

**AMULETTE DE SAGESSE**



Objet Magique

Ajoute 2 à votre Intellect

Au début de votre tour, vous pouvez regarder la carte se trouvant au-dessus de n'importe quelle pile de cartes.

5

**AMULETTE DE L'ENFER**



Objet Magique

Ajoute 1 à votre Force et 1 à votre Intellect

Vous pouvez défausser l'Amulette de l'Enfer avec une Fin Alternative cachée que vous venez de piocher pour en piocher une autre.

5

**ANNEAU D'INTELLECT**



Objet Magique

**Babiole**

Ajoute 3 à votre Intellect

Vous pouvez défausser l'Anneau d'Intellect pour gagner automatiquement un combat psychique.

5

**ANNEAU DE FORCE**



Objet Magique

**Babiole**

Ajoute 3 à votre Force

Vous pouvez défausser l'Anneau de Force pour gagner automatiquement un combat.

5

**ARMURE SACRÉE**



Objet Magique

**Armure**

3, 4, 5, 6 en combat et combat psychique

Si vous êtes Bon, les Sorts de Magie des Ténèbres n'ont aucun effet sur vous.

5

**CAPE D'INVISIBILITÉ**



Objet Magique

Vous pouvez échapper aux Étrangers, Ennemis ou personnages. Si vous choisissez de le faire, lancez 1 dé. Sur 4 à 6, vous réussissez - il n'y a pas de rencontre.

5

**MARTEAU DIVIN**



Objet Magique

**Arme**

+3 Force en combat et +3 Intellect en combat psychique

Sa protection divine vous procure 4, 5, 6 en combat et en combat psychique.

5

**MASQUE DU POLYMORPHE**



Objet Magique

Après avoir pioché cette carte, choisissez une capacité d'un des autres personnages en jeu.

Vous pourrez utiliser cette capacité lorsque vous porterez le Masque, en plus de vos capacités actuelles.

5

**PLASTRON ANTIMAGIE**



Objet Magique

**Armure**

3, 4, 5, 6 en combat psychique

Les Sorts n'ont pas d'effet sur vous, hormis le Sort de Commandement.

5

**SABLIER DE VIE**



Objet Magique

Ajoute 2 à votre Intellect

Vous ne perdez jamais votre dernière vie, sauf si vous êtes dans la Région Intérieure ou atteint par le Sort de Commandement.

5

**SINISTRE ARMURE**



Objet Magique

**Armure**

4, 5, 6 en combat et en combat psychique

Lorsque vous rencontrez la Faucheuse, vous pouvez ajouter 1 au dé.

5

**SOURCE DE MAGIE**



Objet Magique

À la fin de votre tour, s'il n'y a plus de Sort sur la Source de Magie, vous pouvez piocher un Sort et le placer dessus. Vous pourrez le lancer comme si c'était un de vos Sorts.

5

**TALISMAN D'IMMUNITÉ**



Objet Magique

**Résistant à la Magie**

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans légendaires.

Lorsque vous êtes dans la Région Intérieure, les Sorts lancés contre vous sont sans effet.

5

**TALISMAN D'INTELLECT**



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans légendaires.

+ 3 Intellect dans la Région Intérieure.

5

**TALISMAN DE FORCE**



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans légendaires.

+ 3 Force dans la Région Intérieure.

5

**TALISMAN DE MALADIE**



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans légendaires.

Tout autre personnage se trouvant dans la Région Intérieure quand vous y êtes perd 1 vie lorsqu'il fait 1 à n'importe quel jet de dé.

5

**TALISMAN DE VOYANCE**



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans légendaires.

Lorsque vous piochez des cartes Région Intérieure, vous pouvez en défausser une et en piocher une autre que vous devrez rencontrer.

5

**ÉPÉE D'OR**



Objet Magique

**Arme**

+4 Force en combat et +3 Intellect en combat psychique

Vous pouvez lancer 2 dés en combat ou en combat psychique et choisir le résultat.

5



