

<p>Nom: Corne de dragon</p> <p>Encombrement: 4</p> <p>Valeur: 20</p> <p>Effet: La corne de dragon apporte +3 en renommé lors d'une campagne.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Gemme rouge</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Gemme rouge</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>
<p>Nom: Gemme bleue</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Gemme bleue</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Gemme violette</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>
<p>Nom: Gemme violette</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Gemme verte</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Gemme verte</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>
<p>Nom: Gemme jaune</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Gemme jaune</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Fiole de guérison</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: la fiole se lance et se brise sur une cible. Tous les combattants situés dans un rayon de 15 cm du point d'impact sont soignés d'un D10 blessures. Utilisable 1 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé: 4+</p>
<p>Nom: ceinture d'agilité</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: l'esquive du combattant est augmentée de 3 points.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Potion de force</p> <p>Encombrement: 2</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Les dégâts de l'arme principale du combattant sont augmentés de 3 points. Utilisable 3 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Poudre de vivacité</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Le combattant peut relancer un jet d'esquive raté. Utilisable 3 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé: 4+</p>
<p>Nom: Potion de vision claire</p> <p>Encombrement: 2</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Le combattant voit jusqu'à une distance de 40cm, sans tenir compte de la brume ou autre pendant un tour. Utilisable 3 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Crâne d'or</p> <p>Encombrement: 3</p> <p>Valeur: 15</p> <p>Effet: gain de renommé de +4 lors d'une campagne.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Poudre de brume</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 15</p> <p>Effet: un nuage de brume de 3+D6cm de rayon entoure le combattant. La distance de visibilité de cette brume est de 1cm. Utilisable par une action 3 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé:</p>

<p>Nom: Potion de sang</p> <p>Encombrement: 2</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Le combattant devient furieux et cherche à frapper le combattant le plus proche. Il lui inflige 3 blessures automatiquement, quelques soit le résultat de la passe d'arme. Utilisable uniquement au corps à corps et 1 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé: 4+</p>	<p>Nom: Calice en bois</p> <p>Encombrement: 2</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 4+</p>	<p>Nom: Livret d'annotation</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 15</p> <p>Effet:</p> <p>Abelbérien: Votre mission est maintenant de récupérer cet objet coûte que coûte!</p> <p>Shiméien: -</p> <p>Thanigiste: Récupérer cet objet vous donnera 5 points de victoire.</p> <p>Méléien: -</p> <p>Créature enchantées: -</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>
<p>Nom: Vieux parchemin</p> <p>Encombrement: 0</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Message</p> <p>Encombrement: 0</p> <p>Valeur: 5</p> <p>Effet:</p> <p>Abelbérien: Récupérer cet objet vous donnera 5 points de victoire.</p> <p>Shiméien: -</p> <p>Thanigiste: -</p> <p>Méléien: Votre mission est maintenant de récupérer cet objet coûte que coûte!</p> <p>Créature enchantées: -</p> <p>Résultat du dé: 4+</p>	<p>Nom: Pierres précieuses</p> <p>Encombrement: 2</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Gain de renommé de +3.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>
<p>Nom: Corne de Toridon</p> <p>Encombrement: 3</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: gaine de renommé de +2 lors d'une campagne.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Fiole vide</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: -</p> <p>Effet: -</p> <p>Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Ceinture de saut</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 15</p> <p>Effet: L'encombrement du porteur n'est pas retranché de sa distance d'élan lorsqu'il saute.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>
<p>Nom: Bracelet de force</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Les dégâts de l'arme principale du combattant sont augmenté de 1 point.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Plume de pégase</p> <p>Encombrement: 1</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Le combattant peut effectuer 3 cm de déplacement gratuitement. Utilisable 3 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Peau de serpent</p> <p>Encombrement: 2</p> <p>Valeur: 10</p> <p>Effet: Le combattant est protégé contre les flèches qui glissent sur la peau de serpent. La peau de serpent permet d'annuler un tir. Utilisable 1 fois par partie.</p> <p>Résultat du dé: 5+</p>

<p>Nom: Tas d'os Encombrement: 1 Valeur: - Effet: - Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Sceptre de puissance Encombrement: 2 Valeur: 15 Effet: l'aptitude dans le lancement d'un sort (au choix du joueur) du combattant est augmenté de 3 points. Utilisable 3 fois par partie. Résultat du dé: 6</p>	<p>Nom: Amulette de robustesse Encombrement: 1 Valeur: 10 Effet: Le combattant ignore les malus de mouvement dus aux blessures Résultat du dé: 5+</p>
<p>Nom: Coffret en bois Encombrement: 3 Valeur: 10 Effet: Le coffret est verrouillé: le combattant doit réussir un test de volonté supérieure à 15 pour l'ouvrir. Une fois ouvert, piochez 3 cartes du deck objet et gardez celle qui vous convient (les autres sont mélangées au deck). Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Amulette de haine Encombrement: 1 Valeur: 10 Effet: Le combattant peut relancer un maniement d'arme qui ne lui convient pas. Utilisable uniquement au corps à corps et 3 fois par partie. Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Fiole de poison Encombrement: 2 Valeur: 15 Effet: Les adversaires blessé (arme perforante ou tranchante uniquement) par le combattant sont empoisonné. Au début de chaque tour ils subissent 3 blessures, tant qu'ils ne sont pas soignés. Résultat du dé: 5+</p>
<p>Nom: Antidote Encombrement: 2 Valeur: 10 Effet: Stoppe les effets d'un poison. Utilisable 1 fois par partie. Résultat du dé: 4+</p>	<p>Nom: Voile d'éblouissement Encombrement: 1 Valeur: 5 Effet: Le voile augmente l'aptitude d'esquive de 3 points. Si le combattant échoue, le voile est déchiré et inutilisable. Résultat du dé: 4+</p>	<p>Nom: Annihlateur magique Encombrement: 2 Valeur: 20 Effet: Aucun sort ne peut être lancé à 10 cm du porteur, aucun effet magique ni aucun sort ne peuvent cibler le porteur. Résultat du dé: 6</p>
<p>Nom: Mange-sort Encombrement: 2 Valeur: 15 Effet: Le porteur peut annuler un sort qui le cible ou dont la cible est à moins de 15 cm de lui. Utilisable 3 fois par partie. Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Bracelet d'habilité Encombrement: 1 Valeur: 10 Effet: La ou les aptitudes de maniement d'arme du combattant sont augmenté de 1 point. Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Parchemin d'intimidation Encombrement: - Valeur: 10 Effet: Le combattant choisit un adversaire à 15cm ou moins. L'adversaire ciblé ne peut pas effectuer de charge lors de ce tour. Résultat du dé: 5+</p>
<p>Nom: Pierres de soins Encombrement: 4 Valeur: 15 Effet: Les pierres sont répandues sur le sol. Tous les combattants à 5cm ou moins des pierres récupèrent 5 blessures au début de chaque tour. Utilisable une fois par partie (un seul lieu doit être sélectionné par le porteur des pierres). Résultat du dé: 5+</p>	<p>Nom: Rien Encombrement: - Valeur: - Effet: - Résultat du dé: 3+</p>	<p>Nom: Néant Encombrement: - Valeur: - Effet: - Résultat du dé: 3+</p>

