

Objets magiques D&D 5

www.aidedd.org - 2023-12-02

AMULETTE D'ANTIDÉTECTION

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cette amulette, vous êtes protégé contre la divination magique. Vous ne pouvez pas être ciblé par une telle magie ou perçu par des capteurs de divination magique.

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.

AMULETTE DE CICATRISATION

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ce pendentif, vous vous stabilisez chaque fois que vous êtes mourant au début de votre tour. En outre, chaque fois que vous lancez un dé de vie pour regagner des points de vie, vous doublez le nombre de points de vie récupéré.

AMULETTE DE PROTECTION CONTRE LE POISON

Objet merveilleux, rare

Cette fine chaîne d'argent possède une gemme noire joliment taillée. Lorsque vous la portez, les poisons n'ont aucun effet sur vous. Vous êtes immunisé contre l'état empoisonné et contre les dégâts de poison.

AMULETTE DE SANTÉ

Objet merveilleux, peu commun

Vous êtes immunisé contre toutes les maladies tant que vous portez ce pendentif. Si vous êtes déjà infecté par une maladie, les effets de celle-ci disparaissent tant que vous portez le pendentif.

AMULETTE DES PLANS

Objet merveilleux, très rare (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cette amulette, vous pouvez utiliser une action pour nommer un lieu qui vous est familier sur un autre plan d'existence. Ensuite, faites un jet d'Intelligence DD 15. En cas de réussite, vous lancez le sort *changement de plan*. En cas d'échec, vous et toute créature ou objet dans un rayon de 4,50 m voyagez vers une destination aléatoire. Lancez un d100. Sur 1-60, vous voyagez à un endroit aléatoire sur le plan que vous avez nommé. Sur 61-100, vous voyagez dans un plan d'existence déterminé au hasard.

ANNEAU D'ACTION LIBRE

Anneau, rare (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, les terrains difficiles ne vous coûtent pas de déplacement supplémentaire. De plus, aucune magie ne peut réduire votre vitesse de déplacement ni vous paralyser ou vous entraver.

ANNEAU D'ESQUIVE TOTALE

Anneau, rare (nécessite un lien)

Cet anneau possède 3 charges, et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous échouez à un jet de sauvegarde de Dextérité alors que vous portez l'anneau, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge et ainsi réussir ce jet de sauvegarde.

ANNEAU D'INFLUENCE SUR LES ANIMAUX

Anneau, rare

Cet anneau possède 3 charges, et il récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants :

- *Amitié avec les animaux* (sauvegarde DD 13)
- *Peur* (sauvegarde DD 13), vous ne pouvez cibler que les bêtes qui ont une valeur d'Intelligence inférieure ou égale à 3
- *Communication avec les animaux*

ANNEAU D'INVISIBILITÉ

Anneau, légendaire (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cet anneau, vous pouvez devenir invisible par une action. Tout ce que vous portez ou transportez devient invisible avec vous. Vous restez invisible jusqu'à ce que l'anneau soit retiré, jusqu'à ce que vous attaquiez ou lanciez un sort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour redevenir visible.

ANNEAU DE BARRIÈRE MENTALE

Anneau, peu commun (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous êtes immunisé aux magies qui permettent à d'autres créatures de lire dans vos pensées, de déterminer si vous êtes en train de mentir, de connaître votre alignement ou de connaître votre type de créature. Les créatures ne peuvent communiquer avec vous par télépathie que si vous le leur permettez.

Vous pouvez utiliser une action pour rendre l'anneau invisible jusqu'à ce que vous utilisiez une autre action pour le rendre visible, jusqu'à ce que vous l'enleviez, ou jusqu'à ce que vous mouriez.

Si vous mourrez alors que vous portez l'anneau, votre âme pénètre à l'intérieur de l'anneau, à moins qu'une autre âme soit déjà à l'intérieur. Vous pouvez rester dans l'anneau ou bien partir pour l'au-delà. Aussi longtemps que votre âme se trouve dans l'anneau, vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature qui s'en est équipée. Une personne qui s'est équipée de l'anneau ne peut empêcher cette communication télépathique.

ANNEAU DE CHALEUR CONSTANTE

Anneau, peu commun (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous avez la résistance aux dégâts de froid. De plus, vous et tout ce que vous portez et transportez êtes insensibles aux effets des basses températures, jusqu'à un négatif maximum de -45°C.

ANNEAU DE CONTRÔLE DES ÉLÉMENTAIRES

Anneau, légendaire (nécessite un lien)

Cet anneau est relié à l'un des quatre plans Élémentaires. Le MD choisit ou détermine de manière aléatoire le plan en question.

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous avez un avantage aux jets d'attaque effectués contre les élémentaires provenant du plan lié à l'anneau, tandis qu'eux ont un désavantage à leurs jets d'attaque effectués contre vous. De plus, vous avez accès à des capacités en relation avec le plan lié à l'anneau.

L'anneau possède 5 charges. Il récupère 1d4 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Les sorts lancés depuis l'anneau ont un DD de 17.

Anneau de contrôle de l'Air Élémentaire. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire de l'air. De plus, lorsque vous tombez, vous descendez à une vitesse de 18 mètres par tour et ne subissez aucun dégât de chute. Vous pouvez également parler et comprendre l'aérien.

Si vous aidez à tuer un élémentaire de l'air alors que vous êtes lié à cet anneau, vous gagnez accès aux propriétés suivantes :

- Vous avez une résistance aux dégâts de foudre.
- Vous avez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement et pouvez faire un vol stationnaire.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants depuis l'anneau, en dépensant le nombre de charges nécessaire : *chaîne d'éclairs* (3 charges), *bourrasque* (2 charges), *mur de vent* (1 charge).

Anneau de contrôle de la Terre Élémentaire. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire de la terre. De plus, vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles composés de gravats, de rochers, ou de boue comme si c'étaient des terrains normaux. Vous pouvez également parler et comprendre le terreur.

Si vous aidez à tuer un élémentaire de la terre alors que vous êtes lié à cet anneau, vous gagnez accès aux propriétés suivantes :

- Vous avez une résistance aux dégâts d'acide.
- Vous pouvez vous déplacer au travers de la terre ou de roches solides comme si ces zones étaient des terrains difficiles. Si vous y terminez votre tour, vous êtes expulsé sur l'espace inoccupé le plus proche que celui que vous occupiez.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants depuis l'anneau, en dépensant le nombre de charges nécessaire : *façonnage de la pierre* (2 charges), *peau de pierre* (3 charges), *mur de pierre* (3 charges).

Anneau de contrôle du Feu Élémentaire. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire du feu. De plus, vous avez la résistance aux dégâts de feu. Vous pouvez également parler et comprendre l'igné.

Si vous aidez à tuer un élémentaire du feu alors que vous êtes lié à cet anneau, vous gagnez accès aux propriétés suivantes :

- Vous êtes immunisé aux dégâts de feu.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants depuis l'anneau, en dépensant le nombre de charges nécessaire : *maines brûlantes* (1 charge), *boule de feu* (2 charges), *mur de feu* (3 charges).

Anneau de contrôle de l'Eau Élémentaire. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer le sort *domination de monstre* sur un élémentaire de l'eau. De plus, vous pouvez vous déplacer et rester sur les surfaces liquides comme si vous étiez sur la terre ferme. Vous pouvez également parler et comprendre l'aquatique.

Si vous aidez à tuer un élémentaire de l'eau alors que vous êtes lié à cet anneau, vous gagnez accès aux propriétés suivantes :

- Vous pouvez respirer sous l'eau et vous obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants depuis l'anneau, en dépensant le nombre de charges nécessaire : *création ou destruction d'eau* (1 charge), *contrôle de l'eau* (3 charges), *tempête de grêle* (2 charges), *mur de glace* (3 charge).

ANNEAU DE CONVOCACTION DE DJINN

Anneau, légendaire (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous pouvez prononcer son mot de commande en utilisant une action pour invoquer un djinn particulier depuis le plan élémentaire de l'Air. Le djinn apparaît dans un espace inoccupé de votre choix dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Il reste aussi longtemps que vous vous concentrez (comme lorsque vous vous concentrez sur un sort), pour une durée maximale de 1 heure, ou jusqu'à ce que ses points de vie tombent à 0. Puis il retourne dans son plan natif.

Tant qu'il est invoqué, le djinn a une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Il obéit aux ordres que vous lui donnez, quelle que soit la langue utilisée. Si vous ne lui donnez aucun ordre, le djinn se défend lui-même contre les attaquants mais n'entreprend aucune autre action.

Après son départ, le djinn ne peut être réinvoqué pendant 24 heures, et l'anneau devient un simple anneau non magique si le djinn meurt.

ANNEAU DE FEU D'ÉTOILES

Anneau, très rare (nécessite un lien de nuit en extérieur)

Lorsque vous portez cette bague dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez jeter *lumières dansantes* et *lumière* depuis l'anneau à volonté. Lancer un de ces deux sorts depuis l'anneau nécessite une action.

L'anneau a 6 charges pour les propriétés suivantes. L'anneau récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Lucioles. Vous pouvez dépenser 1 charge par une action pour lancer *lueurs féeriques* depuis l'anneau.

Boule de foudre. Vous pouvez dépenser 2 charges par une action pour créer de une à quatre sphères de foudre de 1 mètre de diamètre. Plus vous créez de sphères, moins elles seront puissantes individuellement.

Chaque sphère apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Les sphères persistent aussi longtemps que vous vous concentrez (comme pour se concentrer sur un sort), jusqu'à 1 minute. Chaque sphère émet en lumière faible dans un rayon de 9 mètres.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer chaque sphère de 9 mètres, mais pas à plus de 36 mètres de vous. Quand une créature autre que vous est à 1,50 m ou moins d'une sphère, la sphère décharge de la foudre sur cette créature et disparaît. Cette créature doit alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, la créature subit des dégâts de foudre dont le montant dépend du nombre de sphères que vous avez créés.

Sphères	Dégâts de foudre
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Feu d'étoiles. Vous pouvez dépenser de 1 à 3 charges par une action. Pour chaque charge dépensée, vous lancez un trait brillant de lumière depuis l'anneau vers un point que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Chaque créature dans un cube de 4,50 mètres de côté depuis ce point est constellé d'étincelles et doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 5d4 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

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 NAGE

Anneau, peu commun

Vous avez une vitesse de nage de 12 mètres lorsque vous portez cet anneau.

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.

ANNEAU DE RAYONS X

Anneau, rare (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande. Lorsque vous le faites, vous pouvez voir à l'intérieur et au travers des matières solides pendant 1 minute. Cette vision possède un rayon de 9 mètres. Pour vous, les objets solides se trouvant dans ce rayon vous semblent transparents et n'interdisent pas à la lumière de les traverser. Cette vision peut pénétrer jusqu'à 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal commun ou jusqu'à 90 cm de bois ou de terre. Des substances plus denses bloquent la vision, comme le ferait une fine feuille de plomb.

À chaque fois que vous utilisez de nouveau cet anneau avant de prendre un repos long, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 1 niveau d'épuisement.

ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION

Anneau, très rare (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous récupérez 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie. Si vous perdez un membre, l'anneau fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 + 1 jours, à condition que vous ayez au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

ANNEAU DE RENVOI DES SORTS

Anneau, légendaire (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts dont vous êtes la cible unique (mais pas les sorts de zone). De plus, si vous obtenez un 20 naturel à votre jet de sauvegarde contre un sort de niveau 7 ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur vous et cible son propre lanceur à la place, en utilisant le niveau d'emplacement de sort, le DD au jet de sauvegarde des sorts, le bonus à l'attaque du sort, et la caractéristique d'incantation de son lanceur originel.

ANNEAU DE RÉSISTANCE

Anneau, rare (nécessite un lien)

Vous obtenez la résistance à un type de dégâts tant que vous portez cet anneau. La gemme sur l'anneau indique le type, lequel est choisi par le MD ou déterminé au hasard.

d10	Type de dégâts	Gemme
1	Acide	Perle
2	Froid	Tourmaline
3	Feu	Grenat
4	Force	Saphir
5	Foudre	Citrine
6	Nécrotique	Jais
7	Poison	Améthyste
8	Psychique	Jade
9	Radiant	Topaze
10	Tonnerre	Spinnelle

ANNEAU DE RÉSISTANCE AU POISON

Anneau, rare (nécessite un lien)

Vous possédez la résistance aux dégâts de poison tant que vous portez cet anneau, lequel possède une améthyste sertie.

ANNEAU DE SAUT

Anneau, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cet anneau, vous pouvez lancer le sort *saut* depuis l'anneau par une action bonus, à volonté, mais vous ne pouvez cibler que vous-même.

ANNEAU DE STOCKAGE DE SORT

Anneau, rare (nécessite un lien)

Cet anneau garde les sorts qu'on lui a jetés, les conservant jusqu'à ce que l'utilisateur qui lui est lié les utilise. L'anneau peut stocker jusqu'à l'équivalent de 5 niveaux de sorts à la fois. Lorsqu'on le trouve, il contient 1d6 - 1 niveaux de sorts mémorisés, choisis par le MD.

Toute créature peut lancer un sort du niveau 1 à 5 dans l'anneau en touchant celui-ci au moment de lancer le sort. Le sort ne produit alors aucun effet, il est simplement stocké dans l'anneau. Si l'anneau ne peut pas contenir le sort, ce dernier est dépensé, sans produire d'effet. Le niveau d'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine combien d'espace il utilise.

Lorsque vous portez cet anneau, vous pouvez jeter n'importe quel sort qu'il contient. Le sort utilise le niveau d'emplacement, le DD de sauvegarde, le bonus d'attaque avec un sort et la caractéristique d'incantation du lanceur d'origine, mais à part cela il est traité comme si vous lanciez le sort vous-même. Le sort qui est lancé n'est alors plus stocké par l'anneau et libère l'espace.

ANNEAU DE TÉLÉKINÉSIE

Anneau, très rare (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cet anneau, vous pouvez lancer le sort *télékinésie* à volonté, mais vous ne pouvez cibler que des objets qui ne sont pas portés ou transportés.

ANNEAU DE TRIPLE SOUHAI

Anneau, légendaire

Lorsque vous portez cet anneau, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses 3 charges pour lancer le sort *souhait* depuis l'anneau. L'anneau devient non magique lorsque vous utilisez la dernière charge.

ANNEAU DU BÉLIER

Anneau, rare (nécessite un lien)

Cet anneau possède 3 charges, et il récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Tant que vous êtes équipé de cet anneau, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 à 3 de ses charges pour effectuer une attaque à distance avec un sort contre une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à 18 mètres ou moins de vous. L'anneau fait apparaître la tête d'un béliet fantomatique et effectue son jet d'attaque avec un bonus de +7. Si le coup touche, pour chaque charge que vous avez dépensée, la cible subit 2d10 dégâts de force et est repoussée de vous sur 1,50 mètre. Sinon, vous pouvez dépenser 1 à 3 des charges de l'anneau en utilisant une action pour tenter de briser un objet que vous pouvez voir, se trouvant à 18 mètres de vous maximum, et qui n'est ni porté ni transporté. L'anneau effectue un jet de Force avec un bonus de +5 pour chaque charge que vous avez dépensée.

ARC DU SERMENT

Arme (arc long), très rare (nécessite un lien)

Quand vous encochez une flèche à la corde de cet arc, il murmure en elfique : « Prompte défaite à mes ennemis ». Lorsque vous faites une attaque à distance avec cet arc vous pouvez dire en tant que phrase de commande : « Prompte mort à ceux qui m'ont fait du tort ». La cible de votre attaque devient votre ennemi juré jusqu'à ce qu'il meure ou jusqu'à l'aube sept jours plus tard. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ennemi juré à la fois. Quand votre ennemi juré meurt, vous pouvez en choisir un nouveau après la prochaine aube.

Lorsque vous effectuez une attaque à distance contre votre ennemi juré avec cette arme, vous avez un avantage au jet d'attaque. De plus, votre cible ne bénéficie d'aucun abri s'il n'est pas total, et vous ne souffrez pas de désavantage dû aux tirs à longue portée. Si l'attaque touche, votre ennemi juré subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que votre ennemi juré est en vie, vous avez un désavantage aux jets d'attaque avec toutes les autres armes.

ARME +1, +2 OU +3

Arme (toutes), peu commun (+1) rare (+2) ou très rare (+3)

Vous avez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Le bonus est déterminé par la rareté de l'arme.

ARME VICIEUSE

Arme (toutes), rare

Lorsque vous obtenez un 20 naturel à votre jet d'attaque avec cette arme magique, votre coup critique inflige 7 dégâts supplémentaires du type correspondant à l'arme.

ARME VIGILANTE

Arme (toutes), peu commun (nécessite un lien)

Cette arme magique vous prévient du danger. Tant que cette arme se trouve sur vous, vous avez un avantage aux jets d'initiative. De plus, vous et tous vos compagnons dans un rayon de 9 mètres autour de vous ne pouvez pas être surpris, sauf lorsque vous êtes rendu incapable d'agir pour une autre raison qu'un sommeil non magique. L'arme vous réveille vous et vos compagnons se trouvant à portée si l'un de vous est en train de dormir d'un sommeil naturel lorsqu'un combat débute.

ARMURE +1, +2 OU +3

Armure (légère intermédiaire ou lourde), rare (+1) très rare (+2) ou légendaire (+3)

Lorsque vous portez cette armure, vous obtenez un bonus à la CA. Le bonus est déterminé par sa rareté.

ARMURE D'ADAMANTIUM

Armure (intermédiaire ou lourde mais pas de peau), 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.

