

ARBALÈTE ENFLAMMÉE



Objet Magique

Arme
+3 Intellect en combat psychique
Lorsque vous devez combattre plus d'un Ennemi en combat psychique, vous pouvez les combattre séparément.

5

ARMURE DE GLACE



Objet Magique

Armure
♥ 3,4,5,6 en combat
♠ 3,4,5,6 en combat psychique dans la Région Intérieure

5

ARMURE DE JADE



Objet Magique

Armure
♥ 4,5,6 en combat et combat psychique
Ajoute 1 à votre Force et 1 à votre Intellect

5

BAGUETTE DRAGON



Objet Magique

Arme
+3 Intellect en combat psychique
Si vous tuez un **Dragon** ou un **Démon** avec cette Baguette, vous pouvez gagner 1 Intellect au lieu de le prendre comme trophée.

5

BOUCLIER DIVIN



Objet Magique

Armure
♥ 4,5,6 en combat psychique
Tous vos Objets sont indestructibles (mais peuvent vous être pris ou volés).

5

BUVEUSE D'ÂMES



Objet Magique

Arme
+3 Force en combat
Lorsque vous gagnez un combat et choisissez de faire perdre 1 vie à l'adversaire, il perd 1 vie supplémentaire.

5

CASQUE AQUILIN



Objet Magique

Armure
Ajoute 1 à votre Intellect
♥ 5,6 en combat et combat psychique

5

COFFRE GLACÉ



Événement

Après avoir battu le Roi Aigle, vous avez trouvé un coffre étrange et gelé. Lancez 2 dés pour l'ouvrir. Si le total est supérieur à votre Intellect et à votre Force, vous n'arrivez pas à l'ouvrir. Sinon, piochez 1 carte Trésor. Défaussez-le ensuite.

1

CUIRASSE DE VENGEANCE



Objet Magique

Armure
♥ 4,5,6 en combat
Si vous êtes battu en combat par un Ennemi et que la Cuirasse vous protège avec un 6, vous pouvez le prendre comme trophée.

5

DÉVOREUSE



Objet Magique

Arme
+1 Force en combat et +1 Intellect en combat psychique
Quand vous gagnez un combat, lancez 1 dé pour voir ce que vous avez gagné :
1-2) Gagnez 1 Destin
3-4) Gagnez 1 vie
5-6) Piochez 1 Sort

5

ORBE DE LUMIÈRE



Objet Magique

Babiole
Vous pouvez défausser l'Orbe de Lumière avant un combat pour gagner automatiquement, sauf à la Couronne de Commandement.

5

LAMES DE TONNERRE



Objet Magique

Arme
+2 Force en combat
Vous pouvez utiliser un autre Objet ou Objet Magique à la main équipée des Lames de Tonnerre.

5

LIVRE DE FEU



Objet Magique

Piochez et posez 4 Sorts de Magie de Destruction sur cette carte. Vous pourrez les lancer comme s'ils étaient vos Sorts. Le Livre se consumera dans la pile de défausse une fois le dernier Sort lancé.

5

PARCHEMIN DE LUMIÈRE



Objet Magique

Piochez et posez 4 Sorts de Magie de Lumière sur cette carte. Vous pourrez les lancer comme s'ils étaient vos Sorts. Le Parchemin s'effritera sur la pile de défausse une fois le dernier Sort lancé.

5

PARCHEMIN DES TÉNÉBRES



Objet Magique

Piochez et posez 4 Sorts de Magie des Ténèbres sur cette carte. Vous pourrez les lancer comme s'ils étaient vos Sorts. Le Parchemin s'effritera sur la pile de défausse une fois le dernier Sort lancé.

5

TABLETTES DE LA NATURE



Objet Magique

Piochez et posez 4 Sorts de Magie de la Nature sur cette carte. Vous pourrez les lancer comme s'ils étaient vos Sorts. Les Tablettes se désagrégeront dans la pile de défausse une fois le dernier Sort lancé.

5

TOME DES SECRETS



Objet Magique

Ajoute 1 à votre Intellect
Vous pouvez avoir 1 Sort de plus que la limite correspondant à votre Intellect.

5

TUEUSE



Objet Magique

Arme
+3 Force en combat
Si vous tuez un **Dragon** ou un **Démon** avec la Tueuse, vous pouvez gagner 1 Force au lieu de le prendre comme trophée.

3

