

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 Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim.

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 une fois 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.

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 deux fois par jour, Flèche enflammée deux fois par jour et Flèche tueuse une fois par jour.

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

L'Abjuration Grand bouclier +4
Résistance à la magie +25%, sauvegarde contre sorts +4, Coquille Antimagique une fois par jour et Renvoi des sorts (40 niveaux) un fois 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 deux fois par jour, Feu solaire deux fois par jour et Nuage incendiaire une fois 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 sournoises.

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) trois fois par jour.

Robe de guerre de Sarat-tapai	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 trois fois par jour, trois puissants sorts maléfiques de masse au choix trois fois par jour.

Gants cannibales (EE seulement) Gants
Les attaques aux poings infligent 2D6 perçants supplémentaires et donnent 1 point de vie au porteur.

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.

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 quatre fois par jour.

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.

Heaume du Roi des morts	Casque
Protection contre les morts-vivants, deux fois par jour	Création de Garde d'os, deux fois par jour
Morts en marche, deux fois par jour	Contrôle des morts-vivants (9 mètres de rayon).

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 Réserves 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 deux fois par jour, Soins des blessures moyennes deux fois 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 une fois par jour.

Cape de démultiplication	Cape
4 images miroirs permanentes.	

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.

Anneau de dévastation (EE seulement)	Anneau
--------------------------------------	--------

Dégâts infligés +40%.

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 deux fois par jour.

Anneau de fer	Anneau
---------------	--------

CA +2, Résistance physiques +40%, Peau de pierre une fois par jour et Résistance d'acier deux fois 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) 2 fois par jour.

Anneau de Rajhin	Anneau
------------------	--------

Une fois par jour crée 3 clones (identique à 100%) de l'utilisateur. (bugué : les clones ne peuvent être utilisés qu'après sauvegarde et rechargement)

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 Réserve aux mages et bardes
Rafraîchi chaque round tous les sorts de niveau 1 à 3.

Baguette de Hautes Arcanes Baguette Réserve aux lanceurs de sorts
Brèche + Sort d'assaut + Réduire la résistance (30%) trois fois par jour, Enchaînement amélioré deux fois par jour et Repos magique une fois par jour.

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

Urne en fer de Tuerny l'impitoyable ^{P&P} Objet spécial
Convocation de Marilith une fois par jour, Mot de pouvoir Étourdissement une fois par jour et Chaîne d'éclairs une fois par jour.

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

Grimoire magique de Dillpater Objet spécial Réserve aux mages
Usage unique, apprend seize sorts (très) puissants 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 7 : Atroce tranchoir de Dillpater (cible jds contre mort ou mort, sinon moitié des pvs actuels perdus)
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 les deux jds ratés))
Niveau 9 : Repos magique (perso (donc pas groupe), repos magique +2D6 pvs rendus)
Niveau 9 : Oeil de méduse (à volonté une fois par round regard de méduse qui pétrifie si jds raté)
Niveau 9 : Brume de Sombremort (nuage, cibles chaque round attaquées par 1D3 assassins imaginaires (comme le sort de niveau 4))
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 : Quadruple dweomer de Dillpater (Séquenceur 4 sorts de niveau 7 max)
Niveau 9 : Elfisation (cible jds -6 ou transformé en elfe)
Niveau 9 : Invulnérabilité (5 rounds immunité à tous les dégâts et tous les effets destructeurs, pvs minimum 1)
Niveau 9 : Portail infernal de Dillpater (Ouvre un portail vers les Abysses, 10% de chance +2%/round qu'un tanar'ri hostile se pointe)
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 : 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))

Réservée aux mages et bardes

Usage unique, apprend vingt 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

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

Potion

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

Potion

Usage unique, résistance au feu 75%, donne une vingtaine de capacités liées au feu utilisable 1x à 3x/jour chacune.

3 fois par jour : Mains ardentes, Explosion de feu, Incinérateur d'Agannazar, Pulsation de flammes, Boule de feu, Minuscules météores de Melf, Bouclier de feu (rouge)

2 fois par jour : Flèche enflammée, Colonne de feu, Feu solaire, Fabuleuse Boule de feu de Mazaron, Conv. Elémental de Feu (version druide), Aura de feu

1 fois 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.