

## Mains Nues



[arme]  
Dégats: 5

prix: 0

## Poignard



[arme] prérequis: DEX 2  
Dégats: 9

prix: 26

## Epée courte



[arme] prérequis: STR 5  
Dégats: 10

prix: 30

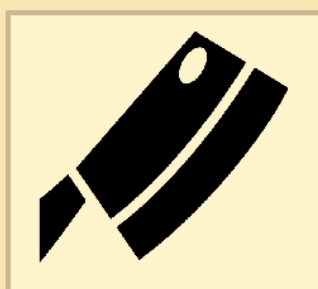
## Sabre



[arme] prérequis: DEX 7  
Dégats: 13

prix: 33

## Hachoir Large



[arme] prérequis: STR 9  
Dégats: 15

prix: 52

## Lance



[arme] prérequis: DEX 11  
Dégats: 17

prix: 60

## Epée Longue



[arme] prérequis: STR 12  
Dégats: 19

prix: 75

## Rapier



[arme] prérequis: DEX 16  
Dégats: 25

prix: 79

## Hache de Combat



[arme] prérequis: STR 18  
Dégats: 25

prix: 80

## Faux

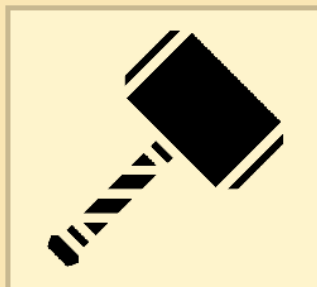


[arme] prérequis: DEX 20

Dégats: 31

prix: 84

## Marteau de Guerre



[arme] prérequis: STR 24

Dégats: 33

prix: 91

## Sabre Oriental



[arme] prérequis: DEX 27

Dégats: 39

prix: 163

## Tueuse de Dragon

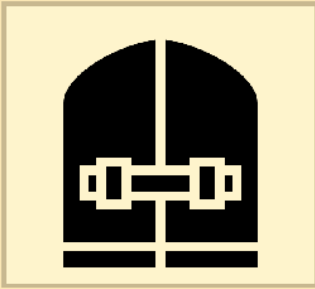


[arme] prérequis: STR 30

Dégats: 40

prix: 140

## Verrou Déployable



[outil] prérequis: STR 8

Peut être posé sur une porte, la porte reste fermée jusqu'à ce que le verrou soit détruit. le verrou est considéré comme une entité avec 20 PV et 40 CONST qui utilise toujours la garde.

prix: 27

## Piège à Loup

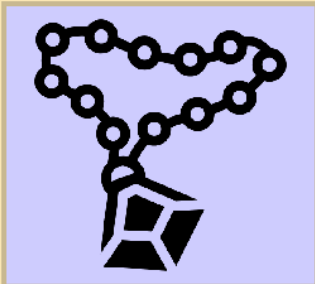


[outil] prérequis: DEX 8

Piège déployable sur une dalle. Immobilise une entité pour deux tours et inflige 2 x DEX du déployeur en dégâts.

prix: 30

## Pierre de Réflexion



[outil] prérequis: INT 8

Deux exemplaires par achat. Utilisable lors des situations de tensions. Ajoute deux minutes de temps au chronomètre.

prix: 26

## Loupe



[outil] prérequis: PER 8

Deux exemplaires par achat. Trouve un indice sur un lieu ou une situation.

prix: 29

## Cape



[outil] prérequis: CHAR 8

Ajoute 8 points de charisme, avant application de l'affinité.

prix: 32

## Tiqueur de Vigueur



[outil] prérequis: INT 15

Deux exemplaires par achat. Utilisable lors d'une réanimation. Soigne 2 x INT de l'utilisateur à l'entité réanimée et annule la pénalité d'endurance.

prix: 54

## Ecailles d'Invisibilité



[outil] prérequis: PER 15

Utilisable à tout moment. Rend l'utilisateur invisible pour trois tours.

prix: 66

## Masque Perfide



[outil] prérequis: CHAR 15

Utilisable à tout moment. Donne l'apparence et la voix à l'utilisateur d'une autre personne au choix pour trois tours.

prix: 55