










 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>	 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>	 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>
 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>	 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>	 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>
 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>	 Épée courte <p>Attaque : Dé jaune x Force</p> <p><i>Arme</i></p>	 Bouclier en cuir <p>Protection : Dé vert x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>

<div>Bouclier en cuir</div> <div>Protection : Dé vert x Dextérité</div> <div><i>Bouclier</i></div>	<div>Bouclier en cuir</div> <div>Protection : Dé vert x Dextérité</div> <div><i>Bouclier</i></div>	<div>Bouclier en cuir</div> <div>Protection : Dé vert x Dextérité</div> <div><i>Bouclier</i></div>
<div>Bouclier en cuir</div> <div>Protection : Dé vert x Dextérité</div> <div><i>Bouclier</i></div>	<div>Bouclier en cuir</div> <div>Protection : Dé vert x Dextérité</div> <div><i>Bouclier</i></div>	<div>Bouclier en cuir</div> <div>Protection : Dé vert x Dextérité</div> <div><i>Bouclier</i></div>
<div>Bouclier en cuir</div> <div>Protection : Dé vert x Dextérité</div> <div><i>Bouclier</i></div>	<div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div><i>Armure</i></div>	<div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div><i>Armure</i></div>

<div>0</div> <div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div>Armure</div>	<div>0</div> <div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div>Armure</div>	<div>0</div> <div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div>Armure</div>
<div>0</div> <div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div>Armure</div>	<div>0</div> <div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div>Armure</div>	<div>0</div> <div>Armure de cuir</div> <div>Protection : 1</div> <div>Armure</div>
<div>2</div> <div>Épée longue</div> <div>Attaque : Dé orange</div> <div>Arme</div>	<div>2</div> <div>Épée longue</div> <div>Attaque : Dé orange</div> <div>Arme</div>	<div>2</div> <div>Épée longue</div> <div>Attaque : Dé orange</div> <div>Arme</div>

<p>2 Épée longue</p> <p>Attaque : Dé orange</p> <p><i>Arme</i></p>	<p>3 Épée à deux mains</p> <p>Attaque : Dé rouge (empêche de porter un bouclier ou une seconde arme)</p> <p><i>Arme</i></p>	<p>3 Épée à deux mains</p> <p>Attaque : Dé rouge (empêche de porter un bouclier ou une seconde arme)</p> <p><i>Arme</i></p>
<p>2 Hache à une main</p> <p>Attaque : Dé orange</p> <p><i>Arme</i></p>	<p>2 Hache à une main</p> <p>Attaque : Dé orange</p> <p><i>Arme</i></p>	<p>2 Hache à une main</p> <p>Attaque : Dé orange</p> <p><i>Arme</i></p>
<p>2 Hache à une main</p> <p>Attaque : Dé orange</p> <p><i>Arme</i></p>	<p>3 Hache à deux mains</p> <p>Attaque : Dé rouge (empêche de porter un bouclier ou une seconde arme)</p> <p><i>Arme</i></p>	<p>3 Hache à deux mains</p> <p>Attaque : Dé rouge (empêche de porter un bouclier ou une seconde arme)</p> <p><i>Arme</i></p>

<p> Masse</p> <p>Attaque : Dé rouge (empêche de porter un bouclier ou une seconde arme)</p> <p><i>Arme</i></p>	<p> Masse</p> <p>Attaque : Dé rouge (empêche de porter un bouclier ou une seconde arme)</p> <p><i>Arme</i></p>	<p> Arc</p> <p>Attaque : Dé jaune x Dextérité (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>
<p> Arc</p> <p>Attaque : Dé jaune x Dextérité (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p> Arc</p> <p>Attaque : Dé jaune x Dextérité (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p> Arc</p> <p>Attaque : Dé jaune x Dextérité (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>
<p> Arc</p> <p>Attaque : Dé jaune x Dextérité (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p> Arc</p> <p>Attaque : Dé jaune x Dextérité (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p> Arc recourbé</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité -1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>

<p>2 Arc recourbé</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité -1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>2 Arc recourbé</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité -1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>2 Arc recourbé</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité -1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>
<p>1 Arbalète légère</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité-1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>1 Arbalète légère</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité-1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>1 Arbalète légère</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité-1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>
<p>1 Arbalète légère</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité-1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>1 Arbalète légère</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité-1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>1 Arbalète légère</p> <p>Attaque : Dé orange x (Dextérité-1) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>










<p>2 Arbalète lourde</p> <p>Attaque : Dé rouge x (Dextérité-2) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>2 Arbalète lourde</p> <p>Attaque : Dé rouge x (Dextérité-2) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>2 Arbalète lourde</p> <p>Attaque : Dé rouge x (Dextérité-2) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>
<p>2 Arbalète lourde</p> <p>Attaque : Dé rouge x (Dextérité-2) (permet de faire une attaque gratuite à l'arc avant le premier tour de combat avec un boss)</p> <p><i>Arme à Distance</i></p>	<p>1 Bouclier en bois</p> <p>Protection : Dé cyan x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>	<p>1 Bouclier en bois</p> <p>Protection : Dé cyan x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>
<p>1 Bouclier en bois</p> <p>Protection : Dé cyan x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>	<p>1 Bouclier en bois</p> <p>Protection : Dé cyan x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>	<p>1 Bouclier en bois</p> <p>Protection : Dé cyan x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>

