

ANNEAU D'ALEUS



Pour une action, le porteur peut décider de baisser la puissance d'une Protection magique située dans une case adjacente. Quand la puissance de la protection magique tombe à zéro, elle est brisée.

Une fois enfilé, cet anneau magique épouse au plus près le doigt de son propriétaire. L'emprise est telle qu'il ne peut être enlevé...



BOTTES DE RAPIDITE



Le héros gagne +1 en mouvement. Ce bonus n'est pas cumulable avec un bonus en mouvement donné par un autre objet.

Ces bottes souples sont aussi confortables que résistantes, c'est un régal de courir avec.



ANNEAU DE RESISTANCE



Le héros gagne un bonus de +1 sur un de ses dés de défense lorsqu'il tente de résister à une attaque magique.

Qu'il est étrange qu'une si petite chose puisse si bien protéger de la magie.



BATON MAGIQUE



Lanceur de sort uniquement

Le héros gagne +1 en corps à corps jusqu'à un maximum de 3.

Ce bâton est une arme très efficace mais les vrais guerriers se refusent à porter une arme décorée de fines gravures et de runes délicates.



AMULETTE DE L'OEIL FAUCON



Le héros augmente la portée de tir, longue ou courte, d'une case.

C'est peut être rien mais j'ai l'impression de voir mieux et plus loin.



LUMIERE FEERIQUE



Augmente de 2 cases la portée permettant au héros d'apercevoir les ennemis furtifs.

Risquons nous à faire un peu de lumière.



RONDACHE



Le héros gagne un bonus de +1 sur un de ses dés de défense.

Bien sûr que c'est un tout petit bouclier, mais c'est toujours mieux qu'un coup d'épée dans la tête...



ARC DU DEBUTANT



Donne +1 au tir à courte distance jusqu'à un maximum de 3, ou octroie la caractéristique tir à courte distance à un héros.

Alors je mets la flèche là... je tir sur la corde... et normalement ça part tout seul...



COR DE CHARGE



Augmente le mouvement du héros de 1 si cela lui permet d'arriver au corps à corps.

Celui là je vais me le faire, chaaaaaargez !!



BOURSE MAGIQUE



Si le héros possède 2 ou 3 pièces d'or au début de l'aventure il gagnera une pièce d'or supplémentaire à la fin de l'aventure.

Tiens c'est bizarre j'aurais juré avoir 2 pièces d'or dans cette bourse...



OBJET

OBJET



OBJET

OBJET

OBJET



OBJET

OBJET

OBJET

CROCHETAGE



Pour connaître la valeur de crochetage du verrou, regardez sa valeur d'Armure et jetez 1D6. Le personnage peut utiliser l'action de son tour pour essayer de l'ouvrir et diminuer sa valeur de 1 (verrou ouvert si sa valeur = 0).

	1	2	3	4	5	6
Armure 2	2	2	2	1	1	1
Armure 3	3	3	2	2	2	1
Armure 4	4	4	3	3	2	2
Armure 5	4	4	4	3	3	2



OBJET



OBJET

CROCHETAGE



Pour connaître la valeur de crochetage du verrou, regardez sa valeur d'Armure et jetez 1D6. Le personnage peut utiliser l'action de son tour pour essayer de l'ouvrir et diminuer sa valeur de 1 (verrou ouvert si sa valeur = 0).

	1	2	3	4	5	6
Armure 2	2	2	2	1	1	1
Armure 3	3	3	2	2	2	1
Armure 4	4	4	3	3	2	2
Armure 5	4	4	4	3	3	2



CAPACITÉ



CAPACITÉ