

20 CARTES D'ARTEFACTS


Une aide de jeu pour Dungeonslayers, conçue par Kaktusbombe, traduite et mise en page par Vik





Cette aide de jeu est un Fanwerk pour Dungeonslayers 4.0
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>
<https://dungeonslayers.wordpress.com/>





JEU DE RÔLE GRATUIT SOUS LICENCE LIBRE
Dungeonslayers Version française est distribuée sous la licence suivante:
Attribution – Non Commercial – Partage à l'identique – Allemagne 3.0.


 LE SOCLE DE L'UNIVERS	
Classe: <i>Parure, Cristal</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . Considéré comme portail élémentaire de niveau 1 pour tous types d'élémentaires . Bonus d'invocation +1 	
<p><i>D'après une légende, ce cristal flamboyant existe sur tous les plans d'existence. L'origine de sa création est tombé dans l'oubli depuis longtemps.</i></p>	
	2500 PO


 LE CRÂNE DE TROLL	
Classe: <i>Casque</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . VA+1 . Ini-1 . Le porteur régénère d'1PV par round 	
<p><i>Ce casque a été fabriqué à partir du crâne dun troll. Le porteur bénéficie de l'avantage de la cicatrisation augmentée de la créature, et ne subit aucun effet secondaire.</i></p>	
	375 PO


 OUVRE-PORTES	
Classe: <i>Marteau de guerre (2m)</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . BA+3 . Ini-4 . Attaque dévastatrice II 	
<p><i>Le créateur de cette arme était fatigué de se trouver confronté à des portes fermées. D'autant plus si un trésor se trouvait derrière.</i></p>	
	3875 PO


 LE LIVRE DES 7 PÊCHÉS	
Classe: <i>Livre</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . Contient les vrais noms de 2 démons inférieurs 2 démons supérieurs 2 démons de combat 1 démon de guerre (octroie un bonus de +2 à l'invocation) 	
<p><i>Les plus grands livres sur les démons ont été brûlés par leur auteur peu après leur découverte. De fait, cet exemplaire est quelque peu noirci.</i></p>	
	2500 PO


 INSIGNES ROYAUX	
Classe: <i>Set d'objets</i>	
<ul style="list-style-type: none"> 2 objets: <ul style="list-style-type: none"> . BA+1 . VA+1 3 objets: <ul style="list-style-type: none"> . Charme II 	
<p><i>Quiconque porte ces insignes est toujours très hautement considéré par les personnes rencontrées, car la légende du roi est solidement ancrée dans le souvenir des gens.</i></p>	
	1000 PO


 LE SCEAU DU SOUVERAIN	
Classe: <i>Parure, anneau</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . Sort: <i>Verrou magique</i> . Set: <i>Insignes royaux</i> 	
<p><i>Hommage d'un serrurier à son roi, cet anneau permet de créer des verrous aussi difficiles à ouvrir qu'à copier.</i></p>	
	1000 PO


 LA CLAIRVOYANCE DU ROI	
Classe: <i>Casque, Couronne</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . VA+1 . Vigilance I . Set: <i>Insignes royaux</i> 	
<p><i>Les deux diamants fixés au-devant de la couronne semblent scruter le lointain.</i></p>	
	520 PO

 LE BRAS LONG DU RÉGENT	
Classe: <i>Sceptre (1m)</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . BA+2 . DA-1 . Parade I . Set: <i>Insignes royaux</i> 	
<p><i>Le propriétaire de ce sceptre doré était également connu pour sa patience, y compris envers ses ennemis.</i></p>	
	1500 PO

 RÉSURRECTION	
Classe: <i>Parchemin</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . Ramène un personnage à la vie avec 1 PV . Le personnage perd 1 point de COR définitivement et ne peut être de nouveau ramené à la vie qu'après D20 jours. 	
<p><i>Uniquement pour les Guérisseurs</i></p>	
	650 PO

 PAVOIS DE STABILITÉ	
Classe: <i>Pavois</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . VA+1 . Déplacement -1m . Bloc III 	
<p><i>Parfois, la défense est la meilleure attaque.</i></p>	
	765 PO