ARMURE D'ÉCAILLES DE DRAGON

Armure (armure d'écailles), très rare (nécessite un lien)

Une armure d'écailles de dragon est fabriquée à partir des écailles d'une sorte de dragon. Parfois les dragons récoltent les écailles qu'ils ont perdues et les offrent aux humanoïdes. Dans d'autres cas, des chasseurs écorchent avec soin et préservent la peau écailleuse des dragons morts. Quoi qu'il en soit, une armure d'écailles de dragon est un objet très précieux et très apprécié.

Tant que vous portez cette armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA, vous avez un avantage à vos jets de sauvegarde contre la Présence terrifiante et les souffles des dragons, et vous avez la résistance à un type de dégâts déterminé par le type de dragon dont proviennent les écailles (voir la table ci-dessous).

De plus, vous pouvez concentrer vos sens, en utilisant une action, pour déterminer magiquement la distance et la direction du dragon (de même type que votre armure) le plus proche de vous et situé à 45 kilomètres maximum. Cette action spéciale ne peut pas être réutilisée avant la prochaine aube.

Dragon Résistance

Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Noir	Acide
Rouge	Feu
Vert	Poison
Airain	Feu
Argent	Froid
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Or	Feu

ARMURE D'INVULNÉRABILITÉ

Armure (harnois), légendaire (nécessite un lien)

Vous avez une résistance contre les dégâts non magiques tant que vous portez cette armure. De plus, vous pouvez utiliser une action pour vous immuniser aux dégâts non magiques pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous ne portiez plus cette armure. Une fois que cette action spéciale est utilisée, elle ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

ARMURE DE CUIR CLOUTÉ ENCHANTÉE

Armure (cuir clouté), rare

Lorsque vous portez cette armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA. Vous pouvez également utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de l'armure et faire que celle-ci prenne l'apparence de vêtements ou d'un autre type d'armure. Vous décidez l'apparence, les couleurs et le style, mais le poids et le volume restent les mêmes. L'illusion dure jusqu'à ce que vous utilisiez cette propriété de nouveau, ou que vous ôtiez l'armure.

ARMURE DE MATELOT

Armure (légère intermédiaire ou lourde), peu commun

Lorsque vous portez cette armure, vous obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche. De plus, chaque fois que vous commencez votre tour sous l'eau avec 0 point de vie, l'armure vous fait remonter vers la surface de 18 mètres. L'armure est ornée de motifs de poissons et de coquillages.

ARMURE DE MITHRAL

Armure (intermédiaire ou lourde mais pas de peau), peu commun

Le mithral est un métal souple et léger. Une chemise de mailles ou une cuirasse en mithral peuvent être portées sous des vêtements normaux. Si l'armure impose normalement un désavantage aux jets de Dextérité (Discrétion) ou a un prérequis de Force, la version en mithral de l'armure ne l'a pas.

ARMURE DE RÉSISTANCE

Armure (légère intermédiaire ou lourde), rare (nécessite un lien)

Vous avez la résistance à un type de dégâts tant que vous êtes équipé de cette armure. Le MD choisit le type de dégâts ou le détermine aléatoirement grâce à la table ci-dessous.

d10	Type de dégâts
1	Acide
2	Froid
3	Feu
4	Force
5	Foudre
6	Nécrotique
7	Poison
8	Psychique
9	Radiant
10	Tonnerre

ARMURE DE VULNÉRABILITÉ

Armure (harnois), rare (nécessite un lien)

Tant que vous portez cette armure, vous avez une résistance contre l'un des types de dégâts suivants : contondant, perforant ou tranchant. Le MD choisit le type ou le détermine aléatoirement.

Malédiction. Cette armure est maudite, un fait qui n'est révélé que lorsqu'un sort d'identification est lancé sur l'armure ou si vous vous liez à elle. Se lier à l'armure vous maudit jusqu'à ce que vous soyez ciblé par le sort *délivrance des malédictions* ou une magie similaire ; retirer l'armure ne permet pas de mettre un terme à la malédiction. Tant que vous êtes maudit, vous avez une vulnérabilité face aux deux autres types de dégâts associés à cette armure (pas celui contre lequel l'armure vous confère une résistance).

ARMURE DÉMONIAQUE

Armure (harnois), très rare (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +1 à la CA, et vous pouvez comprendre et parler l'abyssal. En outre, les gantelets griffus de l'armure transforment vos attaques à mains nues en armes magiques qui infligent des dégâts tranchants, avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et un dé de dégâts de 1d8.

Malédiction. Une fois que vous avez enfilé cette armure maudite, vous ne pouvez plus l'ôter, sauf si vous êtes la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'une magie similaire. Tant que vous portez l'armure, vous avez un désavantage aux jets d'attaque contre les démons et aux jets de sauvegarde contre leurs sorts et leurs capacités spéciales.

BAGUETTE D'ÉCLAIRS

Baguette, rare (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges. Si vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort *éclair* (sauvegarde DD 15). Avec 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter le niveau de l'emplacement de sort de un pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez.

La baguette regagne 1d6 + 1 charges chaque jour à aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

BAGUETTE D'ORCUS

Baguette, artéfact (nécessite un lien)

L'épouvantable *Baguette d'Orcus* est la plupart du temps aux côtés d'Orcus lui-même. L'objet magique, aussi maléfique que son créateur, partage les objectifs du seigneur démon, en particulier celui de tuer tout être vivant et d'enchaîner le Plan matériel à la non-vie. Orcus permet parfois à la baguette de le quitter. Lorsque cela arrive, elle apparaît par magie à un endroit où son maître a ressenti l'opportunité d'accomplir l'un de ses sombres desseins.

Faite dans de l'os aussi solide que du fer, la baguette est surmontée d'un crâne agrandi par magie et ayant autrefois appartenu à un héros humain vaincu par Orcus. La baguette peut modifier par magie sa propre taille pour s'adapter au mieux à la prise de son porteur. La végétation flétrit, les boissons deviennent non potables, la chair pourrit, et la vermine prospère en présence de la baguette.

Toute créature autre que Orcus qui tente de se lier à la baguette doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas de réussite au jet, la créature subit 10d6 dégâts nécrotiques. En cas d'échec au jet, la créature meurt et devient un zombi.

Entre les mains d'une créature qui s'est liée à elle, la baguette peut être maniée comme une masse d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. La baguette inflige 2d12 dégâts nécrotiques supplémentaire si le jet d'attaque touche.

Propriétés aléatoires. La baguette possède un certain nombre de propriétés déterminées aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 2 propriétés néfastes mineures
- 1 propriété néfaste majeure

Les propriétés néfastes de la *Baguette d'Orcus* disparaissent lorsque la baguette est liée à Orcus lui-même.

Protection. Vous gagnez un bonus de +3 à votre Classe d'Armure tant que vous tenez la baguette.

Sorts. La baguette possède 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants (sauvegarde DD 18) : *animation des morts* (1 charge), *flétrissement* (2 charges), *cercle de mort* (3 charges), *doigt de mort* (3 charges), *mot de pouvoir mortel* (4 charges) ou *communication avec les morts* (1 charge). La baguette récupère 1d4 + 3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Tant qu'il est lié à la baguette, Orcus, ou toute autre créature qu'il a lui-même adoubée, peut lancer chacun des sorts de la baguette en utilisant deux charges de moins (pour un minimum de 0).

Appel de morts-vivants. Tant que vous tenez la baguette, vous pouvez utiliser une action pour invoquer des squelettes et des zombis, en appelant suffisante pour que le total de leurs points de vie cumulés de dépasse pas 500, chaque mort-vivant possédant ses points de vie moyens (voir les statistiques du squelette et du zombi). Les morts-vivants sortent par magie de terre, ou de toute autre forme, dans des espaces inoccupés situés dans un rayon de 90 mètres autour de vous et obéissent à vos ordres jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou jusqu'à la aube du jour suivant, ils tombent alors en petits monticules d'os et de chair pourrie inanimée. Une fois que vous avez utilisé cette propriété de la baguette, vous ne pouvez plus la réutiliser avant la prochaine aube.

Tant qu'il est lié à la baguette, Orcus peut invoquer n'importe quel type de mort-vivant, pas uniquement des squelettes et des zombis. Les morts-vivants ne sont pas détruits ni ne disparaissent à l'aube du jour suivant, ils restent en « vie » jusqu'à ce qu'Orcus les renvoie.

Conscience. La *Baguette d'Orcus* est un objet intelligent chaotique mauvais qui possède une Intelligence de 16, une Sagesse de 12, et un Charisme de 16. Il peut entendre et possède la vision dans le noir à 36 mètres.

La baguette communique par télépathie avec son porteur et peut parler, lire, et comprendre l'abyssal et le commun.

Personnalité. L'objectif de la baguette est d'aider Orcus à satisfaire son désir d'annihiler toute chose dans le multivers. La baguette est froide, cruelle, nihiliste, et sans aucun sens de l'humour.

Pour atteindre plus facilement les objectifs de son maître, la baguette feint une dévotion totale pour son utilisateur secondaire et lui fait de mirifiques promesses qu'elle n'a aucunement l'intention de tenir, comme par exemple lui jurer de l'aider à renverser Orcus.

Détruire la baguette. Détruire la *Baguette d'Orcus* nécessite qu'elle soit emmenée dans le Plan de l'Énergie Positive par l'ancien héros dont le crâne orne une des extrémités de la baguette. Pour cela, il faudra d'abord ramener à la vie le dit-héros, ce qui ne sera pas chose facile puisque son âme est cachée et gardée prisonnière par Orcus lui-même.

Plonger la baguette dans l'énergie positive la fait craquer puis exploser, mais, à moins que toutes les conditions ne soient remplies, la baguette se reforme instantanément dans la strate des Abysses que contrôle Orcus.

BAGUETTE DE BOULES DE FEU

Baguette, rare (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges. Si vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort *boule de feu* (sauvegarde DD 15). Avec 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter le niveau de l'emplacement de sort de un pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez.

La baguette regagne 1d6 + 1 charges chaque jour à aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

BAGUETTE DE DÉTECTION DE L'ENNEMI

Baguette, rare (nécessite un lien)

Cette baguette possède 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et prononcer son mot de commande. Pendant 1 minute, vous connaissez la direction de la créature hostile la plus proche de vous dans un rayon de 18 mètres, mais pas sa distance. La baguette détecte la présence de créatures hostiles cachées, invisibles, éthérées ou déguisées, de même que celles en pleine vue. L'effet cesse si vous ne tenez plus la baguette.

La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

BAGUETTE DE DÉTECTION DE LA MAGIE

Baguette, peu commun

Cette baguette possède 3 charges. Tant que vous tenez cette baguette, vous pouvez dépenser 1 charge au prix d'une action pour lancer le sort *détection de la magie* depuis la baguette. La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

BAGUETTE DE MÉTAMORPHOSE

Baguette, très rare (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges. Si vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et jeter le sort *métamorphose* (sauvegarde DD 15). La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

BAGUETTE DE PARALYSIE

Baguette, rare (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges. Si vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et lancer un fin rayon bleu du bout de la baguette vers une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être paralysée pour 1 minute. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut faire refaire un jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet pour elle-même en cas de réussite. La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

BAGUETTE DE PEUR

Baguette, rare (nécessite un lien)

Cette baguette possède 7 charges pour les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

Injonction. Si vous tenez la baguette, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et ordonner à une autre créature de fuir ou de se mettre à plat ventre, comme avec le sort *injonction* (sauvegarde DD 15).

Cône de peur. Tout en tenant la baguette, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 2 charges afin que la pointe de la baguette émette un cône de 18 mètres de lumière orange. Toute créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou vous l'effrayez durant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée de cette façon, une créature doit passer ses tours à essayer de se déplacer aussi loin que possible de vous, et elle ne peut pas se déplacer volontairement dans un espace à 9 mètres ou moins de vous. elle ne peut également pas prendre de réaction. Pour son action, elle ne peut qu'utiliser l'action Foncer ou essayer de d'échapper d'un effet qui l'empêche de bouger. Si elle n'a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. À la fin de chacun de ses tours, une créature peut rejeter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

BAGUETTE DE PROJECTILES MAGIQUES

Baguette, peu commun

Cette baguette possède 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser de 1 ou plus de ses charges pour lancer le sort *projectile magique* depuis la baguette. Pour 1 charge, vous lancez le sort comme si vous utilisiez un emplacement de sort de niveau 1, et vous augmentez le niveau d'emplacement de sort de un pour chaque charge additionnelle dépensée. La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

BAGUETTE DE TOILE D'ARAIGNÉE

Baguette, peu commun (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges. Si vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et jeter le sort *toile d'araignée* (sauvegarde DD 15). La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

BAGUETTE DES ENTRAVES

Baguette, rare (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges pour les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un 1, la baguette tombe en cendre et est détruite.

Sorts. Lorsque vous tenez la baguette, vous pouvez utiliser une action pour dépenser des charges et lancer l'un des sorts suivants (sauvegarde DD 17) : *immobilisation de monstre* (5 charges) ou *immobilisation de personne* (2 charges).

Échappatoire. Lorsque vous tenez la baguette, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge et obtenir un avantage à un jet de sauvegarde pour éviter d'être paralysé ou entravé, ou dépenser 1 charge pour avoir un avantage à un jet pour s'échapper d'une situation de lutte.

BAGUETTE DES MERVEILLES

Baguette, rare (nécessite un lien avec un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges. Tant que vous la portez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et choisir une cible se trouvant à 36 mètres de vous. La cible peut être une créature, un objet, ou un point dans l'espace. Lancez un d100 et consultez la table qui suit pour découvrir ce qui survient.

Si l'effet produit vous fait lancer un sort depuis la baguette, le DD du jet de sauvegarde du sort est de 15. Si le sort possède normalement une portée exprimée en mètres, sa portée passe à 36 mètres si ce n'est pas déjà le cas.

Si un effet couvre une zone, vous devez centrer le sort sur la cible et l'inclure dans la zone d'effet. Si un effet est à cibles multiples, le MD détermine aléatoirement quelles sont celles qui sont affectées.

La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette tombe en poussière et est détruite.

d100	Effet
01-05	Vous lancez le sort <i>lenteur</i> .
06-10	Vous lancez le sort <i>lueurs féeriques</i> .
11-15	Vous êtes étourdi jusqu'au début de votre prochain tour, persuadé que quelque chose d'incroyable vient tout juste de se produire.
16-20	Vous lancez le sort <i>bourrasque</i> .
21-25	Vous lancez le sort <i>détection des pensées</i> sur la cible que vous avez choisie. Si vous n'avez pas ciblé de créature, vous subissez à la place 1d6 dégâts psychiques.
26-30	Vous lancez le sort <i>nuage nauséabond</i> .
31-33	Une pluie battante tombe dans un rayon de 18 mètres centré sur la cible. La zone devient légèrement obscurcie. La pluie tombe jusqu'au début de votre prochain tour.
34-36	Un animal apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de la cible. L'animal n'est pas sous votre contrôle et agit comme il devrait le faire normalement. Lancez 1d100 pour déterminer quel animal apparaît. Sur un résultat de 01-25, un rhinocéros apparaît ; sur un résultat de 26-50, un éléphant apparaît ; sur un résultat de 51-100, un rat apparaît.
37-46	Vous lancez le sort <i>éclair</i> .
47-49	Un nuage de 600 énormes papillons remplit une zone de 9 mètres de rayon centré sur la cible. La zone devient fortement obscurcie. Les papillons restent en place pendant 10 minutes.
50-53	Vous augmentez la taille de la cible de la même manière que si vous aviez lancé le sort <i>agrandissement/rapetissement</i> . Si la cible ne peut pas être affectée par ce sort, ou si vous n'avez pas ciblé de créature, vous devenez la cible de ce sort.
54-58	Vous lancez le sort <i>ténèbres</i> .
59-62	De l'herbe pousse sur le sol dans un rayon de 18 mètres centré sur la cible. Si de l'herbe se trouve déjà dans la zone, elle pousse jusqu'à atteindre 10 fois sa taille normale et reste ainsi surdéveloppée pendant 1 minute.
63-65	Un objet du choix du MD disparaît dans le plan éthéré. L'objet ne doit ni être porté ni être transporté, se trouver dans un rayon de 36 mètres autour de la cible, et ne pas être plus large qu'un cube de 3 mètres d'arête.
66-69	Vous êtes rétréci comme si vous aviez lancé sur vous le sort <i>agrandissement/rapetissement</i> .
70-79	Vous lancez le sort <i>boule de feu</i> .
80-84	Vous lancez le sort <i>invisibilité</i> sur vous-même.
85-87	Des feuilles se mettent à pousser sur la cible. Si vous avez choisi un point de l'espace comme cible, les feuilles apparaissent sur la créature la plus proche de ce point. À moins qu'elles ne soient enlevées, les feuilles brunissent et tombent d'elles-mêmes au bout de 24 heures.
88-90	Un chapelet de 1d4 x 10 gemmes, chacune valant 1 po, jaillit de l'extrémité de la baguette en une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque gemme infligeant 1 dégât contondant, et le total des dégâts infligés par les gemmes est divisé équitablement entre toutes les créatures présentes sur la ligne.
91-95	Une explosion de chatoyantes lumières colorées émane de vous sur un rayon de 9 mètres. Vous, et chacune des créatures présentent dans la zone et capables de voir, devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglé pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.
96-97	La teinte de la cible vire au bleu brillant pendant 1d10 jours. Si vous choisissez un point de l'espace, la créature la plus proche de ce point est affectée.
98-00	Si vous avez ciblé une créature, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si vous n'avez pas ciblé une créature, vous devenez la cible et devez effectuer le jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est instantanément pétrifiée. Sur tout autre échec au jet de sauvegarde, la cible est entravée et commence à se changer en pierre. Tant qu'elle est entravée de la sorte, la cible doit répéter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour, devenant pétrifiée en cas d'échec ou mettant un terme à l'effet en cas de réussite. La pétrification perdure jusqu'à ce que la cible soit libérée par un sort de <i>restauration supérieure</i> ou une magie similaire.

