

# Gardiens des cités perdues



## Les objets et potions magiques

- **Eclaireur** : bâton gravé qui permet de se téléporter
- **Saut de lumière** : rayon qui déplace
- **Nexus** : bracelet qui concentre les particules de la personne qui « saute » (pour ne pas s'évaporer)
- **Fiole de tourbillon** : permet de se rendre en Atlantide
- **Pendentif d'identification** : carte d'identité, permet de retrouver les personnages
- **Cube vert** : correspond à 5 millions de lustres
- **Lustre** : un million de dollars
- **Jouvence en bouteille** : régénère immédiatement, protège la santé
- **Fumier de Kelpie** : pâte brune malodorante, permet de soulager les morsures
- **Muscrapaud** : gaz pestilentiel
- **Sérum de calvitie** : fait tomber les cheveux
- **Alkahest** : solvant universel
- **Luminateur 500** : pour se déplacer avec un rayon de lumière
- **Plume de sphinx** : écrit des énigmes
- **Stelloscope** : longue vue tordue et inversée
- **Quintessence** : concentré de lumière pure extrêmement puissante, 5ème élément
- **Purs** : arbres qui absorbent la pollution
- **Journal mémoriel** : enregistre les souvenirs et les projette
- **Cristaux bleus** : pour se déplacer vers les cités interdites
- **Brise-mémoire** : permet de briser la santé mentale pour trouver des souvenirs cachés
- **Tétalaise** : élixir qui permet d'éclaircir l'esprit