

Amulette du Nord



Cet antique objet magique fut fabriqué jadis pour les Rois Barbares. Il ne peut être porté que par un Barbare. L'amulette ajoute 2 Points de Corps et 1 Point d'Esprit aux totaux du Barbare.

Anneau de Chaleur



Cet artefact immunise son porteur contre le Sort "Refroidissement", et contre les effets des "Celliers de Glace" et des "Rivières Glaciales".

Anneau de Feu



Protège le porteur contre 2 Sorts (de Feu) du Chaos. L'anneau disparaît une fois que le porteur a été protégé contre le second sort de feu.

Anneau de Retour



Une fois invoqué, cet anneau magique transportera tous les Héros que le porteur de l'anneau peut "voir" au point de départ de la Quête. Il ne peut servir qu'une fois.

Anneau de Sort



Cet anneau permet à l'Enchanteur ou l'Elfe de lancer 1 Sort 2 fois (pas simultanément). Au début d'une Quête, le porteur de cet anneau doit déclarer lequel de ses Sorts il stocke dans l'anneau.

Arc Elfique Vindictif



Seul 1 Elfe peut utiliser cet arc. Une flèche tirée de cet arc touche et tue instantanément 1 monstre en vue de l'Elfe, sauf si le monstre obtient 1 Bouclier Noir sur 1 dé de combat. Il y a seulement 4 flèches avec cet arc; après quoi il devient inutile.

Armure de Borin



Cette armure de plates magique permet au porteur de lancer 4 dés de combat en Défense. Contrairement à l'armure normale, cette mystérieuse armure ultra légère ne ralentit pas son porteur. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

Baguette d'Os



Cet artefact permet à un Héros de contrôler tous les Squelettes d'une salle pendant 1 tour. Il peut les déplacer et les faire attaquer durant son tour. Le Héros peut les faire s'attaquer entre eux ou les diriger contre tout autre monstre dans la salle. Fonctionne 1 seule fois par Quête.

Bâton Antique



Ce bâton magique permet à l'Elfe de renvoyer tout Sort de monstre à l'envoyeur! Le Sorcier & tous les monstres dans la même salle subissent tous les effets du sort, alors que l'Elfe & ses compagnons sont immunisés. Le bâton agit 5 fois seulement, après quoi il devient inutile.

Bâton d'Enchanteur



Cet ancien long bâton irradie une douce lueur bleue. Il ne peut être utilisé que par l'Enchanteur, lui offrant une force d'Attaque de 2 dés de combat, et la capacité de frapper en diagonale.

Bottes de Saut



Pour sauter par-dessus 1 Piège repéré par tour, évitez d'obtenir 1 Bouclier Noir en lançant 1 dé de combat !

Bottes Elfiques



Ces bottes donnent à l'Elfe 1d6 SUPPLEMENTAIRE en Déplacement. L'Elfe peut lancer 3 dés de Déplacement avant ou après une Action. Ces bottes "sépuisent" si l'Elfe obtient des résultats identiques sur les 3 dés !

Bracelets Elfiques



Ces bracelets métalliques ont des pouvoirs magiques. Quand ils sont aux poignets de l'Elfe, ces artefacts luisants augmentent grandement ses capacités physiques & mentales. Les bracelets ajoutent 2 Points de Corps & 1 Point d'Esprit aux totaux de l'Elfe.

Brassard de Guérison



Restitue 2 Points de Corps perdus 1 fois par Quête. Si les Points de Corps du porteur sont réduits à zéro, utilisez-le immédiatement pour récupérer 2 Points de Corps.

Brassard des Glaces



Ce puissant objet immunise son porteur contre les Sorts "Esprit Gelé" et "Refroidissement", et contre les dommages des "Celliers de Glace" et des "Rivières Glaciales" aussi longtemps qu'il est porté. Il réduit aussi d'1 Point les dommages du Sort "Tempête de Glace" causés au porteur.

Cape d'Enchanteur



Ce manteau magique fait de matière inconnue est couvert de runes mystiques. Il ne peut être porté que par l'Enchanteur, lui procurant 1 dé de Défense supplémentaire.

Elixir de Vie



Cette petite bouteille au liquide perlé ramènera un Héros mort à la vie, restaurant tous ses Points de Corps et d'Esprit. Cette potion ne peut servir qu'une fois.