BAGUETTE DES SECRETS

Baguette, peu commun

Cette baguette possède 3 charges. Si vous la tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et si un piège ou une porte secrète se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de vous, la baguette tremble et pointe vers le plus proche de vous. La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

BAGUETTE DU MAGE DE GUERRE +1, +2 OU +3

Baguette, peu commun (+1) rare (+2) ou très rare (+3) (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Lorsque vous tenez cette baguette, vous gagnez un bonus aux jets d'attaque des sorts. Le bonus est déterminé par la rareté de la baguette. En outre, vous ignorez les abris partiels lorsque vous effectuez une attaque avec un sort.

BALAI VOLANT

Objet merveilleux, peu commun

Ce balai de bois pèse 1,5 kg et ressemble à un balai normal jusqu'à ce que vous l'enfourchiez à califourchon et prononciez son mot de commande. Il se met alors à planer et peut être chevauché dans les airs. Sa vitesse de vol est de 15 mètres. Il peut porter 200 kg, mais s'il en transporte plus de 100, sa vitesse est limitée à 9 mètres. Le balai cesse de planer une fois que vous atterrissez.

Vous pouvez ordonner au balai de voyager seul vers une destination qui vous est familière et distante de 1,5 kilomètre ou moins en prononçant le mot de commande et en nommant le lieu. Tant que le balai est à 1,5 kilomètre ou moins de vous, vous pouvez le rappeler à vous en prononçant un autre mot de commande.

BANDEAU D'INTELLIGENCE

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Votre Intelligence est de 19 tant que vous portez ce bandeau. Le serre-tête n'a aucun effet sur vous si votre Intelligence est de 19 ou plus sans lui.

BATEAU PLIABLE

Objet merveilleux, rare

Cet objet ressemble à une boîte en bois de 30 cm de long, 15 cm de large, et 15 cm de hauteur. Il pèse 2 kg et flotte. Il peut être ouvert pour y entreposer des objets à l'intérieur. Cet objet a également trois mots de commande, chacun nécessitant une action pour être prononcé.

Le premier mot de commande entraîne le dépliement de la boîte en un bateau de 3 mètres de long, 1,20 mètre de large et 60 cm de profondeur. Le bateau possède une paire de rames, une ancre, un mât, et une voile triangulaire. Le bateau peut contenir jusqu'à 4 créatures de taille M confortablement installées.

Le second mot de commande provoque le dépliage de la boîte en un navire de 7,20 mètres de long, 2,40 mètres de large, et 1,80 mètre de profondeur. Ce navire a un pont, des sièges de rame, cinq paires de rames, un aviron de queue, une ancre, une cabine de pont, et un mât portant une voile carrée. Le bateau peut contenir jusqu'à 15 créatures de taille M confortablement installées.

Lorsque la boîte devient un vaisseau, son poids devient celui d'un vaisseau de sa taille, et tout ce qui était placé dans la boîte se trouve dans le bateau.

Le troisième mot de commande fait revenir le *bateau pliable* à son état de boîte, à condition qu'aucune créature ne soit à son bord. Tout objet dans le navire qui ne peut pas tenir dans la boîte reste en dehors de la boîte lorsqu'elle se plie. Tout objet qui se trouve dans le vaisseau et pouvant tenir dans la boîte y est rangé.

BÂTON D'ENVOÛTEMENT

Bâton, rare (nécessite un lien avec un barde, un clerc, un druide, un ensorceleur, un magicien ou un occultiste)

Tant que vous tenez ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser l'une de ses 10 charges afin de lancer le sort *charme-personne*, *injonction* ou *compréhension des langues* en utilisant votre propre DD des sorts. Le bâton peut également être utilisé en tant qu'arme magique.

Si vous tenez le bâton et échouez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement dont vous êtes la cible unique, vous pouvez transformer votre échec au jet de sauvegarde en une réussite. Vous ne pouvez plus utiliser cette propriété du bâton avant la prochaine aube. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement dont vous êtes la cible unique, avec ou sans l'intervention du bâton, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge du bâton et renvoyer le sort à son lanceur originel comme si vous veniez de lancer ce sort.

Le bâton récupère 1d8 + 2 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient une simple arme non magique.

BÂTON DE FEU

Bâton, très rare (nécessite un lien avec un druide, un ensorceleur, un magicien ou un occultiste)

Vous obtenez la résistance aux dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton.

Le bâton possède 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour en dépenser 1 ou plusieurs charges afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant votre propre DD des sorts : *maines brûlantes* (1 de charge), *boule de feu* (3 charges) ou *mur de feu* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton noircit, tombe en cendre et est détruit.

BÂTON DE FLÉTRISSEMENT

Bâton, rare (nécessite un lien par un clerc, un druide ou un occultiste)

Ce bâton possède 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Le bâton peut être utilisé comme un bâton magique. Si l'attaque touche, il inflige les mêmes dégâts qu'un bâton normal, et vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. En outre, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou avoir un désavantage pendant 1 heure à tous les jets de caractéristique ou de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.

BÂTON DE GIVRE

Bâton, très rare (nécessite un lien avec un druide, un ensorceleur, un magicien ou un occultiste)

Vous obtenez la résistance aux dégâts de froid tant que vous tenez ce bâton.

Le bâton possède 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour en dépenser 1 ou plusieurs charges afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant votre propre DD des sorts : *cône de froid* (5 charges), *nappe de brouillard* (1 charge), *tempête de grêle* (4 charges) ou *mur de glace* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton se change en eau et est détruit.

BÂTON DE GRAND ESSAIM

Bâton, rare (nécessite un lien avec un barde, un clerc, un druide, un ensorceleur, un magicien ou un occultiste)

Ce bâton possède 10 charges et récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, un essaim d'insectes consomme et détruit le bâton, puis disparaît.

Sorts. Tant que vous tenez le bâton, vous pouvez l'utiliser, en prenant une action pour dépenser plusieurs de ses charges, afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant votre propre DD des sorts : *insecte géant* (4 charges) ou *fléau d'insectes* (5 charges).

Nuage d'insectes. Tant que vous tenez le bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et ainsi faire apparaître une nuée d'insectes volants inoffensifs dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Les insectes restent pendant 10 minutes, obscurcissant fortement la zone pour toutes les créatures, vous excepté. La nuée se déplace en même temps que vous, et reste centrée sur vous. Un vent d'au moins 15 kilomètres par heure disperse la nuée, mettant un terme à l'effet.

BÂTON DE GUÉRISON

Bâton, rare (nécessite un lien avec un barde, un clerc ou un druide)

Ce bâton possède 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant votre propre DD des sorts et le modificateur de votre caractéristique d'incantation : *soins* (1 charge par niveau d'emplacement de sort, jusqu'au niveau 4 maximum), *restauration partielle* (2 charges) ou *soins de groupe* (5 charges).

Le bâton récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton disparaît pour toujours dans un flash de lumière.

BÂTON DE LA VIPÈRE

Bâton, peu commun (nécessite un lien avec un clerc, un druide ou un occultiste)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de ce bâton et ainsi animer la tête du bâton qui devient alors un serpent venimeux pendant 1 minute. En utilisant une autre action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande, vous faites revenir le bâton à sa forme initiale.

Vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps en utilisant la tête de serpent, qui possède une allonge de 1,50 mètre. Votre bonus de maîtrise s'applique au jet d'attaque. Si le jet d'attaque est réussi, la cible subit 1d6 dégâts perforants et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 3d6 dégâts de poison.

La tête de serpent peut être attaquée tant qu'elle est animée. Elle possède une Classe d'Armure de 15 et 20 points de vie. Si la tête tombe à 0 point de vie, le bâton est détruit. Tant que le bâton n'est pas détruit, il récupère tous les points de vie qu'il a pu perdre lorsqu'il retrouve sa forme inanimée.

BÂTON DE SURPUISSANCE

Bâton, très rare (nécessite un lien avec un ensorceleur, un magicien ou un occultiste)

Ce bâton peut être utilisé comme un bâton (arme) magique conférant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui. Tant que vous le tenez, vous gagnez un bonus de +2 à la Classe d'Armure, aux jets de sauvegarde, et aux jets d'attaque avec un sort.

Le bâton possède 20 charges pour les propriétés suivantes. Le bâton récupère 2d8 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton conserve son bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts mais perd toutes ses autres propriétés. Sur un résultat de 20, le bâton récupère 1d8 + 2 charges.

Frappe surpuissante. Lorsque vous touchez lors d'une attaque au corps à corps en utilisant le bâton, vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 1d6 dégâts de force supplémentaires à la cible.

Sorts. Tant que vous tenez ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plus de ses charges afin de lancer l'un des sorts suivants depuis le bâton, vous utilisez votre propre DD au jet de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque avec un sort : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges).

Frappe vengeresse. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton contre votre genou ou contre une surface solide, déclenchant alors la frappe vengeresse. Le bâton est détruit et libère la magie qui lui reste en une formidable explosion qui recouvre une zone sphérique de 9 mètres de rayons centrée sur lui.

Vous avez 50 % de chance de voyager instantanément vers un plan d'existence aléatoire, échappant alors à l'explosion. Si vous ne parvenez pas à éviter l'effet, vous subissez un montant de dégâts de force égal à 16 x le nombre de charges dans le bâton. Toutes les autres créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec au jet de sauvegarde, une créature subit un montant de dégâts basé sur la distance entre elle et l'épicentre de l'explosion, comme indiqué sur la table ci-dessous. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature ne subit que la moitié des dégâts prévus.

Distance par rapport à l'origine	Dégâts
3 m ou moins	8 x le nombre de charges dans le bâton
Plus de 3 m, jusqu'à 6 m	6 x le nombre de charges dans le bâton
Plus de 6 m, jusqu'à 9 m	4 x le nombre de charges dans le bâton

BÂTON DE TONNERRE ET DE FOUDRE

Bâton, très rare (nécessite un lien)

Ce bâton peut être manié comme un bâton magique qui octroie un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts. Il a également les propriétés supplémentaires suivantes. Quand une de ces propriétés est utilisée, elle ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

Foudre. Lorsque vous touchez avec une attaque au corps à corps en utilisant le bâton, vous pouvez infliger à la cible 2d6 dégâts de foudre supplémentaires.

Tonnerre. Lorsque vous touchez avec une attaque au corps à corps en utilisant le bâton, vous pouvez faire que le bâton émette un bruit de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres. La cible que vous touchez doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou devenir étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Éclair. Vous pouvez utiliser une action pour faire jaillir un éclair de la pointe du bâton. L'éclair est une ligne de 1,50 mètre de large et de 36 mètres de long. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 9d6 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Coup de tonnerre. Vous pouvez utiliser une action pour faire éclater depuis le bâton un coup de tonnerre assourdissant, audible jusqu'à 180 mètres. Toute créature dans un rayon de 18 mètres autour de vous (vous excepté) doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre et devient assourdie pendant 1 minute. En cas de réussite, une créature ne subit que la moitié de ces dégâts et elle n'est pas assourdie.

Fureur de l'orage. Vous pouvez utiliser une action pour utiliser les propriétés d'Éclair et de Coup de tonnerre en même temps. Cela ne dépense pas l'utilisation quotidienne de ces propriétés, uniquement l'utilisation de celle-ci.

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 vous 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-ci, 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.

BÂTON DU PYTHON

Bâton, peu commun (nécessite un lien par un clerc, un druide ou un occultiste)

Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande du bâton et le lancer au sol dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Le bâton devient un serpent constricteur géant (voir le *Manuel des Monstres* pour les statistiques) sous votre contrôle et qui agit selon son propre score d'initiative. En utilisant une action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande, le bâton reprend sa forme originale dans l'espace qu'occupait le serpent.

À votre tour, vous pouvez mentalement commander le serpent tant qu'il se trouve à 18 mètres ou moins de vous et que vous n'êtes pas incapable d'agir. Vous décidez quelles actions entreprendra le serpent et où il se déplacera lors du prochain tour, ou vous pouvez lui donner un ordre général comme attaquer vos ennemis ou garder un lieu.

Si le serpent tombe à 0 point de vie, il meurt et reprend la forme du bâton, puis celui-ci se brise et le bâton est détruit. Si le serpent reprend la forme du bâton avant de perdre tous ses points de vie, il les récupère tous.

BÂTON DU THAUMATURGE

Bâton, légendaire (nécessite un lien avec un ensorceleur, un magicien ou un occultiste)

Ce bâton peut être utilisé comme un bâton (arme) magique conférant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui. Tant que vous le tenez, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton possède 50 charges pour les propriétés suivantes. Il récupère 4d6 + 2 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 20, le bâton récupère 1d12 + 1 charges.

Absorption de sort. Tant que vous tenez le bâton, vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts. De plus, vous pouvez utiliser votre réaction lorsqu'une autre créature lance un sort qui ne cible que vous. Dans ce cas, le bâton absorbe la magie du sort, annulant ses effets et récupérant un nombre de charges égal au niveau de sort absorbé. Cependant, si en faisant cela le nombre total de charges du bâton devient supérieur à 50, le bâton explose comme si vous aviez activé sa propriété Frappe vengeresse (voir ci-dessous).

Sorts. Tant que vous tenez ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser plusieurs de ses charges afin de lancer l'un des sorts suivants depuis le bâton, vous utilisez votre propre DD au jet de sauvegarde des sorts et votre caractéristique d'incantation : *invocation d'élémentaire* (7 charges), *dissipation de la magie* (3 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 7, 7 charges), *sphère de feu* (2 charges), *tempête de grêle* (4 charges), *invisibilité* (2 charges), *déblockage* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 7, 7 charges), *passer-muraille* (5 charges), *changement de plan* (7 charges), *télékinésie* (5 charges), *mur de feu* (4 charges), ou *toile d'araignée* (2 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants grâce au bâton sans utiliser de charge : *verrou magique*, *détection de la magie*, *agrandissement/rapetissement*, *lumière*, *main de mage* ou *protection contre le mal et le bien*.

Frappe vengeresse. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton contre votre genou ou contre une surface solide, déclenchant alors la frappe vengeresse. Le bâton est détruit et libère la magie qui lui reste en une formidable explosion qui recouvre une zone sphérique de 9 mètres de rayons centrée sur lui.

Vous avez 50 % de chance de voyager instantanément vers un plan d'existence aléatoire, échappant alors à l'explosion. Si vous ne parvenez pas à éviter l'effet, vous subissez un montant de dégâts de force égal à 16 x le nombre de charges dans le bâton. Toutes les autres créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec au jet de sauvegarde, une créature subit un montant de dégâts basé sur la distance entre elle et l'épicentre de l'explosion, comme indiqué sur la table ci-dessous. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature ne subit que la moitié des dégâts prévus.

Distance par rapport à l'origine	Dégâts
3 m ou moins	8 x le nombre de charges dans le bâton
Plus de 3 m, jusqu'à 6 m	6 x le nombre de charges dans le bâton
Plus de 6 m, jusqu'à 9 m	4 x le nombre de charges dans le bâton

BÂTON PERCUSSIF

Bâton, très rare (nécessite un lien)

Ce bâton peut être utilisé comme une arme magique conférant un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui.

Le bâton possède 10 charges. Lorsque vous touchez lors d'une attaque au corps à corps en l'utilisant, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 de ses charges. Pour chaque charge que vous dépensez, la cible subit 1d6 dégâts de force supplémentaires. Le bâton récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient un simple bâton (arme) non magique.

BAUME DE KEOGHTOM

Objet merveilleux, peu commun

Ce pot de verre, de 7,50 cm de diamètre, contient 1d4 + 1 doses d'un mélange épais qui sent vaguement l'aloès. Le pot et son contenu pèsent 500 g. Au prix d'une action, une dose de l'onguent peut être avalée ou appliquée sur la peau. La créature qui le reçoit récupère 2d8 + 2 points de vie, cesse d'être empoisonnée, et est guérie de toute maladie.

BOTTES AILÉES

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de ces bottes, vous avez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement. Vous pouvez utiliser les bottes pour voler pendant une durée de 4 heures maximum, que ce soit en une seule fois ou en cumulant plusieurs vols de courte durée, chaque utilisation des bottes consommant au minimum 1 minute de la durée d'utilisation total. Si vous êtes en plein vol lorsque la durée expire, vous descendez jusqu'au sol avec une allure de 9 mètres par round. Les bottes récupèrent 2 heures de capacité de vol pour chaque période continue de 12 heures pendant lesquelles elles ne sont pas utilisées.

BOTTES DE LÉVITATION

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ces bottes, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *lévitation* sur vous-même à volonté.

BOTTES DE RAPIDITÉ

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ces bottes, vous pouvez utiliser une action bonus pour claquer vos talons l'un contre l'autre. Si vous le faites, les bottes doublent votre vitesse de marche et toute créature qui tente une attaque d'opportunité à votre rencontre le fait avec un désavantage au jet d'attaque. Claquer des talons de nouveau permet de mettre fin à l'effet.

Lorsque la propriété des bottes a été utilisée pour un total de 10 minutes, la magie cesse de fonctionner jusqu'à ce que vous finissiez un repos long.

BOTTES DE SEPT LIEUES

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ces bottes, votre vitesse de marche passe à 9 mètres, à moins qu'elle ne soit déjà supérieure à cela, et votre vitesse n'est pas réduite par le fait d'être encombré ou de porter une armure lourde. En outre, vous pouvez sauter trois fois la distance normale, bien que vous ne puissiez pas sauter plus loin que ce qu'il vous reste de mouvement le permet.

BOTTES DES TERRES GELÉES

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Ces bottes de fourrure sont chaudes et confortables. Tant que vous les portez, vous profitez des bénéfices suivants :

- Vous obtenez la résistance au froid.
- Vous ignorez les terrains difficiles engendrés par la glace ou la neige.
- Vous pouvez supporter le froid jusqu'à -45°C sans protection supplémentaire. Si vous portez des vêtements chauds, vous pouvez supporter jusqu'à -75°C.