<p> Bouclier en bois</p> <p>Protection : Dé cyan x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>	<p> Bouclier en fer</p> <p>Protection : Dé bleu x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>	<p> Bouclier en fer</p> <p>Protection : Dé bleu x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>
<p> Bouclier en fer</p> <p>Protection : Dé bleu x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>	<p> Bouclier en fer</p> <p>Protection : Dé bleu x Dextérité</p> <p><i>Bouclier</i></p>	<p> Cotte de mailles</p> <p>Protection : 3 (-1 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>
<p> Cotte de mailles</p> <p>Protection : 3 (-1 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>	<p> Cotte de mailles</p> <p>Protection : 3 (-1 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>	<p> Cotte de mailles</p> <p>Protection : 3 (-1 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>

<p>1 Cotte de mailles</p> <p>Protection : 3 (-1 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>	<p>1 Cotte de mailles</p> <p>Protection : 3 (-1 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>	<p>2 Armure de plates</p> <p>Protection : 5 (-2 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>
<p>2 Armure de plates</p> <p>Protection : 5 (-2 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>	<p>2 Armure de plates</p> <p>Protection : 5 (-2 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>	<p>2 Armure de plates</p> <p>Protection : 5 (-2 Dext)</p> <p><i>Armure</i></p>
<p>2 Potion de guérison</p> <p>Redonne 3 points de vie</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>2 Potion de guérison</p> <p>Redonne 3 points de vie</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>2 Potion de guérison</p> <p>Redonne 3 points de vie</p> <p><i>Inventaire</i></p>

<p>2 Potion de guérison</p> <p>Redonne 3 points de vie</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>2 Potion de force</p> <p>Donne +1 en Force pour la durée du combat</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>2 Potion de force</p> <p>Donne +1 en Force pour la durée du combat</p> <p><i>Inventaire</i></p>
<p>2 Potion de dextérité</p> <p>Donne +1 en Dextérité pour la durée du combat</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>2 Potion de dextérité</p> <p>Donne +1 en Dextérité pour la durée du combat</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>4 Parchemin de boule de feu</p> <p>Fait perdre 5 points de vie automatiquement à l'adversaire</p> <p><i>Inventaire</i></p>
<p>4 Parchemin de boule de feu</p> <p>Fait perdre 5 points de vie automatiquement à l'adversaire</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>3 Parchemin de peau d'écorce</p> <p>Augmente de 2 la Protection pour la durée du combat</p> <p><i>Inventaire</i></p>	<p>3 Parchemin de peau d'écorce</p> <p>Augmente de 2 la Protection pour la durée du combat</p> <p><i>Inventaire</i></p>

<div>Parchemin d'invocation de familier</div> <div>Invoque un familier pour la durée du combat, qui attaque avec 2D rouges</div> <div><i>Inventaire</i></div>	<div>Parchemin d'invocation de familier</div> <div>Invoque un familier pour la durée du combat, qui attaque avec 2D rouges</div> <div><i>Inventaire</i></div>	<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente. *Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div><i>Amélioration</i></div>
<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente. *Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div><i>Amélioration</i></div>	<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente. *Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div><i>Amélioration</i></div>	<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente. *Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div><i>Amélioration</i></div>
<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente. *Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div><i>Amélioration</i></div>	<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente. *Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div><i>Amélioration</i></div>	<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente. *Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div><i>Amélioration</i></div>

<div>Entraînement Dextérité</div> <div>Ajoute 1 à la Dextérité de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Dextérité.</div> <div>Amélioration</div>	<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>	<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>
<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>	<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>	<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>
<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>	<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>	<div>Entraînement Force</div> <div>Ajoute 1 à la Force de façon permanente.</div> <div>*Coûte le prix de la nouvelle valeur en Force.</div> <div>Amélioration</div>

<div>Amélioration PV</div> <div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div> <div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div> <div>Amélioration</div>	<div>Amélioration PV</div> <div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div> <div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div> <div>Amélioration</div>	<div><div>Amélioration PV</div><div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div><div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div><div>Amélioration</div></div>
<div>Amélioration PV</div> <div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div> <div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div> <div>Amélioration</div>	<div>Amélioration PV</div> <div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div> <div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div> <div>Amélioration</div>	<div><div>Amélioration PV</div><div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div><div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div><div>Amélioration</div></div>
<div>Amélioration PV</div> <div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div> <div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div> <div>Amélioration</div>	<div>Amélioration PV</div> <div>Augmente de 1 le nombre de PV max.</div> <div>* Coûte le prix de la nouvelle valeur en $PV \text{ max} / 2$ (arrondie au supérieur)</div> <div>Amélioration</div>	