

AMULETTE DE BONNE SANTÉ

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Votre Constitution passe à 19 tant que vous portez cette amulette. L'amulette n'a aucun effet sur vous si votre Constitution est de 19 ou plus sans elle.

**ANNEAU DE FEUILLE MORTE**

Anneau, rare (nécessite un lien)

Si vous tombez alors que vous portez cet anneau, vous descendez de 18 mètres par round et ne prenez aucun dégât de chute.

**ANNEAU DE MARCHE SUR L'EAU**

Anneau, peu commun

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez vous déplacer et rester sur les surfaces liquides comme si vous vous trouviez sur la terre ferme.

**ANNEAU DE PROTECTION**

Anneau, rare (nécessite un lien)

Vous obtenez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde lorsque vous portez cet anneau.

**ARMURE D'ADAMANTIUM**

Armure (Harnois CA18), peu commun

Cette armure est renforcée par de l'adamantium, l'une des plus robustes substances au monde. Lorsque vous la portez, tout coup critique contre vous devient un coup normal.

BÂTON DES FORÊTS

Bâton, rare (nécessite un lien par un druide)

Ce bâton peut être manié comme un bâton magique qui octroie un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts. Lorsque le tenez, vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts. Le bâton possède 10 charges pour les propriétés suivantes. Il récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton perd ses propriétés et devient un simple bâton non magique.

Sorts. Vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs des charges du bâton et jeter l'un des sorts suivants depuis celui-lui, en utilisant le DD de sauvegarde de vos sorts : *amitié avec les animaux* (1 charge), *éveil* (5 charges), *peau d'écorce* (2 charges), *localisation d'animaux* ou *de plantes* (2 charges), *communication avec les animaux* (1 charge), *communication avec les plantes* (3 charges) ou *mur d'épines* (6 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort *passage sans trace* depuis le bâton sans utiliser aucune charge.

Forme d'arbre. Vous pouvez utiliser une action pour planter une extrémité du bâton dans de la terre fertile et dépenser une charge pour le transformer en un arbre sain. L'arbre fait 18 mètres de haut, son tronc fait 1,50 mètre de diamètre et ses branches s'étalent au sommet sur un rayon de 7,50 mètres. L'arbre apparaît ordinaire mais dégage une faible aura de magie de transmutation s'il est ciblé par *détection de la magie*. Tout en touchant l'arbre et en utilisant une autre action pour prononcer le mot de commande, vous pouvez faire reprendre au bâton sa forme normale. Toute créature dans l'arbre tombe alors.



BOUCLIER SENTINELLE

Armure (bouclier), peu commun

Tant que vous êtes équipé de ce bouclier, vous avez un avantage à vos jets d'initiative et à vos jets de Sagesse (Perception). Le bouclier est décoré d'un symbole représentant un œil.

CARQUOIS D'EHLONNA

Objet merveilleux, peu commun

Chacun des trois compartiments du carquois est connecté à un espace extradimensionnel qui permet au carquois de contenir un grand nombre d'objets tout en ne pesant jamais plus de 1 kg au total. Le plus petit compartiment peut contenir jusqu'à 60 flèches, carreaux, ou objets similaires. Le compartiment de taille moyenne peut contenir jusqu'à 18 javelines ou objets similaires. Le plus grand compartiment peut contenir jusqu'à 6 longs objets, comme un arc, un bâton, ou une lance.

Vous pouvez récupérer tout objet que le carquois contient comme vous le feriez avec un carquois normal ou un fourreau.



ÉPÉE VENGERESSE

Arme (toute épée), peu commun (nécessite un lien)

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Malédiction. Cette épée est maudite et possédée par un esprit vengeur. Vous fier à cette épée vous affecte également de la malédiction. Aussi longtemps que vous êtes maudits, vous ne pouvez pas vous séparer volontairement de l'épée, la gardant à vos côtés à tout instant. Tant que vous êtes lié à cette arme, vous avez un désavantage sur vos jets d'attaque effectués avec d'autres armes que cette épée.

De plus, tant que cette épée se trouve sur vous, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 à chaque fois que vous subissez des dégâts en combat. En cas d'échec au jet, vous devez attaquer la créature qui vous a infligé ces dégâts jusqu'à ce que vous tombiez à un point de vie où que vous mourriez, ou jusqu'à ce que vous ne puissiez plus atteindre la créature pour effectuer un jet d'attaque au corps à corps contre elle.

Vous pouvez briser la malédiction par les moyens traditionnels. Vous pouvez sinon lancer le sort *bannissement* sur l'épée pour forcer l'esprit vengeur à la quitter. L'épée devient alors une épée +1 sans aucune autre propriété.

MAILLES ELFIQUES

Armure (chemise de mailles), rare

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA lorsque vous portez cette armure.

Vous êtes considéré comme ayant la maîtrise de cette armure, même si vous ne maîtrisez pas les armures intermédiaires.



PIERRE PORTE-BONHEUR

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Si vous portez cette agate polie sur vous, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de caractéristique et aux jets de sauvegarde.



Spear of the Redeemer

Weapon (spear or pike), rare (requires attunement)

Lore. Each spear of the Redeemer is said to be a weapon Madriel herself once bestowed upon a great hero of her faith.

Powers. You gain a +1 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon. In addition, if you would drop to 0 hit points, you drop to 1 hit point instead. Alternatively, if an effect would kill you instantaneously without dealing damage, the effect on you is negated. In either case, the spear's power to protect you from death is expended, but the spear regains this power each day at dawn.

Amulet of Peaceful Repose

Wondrous item, uncommon

Lore. This amulet comprises a bright blue stone set in burnished gold, usually crafted into the form of a holy symbol of Madriel or Nemorga.

Powers. A corpse wearing this amulet can't decay or become undead. While a corpse wears the amulet, the time it spends dead doesn't count against the time limit of spells such as *revivify* or *raise dead*.

Band of Deepsight

Ring, rare

Lore. The dwarves of Burok Torn forge these steel bands to aid them in their wars on multiple fronts.

Powers. While wearing this ring, you have darkvision out to a range of 60 feet. If you already have darkvision, the range instead increases by 60 feet. Magical darkness doesn't impede your darkvision while you wear this ring.