BOTTES ELFIQUES

Objet merveilleux, peu commun

Lorsque vous portez ces bottes, vos pas ne produisent aucun son, quelle que soit la surface sur laquelle vous vous déplacez. Vous avez également un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) liés à un déplacement silencieux.

BOUCLIER +1, +2 OU +3

Armure (bouclier), peu commun (+1) rare (+2) ou très rare (+3)

Si vous tenez en main ce bouclier, vous obtenez un bonus à la CA déterminé par la rareté du bouclier. Ce bonus vient en plus du bonus normal du bouclier à la CA.

BOUCLIER ANIMÉ

Armure (bouclier), très rare (nécessite un lien)

Lorsque vous tenez ce bouclier, vous pouvez prononcer son mot de commande au prix d'une action bonus pour l'animer. Le bouclier saute alors en l'air et flotte dans votre espace pour vous protéger comme si vous le maniez, mais en vous laissant les mains libres. Le bouclier reste animé pendant 1 minute, jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour mettre fin à l'effet, ou jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir ou mort. Le bouclier tombe alors au sol ou dans une de vos mains si vous en avez une de libre.

BOUCLIER ANTIPROJECTILES

Armure (bouclier), rare (nécessite un lien)

Vous gagnez un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance lorsque vous maniez ce bouclier. Ce bonus vient en plus du bonus normal à la CA du bouclier. En outre, chaque fois qu'un attaquant effectue une attaque à distance contre une cible à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir la cible de l'attaque.

BOUCLIER D'ATTRACTION DES PROJECTILES

Armure (bouclier), rare (nécessite un lien)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous avez la résistance aux dégâts des attaques à distance avec une arme.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. Vous lier à lui vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible d'un sort de *délivrance des malédictions* ou d'un effet magique similaire. Retirer le bouclier ne permet pas de mettre fin à la malédiction qui vous affecte. À chaque fois qu'une attaque à distance avec une arme est effectuée contre une cible se trouvant à 3 mètres ou moins de vous, la malédiction fait de vous la cible de l'attaque.

BOUCLIER GARDESORT

Armure (bouclier), très rare (nécessite un lien)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous avez un avantage à vos jets de sauvegarde effectués contre des sorts ou tout autre effet magique, et les attaques avec un sort ont un désavantage contre vous.

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.

BOULE DE CRISTAL

Objet merveilleux, très rare ou légendaire (nécessite un lien)

La *boule de cristal* typique, un objet très rare, a un diamètre de 15 cm. Tant que vous la touchez, vous pouvez lancer un sort *scrutation* (sauvegarde DD 17) grâce à elle.

Les variantes de *boule de cristal* présentées ci-dessous sont des objets légendaires et ont des propriétés supplémentaires.

Boule de cristal de lecture des pensées. Vous pouvez utiliser votre action pour lancer le sort *détection des pensées* (sauvegarde DD 17) tant que vous êtes en pleine *scrutation* avec la *boule de cristal*, vous ciblez alors une créature que vous pouvez voir et située à 9 mètres maximum du capteur créé par le sort. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur ce sort de *détection des pensées* pour le maintenir pendant toute sa durée, mais il prend fin si le sort *scrutation* se termine.

Boule de cristal de télépathie. Tant que vous êtes en pleine *scrutation* avec cette *boule de cristal*, vous pouvez communiquer par télépathie avec toutes les créatures que vous pouvez voir et qui se trouvent à 9 mètres maximum du capteur créé par le sort *scrutation*. Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort *suggestion* (sauvegarde DD 17) au travers du capteur sur l'une de ces créatures. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur ce sort de *suggestion* pour le maintenir pendant toute sa durée, mais il prend fin si le sort *scrutation* se termine. Une fois qu'il est utilisé, le pouvoir de *suggestion* de la *boule de cristal* ne peut être réutilisé avant la prochaine aube.

Boule de cristal de vision véritable. Tant que vous êtes en pleine *scrutation* avec cette *boule de cristal*, vous possédez la vision véritable dans un rayon de 36 mètres centré sur le capteur du sort *scrutation*.

BOUTEILLE DE L'ÉFRIT

Objet merveilleux, très rare

Cette bouteille en laiton peinte pèse 500 grammes. Lorsque vous utilisez une action pour en retirer le bouchon, un épais nuage de fumée se déverse de la bouteille. À la fin de votre tour, la fumée disparaît en une myriade de flammèches inoffensives, et un éfrit apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. La première fois que la bouteille est ouverte, la MD lance 1d100 pour déterminer ce qui se produit.

d100	Effet
01-10	L'éfrit vous attaque. Après avoir combattu pendant 5 tours, l'éfrit disparaît, et la bouteille perd sa magie.
11-90	L'éfrit vous sert pendant 1 heure, faisant ce que vous lui ordonnez de faire. Puis l'éfrit retourne dans la bouteille, et un nouveau bouchon l'y enferme. Le bouchon ne peut plus être retiré au cours des 24 heures qui suivent. Les deux fois suivantes que la bouteille est ouverte, il se produit la même chose. Si la bouteille est ouverte une quatrième fois, l'éfrit s'échappe et disparaît, puis la bouteille perd sa magie.
91-00	L'éfrit peut lancer le sort <i>souhait</i> trois fois pour vous. Il disparaît lorsqu'il a accordé le troisième souhait ou au bout d'une heure, puis la bouteille perd sa magie.

BOUTEILLE FUMIGÈNE

Objet merveilleux, peu commun

De la fumée s'échappe de l'orifice de cette bouteille en laiton fermée par un bouchon de plomb. La bouteille pèse 500 grammes. Lorsque vous utilisez votre action pour enlever le bouchon, un épais nuage de fumée s'échappe de la bouteille dans un rayon de 18 mètres. La zone a une visibilité nulle. Chaque minute que la bouteille reste ouverte tout en étant dans le nuage, le rayon augmente de 3 mètres jusqu'à atteindre un rayon maximum de 36 mètres.

Le nuage reste en place aussi longtemps que la bouteille est ouverte. Fermer la bouteille nécessite que vous prononciez le mot de commande en utilisant une action. Une fois que la bouteille est refermée, le nuage se disperse en 10 minutes. Un vent modéré (16 à 30 kilomètres par heure) peut également disperser la fumée en 1 minute, et un vent fort (plus de 30 kilomètres par heure) peut disperser le nuage un 1 tour.

BRACELETS D'ARCHER

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Tant que vous portez ces bracelets, vous avez la maîtrise des arcs longs et courts, et vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts des attaques à distance réalisés avec ces armes.

BRACELETS DE DÉFENSE

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ces bracelets, vous obtenez un bonus de +2 à votre CA, à condition de ne porter aucune armure et de ne pas utiliser de bouclier.

BRASERO DE CONTRÔLE DES ÉLÉMENTAIRES DU FEU

Objet merveilleux, rare

Tant qu'un feu brûle dans ce brasero en cuivre, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et convoquer un élémentaire du feu, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. Le brasero ne peut plus être utilisé de cette façon avant la prochaine aube. Le brasero pèse 2,5 kg.

BROCHE DE DÉFENSE

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Tant que vous portez cette broche, vous obtenez la résistance aux dégâts de force, et êtes immunisé aux dégâts du sort *projectile magique*.

CAPE D'INVISIBILITÉ

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cette cape, vous pouvez rabattre sa capuche sur votre tête ce qui a pour effet de vous rendre invisible. Tant que vous êtes invisible, tout ce que vous portez ou transportez est également invisible. Vous redevenez visible lorsque vous retirez votre capuche. Mettre ou enlever la capuche nécessite une action.

Déduisez le temps que vous passez invisible, par incréments de 1 minute, à la durée maximale d'invisibilité de la cape, c'est-à-dire 2 heures. Au bout de 2 heures d'utilisation, la cape cesse de fonctionner. Pour chaque période de 12 heures continues sans utilisation de la cape, elle récupère 1 heure de durée d'utilisation.

CAPE DE DÉPLACEMENT

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cette cape, elle projette une illusion de vous proche de là où vous vous trouvez. De fait, les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre vous. Si vous subissez des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de votre prochain tour. Cette capacité est annulée si vous êtes incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

CAPE DE L'ARACHNIDE

Objet merveilleux, très rare (nécessite un lien)

Ce vêtement délicat a été tressé à partir de soie noire et de discrets fils d'argent. Tant que vous en êtes équipé, vous gagnez les avantages suivants :

- Vous avez la résistance aux dégâts de poison.
- Vous avez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de déplacement au sol.
- Vous pouvez monter, descendre ou parcourir des surfaces verticales, et même vous déplacer aux plafonds la tête en bas, tout en gardant vos deux mains libres.
- Vous ne pouvez pas être prisonnier de toiles (de toutes sortes), et vous pouvez vous déplacer sur des toiles comme si elles étaient de simples terrains difficiles.
- Vous pouvez utiliser votre action pour lancer le sort *toile d'araignée* (sauvegarde DD 13). Cette toile créée recouvre une surface deux fois plus grande que ce qui est indiqué dans la description du sort. Une fois qu'elle a été utilisée, cette propriété de la cape ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

CAPE DE LA CHAUVÉ-SOURIS

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cette cape, vous avez un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez attraper les bords de la cape avec vos deux mains et l'utiliser pour voler avec une vitesse de 12 mètres. Si par malheur vous lâchez les bords de la cape alors que vous êtes en train de voler grâce à elle, ou si vous ne vous trouvez plus dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous perdez cette vitesse de vol.

Tant que vous êtes équipé de cette cape et que vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser votre action pour lancer sur vous-même le sort *métamorphose* afin de vous transformer en chauve-souris. Tant que vous êtes sous la forme d'une chauve-souris, vous conservez vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme. La cape ne peut être réutilisée de cette manière avant la prochaine aube.

CAPE DE LA RAIE MANTA

Objet merveilleux, peu commun

Tant que vous êtes équipé de cette cape et que vous avez enfilé sa capuche, vous pouvez respirer sous l'eau, et vous obtenez une vitesse de nage de 18 mètres. Enfiler ou retirer la capuche prend une action.

CAPE DE PROTECTION

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous êtes équipé de cette cape.

CAPE DE VOL

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cette cape, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande. Cela transforme la cape en une paire d'ailes de chauve-souris ou d'oiseau sur votre dos pendant 1 heure, ou jusqu'à ce que vous répétiez le mot de commande au prix d'une action. Les ailes vous donnent une vitesse de vol de 18 mètres. Quand elles disparaissent, vous ne pouvez plus les réutiliser durant 1d12 heures.

CAPE DU PRESTIDIGITATEUR

Objet merveilleux, rare

Cette cape sent légèrement le soufre. Tant que vous en êtes équipé, vous pouvez vous en servir, en utilisant votre action, pour lancer le sort *porte dimensionnelle*. Cette propriété de la cape ne peut être réutilisée avant la prochaine aube. Lorsque vous disparaissiez, vous laissez derrière vous un nuage de fumée, et, à votre arrivée à destination, vous apparaissez également dans un nuage de fumée. La fumée obscurcit légèrement l'endroit que vous quittez et celui où vous apparaissez, et se dissipe à la fin de votre tour suivant. Un vent léger ou plus puissant disperse la fumée.

CAPE ELFIQUE

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez cette cape avec sa capuche rabattue sur votre tête, les jets de Sagesse (Perception) pour vous voir ont un désavantage, et vous avez un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) pour vous cacher, grâce aux changements de couleur de la cape qui vous aident à vous camoufler. Mettre ou enlever la capuche nécessite une action.

CAPUCHON DE RESPIRATION AQUATIQUE

Objet merveilleux, peu commun

Si vous rabattez sur votre tête ce capuchon et que vous êtes sous l'eau, vous pouvez, en utilisant une action, prononcer son mot de commande et ainsi créer une boule d'air autour de votre tête. Celle-ci vous permet de respirer normalement sous l'eau. Cette bulle reste en place jusqu'à ce que vous prononciez de nouveau le mot de commande, que vous quittiez le capuchon, ou que vous ne soyez plus immergé.

CARAFE INTARISSABLE

Objet merveilleux, peu commun

Cette flasque bouchée fait de petits clapotis lorsqu'elle est secouée, comme si elle contenait de l'eau. La carafe pèse 1 kg. Vous pouvez utiliser une action pour enlever le bouchon et prononcer l'un des trois mots de commande, après quoi une certaine quantité d'eau douce ou d'eau salée (selon votre choix) se déverse de la flasque. L'eau cesse de s'écouler au début de votre prochain tour. Choisissez l'une des options suivantes :

- « Ruisseau » produit 4 litres d'eau.
- « Fontaine » produit 20 litres d'eau.
- « Geyser » produit 120 litres d'eau qui apparaissent en un violent jet de 9 mètres de long et 30 cm de diamètre. En utilisant une action bonus pendant que vous tenez la carafe, vous pouvez braquer le jet sur une créature que vous pouvez voir et se trouvant à 9 mètres maximum de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts contondants et être jetée à terre. Au lieu d'une créature, vous pouvez cibler un objet qui n'est ni porté ni transporté et dont le poids ne dépasse pas les 100 kg. L'objet est soit mis à terre, soit repoussé de vous sur 4,50 mètres.

CARILLON D'OUVERTURE

Objet merveilleux, rare

Ce tube de métal creux mesure environ 30 cm de long et pèse 500 grammes. Vous pouvez le frapper en utilisant une action, et le pointer vers un objet pouvant être ouvert et se trouvant à 36 mètres de vous maximum, comme une porte, un couvercle ou une serrure. En faisant cela, le carillon sonne d'un ton clair, et une serrure ou un loquet sur l'objet s'ouvre, à moins que le son ne puisse pas atteindre l'objet. S'il ne reste aucune serrure ou loquet en place, l'objet s'ouvre de lui-même. Le carillon peut être utilisé dix fois. Après ces dix utilisations, il se fissure et ne sert plus à rien.

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.

CARTES D'ILLUSION

Objet merveilleux, peu commun

L'étui contient un ensemble de cartes en parchemin. Un jeu complet comprend 34 cartes. Un paquet trouvé dans un trésor a généralement perdu 1d20 - 1 cartes. La magie de ce paquet de cartes ne fonctionne que si les cartes sont tirées de manière aléatoire (vous pouvez utiliser un jet de cartes à jouer modifié pour simuler ce paquet de cartes magiques). Vous pouvez utiliser une action pour tirer aléatoirement une carte du paquet et la jeter sur le sol en un point situé à 9 mètres de vous maximum. Une illusion d'une ou de plusieurs créatures se forme au-dessus de la carte jetée et reste en place jusqu'à ce qu'elle soit dissipée. Une créature illusoire semble réelle, de la bonne taille, et se comporte de la même manière qu'une créature réelle, elle ne peut cependant pas faire de mal. Tant que vous vous trouvez dans un rayon de 36 mètres de la créature illusoire et que vous pouvez la voir, vous pouvez utiliser une action pour la déplacer n'importe où dans un rayon de 9 mètres autour de sa carte. Toute interaction physique avec la créature illusoire révèle qu'il s'agit d'une illusion, car les objets passent au travers. Quelqu'un qui utilise son action pour inspecter visuellement la créature identifie qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) DD 15. La créature semble alors translucide. L'illusion reste en place jusqu'à ce que la carte soit déplacée ou que l'illusion soit dissipée. Lorsque l'illusion prend fin, l'image sur la carte disparaît, et cette carte ne peut plus être réutilisée.

Carte à jouer	Illusion
As de cœur	Un dragon rouge
Roi de cœur	Un chevalier et quatre gardes
Dame de cœur	Une succube ou un incubé
Valet de cœur	Un druide
10 de cœur	Un géant des nuages
9 de cœur	Un ettin
8 de cœur	Un gobelours
7 de cœur	Un gobelin

As de carreau	Un tyrannoeil
Roi de carreau	Un archimage et son apprenti
Dame de carreau	Une tormante
Valet de carreau	Un assassin
10 de carreau	Un géant du feu
9 de carreau	Un ogre mage
8 de carreau	Un gnoll
7 de carreau	Un kobold

As de pique	Une liche
Roi de pique	Un prêtre et deux acolytes
Dame de pique	Une méduse
Valet de pique	Un vétéran de guerre
10 de pique	Un géant du givre
9 de pique	Un troll
8 de pique	Un hobgobelin
7 de pique	Un gobelin

As de trèfle	Un golem de fer
Roi de trèfle	Trois brigands et leur capitaine
Dame de trèfle	Une érinie
Valet de trèfle	Un berserker
10 de trèfle	Un géant des collines
9 de trèfle	Un ogre
8 de trèfle	Un orc
7 de trèfle	Un kobold

Jokers (2)	Vous (le propriétaire des cartes)
------------	-----------------------------------

CARTES MERVEILLEUSES

Objet merveilleux, légendaire

Généralement découvert dans un boîtier ou une pochette, ce jeu de carte contient un certain nombre de cartes faites en ivoire ou en vélin. La plupart (75 %) de ces jeux de carte ne contiennent que 13 cartes, mais les autres en comptent 22.

Avant de tirer une carte, vous devez annoncer combien de cartes vous comptez tirer puis vous devez les tirer aléatoirement (vous pouvez utiliser un jeu de cartes à jouer modifié pour simuler ce paquet de cartes magiques). Toute carte tirée en plus du nombre annoncé n'a aucun effet. Pour les autres, dès que vous tirez une carte du paquet, sa magie prend effet. Après que vous ayez tiré une carte, vous avez une heure pour tirer la suivante. Si vous échouez à tirer le nombre annoncé de cartes, le nombre de cartes restantes s'envole du paquet d'elles-mêmes et prennent effet toutes en même temps.

