



Illustration de Wayne Reynolds.

EZREN

MASCULIN HUMAIN MAGICIEN

COMPÉTENCES

FORCE	d6	<input type="checkbox"/> +1
DEXTÉRITÉ	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CONSTITUTION	d4	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENCE	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
PROFANE: INTELLIGENCE +2		
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +2		
SAGESSE	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CHARISME	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN 6 7 8

Après avoir joué un sort doté de la propriété Profane, vous pouvez examiner la première carte de votre deck de personnage. Si c'est un sort, vous pouvez l'ajouter à votre main.

Si vous obtenez une carte dotée de la propriété Magique lors d'une séance d'exploration, vous pouvez répartir immédiatement en exploration.

Ajoutez 1 (ou 2) à votre test quand vous tentez de recharger une carte.

Liste des cartes

TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: SORT

ARME	1	<input type="checkbox"/> 2		
SORT	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
ARMURE	—	<input type="checkbox"/> 1		
OBJET	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ALLIÉ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
BÉNÉDICTION	—			

Ezren a passé la majeure partie de sa vie à tenter de laver le nom de son père. Quand il a découvert que son géniteur était bel et bien coupable, il a abandonné son ancienne vie pour devenir magicien. Comme il n'a pas trouvé de maître qui accepte de prendre un apprenti aussi âgé que lui, il a décidé de percer lui-même les secrets de la magie. Au cours de ses études, il s'est découvert un véritable don pour les arts occultes et il cherche maintenant à explorer le monde qu'il a si longtemps négligé.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce qu'Ezren termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débilés
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimetière (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chaussure-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Anneau de protection (2)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaille de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

Ezren ne peut pas conserver de bénédictions dans son deck entre les scénarios.



Illustration de Wayne Reynolds.

HARSK

MASCULIN NAIN RÔDEUR

COMPÉTENCES

FORCE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DEXTÉRITÉ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DISTANCE: DEXTÉRITÉ +3					
CONSTITUTION	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
VIGUEUR: CONSTITUTION +2					
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SAGESSE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
PERCEPTION: SAGESSE +2					
SURVIE: SAGESSE +2					
CHARISME	d4	<input type="checkbox"/> +1			

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN	5	<input type="checkbox"/> 6
FORMÉ AUX	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
A la fin de votre tour, vous pouvez examiner la première (<input type="checkbox"/> ou la dernière) carte de votre paquet de région.		
Vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) à un test de combat qui se déroule dans une autre région.		

LISTE DES CARTES

ARME	5	<input type="checkbox"/> 6	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME	
ARME	5	<input type="checkbox"/> 6		
SORT	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	
ARMURE	1	<input type="checkbox"/> 2		
OBJET	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
ALLIÉ	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
BÉNÉDICTION	5	<input type="checkbox"/> 6		

Harsk n'a rien d'un nain ordinaire : il préfère les étendues à ciel ouvert aux souterrains, la flexibilité de l'arbalète à la robustesse de la hache et le thé à la bière (car il n'é mousse pas les sens). Bourru et déterminé, ce nain a quitté sa maison pour honorer un serment : rendre justice en vengeant son frère, mort de la main de pillards géants. Depuis, il a appris beaucoup de choses sur le vaste monde, les différents pays, les animaux et les divers peuples et lieux qui méritent sa protection.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Harsk termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimexterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soins (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kajitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodret Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Ioméda (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

KYRA

FÉMININ HUMAIN PRÊTRE DE SARENRAE

COMPÉTENCES

FORCE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +2					
DEXTÉRITÉ	d4	<input type="checkbox"/> +1			
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
VIGUEUR: CONSTITUTION +3					
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
SAGESSE	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +2					
CHARISME	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN	5	<input type="checkbox"/> 6	
FORMÉ AUX	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armures lourdes	<input type="checkbox"/> Armes
À votre tour et au lieu de faire votre première exploration, vous pouvez révéler une carte dotée de la propriété Divin et choisir un personnage de votre région. Tirez au hasard 1d4+1 (<input type="checkbox"/> +2) cartes de sa délausse et mélangez-les avec son deck de personnage avant de jeter la carte que vous venez de révéler.			
Ajoutez 1d8 (<input type="checkbox"/> +1) et la propriété Magique à vos tests pour vaincre un fléau doté de la propriété Mort-vivant.			