Fer de l'Esprit



Cette épée large magique à l'inquiétant pommeau d'os taillé permet de lancer 3 dés d'Attaque, ou 4 dés contre les Morts-Vivants (Squelette, Zombi, Momie). Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

Fléau des Orcs



Avec cette épée courte magique, vous lancez 2 dés d'Attaque. Contre un Orc, vous pouvez attaquer 2 fois. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

Orbe du Ciel



Le Héros qui possède cette orbe peut l'utiliser pour absorber la perte de 4 Points d'Esprit. Chaque fois que le Héros devrait normalement perdre 1 Point d'Esprit, il donne à la place l'un des pions bleus "Orbe du Ciel" à Zargon et ne perd aucun Point d'Esprit. Quand les 4 pions ont été donnés à Zargon, l'orbe devient inutile.

Parchemin de Sort



REFROIDISSEMENT
Ce sort cause la perte d'1 Point de Corps à 1 monstre adjacent au Lanceur de Sort (mais pas en diagonale). La victime ne peut pas se défendre. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



PONT DE GLACE
Ce sort crée un pont permanent de Glace Magique (pions) permettant aux Héros d'enjamber les Oubliettes, Pièges, Gouffres, Crevasses et les cases Glaciales. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



TEMPÊTE DE GLACE
Ce sort crée un blizzard de glace sur 4 cases (2x2). Le Lanceur de Sort attaque chaque victime séparément avec 3 dés de combat (aucune défense possible). Inutilisable dans les corridors. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



GUERISON PSYCHIQUE
Ce sort restitue tous les Points d'Esprits perdus au Lanceur de Sort ou à un Héros de son choix. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



PATINAGE
Ce sort permet au Lanceur de se déplacer rapidement dans les cavernes et corridors de glace. Le Lanceur de Sort ajoute 6 à son Jet de Déplacement et peut passer au travers des monstres & des autres Héros. Le sort dure 1 tour seulement. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



CHALEUR
Ce sort confère chaleur curative au Lanceur ou à un Héros de son choix. La chaleur restitue jusqu'à 3 Points de Corps perdus. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Parchemin de Sort



TRESOR SANS PROBLEME
Ce sort permet à un Héros de piocher des Cartes Trésor, ignorant tous les périls (monstres, pièges, etc.) jusqu'à ce qu'il pioche 1 bonne Carte (richesses, potion, etc.) ; ou il peut être utilisé pour ouvrir 1 Coffre sans danger (tout piège éventuel sera désarmé). Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">BOULE DE FEU</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 monstre, l'enveloppant dans une boule de feu et lui infligeant la perte de 2 Points de Corps. Le monstre lance alors 2d6. Pour chaque 5 ou 6 obtenu, le dommage est réduit d'1 point. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">COURAGE</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. La prochaine fois que ce Héros Attaque, il peut lancer 2 dés de combat SUPPLEMENTAIRES. Le sort prend fin dès que le Héros ne peut plus "voir" un seul monstre. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">FEU DU COURROUX</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 monstre, l'embrasant immédiatement. Il lui infligera la perte d'1 Point de Corps, à moins que le monstre n'obtienne 5 ou 6 sur 1d6. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>
<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">GENIE</p> <p>Ce sort fait apparaître 1 Génie qui accomplira l'une des actions suivantes : ouvrir n'importe qu'elle porte du plateau (révélant le contenu de la salle), OU lancer 5 dés de combat pour attaquer 1 monstre dans votre ligne de vue. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">GUERISON CORPORELLE</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. Son pouvoir magique restituera immédiatement jusqu'à 4 Points de Corps perdus, sans toutefois dépasser les points initiaux du Héros. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">PEAU DE ROC</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. Ce Héros peut lancer 1 dé de Défense SUPPLEMENTAIRE. Le sort prend fin dès que le Héros perd 1 Point de Corps. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>
<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">SOMMEIL</p> <p>Ce sort plonge 1 monstre dans un sommeil profond, l'empêchant de bouger, d'attaquer, ou de se défendre. Le monstre peut briser le sort 1 fois par tour en lançant 1d6 par Point d'Esprit inscrit sur sa carte. S'il obtient un 6, le sort est brisé. Inefficace contre les Momies, Zombis et Squelettes. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">TEMPETE</p> <p>Ce sort crée une petite tornade qui enveloppe 1 monstre de votre choix, lequel perdra son prochain tour. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">BOULE DE FEU</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 monstre, l'enveloppant dans une boule de feu et lui infligeant la perte de 2 Points de Corps. Le monstre lance alors 2d6. Pour chaque 5 ou 6 obtenu, le dommage est réduit d'1 point. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>