Une fois qu'une carte est tirée, elle disparaît. Et, à moins que la carte ne soit le Fou ou le Bouffon, elle réapparaît dans le paquet, ce qui permet de piocher deux fois la même carte.

Carte à jouer	Carte
As de carreau	Le Vizir*
Roi de carreau	Le Soleil
Dame de carreau	La Lune
Valet de carreau	L'Étoile
2 de carreau	La Comète*
As de cœur	Les Parques*
Roi de cœur	Le Trône
Dame de cœur	La Clé
Valet de cœur	Le Chevalier
2 de cœur	Le Joyau*
As de trèfle	Les Griffes*
Roi de trèfle	Le Néant
Dame de trèfle	Les Flammes
Valet de trèfle	Le Crâne
2 de trèfle	L'Idiot*
As de pique	Le Donjon*
Roi de pique	La Ruine
Dame de pique	Euryale
Valet de pique	Le Traître
2 de pique	La Balance*
Joker noir	Le Fou*
Joker rouge	Le Bouffon

* ne peuvent être trouvées que dans un jeu de 22 cartes.

La Balance. Votre esprit est complètement altéré, ce qui modifie votre alignement de manière radicale. Les loyaux deviennent chaotiques, les bons deviennent mauvais, et vice versa. Si vous êtes neutre ou non-aligné, cette carte n'a aucun effet sur vous.

Le Bouffon. Vous gagnez 10 000 XP, ou vous pouvez tirer deux cartes supplémentaires par rapport au nombre de cartes annoncé.

Le Chevalier. Vous gagnez les services d'un guerrier de niveau 4 qui apparaît dans un espace de votre choix dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Le guerrier est de la même race que vous et vous sert loyalement jusqu'à sa mort, persuadé que les Parques ont lié son destin au vôtre. Vous contrôlez ce personnage.

La Clé. Une arme magique rare, ou d'une rareté supérieure, dont vous avez la maîtrise, apparaît dans vos mains. Le MD choisit l'arme en question.

La Comète. Si vous terrassez à vous seul le prochain monstre ou groupe de monstres que vous rencontrez, vous gagnez suffisamment de points de d'expérience pour gagner un niveau. Sinon cette carte n'a aucun effet.

Le Crâne. Vous invoquez un avatar de la mort, un squelette humanoïde fantomatique vêtu d'une robe noire en lambeaux et tenant une faux spectrale. Il apparaît dans un emplacement du choix du MD se trouvant à 3 mètres ou moins de vous et vous attaque, avertissant tout le monde que vous feriez mieux de remporter seul ce combat. L'avatar se bat jusqu'à ce que vous mourriez ou jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, après quoi il disparaît. Si quelqu'un cherche à vous aider, il invoque malgré lui son propre avatar de la mort. Une créature vaincue par un avatar de la mort ne peut pas être ramenée à la vie.

Le Donjon. Vous disparaîsez et êtes enterré en état d'animation suspendue dans une sphère extradimensionnelle. Tout ce que vous portez ou transportez reste dans l'espace que vous occupiez au moment de votre disparition. Vous restez emprisonné jusqu'à ce qu'on vous trouve et vous sorte de cette sphère. Vous ne pouvez pas être localisé à l'aide de divinations magiques, mais un sort de *souhait* peut révéler la localisation de votre prison. Vous ne tirez pas d'autres cartes.

L'Étoile. Augmente l'une de vos valeurs de caractéristique de 2. Cette valeur peut dépasser 20, mais ne peut pas dépenser 24.

Euryale. Le visage de méduse représenté sur la carte vous maudit. Vous subissez un malus de -2 aux jets de sauvegarde tant que vous êtes maudit de la sorte. Seul un dieu ou la magie de la carte Les Parques peut mettre un terme à cette malédiction.

Les Flammes. Une puissance maléfique devient votre ennemi. Ce mal recherche votre ruine et empoisonne votre vie, savourant de vous voir souffrir avant de tenter de vous abattre. Cette hostilité dure jusqu'à ce que vous, ou le la puissance maléfique, mourriez.

Le Fou. Vous perdez 10 000 XP, jeter cette carte, et tirez de nouveau une carte du paquet. Le Fou et cette nouvelle carte comptent comme une seule carte tirée en ce qui concerne le nombre total de carte tirée. Si perdre un tel montant de XP devait vous faire perdre un niveau, vous perdez à la place juste assez de XP pour rester à votre niveau actuel.

Les Griffes. Tout objet magique que vous portez ou transportez est désintégré. Les artefacts en votre possession ne sont pas détruits mais ils disparaissent.

L'Idiot. Votre valeur d'Intelligence est réduite de 1d4 + 1 de manière permanente (pour une valeur minimum de 1). Vous pouvez tirer une carte supplémentaire par rapport au nombre de cartes annoncé.

Le Joyau. Vingt-cinq bijoux d'une valeur de 2 000 po chacun ou cinquante bijoux d'une valeur de 1 000 po chacun apparaissent à vos pieds.

La Lune. Vous obtenez la capacité de lancer le sort *souhait* 1d3 fois.

Le Néant. Cette carte noire présage bien des désastres. Votre âme est extirpée de votre corps et

CEINTURON DE FORCE DE GÉANT

Objet merveilleux, variable (nécessite un lien)

Tant que vous portez ce ceinturon, votre valeur de Force change pour celle conférée par le ceinturon. L'objet n'a aucun effet sur vous si votre Force sans la ceinture est égale ou supérieure à celle du ceinturon.

Six variétés de ceinturon existent, chacune ayant sa propre rareté et correspondant à un des six types de géant véritable. Le *ceinturon de force du géant des pierres* et le *ceinturon de force du géant du givre* semblent différents, mais ils ont les mêmes effets.

Type	Force	Rareté
Géant des collines	21	Rare
Géant des pierre/du givre	23	Très rare
Géant du feu	25	Très rare
Géant des nuages	27	Légendaire
Géant des tempêtes	29	Légendaire

CEINTURON DES NAINS

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de cette ceinture, vous gagnez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Constitution augmente de 2, pour un maximum de 20.
- Vous avez un avantage aux jets de Charisme (Persuasion) effectués lorsque vous interagissez avec des nains.

De plus, tant que vous êtes lié à la ceinture, vous avez 50 % de chance chaque jour à l'aube qu'une barbe vous pousse si vous êtes capable d'en avoir une, ou que votre barbe soit devenue visiblement plus épaisse si vous en avez déjà une.

Si vous n'êtes pas un nain, vous gagnez en plus les bénéfices suivants tant que vous portez ce ceinturon :

- Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les poisons, et vous avez la résistance contre les dégâts de poison.
- Vous obtenez la vision dans le noir à 18 mètres.
- Vous pouvez parler, lire, et écrire le nain.

CHAPEAU DE DÉGUISEMENT

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de ce chapeau, vous pouvez à volonté, par une action, l'utiliser pour lancer le sort *déguisement*. Le sort prend fin si le couvre-chef est retiré.

CHAUSSENS DE PATTES D'ARAIGNÉE

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ces chaussures légères, vous pouvez monter, descendre et parcourir des surfaces verticales ou la tête à l'envers aux plafonds, tout en ayant les mains libres. Votre vitesse d'escalade est égale à votre vitesse de marche. Cependant, les chaussons ne vous permettent pas de vous déplacer de cette façon sur une surface glissante, comme sur de la glace ou de l'huile.

retenue prisonnière dans un objet localisé dans un lieu du choix du MD. Un ou plusieurs êtres très puissants ont été capturés et enfermés dans l'objet. Le sort révèle la sorte, votre corps est incapable d'agir. **CERCE DE INVOCATION** *Objet merveilleux, très rare (nécessite un lien)* Le sort de confinement ne peut pas vous rendre votre âme, mais le sort révèle le lieu où l'objet est conservé. Vous ne tirez plus d'autres cartes. Cette mince chandelle est dédiée à une divinité et partage l'alignement de cette divinité. L'alignement du cierge peut être détecté avec un sort de *détaction du mal* et éliminer un événement comme si rien n'était jamais produit. Vous pouvez utiliser la magie de cette divinité si le MD choisit de adieu *portail d'alignement* qui lui est associé ou détermine l'alignement. *Le cierge de manière à l'alignement* des objets magiques) que vous portez ou transportez est perdue. Les biens transportables disparaissent. Vos affaires et entreprises, vos biens personnels, sont perdus de la manière qui modifie le moins possible la réalité. Tout

- d20 Alignement**
- 1-2 Chaotique mauvais posséderiez quelque chose ayant disparu avec cette carte disparaît également.
 - 3-4 Chaotique neutre
 - Le Soleil.** Vous gagnez 50 000 XP, et un objet merveilleux (que le MD détermine aléatoirement)
 - 5-7 Chaotique bon

Le Maître du langage Non-Joueur du choix du MD devient hostile envers vous. L'identité de votre animal favori reste inconnue jusqu'à ce que le PNJ ou quelqu'un d'autre la révèle. Seul un sort 10-11 Neutre vine peut mettre un terme à l'hostilité du PNJ à votre rencontre. **Le Maître du langage** vous donne la maîtrise de la compétence Persuasion, et vous doublez votre bonus de dc cette compétence. De plus, vous devenez le propriétaire légitime de cette compétence. 14-15 Loyal mauvais

un peu de temps, vous pouvez vaincre pour faire valoir vos droits sur votre fortin. 18-20 Loyal bon ent que vous choisissez dans l'année qui suit le tirage de cette carte, vous pouvez poser une question pendant que vous méditez, et recevoir mentalement la réponse juste à cette question. En plus de donner des informations, la réponse peut vous aider à résoudre une énigme. La magie du cierge est activée lorsque le cierge est allumé, ce qui nécessite une action. Après avoir brûlé pendant 4 heures, le cierge est détruit. Vous pouvez souffler sa flamme avant pour pouvoir l'utiliser plus tard. Déduisez la durée de combustion déjà écoulée (arrondie à la minute supérieure) de la durée totale maximale.

Tant qu'il est allumé le cierge émet une lumière faible dans un rayon de 9 mètres. Toute créature se trouvant dans cette lumière et partageant le même alignement que le cierge effectue ses jets d'attaque, de sauvegarde, et de caractéristique avec un avantage. De plus, un clerc ou un druide se trouvant dans cette lumière et partageant l'alignement du cierge peut lancer un sort de niveau 1 qu'il a préparé sans dépenser l'emplacement de sort associé, à condition que ce sort de niveau 1 soit lancé en utilisant un emplacement de niveau 1.

Sinon, lorsque vous allumez le cierge pour la première fois, vous pouvez lancer le sort *portail* grâce à lui. Le cierge est cependant détruit lorsqu'il est utilisé de la sorte.

CIMETERRE DE RAPIDITÉ

Arme (cimeterre), très rare (nécessite un lien)

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, vous pouvez à chacun de vos tours effectuer une attaque avec cette arme en utilisant votre action bonus.

COLLE UNIVERSELLE

Objet merveilleux, légendaire

Cette visqueuse substance d'un blanc laiteux peut créer un lien adhésif permanent entre deux objets. Elle doit être stockée dans un pot ou une flasque dont l'intérieur a été au préalable enduit d'une *huile d'insaisissabilité*. Lorsqu'il est découvert le contenant renferme 1d6 + 1 doses.

Une dose de glu peut recouvrir une surface carrée de 30 cm de côté. La glu sèche en 1 minute après application. Dès lors, le lien qu'elle crée ne peut être rompu que par l'application d'un *solvant universel* ou d'une *huile éthérée* ou grâce au sort *souhait*.

COLLIER D'ADAPTATION

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ce collier, vous pouvez respirer normalement dans tout environnement, et vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les vapeurs et gaz nocifs (comme les effets de *brume mortelle* et de *nuage nauséabond*, les poisons inhalés et les armes de souffle de certains dragons).

COLLIER DE BOULES DE FEU

Objet merveilleux, rare

Ce collier possède 1d6 + 3 perles. Vous pouvez utiliser une action pour détacher une perle et la jeter jusqu'à 18 mètres de distance. Quand elle atteint la fin de sa trajectoire, la perle explose comme une *boule de feu* de niveau 3 (sauvegarde DD 15). Vous pouvez lancer plusieurs perles, ou même l'ensemble du collier, par une action. Lorsque vous procédez ainsi, augmentez le niveau de la *boule de feu* de 1 pour chaque perle au-delà de la première.

COLLIER DE PERLES DE PRIÈRE

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien par un clerc, druide ou paladin)

Ce collier possède 1d4 + 2 perles magiques fabriquées à partir d'aigue-marine, de perle noire ou de topaze. Il comporte également de nombreuses perles non magiques fabriquées à partir de pierres telles que l'ambre, l'héliotrope, la citrine, le corail, le jade, la perle ou le quartz. Si une perle magique est retirée du collier, celle-ci perd sa magie.

Six types de perles magiques existent. Le MD décide le type de chaque perle du collier ou le détermine de façon aléatoire. Un collier peut avoir plus d'une perle de même type. Pour en utiliser une, vous devez porter le collier. Chaque perle contient un sort que vous pouvez lancer à partir d'elle par une action bonus (en utilisant le DD de sauvegarde de vos sorts si une sauvegarde est nécessaire). Une fois que le sort d'une perle magique est lancé, cette perle ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

d20	Perle de ...	Sort
1-6	Bénédiction	<i>bénédiction</i>
7-12	Soins	<i>soins</i> (niveau 2) ou <i>restauration partielle</i>
13-16	Faveur	<i>restauration supérieure</i>
17-18	Châtiment	<i>châtiment révélateur</i>
19	Invocation	<i>allié planaire</i>
20	Vent	<i>marche sur le vent</i>

COR DE DÉVASTATION

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande du cor puis souffler dedans. Le cor produit alors une explosion tonitruante dans un cône de 9 mètres et qui est audible à 180 mètres à la ronde. Chaque créature présente dans le cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, une créature subit 5d6 dégâts de tonnerre et est assourdie pendant 1 minute. En cas de réussite au jet, une créature ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas assourdie. Les créatures et les objets faits de verre ou de cristal ont un désavantage à leur jet de sauvegarde et subissent 10d6 dégâts de tonnerre au lieu de 5d6.

Chaque utilisation de la magie du cor a 20 % de risque d'entraîner sa propre explosion. L'explosion inflige 10d6 dégâts de feu à celui qui souffle dedans et détruit le cor.

COR DU VALHALLA

Objet merveilleux, rare (argent ou airain) très rare (bronze) ou légendaire (fer)

Vous pouvez utiliser une action pour souffler dans ce cor. En réponse, des esprits guerriers venant du Valhalla apparaissent dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Ils utilisent les statistiques du berserker. Ils retournent au Valhalla au bout d'une heure ou lorsqu'ils tombent à 0 point de vie. Une fois que vous avez utilisé le cor, il ne peut pas être réutilisé avant que 7 jours ne se soient écoulés.

On connaît à ce jour l'existence de quatre types de cor du Valhalla, chacun fin d'un métal différent. Le type du cor détermine combien de berserkers répondent à sa convocation, de même que les conditions nécessaires à son utilisation. Le MD choisit le type du cor ou le détermine aléatoirement.

Berserkers			
d100	Type du cor	invoqués	Condition
01-40	Argent	2d4 + 2	Aucune
41-75	Airain	3d4 + 3	Maîtrise de toutes les armes courantes
76-90	Bronze	4d4 + 4	Maîtrise de toutes les armures intermédiaires
91-00	Fer	5d4 + 5	Maîtrise de toutes les armes de guerre

Si vous soufflez dans le cor sans remplir ses conditions d'utilisation, les berserkers invoqués vous attaquent. Si vous remplissez les conditions, ils sont amicaux envers vous et vos compagnons et suivent vos ordres.

CORDE D'ENCHEVÊTREMENT

Objet merveilleux, rare

Cette corde est longue de 9 mètres et pèse 1,5 kg. Si vous tenez un bout de la corde et utilisez votre action pour prononcer le mot de commande, l'autre extrémité se précipite vers une créature que vous pouvez voir et se trouvant à 6 mètres de vous maximum pour l'enchevêtrer. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine d'être entravée.

Vous pouvez relâcher la créature en utilisant votre action bonus pour prononcer un second mot de commande. Une créature entravée par la corde peut utiliser une action pour effectuer un jet de Force ou de Dextérité (au choix de la cible) DD 15. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée par la corde.

La corde possède une CA de 20 et 20 points de vie. Elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes aussi longtemps qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si la corde tombe à 0 point de vie, elle est détruite.

CORDE D'ESCALADE

Objet merveilleux, peu commun

Cette corde de soie longue de 18 mètres pèse 1,5 kg et peut supporter un poids maximal de 1500 kg. Si vous tenez un bout de la corde et utilisez une action pour prononcer le mot de commande, la corde s'anime. Par une action bonus, vous pouvez ordonner à l'autre extrémité de se déplacer jusqu'à la destination de votre choix. Cette extrémité se déplace alors de 3 mètres pendant votre tour au moment où vous lui avez donné votre premier ordre, puis elle continue de se déplacer de 3 mètres à chacun de vos tours suivants jusqu'à ce qu'elle atteigne sa destination, jusqu'à ce qu'elle ait parcouru une distance égale à sa longueur, ou jusqu'à ce que vous lui ordonniez de s'arrêter. Vous pouvez également demander à la corde de s'attacher en toute sécurité à un objet ou de se détacher, de se nouer ou de se dénouer, ou de s'enrouler pour pouvoir la ranger.

Si vous demandez à la corde de se nouer, de larges nœuds apparaissent tous les 30 cm le long de la corde. Tant qu'elle est nouée, la corde se raccourcit de 3 mètres et confère un avantage aux jets effectués pour l'escalader.

La corde possède une CA de 20 et 20 points de vie. Elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes aussi longtemps qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si la corde tombe à 0 point de vie, elle est détruite.