LISTE DES CARTES	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: BÉNÉDICTION		
ARME	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
SORT	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ARMURE	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
OBJET	1	<input type="checkbox"/> 2	
ALLIÉ	1	<input type="checkbox"/> 2	
BÉNÉDICTION	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

Kyra et sa famille vivaient près d'un temple de Sarenrae, la déesse de la guérison, de l'honnêteté, de la rédemption et du soleil. Quand des bandits ont attaqué le village, les prêtresses ont défendu les innocents et repoussé les pillards, même si cela leur a coûté la vie et leur sanctuaire. Debout sur les ruines fumantes du temple, la jeune Kyra a juré de consacrer sa vie et son épée à la déesse, d'avoir pitié de tous ceux qui le méritent et d'accorder une mort rapide à ceux qui servent la cause des ténèbres.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Kyra termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Grande hache (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- Armure de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Clerge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)

Illustration de Wayne Reynolds.



LEM MASCULIN HALFELIN BARDE

COMPÉTENCES

FORCE	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
DEXTÉRITÉ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3			
SAGESSE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CHARISME	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
PROFANE: CHARISME +1			
DIPLOMATIE: CHARISME +3			
DIVIN: CHARISME +1			

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN 6

FORMÉ AUX Armures légères Armes

Une fois par test, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 (+1) (+2) au test d'un autre personnage de votre région.

Au début de votre tour, vous pouvez échanger 1 carte de votre main contre 1 carte du même type située dans votre défausse.

Liste des cartes

TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: AU CHOIX

ARME	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
SORT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ARMURE	—	<input type="checkbox"/> 1	
OBJET	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
ALLIÉ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
BÉNÉDICTION	5	<input type="checkbox"/> 6	

Lem est né esclave chez des nobles humains, dans un pays qui vénère les diables. Grâce à son esprit vif, il a réussi à éviter les corvées en devenant saltimbanque. Il est parvenu à s'échapper mais, pour cela, il a dû abandonner ses amis et sa famille. Il se bat à présent pour que plus personne n'ait à porter le fardeau qui pèse sur sa mémoire. Son rire communicatif et son répertoire de musiques et de contes pleins d'inspiration font partie de ses meilleures armes. Tout comme sa lame, si nécessaire.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Lem termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Gimetterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitacion (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soins (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaille de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)

Illustration de Wayne Reynolds.



MÉRIciel

FÉMININ ELFE ROUBLARD

COMPÉTENCES

FORCE	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DEXTÉRITÉ	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTÉRITÉ +2					
SABOTAGE: DEXTÉRITÉ +2					
DISCRÉTION: DEXTÉRITÉ +2					
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
INTELLIGENCE	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
SAGESSE	d6	<input type="checkbox"/> +1			
PERCEPTION: SAGESSE +2					
CHARISME	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN	5	<input type="checkbox"/> 6
FORMÉ AUX	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez esquiver une confrontation.		
Si vous êtes le seul personnage présent dans une région, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) à un test de combat ou la jeter pour gagner encore 1d6 de plus.		

Liste des cartes

Type de carte de prédilection: objet

ARME	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
SORT	—	<input type="checkbox"/> 1	
ARMURE	1	<input type="checkbox"/> 2	
OBJET	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9
ALLIÉ	2	<input type="checkbox"/> 3	
BÉNÉDICTION	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

Mériciel s'est retrouvée orpheline alors qu'elle était encore très jeune. Élevée dans les bas-fonds par des humains, l'elfe a vu vieillir et mourir de nombreux amis au cours des dizaines d'années qu'il lui a fallu pour devenir adulte. Livre de toute responsabilité, elle parcourt à présent le monde en compagnie de ceux qu'elle appelle momentanément ses amis. Mériciel pense qu'il faut vivre pleinement car on ne sait jamais quand tout se terminera et elle est persuadée qu'elle peut résoudre presque tous ses problèmes à coup de dague.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Mériciel termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochu.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHU

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir clouté de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokku (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédæe (B, C)
- Bénédiction de Lamashu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

SÉONIE FÉMININ HUMAIN ENSORCELEUR

COMPÉTENCES

FORCE	d4	<input type="checkbox"/> +1
DEXTÉRITÉ	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
SAGESSE	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CHARISME	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIPLOMATIE: CHARISME +2		
PROFANE: CHARISME +2		

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN 6 7

Lors d'un test de Combat, vous pouvez jeter une carte pour lancer votre dé de Profane +1d6 (+1) (+2) en lui ajoutant les propriétés Attaque, Feu et Magique. Cela compte comme l'utilisation d'un sort.

Vous réussissez automatiquement votre test pour recharger un sort (ou un objet) Profane.

