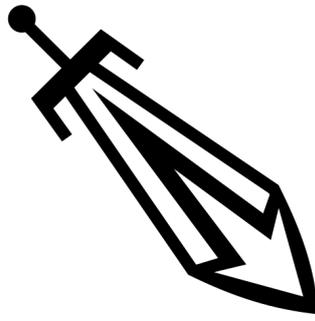




**Sciath Nemeton, le bouclier sacré**

*Grimoire : arme, mithril, glyphe, poudre magique*

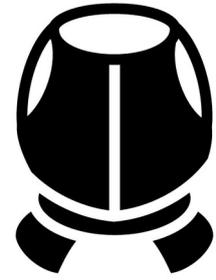
Les ennemis relancent chaque dé en succès une fois par phase.



**Gladius Stellaris, l'épée astrale**

*Grimoire : arme, mithril, glyphe, pierre incandescente*

Permet de relancer tous les dés en échec une fois par phase.



**Panoplia Atheria, l'armure immortelle**

*Grimoire : armure, mithril, fiole, pierre incandescente*

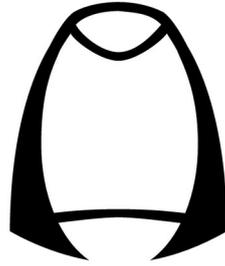
Augmente le seuil de succès des dés des ennemis de 1.



**Stafur Hugrunar, le bâton runique**

*Grimoire : arme, hellébore, glyphe, poudre magique*

Au début de la deuxième phase du combat, régénère tous les points de mana et les sorts.



**Shal Nevidimosti, la cape d'invisibilité**

*Grimoire : hellébore, fiole, poudre magique*

Permet d'éviter les ennemis et de fuir sans jeter de dé.



**Zvaig Asara, la larme de l'étoile**

*Grimoire : potion, hellébore, fiole, pierre incandescente*

Réduit le seuil de succès de vos dés d'attaque de 1.



**Forgeron** : vend objets de forge, peut fabriquer Sciath et Gladius.

**Tisserand** : vend objets de tissage, peut fabriquer Panoplia et Shal

**Calligraphe** : vend objets de calligraphie, peut fabriquer Stafur et Zvaig



**Alchimiste** : vend des grimoires pour 2 pièces d'or, vend des composants pour 6 pièces, transforme tout pour 1 pièce

**Taverne** : payer 2 pièces d'or pour parier un objet au hasard (4+ au dé 6)

**Sanctuaire** : termine le tour pour regagner le maximum de points de vie, de points de mana et de sorts



**Temple du Telnas** : sanctuaire pour les adeptes. Bonus de [niveau] à chaque caractéristique pour les adeptes en combat. Les adeptes peuvent faire un rituel en sacrifiant trois objets pour ajouter trois concentrations de Telnas.

**Chemin des manifestations**

**Ceiltigahn** : Sapmi, Nowegr, Anglia  
**Slaviskis** : Meschera, Zemgal, Haemus  
**Notikonos** : Masmuda, Ligurie, Ormenos