CRUCHE ALCHIMIQUE

Objet merveilleux, peu commun

Cette cruche en céramique semble être en mesure de contenir 4 litres de liquide et pèse 6 kg, vide ou pleine. Des sons de ballonnements se font entendre de l'intérieur de la jarre quand elle est secouée, même si elle est vide.

Vous pouvez utiliser une action et nommer un liquide de la table ci-dessous, et la cruche se remplit du liquide choisi. Ensuite, vous pouvez déboucher la jarre au prix d'une action et déverser ce liquide, jusqu'à 8 litres par minute. La quantité de liquide que la jarre peut produire dépend du liquide nommé.

Une fois que la jarre a commencé à produire un liquide, elle ne peut pas en produire un autre, ni plus que son maximum, jusqu'à l'aube suivante.

Liquide	Quantité max
Acide	25 cl
Bière	16 l
Eau douce	32 l
Eau salée	48 l
Huile	1 l
Miel	4 l
Mayonnaise	8 l
Poison simple	15 ml
Vin	4 l
Vinaigre	8 l

CUBE DE FORCE

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Ce cube fait environ 2,50 cm d'arête. Chaque face possède une marque distincte sur laquelle on peut appuyer. Le cube débute en possédant 36 charges, et il récupère 1d20 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Vous pouvez utiliser une action pour appuyer sur l'une des faces du cube, tout en dépensant le nombre de charges associé à la face en question comme indiqué sur la table Faces du cube de force. Chaque face a son propre effet. Si le cube ne possède plus suffisamment de charges, rien ne se produit. Sinon, une barrière de force invisible apparaît, formant un cube de 4,50 mètres d'arête. La barrière est centrée sur vous, se déplace avec vous, et reste en place pendant 1 minute, jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour appuyer sur la sixième face du cube, ou jusqu'à ce que le cube épuise toutes ses charges. Vous pouvez changer l'effet de la barrière en appuyant sur une face différente du cube et en dépensant les charges nécessaires, la durée d'apparition de la barrière est alors réinitialisée.

Si votre mouvement implique que la barrière entre en contact avec un objet solide qui ne peut pas passer au travers du cube, vous ne pouvez pas vous approcher plus de cet objet aussi longtemps que la barrière est activée.

Face	Charges	Effet
1	1	Les gaz, vents, et brumes ne peuvent traverser la barrière.
2	2	Les matières non vivantes ne peuvent pas passer au travers de la barrière. Les murs, sols, et plafonds peuvent passer au travers à la discrétion du MD.
3	3	Les matières vivantes ne peuvent pas passer au travers de la barrière.
4	4	Les effets des sorts ne peuvent pas passer au travers de la barrière.
5	5	Rien ne peut passer au travers de la barrière. Les murs, sols, et plafonds peuvent passer au travers à la discrétion du MD.
6	0	La barrière est désactivée.

Le cube perd des charges lorsque la barrière est ciblée par certains sorts ou entre en contact avec certains effets de sorts ou d'objets magiques, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Sorts ou Objets	Charges perdues
Désintégration	1d12
Cor de dévastation	1d10
Passe-muraille	1d6
Rayons prismatiques	1d20
Mur de feu	1d4

CUBE DES PLANS

Objet merveilleux, légendaire

Ce cube de 7,50 cm de côté irradie une énergie magique palpable. Les six faces du cube sont chacune reliées à un plan d'existence différent, dont l'un d'eux est le plan matériel. Les autres faces sont reliées à des plans choisis par le MD.

Vous pouvez utiliser une action pour appuyer sur une face du cube et ainsi lancer le sort *portail*. Un portail s'ouvre alors vers le plan d'existence auquel est reliée la face du cube que vous avez pressée. Sinon, si vous utilisez une action pour appuyer deux fois sur la même face, vous pouvez lancer le sort *changement de plan* (sauvegarde DD 17) avec le cube et transporter les cibles dans le plan d'existence relié à la face concernée.

Le cube possède 3 charges. Chaque utilisation du cube dépense une charge. Le cube récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

DAGUE VENIMEUSE

Arme (dague), rare

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

Vous pouvez utiliser une action pour qu'un épais poison noir recouvre la lame. Le poison reste dessus 1 minute ou jusqu'à ce que vous touchiez une créature lors d'une attaque avec cette arme. Cette créature doit alors réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou devenir empoisonnée pendant 1 minute et subir 2d10 dégâts de poison. La dague ne peut plus être utilisée de cette façon avant la prochaine aube.

DÉLUGE

Arme (marteau de guerre), légendaire (nécessite un lien avec un nain)

Déluge est un puissant marteau de guerre forgé par les nains et perdu dans le donjon de la Montagne de la Plume Blanche.

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. À l'aube du jour suivant votre premier jet d'attaque effectué avec *Déluge*, vous développez la phobie de vous trouver en extérieur, et ce jusqu'à ce que vous ne soyez plus lié à cette arme. Cela se concrétise par un désavantage aux jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristiques si vous êtes capable de voir le ciel en pleine journée.

Arme de lancer. *Déluge* a la propriété lancer, avec une portée nominale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Lorsque vous touchez lors d'une attaque à distance avec une arme en utilisant *Déluge*, la cible subit 1d8 dégâts contondants supplémentaires, ou 2d8 dégâts contondants supplémentaires si la cible est un géant. Chaque fois que vous lancez cette arme, elle retourne dans votre main après avoir effectué son attaque. Si vous n'avez pas de main libre, l'arme atterrit à vos pieds.

Onde de choc. Vous pouvez utiliser une action pour frapper le sol avec *Déluge* et provoquer une onde de choc se propageant depuis le point d'impact. Chaque créature de votre choix située sur le sol dans un rayon de 18 mètres autour du point d'impact doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus être réutilisée avant la prochaine aube.

Conscience surnaturelle. Tant que vous tenez cette arme, elle vous alerte de la présence et de la position de toute porte secrète ou dissimulée dans un rayon de 9 mètres autour de vous. De plus, vous pouvez utiliser une action pour lancer *détection du mal et du bien* ou *localisation d'objet* depuis l'arme. Une fois que vous avez lancé l'un des sorts, vous ne pouvez plus le lancer avant la prochaine aube.

Conscience. *Déluge* est une arme magique loyale neutre qui possède une Intelligence de 15, une Sagesse de 12 et un Charisme de 15. Elle est capable d'entendre et possède la vision dans le noir à 36 mètres.

L'arme communique par télépathie avec son porteur et peut parler, lire et comprendre le nain, le géant et le goblin. Elle pousse un cri de guerre nain lorsqu'elle est utilisée en combat.

Personnalité. L'objectif de *Déluge* est de tuer des géants et des goblinoides. Elle cherche également à protéger les nains de tous leurs ennemis. Un conflit peut survenir si son porteur ne parvient pas à détruire des gobelins ou des géants ou à protéger des nains.

Déluge est liée au clan nain qui l'a fabriquée, parfois appelé le clan Dankil ou le clan du Puissant Marteau. *Déluge* aspire à retourner à ce clan. Elle ferait n'importe quoi pour protéger ces nains d'un quelconque danger.

Le marteau porte également en lui un honteux secret. Il y a des siècles de cela, un nain du nom de Ctenmiir porta *Déluge* vaillamment. Mais Ctenmiir fut un jour transformé en vampire. Sa volonté était suffisamment forte pour plier *Déluge* à ses vils desseins, et même tuer des membres de son propre clan.

DIADÈME DE DESTRUCTION

Objet merveilleux, peu commun

Tant que vous êtes équipé de ce diadème, vous pouvez l'utiliser en prenant une action pour lancer le sort *rayon ardent*. Lorsque vous effectuez le jet d'attaque avec un sort, vous le faite en utilisant un bonus de +5 à l'attaque. Le diadème ne peut être réutilisé de la sorte avant la prochaine aube.

ÉLIXIR DE JOUVENCE

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, votre âge physique est réduit de 1d6 + 6 ans, jusqu'à un minimum de 13 ans. Par la suite, chaque fois que vous buvez de nouveau une *potion de longévité*, il y a une probabilité cumulative de 10 % que la potion vous fasse vieillir de 1d6 + 6 ans au lieu de rajeunir. Une queue de scorpion, un croc de vipère, une araignée morte et un tout petit cœur qui, contre toute attente, bat encore, sont en suspension dans ce liquide ambre. Les ingrédients disparaissent lorsque la potion est ouverte.

ÉLIXIR DE SANTÉ

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, elle guérit de toute maladie qui vous afflige, et supprime les états aveuglé, assourdi, paralysé et empoisonné. Le liquide rouge clair possède de minuscules bulles de lumière.

ENCENSOIR DE CONTRÔLE DES ÉLÉMENTAIRES DE L'AIR

Objet merveilleux, rare

Tant que de l'encens brûle dans cet encensoir, vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de l'encensoir et invoquer un élémentaire de l'air, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. L'encensoir ne peut être réutilisé de la sorte avant la prochaine aube.

Ce récipient de 30 cm de hauteur et de 15 cm de diamètre ressemble à un calice au couvercle ouvragé. Il pèse 500 grammes.

ÉPÉE ACÉRÉE

Arme (toute épée qui inflige des dégâts tranchants), très rare (nécessite un lien)

Lorsque vous attaquez un objet avec cette épée magique et le touchez, les dés de dégâts de votre arme sont maximisés contre cette cible.

Lorsque vous attaquez une créature avec cette épée et obtenez un 20 naturel à votre jet d'attaque, la cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires. Puis lancez un autre d20. Si vous obtenez de nouveau un 20 naturel, vous amputez la cible de l'un de ses membres, l'effet d'une telle perte est déterminé par le MD. Si la créature ne possède aucun membre à sectionner, vous tranchez une portion de son corps à la place.

De plus, vous pouvez prononcer le mot de commande de la lame pour qu'elle émette une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires. Répétez le mot de commande ou rengainez l'épée pour éteindre la lumière.

ÉPÉE ARDENTE

Arme (toute épée), rare (nécessite un lien)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de l'épée, ce qui fait jaillir des flammes de la lame. Ces flammes génèrent une lumière vive dans un rayon de 12 mètres et une lumière faible sur 12 mètres supplémentaires. Tant que l'épée est en feu, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires à toute cible qu'elle touche. Les flammes perdurent jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour prononcer le mot de commande de nouveau, ou jusqu'à ce que vous lâchiez l'épée ou la rengainiez.

ÉPÉE DANSANTE

Arme (toute épée), très rare (nécessite un lien)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer cette épée magique dans les airs et prononcer le mot de commande. Une fois fait, l'épée commence à léviter, se déplace en volant jusqu'à 9 mètres maximum, et attaque une créature de votre choix se trouvant à 1,50 mètre d'elle. Cette épée utilise votre jet d'attaque et votre valeur de caractéristique pour le jet de dégâts.

Tant que l'épée lévite, vous pouvez utiliser une action bonus pour la faire s'envoler jusqu'à un autre endroit situé à 9 mètres maximum du premier et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Et toujours dans la même action bonus, vous pouvez déclencher une attaque de l'épée contre une créature se situant à 1,50 mètre d'elle.

Après que l'épée en lévitation ait attaqué quatre fois, elle se déplace de 9 mètres en volant et tente de regagner votre main. Si aucune de vos mains n'est libre, elle tombe sur le sol à vos pieds. Si l'épée n'a pas de passage libre pour vous rejoindre, elle se déplace pour se retrouver aussi proche de vous que possible puis tombe sur le sol. Elle cesse également de léviter si vous l'attrapez ou si vous vous déplacez à plus de 9 mètres d'elle.

ÉPÉE DE KAS

Objet merveilleux, artéfact (nécessite un lien)

Lorsque Vecna gagna en puissance, il nomma un maléfique et impitoyable lieutenant, Kas à la Main Ensanglantée, en tant que garde du corps et bras droit. Cet abject scélérat lui servit de conseiller, de chef de guerre et d'assassin. Ses succès lui offrirent l'admiration de Vecna ainsi qu'une récompense : une épée intrinsèquement mauvaise, comme l'homme qui devait la manier.

Pendant une longue période il servit avec loyauté la liche, mais à mesure que l'orgueil de Kas grandissait son orgueil faisait de même. Son épée le pressait de détrôner Vecna, ainsi ils pourraient régner sur l'empire de la liche à sa place. La légende raconte que la chute de Vecna est survenue de la main de Kas, mais Vecna mit également fin à la rébellion de son lieutenant, ne laissant de Kas que son épée. Ainsi le monde devint moins sombre.

L'Épée de Kas est une épée longue magique et intelligente qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. Elle effectue un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel, et inflige 2d10 dégâts tranchants supplémentaires aux morts-vivants.

Si l'épée n'est pas plongée dans le sang dans la minute qui suit sa sortie de fourreau, son porteur doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas d'échec au jet, le porteur est dominé par l'épée, comme s'il était sujet au sort *domination de monstre*, et l'épée lui ordonne de lui faire prendre un bain de sang. L'effet du sort prend fin lorsque la requête de l'épée est satisfaite.

Propriétés aléatoires. L'Épée de Kas possède un certain nombre de propriétés déterminées aléatoirement:

- 1 propriété bénéfique mineure
- 1 propriété bénéfique majeure
- 1 propriété néfaste mineure
- 1 propriété néfaste majeure

Esprit de Kas. Tant que l'épée est sur votre personne, vous ajoutez 1d10 à votre initiative au début de chaque combat. De plus, lorsque vous utilisez une action pour attaquer avec l'épée, vous pouvez transférer une partie, ou la totalité, de son bonus d'altération à l'attaque vers votre Classe d'Armure. Les ajustements de bonus restent effectifs jusqu'au début de votre tour suivant.

Sorts. Tant que l'épée est sur votre personne, vous pouvez utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants (sauvegarde DD 18) : *appel de la foudre*, *parole divine* ou *doigt de mort*. Une fois que vous avez utilisé l'épée pour lancer un sort, vous ne pouvez pas lancer le même sort avant la prochaine aube.

Conscience. L'Épée de Kas est une arme intelligente chaotique mauvaise qui possède une Intelligence de 15, une Sagesse de 13, et un Charisme de 16. Elle peut entendre et possède la vision dans le noir à 36 mètres. L'arme communique par télépathie avec son porteur et peut parler, lire, et comprendre le commun.

Personnalité. L'objectif de l'épée est d'apporter la ruine à Vecna. Tuer les serviteurs de Vecna, détruire l'ouvrage de la liche, et déjouer ses machinations sont autant de moyens d'atteindre ce but.

L'Épée de Kas cherche également à détruire quiconque a été corrompu par l'Œil et la Main de Vecna. L'obsession de l'épée pour ces artéfact peut éventuellement contaminer son porteur.

Détruire l'épée. Une créature liée à la fois à l'Œil de Vecna et à la Main de Vecna peut utiliser la propriété Souhait de ces artéfacts combinés pour déconstruire l'Épée de Kas. La créature doit lancer le sort *souhait* et effectuer un jet de Charisme contre un jet de Charisme de l'épée. L'épée doit se trouver dans un rayon de 9 mètres de la créature, sans quoi le sort échoue. Si l'épée remporte l'opposition, rien ne se passe, et le sort *souhait* est dépensé pour rien. Si l'épée perd l'opposition, elle est détruite.

ÉPÉE DE RÉPONSE

Arme (épée longue), légendaire (nécessite un lien avec une créature possédant le même alignement que l'épée)

Dans le monde de Greyhawk, seules neuf de ces épées existent. Chacune a été créée sur le modèle de l'épée Fragarach, qui peut être traduit pas « le Dernier Mot ». Chacune de ces neuf épées a son propre nom et son propre alignement, et chacune porte une gemme différente incrustée dans son pommeau.

Nom	Alignement	Gemme
Réponse	Chaotique bon	Émeraude
Persiflage	Chaotique mauvais	Jais
Conclusion	Loyal neutre	Améthyste
Dernière boutade	Chaotique neutre	Tourmaline
Contradiction	Neutre bon	Topaze
Réplique	Neutre	Péridot
Répartie	Loyal bon	Aigue-marine
Critique cinglante	Loyal mauvais	Grenat
Réprimande	Neutre mauvais	Spinelle

Vous gagnez un bonus de +3 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués avec cette épée. De plus, tant que vous tenez cette épée, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps avec elle contre n'importe quelle créature à votre portée qui vous inflige des dégâts. Vous avez un avantage aux jets d'attaque, et tout jet de dégâts infligé via cette attaque spéciale ignore l'immunité ou la résistance aux dégâts que la cible pourrait avoir.

ÉPÉE MORDANTE

Arme (toute épée), rare (nécessite un lien)

Les points de vie perdus à cause de dégâts infligés par cette arme ne peuvent être récupérés que par le biais d'un repos court ou long, mais pas à l'aide de capacités de régénération, de pouvoirs magiques, de sorts, ou de tout autre moyen.

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque utilisant cette arme magique, vous pouvez blesser profondément la cible. Au début de chacun des tours de la créature blessée, celle-ci subit 1d4 dégâts nécrotiques pour chaque blessure profonde que vous lui avez infligée, et elle peut ensuite effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, mettant un terme à l'effet de toutes les blessures profondes que vous lui avez infligées en cas de réussite. Sinon, la créature blessée profondément, ou une créature se trouvant à 1,50 mètre d'elle, peut utiliser son action pour effectuer un jet de Sagesse (Médecine) DD 15, mettant un terme à l'effet des blessures profondes qui l'affectent en cas de réussite.

ÉPÉE RADIEUSE

Arme (épée longue), rare (nécessite un lien)

Cet objet semble être une poignée d'épée longue. Lorsque vous saisissez la poignée, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire apparaître une lame de pure radiance, ou pour faire disparaître la lame. Lorsque la lame est sortie, l'épée longue magique a la propriété finesse. Si vous maîtrisez les épées longues ou courtes, vous maîtrisez l'épée radieuse.

