a emmagasiné 1 Point de Pouvoir, que le Sorcier peut utiliser comme	NON	500	Sorcier unique

OR	HACHE DE SANG		<p>n'importe quel Point de Pouvoir de sa Réserve de Pouvoir. (JdR : le Sorcier peut recharger le bâton en visitant la Fontaine de Pouvoir.)</p> <p>Chaque fois que des Monstres apparaissent, lancez 1D6 pour déterminer comment le Guerrier réagit ce tour-ci : 1 Fou furieux, il attaque le Guerrier le plus proche, ignorant les blocages. Il est à -1 à tous ses Jets pour Toucher, mais à +1 en Force et +1 Attaque. Relancez au prochain tour. 2-5 Le Guerrier attaque le Monstre le plus proche, avec -1 à tous ses Jets pour Toucher, mais +1 Force et +1 Attaque. Relancez au prochain tour, en ajoutant +1 au lancer de dé. 6 Le Guerrier reprend le contrôle de lui-même et peut se déplacer et combattre comme d'habitude, avec +1 en Force et +1 Attaque.</p>	NON	800	Barba unique
OR	ARC DE LOREN	Cet arc d'une rare finesse a été façonné par les Elfes des Bois de la Forêt de Loren.	<p>Cet arc inflige 1D6+3 Blessures (JdR : 1D6 Blessures par Niveau du tireur). Si le tir tue la cible sur le coup, et qu'il y a un monstre directement derrière elle dans la direction où l'arc a tiré, la flèche continue, touchant également ce Monstre. Ce processus continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Monstre dans la ligne de tir, ou que l'un d'eux survive.</p>	NON	2000	Elfe unique
OR	BRACELET DE SAPHERY	Ce fin et scintillant bracelet proviendrait de Saphery, créé par les Mages Elfiques qui y habitaient en des temps aujourd'hui oubliés.	<p>Lorsque vous trouvez le bracelet, sélectionnez un sort au hasard. Ce sort est stocké dans le bracelet, et peut être lancé une fois automatiquement par aventure. (JdR : Avant chaque aventure, choisissez au hasard un sort équivalent au Niveau de votre Guerrier. Une fois par aventure, ce sort peut être lancé automatiquement.)</p>	NON	750	Barba unique
OR	CALICE DE COMBAT	Lorsque le Guerrier trempe ses lèvres dans ce calice noir de jais, des visions	Lorsqu'il boit dans ce calice, le Guerrier gagne les avantages suivants pendant un tour :	OUI	1000	

de guerre et de conflit affluent dans son esprit.

+1 Attaque
+1 à tous ses Jets pour Toucher
+1 Dé de Force pour résoudre les Dommages

Sur un Jet pour Toucher naturel de 5 ou 6 cette épée double les Dommages infligés. Cependant, l'épée possède sa propre conscience et refuse d'être tirée de son fourreau par un Guerrier indigne. Au début de chaque tour, lancez 1D6. Sur un résultat de 1-3 l'épée refuse de quitter son fourreau.
(JdR : elle ne se laissera pas utiliser par des Guerriers de Niveau 3 ou inférieur.)

OR ÉPÉE DRAGON

OUI 1200

Du fond de cet horrible casque, les yeux du Guerrier scrutent avec une intensité surnaturelle.

Le porteur gagne +1 en Endurance. De plus, une fois par tour, le Guerrier portant le casque peut tenter d'hypnotiser n'importe quelle figurine se trouvant dans sa ligne de vue. Lancez 1D6. Sur un score de 6, la cible est hypnotisée pour le reste du tour et perd 1D6 Attaque.

OR HEAUME DE POSSESSION

OUI 1000

Barba
uniqu

Après une recherche minutieuse un des Guerriers découvre un petit coffre en bois contenant un pistolet et des munitions.

Le pistolet est une arme de Tir de Force 6 et d'une portée de 6 cases. Il faut un tour pour recharger le pistolet après avoir fait feu.
Il y a suffisamment de poudre et de balles pour toute une aventure.
(JdR : le Guerrier peut faire le plein de poudre et de balles chez un armurier.)

