

Le Coffre chercheur est un artefact mineur capable de vous procurer aléatoirement un objet (très) puissant. Voici la liste de tout ce qu'il peut trouver :

Coeur doré de <CHARNAME>^{IWD2} Épée à 2 mains +4
FOR et DEX +2, pvs +25, hâte, action libre.

Destructrice de Plunifène Épée bâtarde +6
+4 dégâts magiques, 25% chances en touchant de désintégrer la cible si jet de sauvegarde contre mort à -4 raté sinon 5D6 dégâts magiques.

Vastanir Épée longue +5
FOR, DEX et CON +2, hâte améliorée, coup critique +2, 10% chances en touchant d'être vampirisé pour gagner FOR, DEX et CON +1.

Buveuse de sorts Épée longue +5 Réservée aux bardes et guerriers/mages
Absorption de sort illimitée, Immunité contre le drain de sort, chaque round remémoration d'un sort de niveau aléatoire, en touchant 20% de chance de se remémorer un sort de niveau aléatoire, en touchant un mage : drain d'un sort à ce dernier, remémoration d'un sort du plus haut niveau connu.

Hachette de Viccilo Hache +5
+2D8 dégâts magique, 10% de chance en touchant de tuer la cible si jet de sauvegarde contre la mort raté, 5% de chance en touchant de lancer Flétri^{ssure} abominable d'Abi-Dalzim.

Eviscérateur^{PST} Hache +5
TAC0 +20, dégâts 4D20+20, Classe d'armure -20, Toutes les statistiques fixées à 25, utilisable par tout le monde, prix 0.

Vridomir, le fléau non-mort Bâton +5
Toucher de liche, toucher de nécrophage et sort de mort en touchant, immunité contre terreur et paralysie, invoque un sorcier niveau 22 1x par jour.

Courroux de la nature Bâton +6 Réservé aux druides
Double le nombre de sorts cléricaux, Enchaînement, 93% de chance de lancer Convocation d'insectes en touchant, 5% de chance de lancer Fléau d'insectes en touchant, 2% de chance Fatalité rampante en touchant.

La masse du saint^{P&P} Masse +5 Inutilisable par mauvais et chaotiques
+2D6 points de dégâts contre les mauvais, +2D6 points de dégâts contre les chaotique, tout mort vivant touché est détruit (jds contre la mort à -4), Rayon divin à volonté.

Mort silencieuse Dague/Dague de jet +4
Jet de sauvegarde contre les sorts à -4 ou silence 1 tour, jet de sauvegarde contre les sorts ou étourdissement 1 tour, jet de sauvegarde contre poison ou poison (1/sec) 1 tour.

Arc en fer de Gesen^{P&P} Arc long composé +5 Nécessite 19 en force
Flèches infinies +5, 4 attaques par round, Éclair 2x par jour, Flèche enflammée 2x par jour et Flèche tueuse 1x par jour.

Arbalète infaillible Arbalète légère +3
Taco +20, 4 attaques par round, hâte améliorée, Tout carreau tiré ralenti la cible pendant 3 rounds.

Fronde de l'âme de l'espace Fronde +5
Crée ses propres munitions +5 qui peuvent infliger au choix 10D6 à une cible unique ou 4D6 sous forme de boule de feu. Les dégâts sont moitié feu moitié magique.

Maorec Ertuï Carquois

Flèches infinies +4, TACO +4, Dégâts 1D6+4 +1D6 de feu +1D4 contondant, jet des sauvegarde contre les sorts ou étourdissement 2 rounds.

Carreau éternel de Kalimulīn Carreau +4
De retour, +1D10 dégâts d’électricité, lance Chaîne d'éclairs 4D6 en touchant.

"Sprotch" Bille de fronde +4
De retour, 30% de chance que la cible explose (jds contre la mort pour éviter, marche sur tout)

L'Abjuration Grand bouclier +4
Résistance à la magie +25%, sauvegarde contre sorts +4, Coquille Antimagique 1x par jour et Renvoi des sorts (40 niveaux) 1x par jour.

Bouclier de la tortue Écu +2
Résistance à la magie +70%, peut être porté par un mage.

Armure en os de dragon Armure de plate complète +2
Résistance au feu +100%, Bouclier de feu constant, Boule de feu 2x par jour, Feu solaire 2x par jour et Nuage incendiaire 1x par jour.

Cottes invulnérable d'Arn^{P&P} Cottes de mailles +5 Interdite aux mauvais
Résistance physiques +50%, résistance élémentaires +75%, jets de sauvegarde +4, immunité aux attaques surnoises.

Chef d’œuvre de Vinzetti Armure de cuir +7
Résistance élémentaires +60%.