Vous gagnez un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts infligés avec cette arme, qui inflige des dégâts radiants au lieu de dégâts tranchants. Quand vous frappez un mort-vivant avec cette arme, la cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

La lame de l'épée émet une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. La lumière est semblable à la lumière du soleil. Tant que la lame persiste, vous pouvez utiliser une action pour augmenter ou réduire le rayon de lumière vive et de lumière faible de 1,50 mètre chacun, jusqu'à un maximum de 9 mètres ou un minimum de 3 mètres chacun.

ÉPÉE VENGERESE

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 lier 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 0 point de vie ou 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.

ÉPÉE VOLEUSE DE VIE

Arme (toute épée), rare (nécessite un lien)

Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 au jet d'attaque, la cible subit 10 dégâts nécrotiques supplémentaires, à condition qu'elle ne soit pas un artificiel ou un mort-vivant. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts supplémentaires infligés.

ÉPÉE VORPALE

Arme (toute épée qui inflige des dégâts tranchants), légendaire (nécessite un lien)

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, l'arme ignore la résistance aux dégâts tranchants.

Lorsque vous attaquez une créature qui possède au moins une tête avec cette arme et que vous obtenez un 20 naturel sur votre jet d'attaque, vous décapitez la créature de l'une de ses têtes. La créature meurt si elle ne peut pas survivre après avoir perdu sa tête. Une créature est immunisée à cet effet si elle est immunisée aux dégâts tranchants, n'a pas besoin de sa tête, ou n'a pas de tête, possède des actions légendaires, ou si le MD décide que cette créature est trop grosse pour que sa tête puisse être amputée avec cette arme. De telles créatures subissent à la place 6d8 dégâts tranchants supplémentaires de ce coup.

ÉVENTAIL ENCHANTÉ

Objet merveilleux, peu commun

Lorsque vous tenez l'éventail, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *bourrasque* (sauvegarde DD 13 contre celui-ci). Une fois utilisé, l'éventail ne devrait plus être réutilisé avant la prochaine aube. Chaque fois qu'il est de nouveau avant ce moment, il y a une chance cumulative de 20 % qu'il ne fonctionne pas et se déchire en lambeaux, inutiles non magiques.

FER GELÉ

Arme (toute épée), très rare (nécessite un lien)

Lorsque vous touchez avec une attaque utilisant cette épée magique, la cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaires. En outre, tant que vous tenez l'épée, vous avez la résistance aux dégâts de feu. Dans des températures de congélation, la lame émet en lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

Lorsque vous dégagez cette arme, vous pouvez éteindre toutes les flammes non magiques dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Cette propriété ne peut pas être utilisée plus d'une fois par heure.

FERS DE RAPIDITÉ

Objet merveilleux, rare

Ces fers à cheval se trouvent par lot de quatre. Tant que les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature similaire, ils augmentent la vitesse de déplacement de la créature de 9 mètres.

FERS DE ZÉPHYR

Objet merveilleux, très rare

Ces fers à cheval se trouvent par lot de quatre. Tant que les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature similaire, ils permettent à la créature de se déplacer normalement tout en flottant à 10 cm du sol. Grâce à cet effet, la créature peut traverser ou rester au-dessus de surfaces non solides ou instables, comme l'eau ou la lave. La créature ne laisse aucune trace et ignore les terrains difficiles. De plus, la créature peut se déplacer à sa vitesse de déplacement normale pendant une durée maximale de 12 heures par jour sans souffrir de l'épuisement dû à une marche forcée.

FIGURINE MERVEILLEUSE

Objet merveilleux, rareté selon le type de statuette

Une figurine merveilleuse est une statuette de bête suffisamment petite pour être placée dans une poche. Si vous utilisez une action pour prononcer le mot de commande et lancez la figurine au sol dans un rayon de 18 mètres autour de vous, celle-ci devient une créature vivante. Si l'espace est déjà occupé par une autre créature ou s'il n'y a pas assez d'espace, la figurine ne prend pas la forme d'une créature.

La créature est amicale avec vous et vos compagnons. Elle comprend vos langues et obéit à vos ordres audibles. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature se défend mais n'effectue aucune autre action. Se reporter au *Manuel des Monstres* pour les caractéristiques, sauf pour la bouche géante.

La créature existe pour une durée spécifique à chaque statuette. À la fin de cette durée, la créature reprend la forme de la statuette. Elle reprend la forme de la figurine plus tôt si elle tombe à 0 pv ou si vous utilisez une action pour prononcer le mot de commande tout en la touchant. Quand la créature redevient une statuette, ses propriétés ne peuvent être réutilisées avant un certain temps, spécifié dans la description de la statuette :

Griffon de bronze (Rare). Cette statuette de bronze représente un griffon rampant. Elle peut devenir un griffon pour une durée maximale de 6 heures. Une fois utilisée, elle ne peut être réutilisée avant 5 jours.

Mouche d'ébène (Rare). Cette statuette d'ébène est sculptée en forme de taon. Elle devient une mouche géante, qui peut être utilisée comme monture, pour une durée maximale de 12 heures. Une fois utilisée, elle ne peut être réutilisée avant 2 jours.

Lions d'or (Rare). Ces statuettes de lions en or sont toujours créées en paires. Vous pouvez utiliser une statuette ou les deux en même temps. Chacune peut devenir un lion pendant un maximum d'une heure. Une fois utilisé, un lion ne peut être réutilisé avant 7 jours.

Boucs d'ivoire (Rare). Ces statuettes de boucs en ivoire sont toujours créées par ensemble de trois pièces. Chaque bouc est unique et fonctionne différemment des autres. Leurs propriétés sont les suivantes :

- Le bouc de voyage peut devenir un grand bouc avec les mêmes caractéristiques qu'un cheval. Il dispose de 24 charges et chaque période inférieure ou égale à une heure passée sous sa forme animale coûte une charge. Tant qu'il possède des charges, vous pouvez l'utiliser aussi souvent que souhaité. Lorsque toutes les charges sont dépensées, il reprend la forme d'une statuette et celle-ci ne peut être réutilisée avant 7 jours, quand elle récupère toutes ses charges.

- Le bouc de labeur devient un bouc géant pour une durée maximale de 3 heures. Une fois utilisé, il ne peut être réutilisé avant 30 jours.

- Le bouc de terreur devient un bouc géant pour une durée maximal de 3 heures. Il ne peut pas attaquer mais vous pouvez retirer ses cornes pour vous en servir comme des armes. Une corne devient une lance d'arçon +1, l'autre devient une épée longue +2. Retirer une corne nécessite une action et l'arme disparaît, la corne retrouvant sa place, quand le bouc reprend sa forme de statuette. De plus, le bouc irradie d'une aura de terreur dans un rayon de 9 mètres quand vous le chevauchez. Chaque créature hostile qui débute son tour dans l'aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être effrayée par le bouc pour une durée d'une minute ou jusqu'à ce que le bouc reprenne sa forme de statuette. La créature effrayée peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet en cas de réussite. Une fois que le jet de sauvegarde est réussi, la créature est immunisée contre l'aura du bouc pour une durée de 24 heures. Une fois utilisée, la figurine ne peut être réutilisée avant 15 jours.

Éléphant de marbre (Rare). Cette statuette de marbre mesure environ 10 cm de haut et de long. Elle peut devenir un éléphant pour une durée maximale de 24 heures. Une fois utilisée, elle ne peut être réutilisée avant 7 jours.

Cheval d'obsidienne (Très rare). Ce cheval en obsidienne poli peut devenir un destrier noir pour une durée maximale de 24 heures. Le destrier noir ne se bat que pour se défendre. Une fois utilisé, il ne peut être réutilisé avant 5 jours. Si votre alignement est bon, la statuette a 10 % de chance, chaque fois que vous l'utilisez, d'ignorer vos ordres, y compris pour le mot de commande pour lui rendre sa forme de statuette. Si vous chevauchez le destrier noir alors qu'il ignore vos ordres, vous êtes instantanément transporté avec le destrier noir dans un lieu aléatoire du plan d'Hadès, où la statuette reprendra sa forme.

Chien d'onyx (Rare). Cette statuette de chien en onyx peut devenir un molosse [mastiff] pour une durée maximale de 6 heures. Le molosse a une Intelligence de 8 et peut parler le commun. Il peut voir dans le noir, ainsi que les objets et créatures invisibles, jusqu'à une portée de 18 mètres. Une fois utilisé, il ne peut être réutilisé avant 7 jours.

Chouette en serpentine (Rare). Cette statuette de chouette en serpentine peut devenir une chouette géante pour une durée maximale de 8 heures. Une fois utilisée, elle ne peut être réutilisée avant 2 jours. La chouette peut communiquer par télépathie avec vous, quelle que soit la distance qui vous sépare, tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence.

Corbeau d'argent (Peu commun). Cette statuette de corbeau en argent peut devenir un corbeau pour une durée maximale de 12 heures. Une fois utilisée, elle ne peut plus l'être avant 2 jours. Dans sa forme animale, la statuette vous permet de lancer sur elle le sort *messenger animal* à volonté.

MOUCHE GÉANTE					
Bête de taille G, sans alignement					
Classe d'Armure 11					
Points de vie 19 (3d10 + 3)					
Vitesse 9 m, vol 18 m					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10					
Langues -					

FLASQUE DE FER

Objet merveilleux, légendaire

Cette urne en fer possède un bouchon en laiton. Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de la flasque, tout en ciblant une créature que vous pouvez voir et se trouvant à 18 mètres de vous maximum. Si la cible est native d'un autre plan d'existence que celui sur lequel vous vous trouvez, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être emprisonnée dans la flasque. Si la cible a déjà été emprisonnée dans la flasque par le passé, elle a un avantage à son jet de sauvegarde. Une fois capturée, une créature reste dans la flasque jusqu'à ce qu'elle soit libérée. La flasque ne peut contenir qu'une seule créature à la fois. Une créature prisonnière de la flasque n'a pas besoin de respirer, manger, ou boire, et ne vieillit pas.

Vous pouvez utiliser une action pour enlever le bouchon de la flasque et libérer la créature qu'elle contient. La créature est amicale envers vous et vos compagnons pendant 1 heure et obéit à vos ordres pendant toute cette durée. Si vous ne lui donnez aucun ordre ou si vous lui donnez un ordre qui la mènera vers une mort certaine, la créature se défend elle-même mais n'entreprend aucune autre action. À la fin de cette durée, la créature agit conformément à ses dispositions naturelles et à son alignement.

Un sort d'identification révèle si une créature se trouve dans la flasque, mais le seul moyen de déterminer le type de la créature est d'ouvrir la flasque. Une urne nouvellement découverte pourrait déjà contenir une créature choisie par le MD ou déterminée aléatoirement.

d100	Contenu
1-50	Vide
51	Arcanaloth
52	Cambion
53-54	Dao
55-57	Démon (type 1)
58-60	Démon (type 2)
61-62	Démon (type 3)
63-64	Démon (type 4)
65	Démon (type 5)
66	Démon (type 6)
67	Déva
68-69	Diable (supérieur)
70-72	Diable (inférieur)
73-74	Djinn
75-76	Éfrit
77-78	Élémentaire (tous types)
79	Githyanki, chevalier
80	Githzerai, zerth
81-82	Traqueur invisible
83-84	Maride
85-86	Mezzoloth
87-88	Guenade nocturne
89-90	Nycaloth
91	Planétar
92-93	Salamandre
94-95	Slaad (tous types)
96	Solar
97-98	Succube/incube
99	Ultrloth
100	Xorn

FLÈCHE TUEUSE

Arme (flèche), très rare

Une flèche tueuse est une arme magique destinée à abattre un type de créature en particulier. Certaines sont plus spécifiques que d'autres ; par exemple, il existe des flèches tueuses de dragons et des flèches tueuses de dragons bleu. Si une créature appartenant au type, à la race ou au groupe associé à la flèche tueuse subit des dégâts de cette flèche, cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, subissant 6d10 dégâts perforants supplémentaires en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts supplémentaires en cas de réussite.

Une fois qu'une flèche tueuse a infligé ses dégâts supplémentaires à une créature, elle devient une simple flèche non magique.

D'autres types de munition magique de ce type existent, comme les carreaux tueurs destinés aux arbalètes, mais les flèches sont les plus répandues.

FLûTE DES ÉGOUTS

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Vous devez avoir la maîtrise des instruments à vent pour utiliser cette flûte. Tant que vous êtes lié à cette flûte, les rats ordinaires et les rats géants sont indifférent à votre égard à moins que vous ne les attaquiez, les menaciez ou les blessiez.

La flûte possède 3 charges. Si vous utilisez une action pour jouer de la flûte, vous pouvez, en tant qu'action bonus, dépenser 1 à 3 charges pour appeler une nuée de rat par charges pour autant qu'il y ait suffisamment des rats dans un rayon de 800 mètres à la ronde. S'il n'y a pas assez de rats pour faire une nuée, la charge est perdue. La nuée se contente de suivre la musique par le chemin le plus court mais n'est pas sous votre contrôle. la flûte récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Quand une nuée de rat qui n'est pas sous le contrôle d'une autre créature se trouve à 6 mètres ou moins de vous alors que vous jouez de la flûte, vous pouvez faire un jet de Charisme contre la Sagesse de la nuée. Si vous échouez, la nuée se comporte normalement et ne peut plus être charmée par la flûte pendant 24 heures. Si vous remportez l'opposition, la nuée est subjuguée par la mélodie qui émane de la flûte et devient amicale envers vous et vos compagnons tant que vous jouez (ce qui vous coûte votre action chaque tour). Une nuée amicale obéit à vos ordres. Si vous ne lui en donnez aucun, elle se contente de se défendre sans entreprendre d'autres actions. Une nuée amicale qui commence son tour sans entendre la musique de la flûte se libère de votre contrôle, adopte son comportement normal et ne peut plus être charmé de la sorte avant 24 heures.

FLûTE TERRIFIANTE

Objet merveilleux, peu commun

Vous devez avoir la maîtrise des instruments à vent pour pouvoir utiliser cette flûte. Elle a 3 charges. Par une action vous pouvez jouer de cette flûte et dépenser une charge pour produire un air envoutant et mystérieux. Chaque créature dans les 6 mètres qui vous entend jouer doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être effrayée pendant 1 minute. Si vous le souhaitez, toutes les créatures à portée qui ne vous sont pas hostiles peuvent réussir automatiquement ce jet de sauvegarde. Une créature qui échoue peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant ainsi fin à l'effet en cas de réussite. Une créature qui réussit le jet de sauvegarde devient immunisée contre cette flûte pour 24 heures. La flûte récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

FORTERESSE INSTANTANÉE DE DAERN

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez utiliser une action pour poser sur le sol ce cube métallique de 2,50 cm d'arête et prononcer le mot de commande. Le cube grandit rapidement jusqu'à prendre la forme d'une forteresse qui reste en place jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour prononcer le mot de commande qui l'annule (mot de commande qui ne fonctionne que lorsque la forteresse est vide).

La forteresse est une tour carrée de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, qui possède des meurtrières sur chacune de ses faces et des créneaux à son sommet. Son intérieur est divisé en deux niveaux, reliés par une échelle qui court le long d'un mur. L'échelle se termine au niveau d'une trappe donnant sur le toit. Lorsqu'elle est activée, la tour possède une porte sur le mur qui vous fait face. La porte ne s'ouvre que sur votre demande, ce qui vous prend une action bonus. Elle est immunisée au sort déblocage ou à toute autre magie similaire, comme un carillon d'ouverture.

Chaque créature présente dans la zone où la forteresse apparaît doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 10d10 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Dans les deux cas, la créature est repoussée dans un espace inoccupé en dehors, mais à côté, de la forteresse. Les objets dans la zone qui ne sont pas portés ni transportés subissent ces dégâts et sont repoussés automatiquement.

La tour est faite en adamantium, et sa magie l'empêche d'être renversée. Le toit, la porte, et les murs ont chacun 100 points de vie, une immunité aux dégâts des armes non magiques à l'exception des armes de siège, et la résistance à tous les autres types de dégâts. Seul un sort de souhait peut réparer la forteresse (cette utilisation du sort compte comme une imitation d'un sort de niveau 8 ou supérieur). Chaque sort de souhait lancé rend 50 points de vie à un mur, au toit, ou à la porte.

GANTELETS DE PUISSANCE D'OGRE

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Votre Force est de 19 tant que vous portez ces gantelets. Les gantelets n'ont aucun effet sur vous si votre Force est de 19 ou plus sans eux.

GANTS DE CHAPARDEUR

Objet merveilleux, peu commun

Ces gants sont invisibles tant qu'ils sont portés. Tant que vous en êtes équipé, vous gagnez un bonus de +5 aux jets de Dextérité (Escamotage) et aux jets de Dextérité effectués pour crocheter des serrures.

GANTS DE NAGE ET D'ESCALADE

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Lorsque vous portez ces gants, escalader et nager ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire, et vous obtenez un bonus de +5 aux jets de Force (Athlétisme) pour escalader ou nager.

GANTS PIÉGEURS DE PROJECTILES

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Ces gants semblent fusionner avec vos mains lorsque vous les enflez. Lorsqu'une attaque à distance avec une arme vous touche alors que vous avez équipé ces gants, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts de 1d10 + votre modificateur de Dextérité, à condition que vous ayez au moins une main de libre. Si vous réduisez les dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile s'il est suffisamment petit pour que vous le teniez dans une main.

GARDIENNE

Arme (toute épée), légendaire (nécessite un lien)

Vous obtenez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. La première fois que vous attaquez avec l'épée au cours de chacun de vos tours, vous pouvez transférer tout ou partie du bonus de l'épée vers votre Classe d'Armure, plutôt que d'utiliser ce bonus sur vos attaques de ce tour. Par exemple, vous pourriez réduire le bonus à votre jet d'attaque et de dégâts à +1 et ainsi gagner un bonus de +2 à votre CA. La modification du bonus reste effective jusqu'au début de votre prochain tour, mais vous devez bien entendu avoir l'épée en main pour bénéficier de son bonus à la CA.

