

Objets magiques

Bonus aux caractéristiques

Enchantement du Roc

L'objet donne +3 en Endurance

Enchantement de l'Ours

L'objet donne +3 en Force

Enchantement du Cobra

L'objet donne +3 en Rapidité

Enchantement du Singe

L'objet donne +3 en Agilité

Enchantement de l'Aigle

L'objet donne +3 en Perception (vue)

Enchantement du Génie

L'objet donne +3 en Intelligence

Enchantement de la Licorne

L'objet donne +3 en Aura

Enchantement de la Mule

L'objet donne +3 en Volonté

Enchantement de la Tortue

L'objet donne +6 en Endurance, -2 en Rapidité, et -2 en Agilité.

Enchantement du Lièvre

L'objet donne +3 en Rapidité, +3 en Agilité, et -4 en Endurance.

Enchantement du Dragon

L'objet donne +1 en Force, Constitution, Intelligence, et Aura.

Enchantement de Vie

L'objet donne +1PdB

Enchantement de Santé

L'objet donne +10PdS

Bonus de compétences

Clef magique de Galtan

Unique.

Cette clef magique permet à son utilisateur de rajouter +5 à ses jets de Serrurerie et de Crochetage.

Bague d'empathie animale

Donne à son porteur la compétence "Empathie Animale" à un score de 12. S'il possède déjà la compétence, il a à la place un bonus de +5 à ses jets d'Empathie animale.

Boussole uféane

Accorde à son porteur +5 aux jets de Cartographie. De plus, il obtient la compétence "Sens de l'orientation" à un score de 12; et s'il a déjà la compétence, il obtient à la place un bonus de +5 à ses jets de Sens de l'orientation.

Amulette Seigneuriale

Son possesseur effectue ses jets d'Eloquence à +3, et ses jets de Chant, Comédie, Musique, et Poésie à +1.

Bracelet de la succube

Son possesseur obtient la compétence "Séduction" à un score de 12. S'il la possède déjà, il obtient un bonus de +5 à tous ses jets de Séduction.

Bague de Garde

Cette bague en argent est sertie d'un rubis magique, qui émet de la lumière lorsque son porteur est en danger. Son porteur obtient la compétence "Sens du Danger" à un score de 12. S'il la possède déjà, il obtient un bonus de +5 à tous ses jets de Sens du Danger.

Cape du Caméléon

Son possesseur obtient la compétence "Camouflage" à un score de 12. S'il la possède déjà, il obtient un bonus de +5 à tous ses jets de Camouflage.

Amulette du Drainevie

Accorde à son possesseur la compétence Hypnotisme à un score de 12. S'il la possède déjà, il obtient un bonus de +5 à tous ses jets d'Hypnotisme.

Anneau élémentaire

+5 aux JdP et à l'armure contre les attaques venant d'un élément (eau, air, feu ou terre)

Divers

Figurine magique de cheval

En prononçant un mot de commande gravé sur le socle, la figurine se transforme en cheval. Le cheval, bien que magique, se comporte comme un cheval normal. Toutefois, s'il est tué, il reprendra la forme d'une figurine, brisée.

Anneau de régénération

Le possesseur régénère 1PdB supplémentaire par jour.

Amulette de la Dorelanne

Tous magicien dans une aire d'effet de 10m autour du porteur subit un malus de -5 pour lancer un sort, quel qu'il soit.

Malédiction

Une fois que son possesseur a mis l'objet sur lui, il ne peut et ne veut plus l'enlever. Au lieu d'accorder un bonus, il accorde un malus (ex: une amulette maudite seigneuriale inflige à son porteur une pénalité de -3 à tous ses jets d'Eloquence).

Enchantement du Lion

Le porteur de l'objet peut relancer tout jet de courage raté.

Amulettes de communication

Toujours fabriquées par paire. Permettent aux porteurs de communiquer entre eux, quelle que soit la distance qui les sépare.

Matériel de cartographie de Fildrin

Unique.

Permet à son possesseur d'effectuer des cartes d'une incroyable précision; le meneur de jeu doit donner tous les détails des lieux au joueur. La carte ainsi créée est considérée comme magique. Nombre d'usages limités.