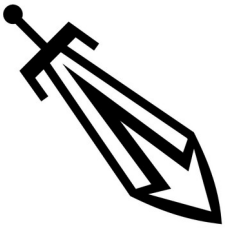
Sciath Nemeton,
le bouclier sacré

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

Temple *: Meschera, Slaviskis*

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



Gladius Stellaris, l'épée astrale

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

Temple *: Masmuda, Notikonos*

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

Panoplia Atheria,
le plastron invaincu

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

Temple *: Masmuda, Notikonos*

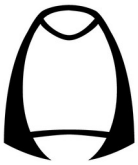
Augmente le seuil de succès des dés des ennemis de 1.

Stafur Hugrunar,
le bâton runique

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

Temple *: Sapmi, Ceiltigahn*

Une fois par combat, régénère tout le mana et les sorts.



Shal Nevidimosti,
la cape d'invisibilité

Grimoire *: hellébore, fiole, poudre magique*

Temple *: Meschera, Slaviskis*

Une phase par combat, rend votre groupe insensible à tout.

Zvaig Asara, la larme de l'étoile

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

Temple *: Sapmi, Ceiltigahn*

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

Forgeron : vend objets de forge, crée Sciath et Gladius.

Tisserand : vend objets de tissage, crée Panoplia et Shal

Calligraphe : vend objets de calligraphie, crée Stafur et Zvaig

Alchimiste : vend des composants pour 6 pièces d'or l'unité, transforme tout en une pièce d'or

Arcaniste : grimoires associés au temple de la région pour 6 pièces

Taverne : déclenche un évènement dans la région

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

Marché : permet d'acheter tout objet/compo pour le double du prix

Temple du Telnas : sanctuaire et taverne pour les adeptes. Bonus de [niveau] à chaque caractérisque contre les aventuriers. Les adeptes peuvent faire un rituel en sacrifiant 1-3 objets pour ajouter 1-3 concentrations de Telnas.

Chemin des manifestations
Ceiltigahn : Sapmi, Nowegr, Anglia
Slaviskis : Meschera, Zemgal, Haemus
Notikonos : Masmuda, Ligurie, Ormenos