Écureuillisatrice Robe de mage
Classe d'armure 5, contrecoup : Métamorphose d'autrui (jet de sauvegarde à -2) sur attaquant, Métamorphose d'autrui (jet de sauvegarde à -6) 3x par jour.

Robe de guerre de Sarat-tapaī Robe de mage
CA 1, +1 attaque par round, Transformation de Tenser constant mais sans empêcher le lancement de sorts

Miséricorde et Malveillance Gants Réservés aux neutres
Sagesse +3, trois puissants sorts bénéfiques de masse au choix 3x par jour, trois puissants sorts maléfiques de masse au choix 3x par jour.

Gants cannibales (EE seulement) Gants
Les attaques aux poings infligent 2D6 perçants supplémentaires et donnent 2 points de vie au porteur.

Gantelets d'assassinat Gants Réservés aux voleurs
TAC0 +5, dissimulation +50, multiplicateur d'attaque surnoise +2, Assassinat 3x par jour.

Ceinture d'aide au combat d'Edhan Ceinture
Dégâts minimaux +2, +1 attaque par round, toutes les attaques faites par le porteur sont des coups critiques.

Ceinturons de Shu Bhao Ceinture Réservée aux moines
Hâte améliorée, Kaī 5x par jour

Capuchon de défense ^{P&P}	Casque	
Action libre, ordres chaotiques, renvoi des sorts de niveau 1 à 4.		
Casque du Ravageur	Casque	
Dégâts au corps à corps ou à distance +4, attaques par round +4 , Classe d'armure +4, Danse de l'acier 4x par jour.		
L'Annihileur de Hans	Casque	
Les attaques de mêlée ont 30% de chance d'annihiler la cible (jet de sauvegarde contre la mort à +4 pour éviter, marche sur tout)		
Bouclier de Bayle ^{PST}	Casque	Réservé aux paladins et clercs bons
CA+3, sauvegardes +3, Résistance à la magie +25%, SAG +3, taco et dégâts contre mauvais +2, protection contre le mal, +1 sort clérical de niveau 1 à 7.		
Couronne de Naga	Casque	
Nombre de sort arcaniques mémorisables doublé, renvoi des sorts permanent, détection de l'invisibilité permanente, Champ de téléportation 10x par jour, Domination de reptile (jet de sauvegarde à -6) 1x par jour.		
Heaume du Roi des morts	Casque	
Protection contre les morts-vivants, Création de Garde d'os 2x par jour, Morts en marche 2x par jour, Contrôle des morts-vivants (9 mètres de rayon) 2x par jour.		
Chaussures merveilleuses	Bottes	
Caractéristiques +1, CA +2, sauvegardes +2, TAC0 +2, chance +2, toutes les résistances +15%, voleur +15%, sorts de mage et prêtre en bonus.		
Bottes de la Martyre	Bottes	Réserve aux paladins et clercs non mauvais
Armure de la foi 15%, FOR, DEX et CON +3, pvs doublés, sauvegardes +2, immunité maladie et coup d'ailes, Guérison des maladies 2x par jour, Soins des blessures moyennes 2x par jour.		
Cape de semi-réalité	Cape	
CA +3, sauvegardes +2, résistance à la magie +30%, furtivité +40, immunité contre les armes non-magiques et +1, Invisibilité suprême 1x par jour.		
Cape de démultiplication	Cape	
4 images miroirs permanentes.		
Anneau de dévastation (EE seulement)	Anneau	
Dégâts infligés +40%, dégâts infligés +100% pendant 4 rounds 1x par jour.		
Anneau avantageux de Malloy	Anneau	
Utilisation de tous les objets, toutes les caractéristiques +3. (Un mage qui porte une armure avec cet anneau ne perd pas la possibilité d'incanter)		
Anneau béni de Silifaine	Anneau	
Sauvegardes +5, Soin mineur sur le porteur chaque fois qu'il est touché.		
Magivore	Anneau	Réservé aux lanceurs de sorts
Enchaînement, CA +4, Résistance à la magie +25%		

Anneau de chance suprême	Anneau
Chance +3, CA +3, sauvegardes +3, chance de coup critique +3, Chance suprême 2x par jour.	

Anneau de fer	Anneau
CA +2, Résistance physiques +40%, Peau de pierre 1x par jour et Résistance d'acier 2x par jour.	

Anneau d'immortalité	Anneau
Immunité aux poisons, aux maladies et à la magie de mort, points de vie doublés, régénération 3 pvs/round, Régénération (3 pvs/secondes) 2x par jour.	

Anneau de Contre-argument	Anneau	Réservé aux triclassés guerrier-mage-clerc
Sauvegardes +5, niveau de lanceur de sorts +5, points de vie +50%, TAC0 +50%, double le nombre de sort arcaniques et cléricaux mémorisables.		

