



### EQUIPEMENT DE BASE FAUCILLE D'ARGENT

Le Druides combat avec une serpe d'argent qui cause 1D6 + force soit 1D6 + 3 dommages, +1 dommage supplémentaire contre les morts-vivants et les créatures démoniaques.



**DRUIDE d'ALBION**

### EQUIPEMENT DE BASE MURIVOIRE

Le mirivoire est un flacon spécial qui lui permet de créer et stocker des onguents magiques. Le Mirivoire contient 1D6 onguents magiques curatifs, dont chacun guérit 1D6-1 blessures (0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus



**DRUIDE d'ALBION**

### EQUIPEMENT DE BASE MURIVOIRE

dans le Mirivoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



**DRUIDE d'ALBION**



**EQUIPEMENT DE BASE  
ONGUENT MAGIQUE**

Un onguent magique guérit 1D6-1 blessures (de 0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine du druide. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Mirivoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



**DRUIDE d'ALBION**

**EQUIPEMENT DE BASE  
ONGUENT MAGIQUE**

Un onguent magique guérit 1D6-1 blessures (de 0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine du druide. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Mirivoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



**DRUIDE d'ALBION**

**EQUIPEMENT DE BASE  
ONGUENT MAGIQUE**

Un onguent magique guérit 1D6-1 blessures (de 0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine du druide. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Mirivoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



**DRUIDE d'ALBION**

**EQUIPEMENT DE BASE  
ONGUENT MAGIQUE**

Un onguent magique guérit 1D6-1 blessures (de 0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine du druide. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Mirivoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



**DRUIDE d'ALBION**



### EQUIPEMENT DE BASE ONGUENT MAGIQUE

Un onguent magique guérit 1D6-1 blessures (de 0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine du druide. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Mirivoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



**DRUIDE d'ALBION**

### EQUIPEMENT DE BASE ONGUENT MAGIQUE

Un onguent magique guérit 1D6-1 blessures (de 0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine du druide. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Mirivoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



**DRUIDE d'ALBION**