

Ces étranges objets sont des coffres-forts ou des containers ouverts en bois robuste, qui ont été accouplés avec des pattes d'une araignée morte magiquement préservées et animées.

Les arts nécromantiques avec lesquels les *coffres marcheurs* sont créés restent secrets, mais la plupart des Maisons nobles, des temples drows et des académies ont 2 à 5 de ces "coffres rampants". Ils transportent ici et là de la nourriture, des messages, des objets et des produits d'entretien, mais il faut qu'ils soient dirigés par un individu portant un anneau de contrôle relié à un coffre spécifique.

Tout être portant un tel anneau peut, par un ordre silencieux, déplacer le coffre ici et là ; il le précédera ou le suivra aussi longtemps qu'il resta à moins de 12 mètres. Les anneaux de contrôle pour les *coffres marcheurs* sont façonnés en fer, en étain ou en argent pur.

Un *coffre marcheur* est inintelligent, avec CA 3 ; VD 18 (peut grimper le long des murs et des pentes, et bondir horizontalement jusqu'à 5 mètres), 14 pv, pas d'attaque ni de défense. S'il est dirigé pour percuter, il peut renverser un personnage de taille humaine, frappant pour 1 point de dégât (2 points pour les petits-hommes ou les êtres plus petits).