Magicae Frativia Futa	Anneau
Renvoi des sorts illimité, attaquer un mage lui fait oublier un sort, trois sorts efficacité 100% sans sauvegarde par jour, résistance à la magie +50% si porté par un elfe, jet de sauvegarde contre les sorts +6 si porté par un mage.	

Munimentum	Anneau
CA+3, sauvegardes contre sorts et mort +3, résistances aux dégâts physiques, élémentaire et magique +30%, effets doublés si porté par un nain.	

Anneau des arcanes antinomique	Anneau	Réservé aux mages
+1 sort de niveau 7, +2 sorts de niveau 8 et +3 sorts de niveau 9.		

Bague de famille de Gwyn	Anneau	Réservé aux mages
+100 à tous les jets sur la table des hiatus entropiques, double le nombre de sorts de niveau 1 mémorisable.		

Anneau des sorts mineurs	Anneau	Réservé aux mages et bardes
Rafraîchi chaque round tous les sorts de niveau 1 à 3.		

Anneau du 6ème anneau	Anneau
Protection contre les sorts de niveau 7 à 9 et l'Arrêt du temps.	

Amulette de magie universelle : OgloraneAmulette
Lance n'importe quel sort de mage de niveau épique 3x par jour.

Amulette de Rajhin	Amulette
Trois clones (identique à 100%) de l'utilisateur 1x par jour. (bugué : les clones ne peuvent être utilisés qu'après sauvegarde et rechargement)	

Baguette de Hautes Arcanes Baguette Réservee aux lanceurs de sorts
Brèche + Sort d'assaut + Réduire la résistance (30%) 3x par jour, Enchaînement amélioré 2x par jour et Repos magique 1x par jour.

Sceptre de Puissance d'Almion	Sceptre
Trois sorts de niveau 7 au choix 3x par jour, trois sorts de niveau 8 au choix 3x par jour, trois sorts de niveau 9 au choix 3x par jour.	

Urne en fer de Tuerny l'impitoyable^{P&P} Objet spécial

Convocation de Marilith 1x par jour, Mot de pouvoir Étourdissement 1x par jour et Chaîne d'éclairs 1x par jour.

Pipe de dévastation	Objet spécial
Nuage de frénésie bestiale ou Nuage Incendiaire ou Brume de Sombremort 3x par jour.	

Plume de révélation arcanique	Objet spécial
Création d'un parchemin de sort aléatoire	1x par jour.

Calice de l'aube	Objet spécial
Résurrection 2x par jour, Guérison 4x par jour, Rayon de soleil niveau 20 10x par jour.	

Bras de Thol'gor	Objet spécial
Usage unique, empêche attaque et lancement de sorts pendant un tour puis fixe la force à 20 et donne huit sorts de druide en tant que capacités spéciale 1x par jour chacune.	

Clefs du cœur de Mirella	Objet spécial
Usage unique, invoque un Golem de diamant spécial qui peut suivre les pjs dans d'autres zones. Si le golem est tué, il droppe un nouveau set de clefs pour le ré-invoquer après repos.	

Pierre stellaire	Objet spécial	Réservé aux mages
Permet de lancer n'importe quel sort connu par l'utilisateur	4x par jour .	

Livre sans fin ^{P&P}	Objet spécial
Permet de lancer un des sorts marqués sur les pages 5x par jour. À l'utilisation l'utilisateur est affecté par 8 sorts bénéfiques.	
Malédiction : À l'utilisation, 5% de chance de générer une Flétriure qui affecte tout le monde dans la carte.	

Grimoire magique de Dillpater	Objet spécial	Réservée aux mages
Permet 1x par jour de lancer un des sorts inscrit dans ses page OU Usage unique, d'apprendre tous ses sorts (introuvables ailleurs) :		
Niveau 4 : Rage fatale (créature alliée/convoquée Berserk, Rage et Tornade d'acier 15 rounds max mais perd 2 points de constitution par round)		
Niveau 6 : Marque du feu (cible -100% de résistance au feu. RM réduite pour résister à ce sort)		
Niveau 7 : Atroce tranchoir de Dillpater (cible jds contre mort ou mort, sinon moitié des pvs actuels perdus)		
Niveau 7 : Sujétion de l'Araignée (cible araignée : jds à -4 ou devient le familier du mage, le suit dans toutes les zones)		
Niveau 8 : Convocation de tyranoeil (nom explicite, 15% de chance d'un 2eme)		
Niveau 8 : Malédiction de la mort qui tue (ennemis dans zone jds-4, ensuite jds contre sort ou encore jds -4 et jds contre mort ou encore jds contre mort -4 (total jds mort -12 si deux jds ratés))		
Niveau 8 : Armée de squelettes Vaal (invoque 55 squelettes dont un général avec aura de Hâte)		
Niveau 8 : Dwéomers supernaturels (EE) (perso, temps d'incantation fixés à 1)		
Niveau 9 : Repos magique (perso (donc pas groupe), repos magique +2D6 pvs rendus)		
Niveau 9 : Oeil de méduse (à volonté 1x par round regard de méduse qui pétrifie si jds raté)		
Niveau 9 : Images en chaîne (perso, Image projeté, +1 image projetée toutes les 12 secondes, durée 1 tour (toutes les images disparaissent en même temps au 11ème round))		
Niveau 9 : Camouflage (perso Invisibilité majeure qui ne s'interrompt pas en attaquant ou lançant un sort, non dissipé par détection, ni vision véritable, ni dissipation de l'invisibilité, bref, rien sauf pure dissipation)		
Niveau 9 : Orbe prismatique (tous les effets cumulés de Vaporisation prismatique compilée en une orbe filant vers cible unique. Bonne chance à elle, 80 dégâts minimum même avec tous les jds réussi)		