LISTE DES CARTES

ARME	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: SORT			
—	<input type="checkbox"/> 1			
SORT	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ARMURE	—			
OBJET	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ALLIÉ	4	<input type="checkbox"/> 5		
BÉNÉDICTION	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	

Séonie est née dans un clan nomade. Elle porte des dizaines de tatouages runiques qui racontent l'antique histoire de son peuple et l'aident à puiser dans ses pouvoirs profanes. Douée d'un esprit vif et capable de prévoir des plans pour toutes les situations, elle exhibe fièrement les marques de son peuple et cherche sans cesse à mieux comprendre ses pouvoirs magiques. Elle parcourt le monde et brise les mythes selon lesquels son peuple ne compterait que des voleurs et des menteurs, en redressant les torts partout où elle en voit.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Séonie termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débilés
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterie (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Dague (B, C)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

Séonie ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)

OBJETS (SUITE)

- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Pic de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Torme du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokku (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomêdae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

VALÉROS

MASCULIN HUMAIN GUERRIER

COMPÉTENCES

FORCE	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÉLÉE: FORCE +3					
DEXTÉRITÉ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
CONSTITUTION	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SAGESSE	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
CHARISME	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DIPLOMATIE: CHARISME +2					

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN 4 5 6

FORMÉ AUX Armures légères Armures lourdes Armes

Ajoutez 1d4 (+1) (+2) au test de combat d'un autre personnage situé dans la même région que vous.

Quand vous jouez une arme, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.

LISTE DES CARTES

TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME

ARME	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
SORT	—			
ARMURE	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
OBJET	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
ALLIÉ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
BÉNÉDICTION	3	<input type="checkbox"/> 4		

Valéros est un ancien mercenaire au cœur bon et si assoiffé d'aventure qu'il a préféré s'enfuir plutôt que d'accepter un mariage arrangé avec la fille d'un fermier. Il s'est entraîné à l'épée et a vécu quelques années comme mercenaire mais, à présent, il se bat pour tous ceux qui en ont besoin. Valéros est noble de cœur et farouchement loyal mais il cache ses sentiments derrière un comportement rustre et blasé. Il faut souvent remarquer que rien ne vaut « une nuit de beuverie en douce compagnie. »

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Valéros termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimette (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)

- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

Valéros ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuirasse elfique (1)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)

OBJETS (SUITE)

- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigüe (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélym (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)

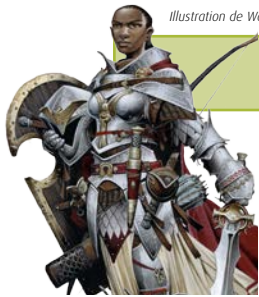


Illustration de Wayne Reynolds.

SEELAH FÉMININ HUMAIN PALADIN

COMPÉTENCES

FORCE	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +2					
DEXTÉRITÉ	d4	<input type="checkbox"/> +1			
CONSTITUTION	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
INTELLIGENCE	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
SAGESSE	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DIVIN: SAGESSE +2					
CHARISME	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN	4	<input type="checkbox"/> 5	
FORMÉ AUX	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez jeter la première carte de votre deck pour ajouter 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) à votre test. si c'était une bénédiction (<input type="checkbox"/> ou un sort), rechargez-la au lieu de la jeter.			
Vous pouvez regarder la première carte de votre paquet de région au début (<input type="checkbox"/> ou à la fin) de votre tour. Si c'est une aubaine, placez-la sous le paquet.			

Liste des cartes

ARME	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARMURE
3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1	<input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
ARMURE	3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
OBJET	—
ALLIÉ	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
BÉNÉDICTION	6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8

Seelah a rencontré une paladine alors qu'elle n'était encore qu'une jeune orpheline affamée et elle est restée hypnotisée devant son heaume scintillant. Elle a fini par le voler mais son acte s'est soldé par la mort de la paladine au cours de la bataille suivante. Rongée par le remord, Seelah est montée sur le bûcher de la guerrière sainte mais les autres paladins l'ont sauvée et en ont faite l'une des leurs. Au début, Seelah se battait uniquement dans l'espoir de trouver le pardon, mais c'est désormais une championne dévouée de Iomédae, la déesse de la justice.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Seelah termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterie (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

Seelah ne peut pas conserver d'objets dans son deck entre les scénarios.

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokkus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharsma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)

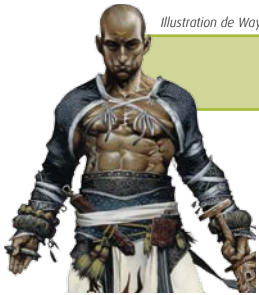


Illustration de Wayne Reynolds.

SAJAN

MASCULIN HUMAIN MOINE

COMPÉTENCES

FORCE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
DEXTÉRITÉ	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTÉRITÉ +2			
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
VIGUEUR: CONSTITUTION +2			
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
SAGESSE	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CHARISME	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN 4 5 6

Quand vous faites un test de Combat sans jouer d'arme, vous pouvez utiliser votre dé de Dextérité au lieu de votre dé de Force (et lui ajouter la propriété Magique) (et de Feu).

