

Potion de Célérité

Équipement éphémère

1

Niveau



Potion :
Célérité



+ 1 en Initiative jusqu'à la fin de la partie.

Vous devez utiliser la potion au début d'un Tour, avant que les Réofs ne commencent à s'activer.

Illustration : Josselin Grange

Cataplasme Antistress

Équipement éphémère

1

Niveau



Potion :
Antistress



Permet d'augmenter la capacité maximale de Stress de 5 points.

Illustration : Josselin Grange

Poudre relaxante

Équipement éphémère

2

Niveau



Potion :
Antistress



Permet d'augmenter la capacité maximale de Stress de 10 points.

Illustration : Josselin Grange

Potion Calme de la montagne

Équipement éphémère

3

Niveau



Potion :
Antistress



Permet d'augmenter la capacité maximale de Stress de 15 points.

Illustration : Josselin Grange

Cataplasme de soins

Équipement éphémère

1

Niveau



Potion :
Soins



Fait récupérer au porteur 5 PV.

Illustration : Josselin Grange

Revitalisant

Équipement éphémère

2

Niveau



Potion :
Soins



Fait récupérer au porteur 10 PV.

Illustration : Josselin Grange

Revitalisant de Maître Noh

Équipement éphémère

3

Niveau



Potion :
Soins



Fait récupérer au porteur 15 PV.

Illustration : Josselin Grange

Armure de cuir

Équipement permanents

1

Niveau



Armures
physique



Armures physique
Réduit de 1 point tous les Dégâts subits par le porteur.
Protège contre **Mélée** et **Tir**

Illustration : Josselin Grange

Plastron

Équipement permanents

2

Niveau



Armures
physique



Armures physique
Réduit de 2 points tous les Dégâts subits par le porteur.
Protège contre **Mélée** et **Tir**

Illustration : Josselin Grange

Collier de protection

Équipement permanents

1

Niveau



Armures mystique



Armures mystique
Réduit de **1 point** tous les Dégâts subits par le porteur.
Protège contre **Magie** et **Prêtrise**

Illustration : Josselin Grange

Bague de protection

Équipement permanents

2

Niveau



Armures mystique



Armures mystique
Réduit de **2 points** tous les Dégâts subits par le porteur.
Protège contre **Magie** et **Prêtrise**

Illustration : Josselin Grange

Monocle

Équipement permanents

1

Niveau



Lunettes



Augmente la portée de tir ou de magie de **1 case**.

Illustration : Josselin Grange

Longue vue

Équipement permanents

2

Niveau



Lunettes



Augmente la portée de tir ou de magie de **2 cases**.

Illustration : Josselin Grange

Visueur

Équipement permanents

3

Niveau



Lunettes



Augmente la portée de tir ou de magie de **3 cases**.

Illustration : Josselin Grange

Collier magique

Équipement permanents

1

Niveau



Objet de puissance



Augmente tous les Dégâts fait par le porteur de **+1** (combat, tir, magie)

Illustration : Josselin Grange

Pierre Loane

Équipement permanents

2

Niveau



Objet de puissance



Augmente tous les Dégâts fait par le porteur de **+2** (combat, tir, magie)

Illustration : Josselin Grange