<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">COURAGE</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. La prochaine fois que ce Héros Attaque, il peut lancer 2 dés de combat SUPPLEMENTAIRES. Le sort prend fin dès que le Héros ne peut plus "voir" un seul monstre. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">FEU DU COURROUX</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 monstre, l'embrasant immédiatement. Il lui infligera la perte d'1 Point de Corps, à moins que le monstre n'obtienne 5 ou 6 sur 1d6. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">GUERISON CORPORELLE</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. Son pouvoir magique restituera immédiatement jusqu'à 4 Points de Corps perdus, sans toutefois dépasser les points initiaux du Héros. Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>
<p align="center">Parchemin de Sort</p>  <p align="center">AU TRAVERS DE LA PIERRE</p> <p>Ce sort peut être lancé sur 1 Héros, vous compris. Ce Héros pourra traverser les murs lors de son prochain Déplacement. Il peut traverser autant de murs que son déplacement le permet. Attention! Les cases grisées de chaque Plan de Quête indiquent une roche solide. Si 1 Héros termine son déplacement dans l'une de ces cases, il est piégé à jamais! Peut être utilisé par tout Héros. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.</p>	<p align="center">Plume de Contrepoison</p>  <p align="center">Restitue au porteur tous les Points de Corps perdus par empoisonnement si utilisé immédiatement. Ne peut servir qu'une fois.</p>	<p align="center">Poussière de Disparition</p>  <p align="center">Jetée sur 1 Héros, cette poussière lui permettra de passer au travers de tous les monstres rencontrés à son prochain tour. Ne peut servir qu'une fois.</p>
<p align="center">Raquettes de Vitesse</p>  <p>Ces raquettes magiques ajoutent 2 cases au Déplacement d'un Héros, et elles annulent aussi les effets du "Givre Glissant" aussi longtemps qu'elles sont enfilées. Utilisables seulement dans les Quêtes se situant dans les régions froides ou glaciales.</p>	<p align="center">Sceptre du Rappel</p>  <p>Cette baguette magique permet à l'Elfe ou l'Enchanteur de jeter 2 Sortilèges distincts au lieu d'un seul durant son tour.</p>	<p align="center">Baguette Magique</p>  <p>Cette baguette magique permet à l'Elfe ou l'Enchanteur de jeter 2 Sortilèges distincts au lieu d'un seul durant son tour.</p>

Talisman de Lore



Tant que vous l'avez en votre possession, ce Talisman vous permet de disposer de 2 Points d'Esprit SUPPLEMENTAIRES.

Talisman de Connaissance



Ce médaillon magique augmente vos Points d'Esprit de 1 aussi longtemps que vous le portez.

Dague de Jet Magique



Inflige toujours la perte d'1 Point de Corps lorsqu'elle est lancée sur 1 monstre que le Héros peut "voir". Le monstre ne peut pas se défendre. La dague est perdue une fois lancée.

Dague de Jet Magique



Inflige toujours la perte d'1 Point de Corps lorsqu'elle est lancée sur 1 monstre que le Héros peut "voir". Le monstre ne peut pas se défendre. La dague est perdue une fois lancée.

Potion de Guérison



Cette petite fiole contient une potion de guérison vraiment puissante. Une fois ouverte, tous les Héros sont entourés par un brouillard. Chacun récupère 4 Points de Corps perdus. Ne peut servir qu'une fois.

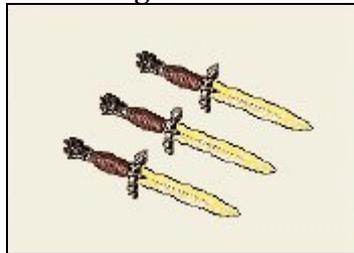
Parchemin de Sort



FAMILIER

Ce sort métamorphosera 1 Héros en 1 petit chat noir. Le « Héros-Chat » ne peut rien faire d'autre que se Déplacer, mais ne peut pas ouvrir les portes. Le sort dure jusqu'à ce que le Héros décide de retrouver sa forme initiale. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.

Dagues d'Or



Ces dagues d'or furent forgées par les puissants nains à l'époque des guerres tribales. Lorsqu'elles sont lancées, la cible perd instantanément 2 Points de Corps (sans Jet de Défense).

Grande Hache



Forgée par le père des nains, elle procure au porteur 5 dés d'Attaque. SEUL LE NAIN PEUT MANIER CETTE ARME.