OR PISTOLET ET MUNITIONS

OUI 1000

Nain e
uniqu

Cet anneau scintillant est fabriqué à partir d'un matériau qui ressemble à du vif-argent. Une fois passé au doigt, l'anneau ondule en vaguelettes de métal liquide.

Cet anneau permet à votre Guerrier de tenter d'éviter un piège qu'il vient de déclencher. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3 la magie de l'anneau ne fonctionne pas et le piège se déclenche normalement. Sur un score de 4, 5 ou 6, le piège est magiquement désarmé et ne fonctionne pas.

OR ANNEAU DE PROSPECTION

OUI 500

Michel d'un Doigt était un puissant Mage Bretonnien. Il travailla dur pour créer une série d'artefacts enchantés

Pendant un tour seulement, votre Guerrier ajoute +2 à son Mouvement et se dégage automatiquement des Blocages.

OR PIERRE DE CÉLÉRITÉ DU MARQUIS

OUI 500

destinés aux chevaliers de ce royaume. Malheureusement pour lui, l'ingrédient essentiel dans la création de chacun d'eux était de l'os en poudre d'un doigt humain. Michel en a créé neuf en tout...

Cette épée brille du feu inaltérable de la justice, écrasant le mal partout où il se trouve.

Cette épée inflige 3D6 Blessures supplémentaires lorsqu'elle est utilisée contre des Monstres d'une Endurance de 6 ou plus.

OUI 900

Ce talisman permet à un Sorcier d'échanger un des sorts qu'il a appris contre un nouveau. Si vous souhaitez échanger un de vos sorts, lancez 1D6. Sur un résultat de 2 ou plus, vous pouvez échanger le sort que vous ne voulez plus contre un autre du même type. Sélectionnez le nouveau sort au hasard. (JdR : Lancez 1D6 en début de partie si vous souhaitez échanger un de vos sorts contre un autre. Sur un résultat de 1, le pouvoir du talisman est épuisé et il tombe en poussière, sur un score de 2+, vous pouvez échanger l'un de vos sorts contre un autre de même difficulté.)

NON 600

Sorcier unique

Ce joyau noir scintillant est chaud au toucher.

Cette baguette est d'un blanc immaculé, parcourue des veines de diabolium, une substance rouge vif capable d'exploiter l'énergie magique.

Lorsque vous utilisez cette baguette, tous les Sorts de votre Sorcier voient leur difficulté de lancement réduite de -1.

OUI 500

Sorcier unique

Cette baguette augmente l'effet de tout Sort qui vous oblige à lancer des dés pour résoudre ses effets, comme Guérir les Blessures, en ajoutant +2 au total. La baguette n'augmente pas les chances de succès des Sorts.

Ainsi, s'il est utilisé pour augmenter les effets du sort Doigt de Vie, le sort réussit toujours sur un jet de 4, 5 ou 6, mais soigne désormais 6, 7 ou 8 Blessures (selon le résultat du dé).

NON 600

Sorcier unique

Cette baguette a d'étranges pictogrammes gravés sur sa surface.

OR ÉPÉE DES HEROS

OR TALISMAN DE PERMUTATION

OR BAGUETTE DE DIABOLUM

OR BAGUETTE DE JADE



OR

JOYAU DE TÉLÉPORTATION

Lorsqu'ils utilisent ce joyau arcanique, les Guerriers disparaissent dans un éclat de tonnerre.

Lorsqu'elle est découverte, la baguette a 2D6 charges : chaque utilisation de la baguette coûte 1 charge.

Le porteur de joyau et tous les Guerriers adjacents sont transportés n'importe où dans le donjon déjà exploré, apparaissant dans le même ordre que lorsqu'ils ont disparu. Si un Guerrier qui saute transporte la seule source de lumière, les Guerriers restants sont "perdus dans le noir" et doivent lancer sur la Table de Fuite du Livre d'Aventures. Cela se produit également si le Guerrier se téléporte sans source de lumière. Le joyau peut être utilisé une fois par aventure.

NON

750