Vous pouvez jouer autant de bénédictions que vous le désirez lors de votre test de combat. Rechargez-les au lieu de les jeter.

Liste des Cartes

Type de Carte de Prédilection: Objet

ARME	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
SORT	—	<input type="checkbox"/> 1		
ARMURE	—			
OBJET	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
ALLIÉ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
BÉNÉDICTION	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	

Sajan est né dans la caste guerrière d'un pays lointain mais il a renié ses devoirs pour partir à la recherche de sa sœur jumelle, une maîtresse des arts martiaux enlevée par un seigneur étranger. Chez lui, il est condamné à mort pour désertion mais il continue de chercher le moindre indice susceptible de l'aider à retrouver sa jumelle. Sajan a traversé de nombreux pays et il lui faut du temps avant de faire confiance à leurs habitants, si impulsifs, mais il met sa perspicacité et ses talents au service de tous ceux qu'il juge dignes de pouvoir l'aider sans sa quête.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Sajan termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débilés
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soins (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

Sajan ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)

OBJETS (SUITE)

- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Clerge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Iloari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaille de Sihédon (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédæe (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélyn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)

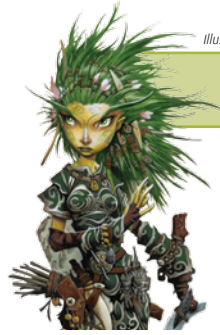


Illustration de Wayne Reynolds.

LINI

FÉMININ GNOME DRUIDE

COMPÉTENCES

FORCE	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
DEXTÉRITÉ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONSTITUTION	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3			
SAGESSE	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +1			
SURVIE: SAGESSE +2			
CHARISME	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN	5
FORMÉ AUX	<input type="checkbox"/> Armures légères <input type="checkbox"/> Armes
Quand vous jouez un allié doté de la propriété Animal, vous pouvez le recharger au lieu de le jeter.	
Vous pouvez révéler un allié doté de la propriété Animal pour ajouter 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) à votre test.	
Pour n'importe quel test, vous pouvez jeter une carte pour lancer 1d10 au lieu de votre dé de Force ou de Dextérité.	

Liste des cartes

TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ALLIÉ

ARME	—	<input type="checkbox"/> 1
SORT	6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
ARMURE	—	<input type="checkbox"/> 1
OBJET	2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
ALLIÉ	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
BÉNÉDICTION	4	<input type="checkbox"/> 5

Lini a toujours su s'y prendre avec les bêtes sauvages. Plus d'une fois, de grands animaux ont menacé son enclave et, à chaque fois, elle a réussi à les apaiser jusqu'à ce qu'ils passent leur chemin. Devenue adulte, elle a quitté les autres druides pour partir explorer le monde et protéger les contrées sauvages. Elle s'est fait une collection d'une douzaine de brindilles : une pour chaque forêt visitée. Ces brindilles forment la carte routière de ses expériences et chacune renferme de nombreux souvenirs.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Lini termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokku (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

AMIRI

FÉMININ HUMAIN BARBARE

COMPÉTENCES

FORCE	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÉLÉE: FORCE +2					
DEXTÉRITÉ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
CONSTITUTION	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
INTELLIGENCE	d4	<input type="checkbox"/> +1			
SAGESSE	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SURVIE: SAGESSE +3					
CHARISME	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

POUVOIRS

TAILLE DE LA MAIN	4	<input type="checkbox"/> 5	
FORMÉ AUX	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez enterrer une carte de votre main pour ajouter 1d10 (<input type="checkbox"/> +1) à votre test de Force, de Mêlée ou de Constitution.			
Vous pouvez vous déplacer à la fin de votre tour (<input type="checkbox"/> et/ou faire venir un autre personnage dans la région où vous avez fini votre tour).			

Liste des cartes

TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME

ARME	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
SORT	—			
ARMURE	2	<input type="checkbox"/> 3		
OBJET	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ALLIÉ	2	<input type="checkbox"/> 3		
BÉNÉDICTION	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

Amiri est une féroce guerrière des tribus barbares du nord. Elle a obtenu son épée bâtarde surdimensionnée en triomphant seule d'un groupe de géants du froid et l'a gardée comme trophée. Quand elle est rentrée auprès des siens, elle a découvert qu'ils l'avaient envoyée au suicide pour la punir car ils lui en voulaient d'être toujours meilleure que les hommes. Folle de rage, elle a massacrée ses traîtres de camarades et a abandonné son pays pour chercher sa place dans le monde.

SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Amiri termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilette empoisonée
- Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

NOTES

CARTES DU PAQUET

ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterie (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

SORTS

Amiri ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)

OBJETS (SUITE)

- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodret Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokkaus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)

BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédæe (B, C)
- Bénédiction de Lamashu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélyn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)