



Bottes de Célérité : Lorsque vous lancez des doubles, vous pouvez relancer l'un des dés avant d'écrire les nombres.



Heaume de la Connaissance : Lorsque vous obtenez que des nombres pairs, vous pouvez soustraire -1 à un dé lancé.



Cape d'adresse : Lorsque vous obtenez que des nombres impairs, vous pouvez ajouter +1 à un dé lancé.



Gants de Mage : Lorsque vous lancez des nombres dans l'ordre, vous pouvez écrire deux nombres au lieu des trois.



Amulette d'Effroi : Après avoir lancé un dé pour une rencontre, vous pouvez choisir de relancer le dé, mais vous devez accepter le nouveau résultat.



Épée de vigueur : Si vous remplissez plus d'un crâne à votre tour, n'en remplissez qu'un seul à la place.

