



Trésor



Rune de Massacre ! L'aventurier peut à présent appliquer cette rune spéciale sur l'arme de son choix. Ses dégâts seront doublés pendant la prochaine Phase de Combat. Valeur si non utilisée : 300 PO.

1/1

Trésor



Anneau de Sort ! Lancez 1D10 dans les compétences du magicien. Cet anneau est capable de lancer, une fois par partie, le sort désigné. Valeur 500 PO.

1/1

Trésor



Pinte de Nain ! Il s'agit d'une pinte ayant appartenu à un célèbre clan nain. Elle est intacte. Pour un aventurier nain, elle est de grande valeur - il ne s'en séparera jamais. Pour les autres : Valeur 1 PO.

1/1

Trésor



Fléau des Morts ! Dans cette petite bouteille se trouve une dose d'un dangereux poison. Un aventurier peut en enduire sa lame. Le prochain adversaire touché sera tué directement s'il échoue à un test en FOR. Valeur 150 PO.

1/1



❖ **Trésor**



Bourse pleine d'or ! Vous mettez la main sur une petite bourse remplie de pièces d'or. Lancez 1D10 et multipliez le résultat par trois pour en connaître le montant.

1/1

❖ **Trésor**



Arc de Tor Alessi ! Avec cet arc, un aventurier peut tirer sur UNE cible dès qu'elle est posée sur le plateau. Le combat se déroule ensuite normalement. Valeur 250 PO.

1/1

❖ **Trésor**



Manteau Elfique ! A chaque fois que le héros qui le porte est touché, il ajoute 1 à sa DEF. Mais à chaque usage, lancez 1D6. Sur un score de 1, la manteau devient inutilisable. Valeur 75 PO.

1/1

❖ **Trésor**



Manteau d'Esquive ! Le porteur de ce manteau voit sa DEF augmentée de 1, mais si l'attaquant lance un 10 sur son jet d'attaque, le manteau est défaussé. Valeur 350 PO.

1/1

Trésor



Bourse pleine d'or ! Vous mettez la main sur une petite bourse remplie de pièces d'or. Lancez 1D10 et multipliez le résultat par trois pour en connaître le montant.

1/1

Trésor



Manteau de Furtivité ! L'aventurier qui le porte peut lancer le sort Invisibilité une fois par partie. Valeur 100 PO.

1/1

Trésor



Parchemin d'Anti-Magie ! Si le porteur du parchemin est victime d'un sort, il peut lancer 1D6. Sur un score de 4, 5 ou 6, le sort n'a aucun effet sur lui. Utilisable une seule fois. Valeur 100 PO.

1/1

Trésor



Bombe de Feu ! Ce petit globe marqué d'une tête de mort peut être lancé sur une cible et les neuf cases autour d'elle. Chaque figurine atteinte perd 1D6 PV. Usage unique. Valeur 150 PO.

1/1

Trésor



Parchemin de Guérison ! Chaque aventurier se trouvant dans la même zone que le porteur, lui y compris, récupèrent 1D6 PV perdus. Usage unique. Valeur 150 PO.

1/1

Trésor



Symbole Religieux ! Bien qu'il n'ait aucun pouvoir, bien des prêtres donneraient cher pour le récupérer au terme de votre aventure. Valeur : 1D6x100 PO.

1/1

Trésor



Talisman Voleur de Vie ! Le héros qui le porte peut transférer 1D6 PV d'un monstre vers lui-même. Il ne peut dépasser son maximum de départ et ne peut le faire qu'une fois par Phase de Combat. Valeur 450 PO.

1/1

Trésor



Bracelet du Dragon ! Le porteur de cet objet peut invoquer un petit dragon magique qui portera une attaque à distance PU4 par Phase de Combat sur la cible de son choix (*mag+PU*). Valeur 350 PO.

1/1





♣ Trésor



Parchemin des Morts-Vivants ! Ce parchemin a le même effet que le Vade Retro du prêtre. Usage unique. Valeur 150 PO.

1/1

♣ Trésor



Vase de Lustrie ! Cet objet précieux aura beaucoup de valeur chez un orfèvre, mais n'a pas d'autre pouvoir. Valeur 1D6x100 PO.

1/1

♣ Trésor



Armure de Fortune ! Cette armure absorbe jusqu'à 30 points de dégâts avant d'exploser, tuant son porteur. Mieux vaut l'enlever avant. Valeur 150 PO.

1/1

♣ Trésor



Flèches de Massacre ! Un carquois contenant 6 de ces flèches est trouvé. Si l'attaque porte, lancez 1D6. Sur un score de 4 ou +, la cible est tuée instantanément. Valeur 100 PO par flèche.

1/1

Trésor



Hache de Meurtre ! Cette arme de PU3 devient une arme de PU4 sauf pour ce qui est de la limite des héros. Valeur 150 PO.

1/1

Trésor



Outils de Voleur ! Grâce à ces outils, n'importe quel héros peut tenter de crocheter une serrure ou de désamorcer un piège sur un test d'ADR réussi. Valeur 25 PO.

1/1

Trésor



Bracelets de Force ! L'aventurier qui les porte voit sa FOR augmenter de 1 point. Valeur 150 PO.

1/1

Trésor



Armure de Mithral ! Cette armure de PU4 est si fine qu'elle peut être portée par n'importe quel aventurier, en ce compris les magiciens. Valeur 800 PO.

1/1













Trésor



Gants de la Mort ! S'il touche une cible et à condition d'avoir une main libre, le héros inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires. Valeur 350 PO.

1/1

Trésor



Anneau de Temps Gelé ! Une fois par partie, le porteur de cet anneau peut jouer deux fois pendant une Phase d'Exploration. Valeur 200 PO.

1/1

Trésor



Armure de Cuir Renforcée ! Aussi légère qu'une armure de PU1, elle protège comme une armure de PU2. Valeur 30 PO.

1/1

Trésor



Armure de Plaques ! C'est une armure de plaques normale, si ce n'est qu'elle est incrustée de bijoux. Valeur : 120 PO.

1/1



Trésor



Corne de Vengeance ! Une fois par partie, le héros force chaque monstre présent dans sa zone à un test de FOR. En cas d'échec, le monstre est tué net ! Valeur 650 PO.

1/1

Trésor



Médaille de la Sentinelle ! Le héros ne peut en aucun cas être surpris ou pris en embuscade. Annulez toute carte événement allant dans ce sens. Valeur 150 PO.

1/1

Trésor



Corne d'Appel ! Le héros qui souffle dans cette corne désigne une cible qui n'attaquera plus que lui jusqu'à la mort de l'un des deux combattants. Valeur 150 PO.

1/1

Trésor



Pierres Précieuses ! Une petite bourse contient des pierres précieuses pour une valeur totale de 2D6x100 PO !

1/1