- Niveau 9 : Invulnérabilité (5 rounds immunité à tous les dégâts et tous les effets destructeurs, pvs minimum 1)
- Niveau 9 : Faiblesses de nourrisson (EE) (cible jds à -4 ou plus d'immunité aux armes, plus d'immunités aux sort et toutes les résistances fixées à 0)
- Niveau 9 : Brume de Sombremort (nuage, cibles chaque round attaquées par 1D3 assassins imaginaires (comme le sort de niveau 4))
- Niveau 9 : Création de clone (perso, clone 100%, utilisable après sauvegarde/recharge)
- Niveau 9 : Manteau d'annulation de Nazzer (Zone autour du mage (mage inclut), chaque seconde dissipation 100%, impossibilité de lancer des sorts)
- Niveau 9 : Groupe illusoire (Détection faussée sur chaque membre du groupe)(oui, pour les voleur c'est attaques sournoises automatique)
- Niveau 9 : Effacement (cible lanceur de sort : jds contre les sorts à -2 ou tous les sorts oubliés)
- Niveau 9 : Transformation de Dillpater (perso Transformation de Tenser + 1 APR, 19 en force et n'empêche pas le lancement des sorts)
- Niveau 9 : Elfomorphose (cible : transformée en elfe si jds contre les sorts à -6 raté)
- Niveau 9 : Nova de destruction absolue (zone 24D6 dégâts de différents éléments, jds contre les sorts pour 1/2, si jds raté en plus jds contre la mort ou désintégration)

Grimoire des flammes d'Yratnuthul Objet spécial Réservée aux mages et bardes

Usage unique, apprend vingts sorts de feu comme des sorts d'un ou deux niveaux de moins que la normale :

- Niveau 1 : Incinérateur d'Agannazar, Pulsation de flammes
- Niveau 2 : Boule de feu, Flèche enflammée, Minuscules météores de Melf, Protection contre le feu
- Niveau 3 : Bouclier de feu (rouge), Colonne de feu, Brandons
- Niveau 4 : Feu solaire, Fabuleuse boule de feu de Mazaron
- Niveau 5 : Convocation d'Elémental de Feu (version clerc), Convocation d'Efrit, Boule de feu à retardement
- Niveau 6 : Transformation en élémentaire de feu, Tempête de feu
- Niveau 7 : Nuage incendiaire, Appel du feu, Aura de feu
- Niveau 8 : Invocation d'Archomental de feu, Souffle de dragon

Nettoyage d'aura de Daer'Ragh Parchemin

Niveau 4, Enchaînement 1 round / 2 niveaux

Restauratio mentale de Daer'Ragh Parchemin

Niveau 4, Repos magique pour le lanceur.

Potion antédiluvienne Potion

Usage unique, +2 à toutes les caractéristiques, permanent.

Essence de feu Potion

Usage unique, résistance au feu 75%, donne une vingtaine de capacités liées au feu :

- 3x par jour : Mains ardentes, Explosion de feu, Bouffée ardente, Incinérateur d'Agannazar, Pulsation de flammes, Boule de feu, Minuscules météores de Melf, Bouclier de feu (rouge).
- 2x par jour : Flèche enflammée, Brandons, Colonne de feu, Feu solaire, Fabuleuse Boule de feu de Mazaron, Conv. Elémental de Feu (version druide), Aura de feu.
- 1x par jour : Boule de feu à retardement, Nuage incendiaire, Appel du feu, Tempête de feu, Se transformer en élémental de feu.

Note : un des objets du coffre donne lieu à une rencontre spéciale dans TOB ou IWDEE (HOF) qui fera devenir le porteur de l'objet overcheaté , uber divin, vous l'appellez comme vous voulez mais vous n'aurez jamais rien vu d'aussi puissant.