 BOUCLIER LÉGER	
Classe: <i>Bouclier en bois</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . VA+1 . Ini+1 . Se brise sur un Test de Défense >= 18 	
<p><i>Ce bouclier léger est idéal pour les combattants qui privilégient la vitesse.</i></p>	
	250 PO

 MORSURE DE FER	
Classe: <i>Épée courte</i>	
<ul style="list-style-type: none"> . BA+1 . DA-2 . Brisearmure I 	
<p><i>Cette épée a été conçue dans les forges des morts-vivants, afin de leur donner un avantage dans une guerre d'usure.</i></p>	
	2250 PO



LE MINOTAURE

Classe: Arbalète lourde

- . BA+3
- . Ini-4
- . DA-2
- . Tir vicieux III

Il se dit qu'il faut être un Minotaure pour manier cette arme tellement le recul est important.

3260 PO



LES PLUMES ACÉRÉES DE FIONA

Classe: Arc court

- . BA+1
- . Ini+1
- . Salve I

Fiona accrochait une plume à son arc à chaque fois qu'elle arrivait à toucher le volatile deux fois avant qu'il ne touche terre.

3250 PO



PEAU DE BASILIC

Classe: Cotte de mailles

- . VA+2
- . Aucun malus d'armure pour les Tests de Nage

Cette armure s'adapte parfaitement son porteur et lui laisse une totale liberté de mouvement.

1000 PO



MANTEAU DE COR

Classe: Armure de plates

- . VA+3
- . Fo+1
- . Co+1
- . Mouvement en armure II

Cette armure de maître nain a été gravée de runes de Cor, le Dieu Créateur des Nains.

Uniquement pour les Nains

4300 PO



CRAIE D'INVOCATION

Classe: Divers

- . +2 pur l'invocation si la craie a servi à tracer le cercle d'invocation
- . Charge limitée: après chaque tracé, lancer 1D20.
- 18-20: la craie perd son bonus magique

La couleur rouge de la craie semble provenir du sang d'une puissance créature.

500 PO



AMI DU BÛCHERON

Classe: Hache

- . BA+1
- . Coup Brutal I

Un ami fidèle dans toute bataille et dans toute forêt.

1200 PO



BOTTES D'ÉQUITATION

Classe: Bottes

- . Équitation I

La monture semble comprendre les pensées du cavalier qui porte ces bottes.

450 PO



POTION D'ENCHANTEMENT

Classe: Potion

- . BA+1
- . Dégâts magiques
- . Durée: combat

Cette potion argentée confère les effets du sort Enchantement à une arme pour la durée d'un combat.

25 PO



ROBE DU SORCIER

Classe: Robe

- . VA+1
- . Au+1
- . ESP+1
- . Magie de Puissance II

" Peu importe ce que les gens racontent, un mage dans sa robe runique noire est juste plus puissant. " - Tarjana

5200 PO



CAUCHEMAR DES MORTS-VIVANTS

Classe: Bâton

- . Sort: Vade retro

La conception de cette arme est venue en tête d'un prêtre qui avait chuté dans une cuve d'eau bénite.

770 PO



HARICOTS MAGIQUES

Classe: Bottes

- . Sort: Échelle magique (5 charges)

Ces haricots se développent très rapidement et forment en quelques secondes une échelle sur laquelle il est très facile de grimper.

890 PO

Classe:

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

<i>Classe:</i>

CREDITS

Tous les noms d'artefacts utilisés dans l'élaboration de ces cartes sont inventés et toute ressemblance avec des noms déjà existants serait purement fortuite.

License:

Texte: Kaktusbombe, Novembre 2015
Traduction française et mise en page: Vik
Publié sous CC-BY-NC-SA 3.0

Dungeonslayers est un jeu de ©Christian Kennig et est soumis à la licence CC-BY-NC-SA 3.0

Dungeonslayers Version française est distribuée sous la licence suivante:
Attribution – Non Commercial – Partage à l'identique – Allemagne 3.0.

Toutes les icônes des cartes d'artefacts proviennent de <http://game-icons.net> et sont soumises à la licence CC-BY 3.0
<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Les différents auteurs sont les suivants:



Lorc, <http://lorcblog.blogspot.com>



Carl Olsen, <https://twitter.com/unstoppableCarl>



Delapouite, <http://delapouite.com/>