GEMME D'ILLUMINATION

Objet merveilleux, peu commun

Ce prisme possède 50 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour prononcer l'un des trois mots de commande et ainsi provoquer l'un des trois effets suivants :

- Premier mot de commande : la gemme se met à émettre une forte lueur dans un rayon de 9 mètres et une faible lueur dans un rayon supplémentaire de 9 mètres. Cet effet ne dépense pas de charge. Il perdure jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour répéter le mot de commande ou jusqu'à ce que vous utilisiez une autre fonction de la gemme.
 - Second mot de commande : Ce mot dépense 1 charge. La gemme tire un puissant rayon de lumière sur une créature que vous pouvez voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres de vous. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. La créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite au jet.
 - Troisième mot de commande : Ce mot dépense 5 charges. La gemme rayonne d'une lumière aveuglante dans un cône de 9 mètres dont elle est l'origine. Chaque créature présente dans le cône doit effectuer un jet de sauvegarde comme si elle était la cible d'un rayon lumineux créé par le second mot de commande.
- Lorsque toutes les charges de la gemme sont dépensées, la gemme devient un joyau non magique d'une valeur de 50 po.

GEMME DE VISION

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Cette gemme possède 3 charges. En utilisant une action, vous pouvez prononcer le mot de commande de la gemme et dépenser 1 charge. Pour les 10 minutes qui suivent, vous obtenez la vision véritable à 36 mètres lorsque vous regardez au travers de la gemme. La gemme récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

GEMME ÉLÉMENTAIRE

Objet merveilleux, peu commun

Cette gemme contient un brin d'énergie élémentaire. Lorsque vous utilisez une action pour briser la gemme, un élémentaire est invoqué comme si vous aviez jeté le sort *invocation d'élémentaire*, et la magie de la gemme est perdue. Le type de gemme détermine l'élémentaire invoqué par le sort.

Gemme	Élémentaire invoqué
Saphir bleu	Élémentaire de l'air
Diamant jaune	Élémentaire de la terre
Corindon rouge	Élémentaire du feu
Émeraude	Élémentaire de l'eau

GLOBE FLOTTANT

Objet merveilleux, peu commun

Cette petite sphère de verre épais pèse 500 g. Si vous êtes dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, vous pouvez prononcer son mot de commande qui lui fait émaner un sort de *lumière* ou de *lumière du jour*. Une fois utilisé, l'effet de *lumière du jour* ne peut être réutilisé avant l'aube suivante. Vous pouvez prononcer un autre mot de commande au prix d'une action pour faire monter en l'air le globe lumineux et le faire flotter à un maximum de 1,50 mètre du sol. Le globe flotte en l'air de cette façon jusqu'à ce que vous ou une autre créature le saisissiez. Si vous vous déplacez plus de 18 m du globe alors qu'il est en l'air, celui-ci vous suit afin de ne pas être à plus de 18 mètres de vous, prenant le chemin le plus court pour ce faire. S'il ne peut pas se déplacer, le globe descend doucement vers le sol et devient inactif, et sa lumière clignote.

HACHE DES SEIGNEURS NAINS

Arme (hache d'armes), artefact (nécessite un lien)

Constatant le péril auquel faisait face son peuple, un jeune prince nain en vint à croire que ses sujets avaient besoin d'être unis. Ainsi, il choisit de forger une arme qui serait le symbole de cette union. S'aventurant dans les profondeurs de la montagne, plus loin qu'aucun autre nain par le passé, le jeune prince atteint le cœur en fusion d'un immense volcan. Avec l'aide de Moradin, le dieu nain de la création, il fabriqua d'abords quatre outils formidables : la *Pioche Brutale*, la *Forge Cœur-de-Montage*, l'*Enclume des Complaintes* et le *Marteau de Fonderie*. Avec eux, il forgea la *Hache des seigneurs nains*. Équipé de cet artefact, le prince retourna auprès des clans nains et leur apporta la paix. Sa hache mit un terme aux rancunes et répondit comme il se doit aux affronts. Les clans s'allièrent, repoussèrent leurs ennemis, et purent enfin profiter d'une ère de paix et de tranquillité. Ce jeune nain est aujourd'hui connu comme le Premier Roi. Lorsqu'il fut trop vieux, il transmit l'arme, qui était devenue le symbole de son autorité, à son successeur. Les héritiers légitimes se transmirent ainsi la hache de générations en génération. Bien plus tard, pendant une période marquée par les trahisons et la vilénie, la hache fut perdue au cours d'une guerre civile sanglante fomentée par des êtres avides de son pouvoir et du statut qu'elle conférerait. Des siècles ont passé, les nains cherchent encore la hache, et bon nombre d'aventuriers ont passé leur carrière à traquer les rumeurs et piller d'anciennes cryptes dans l'espoir de la trouver.

Arme magique. La *Hache des seigneurs nains* est une arme magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. La hache fonctionne également comme un *ceinturon des nains*, un *marteau de lancer nain* et une *épée tranchante*.

Propriétés aléatoires. La hache possède un certain nombre de propriétés déterminées aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 2 propriétés néfastes mineures

Bénédiction de Moradin. Si vous êtes un nain lié à la hache, vous gagnez les bénéfices suivants :

- Vous êtes immunisés aux dégâts de poison.
- La portée de votre vision dans le noir augmente de 18 mètres.
- Vous gagnez la maîtrise des outils d'artisan en rapport avec la forge, le brassage de la bière, et la maçonnerie.

Invocation d'élémentaires de la terre. Si vous tenez la hache, vous pouvez utiliser votre action pour lancer grâce à elle le sort *invocation d'élémentaire*, et ainsi invoquer un élémentaire de la terre. Vous ne pouvez pas réutiliser cette propriété avant la prochaine aube.

Voyage dans les profondeurs. Vous pouvez utiliser une action pour toucher avec l'artefact un morceau de maçonnerie naine autour de vous (ce doit être un élément du décor) et lancer le sort *téléportation* grâce à la hache. Si la destination que vous espérez atteindre se trouve sous la surface de la terre, vous êtes certain d'arriver là où vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas réutiliser cette propriété avant que 3 jours ne se soient écoulés.

Malédiction. La hache abrite une malédiction qui s'abat sur tout personnage non-nain qui se lie à elle. Même si le lien se termine, la malédiction reste présente. Chaque jour qui passe, l'apparence physique de la créature tend à ressembler de plus en plus à celle d'un nain. Au bout de sept jours, la créature ressemble à un nain typique, mais elle ne perd pas ses traits raciaux ni ne gagne ceux des nains. Les transformations physiques dues à la hache ne sont pas considérées comme magiques (et ne peuvent donc pas être dissipées), mais elles peuvent être annulées par n'importe quel effet levant les malédictions, comme les sorts *restauration supérieure* et *délivrance des malédictions*.

Détruire la hache. Le seul moyen de détruire la hache est de la plonger dans la *Forge Cœur-de-Montagne*, où elle a été créée. Elle doit rester dans la forge incandescente pendant cinquante années avant de succomber aux flammes et de se liquéfier.

HACHE DU BERSERKER

Arme (toute hache), rare (nécessite un lien)

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, tant que vous êtes lié à cette arme, votre maximum de points de vie augmente de 1 pour chaque niveau de classe que vous possédez.

Malédiction. Cette hache est maudite, et vous lier à elle revient à partager sa malédiction. Tant que vous êtes maudit, vous ne voulez pas vous séparer de la hache, la gardant à portée de main à tout instant. Vous avez également un désavantage aux jets d'attaque effectués avec d'autres armes que cette hache, à moins qu'aucun ennemi, que vous pouvez voir ou entendre, ne se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous.

À chaque fois qu'une créature hostile vous inflige des dégâts alors que la hache est en votre possession, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de devenir fou furieux. Tant que vous êtes fou furieux, vous devez utiliser votre action à chaque tour pour attaquer avec la hache la créature la plus proche de vous. Si vous pouvez effectuer des attaques supplémentaires avec votre action Attaquer, vous utilisez ses attaques supplémentaires, vous déplaçant pour attaquer la créature suivante la plus proche une fois que votre première cible est tombée au combat. Si vous avez plusieurs cibles potentielles, vous en attaquez une au hasard. Vous êtes fou furieux jusqu'à ce que votre tour ne commence et qu'aucune créature que vous pouvez voir ou entendre ne se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous.

HARNOIS ÉTHÉRÉ

Armure (harnois), légendaire (nécessite un lien)

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action pour gagner l'effet du sort *forme éthérée* pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous retiriez l'armure ou y mettiez fin volontairement en répétant le mot de commande. Cette propriété de l'armure ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

HARNOIS NAIN

Armure (harnois), très rare

Lorsque vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +2 à la CA. En outre, si un effet vous déplace contre votre volonté au sol, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire la distance sur laquelle vous êtes déplacé de 3 mètres ou moins.

HAVRESAC MAGIQUE D'HÉVARD

Objet merveilleux, rare

Ce sac à dos possède une poche centrale et deux poches latérales, chacune d'entre elles étant un espace extradimensionnel. Chaque poche latérale peut contenir jusqu'à 10 kg de matériel, sans être plus volumineuse qu'un cube de 40 cm d'arête. La large poche centrale peut contenir 40 kg de matériel, sans être plus volumineuse qu'un cube de 60 cm d'arête. Le sac à dos pèse au total 2,5 kg, quel que soit son contenu.

Mettre un objet dans le havresac utilise les règles habituelles d'interaction avec les objets. Sortir un objet du havresac nécessite que vous utilisiez une action. Lorsque vous mettez la main dans le sac à la recherche d'un objet spécifique, cet objet se trouve comme par magie sur le dessus.

Le havresac a certaines limites. S'il se retrouve surchargé, ou si un objet tranchant le perce ou le déchire, le havresac s'éventre et est détruit. Si le havresac est détruit, son contenu est perdu pour toujours, à l'exception des artefacts qui, eux, réapparaissent toujours quelque part. Si le fond du havresac est retourné, son contenu se déverse, sain et sauf, et le havresac doit être remis dans le bon sens pour être de nouveau utilisé. Si une créature ayant besoin de respirer est placée dans le havresac, cette créature peut y survivre 10 minutes, après quoi elle commence à suffoquer. Mettre le havresac dans un espace extradimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *puits portable* ou un objet similaire détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail à destination du plan Astral. Le portail prend naissance à l'endroit où l'un des deux objets a été mis dans l'autre. Toute créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres du portail est aspirée de l'autre côté et déposée dans un lieu aléatoire du plan Astral. Puis le portail se referme. Le portail est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

HEAUME DE COMPRÉHENSION DES LANGUES

Objet merveilleux, peu commun

Tant que vous êtes équipé de ce heaume, vous pouvez à volonté, par une action, l'utiliser pour lancer le sort *compréhension des langues*.

HEAUME DE TÉLÉPATHIE

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Tant que vous êtes équipé de ce casque, vous pouvez l'utiliser, par une action, pour lancer le sort *détection des pensées* (sauvegarde DD 13). Aussi longtemps que vous maintenez votre concentration sur le sort, vous pouvez utiliser une action bonus pour envoyer un message télépathique à une créature sur laquelle vous vous concentrez. Elle peut répondre, en utilisant une action bonus, tant que vous continuez de vous concentrer sur elle. Tant que vous êtes concentré sur une créature en utilisant *détection des pensées*, vous pouvez utiliser le casque, par une action, pour lancer le sort *suggestion* (sauvegarde DD 13) sur cette créature. Une fois utilisée, la capacité de suggestion ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

HEAUME DE TÉLÉPORTATION

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Ce heaume possède 3 charges. Tant que vous en êtes équipé, vous pouvez l'utiliser, par une action et en dépensant 1 charge, pour lancer le sort *téléportation*. Le heaume récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

HEAUME SCINTILLANT

Objet merveilleux, très rare (nécessite un lien)

Ce heaume éclatant est serti de 1d10 diamants, 2d10 rubis, 3d10 opales de feu et 4d10 opales. Toute gemme prélevée du heaume tombe en poussière. Lorsque toutes les gemmes sont enlevées ou détruites, le heaume perd sa magie.

Tant que vous en êtes équipé vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants (sauvegarde DD 18), en utilisant l'une des gemmes du heaume d'un type donné comme composante : *lumière du jour* (opale), *boule de feu* (opale de feu), *rayons prismatiques* (diamant) ou *mur de feu* (rubis). La gemme est détruite lorsque le sort est lancé et disparaît du casque.
- Tant qu'il possède au moins un diamant, le heaume émet une lumière faible dans un rayon de 9 mètres lorsqu'au moins un mort-vivant se trouve dans cette zone. Tout mort-vivant qui débute son tour dans la zone subit 1d6 dégâts radiants.
- Tant que le heaume possède au moins un rubis, vous avez la résistance aux dégâts de feu.
- Tant que le heaume possède au moins une opale de feu, vous pouvez utiliser une action et prononcer le mot de commande pour qu'une des armes que vous tenez s'embrase. Les flammes émettent une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires. Les flammes sont inoffensives pour vous et pour l'arme en question. Lorsque vous touchez lors d'une attaque avec l'arme enflammée, la cible subit 1d6 dégâts de feu supplémentaire. Les flammes restent actives jusqu'à ce que vous utilisiez votre action bonus pour répéter le mot de commande ou jusqu'à ce que vous lâchiez ou rangiez l'arme.

Si vous êtes équipé du casque, lancez un d20 lorsque vous subissez des dégâts de feu dus à un jet de sauvegarde échoué contre un sort. Sur un résultat de 1 au dé, le heaume émet des rayons de lumière de toutes les gemmes restantes. Chaque créature, autre que vous, se trouvant dans un rayon de 18 mètres du heaume doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être frappée par un rayon, subissant un nombre de dégâts radiants égal au nombre de gemmes encore présentes sur le casque. Le heaume et les gemmes sont alors détruits.

HUILE D'AFFÛTAGE

Potion, très rare

Cette huile gélatineuse et claire produit de minuscules éclats d'argent. L'huile peut recouvrir une arme tranchante ou perforante, ou jusqu'à 5 projectiles tranchants ou perforants. Appliquer l'huile prend 1 minute. Pour 1 heure, l'objet enduit est magique et donne un bonus de +3 à l'attaque et aux dégâts.

HUILE D'INSAISSABILITÉ

Potion, peu commun

Cet onguent noir collant est épais et pèse lourd dans le contenant, mais coule rapidement quand on le verse. L'huile peut couvrir une créature de taille M ou inférieure, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte (un flacon supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature affectée gagne alors l'effet du sort *liberté de mouvement* pendant 8 heures.

L'huile peut aussi être versée au sol au prix d'une action, et couvre un carré de 3 mètres de côté, dupliquant l'effet du sort *graisse* dans cette zone pendant 8 heures.

HUILE ÉTHÉRÉE

Potion, rare

Des perles de cette huile grise se forment à l'extérieur de son contenant et semblent s'évaporer rapidement. L'huile peut recouvrir une créature de taille M ou plus petite, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte ou transporte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-delà de M). Appliquer l'huile prend 10 minutes. La créature affectée gagne alors les effets du sort *forme éthérée* pendant 1 heure.

INSTRUMENT DE BARDE

Objet merveilleux, variable (nécessite un lien avec un barde)

Un *instrument de barde* est un magnifique exemplaire dans sa catégorie, supérieur à un instrument ordinaire sous tous rapports. Sept types de ces instruments existent, chacun nommé d'après un légendaire collège bardique. La table suivante liste les sorts spécifiques à chacun des instruments ainsi que leur rareté. Une créature qui tente de jouer d'un instrument sans y être liée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir 2d4 dégâts psychiques.

Vous pouvez utiliser une action pour jouer de l'instrument et lancer l'un de ses sorts. Une fois que l'instrument a été utilisé pour lancer un sort, il ne peut plus être réutilisé pour lancer ce sort avant la prochaine aube. Les sorts utilisent votre caractéristique d'incantation ainsi que votre DD au jet de sauvegarde des sorts.

Si vous jouez de l'instrument tout en lançant un sort qui charme sa ou ses cibles en cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible a dans ce cas un désavantage à son jet de sauvegarde. Cet effet ne s'applique que si vous lancez un sort qui possède une composante somatique ou matérielle.

Instrument	Rareté	Sorts
Tous	-	<i>Vol, invisibilité, lévitation, protection contre le mal et le bien</i> , plus les sorts listés ci-dessous en fonction de l'instrument
Bandore de Fochluchan	Peu commun	<i>Enchevêtrement, lueurs féeriques, gourdin magique, communication avec les animaux</i>
Cistre de Mac-Fuirimh	Peu commun	<i>Peau d'écorce, soins, nappe de brouillard</i>
Harpe d'Anstruth	Très rare	<i>Contrôle du climat, soins</i> (emplacement niveau 5), <i>mur d'épines</i>
Harpe d'Ollamh	Légendaire	<i>Confusion, contrôle du climat, tempête de feu</i>
Luth de Doss	Peu commun	<i>Amitié avec les animaux, protection contre une énergie</i> (feu uniquement), <i>protection contre le poison</i>
Lyre de Cli	Rare	<i>Façonnage de la pierre, mur de feu, mur de vent</i>
Mandoline de Canaith	Rare	<i>soins</i> (emplacement niveau 3), <i>dissipation de la magie, protection contre une énergie</i> (foudre uniquement)

JATTE DE CONTRÔLE DES ÉLÉMENTAIRES DE L'EAU

Objet merveilleux, rare

Une fois cette jatte remplie d'eau, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et convoquer un élémentaire de l'eau comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. La jatte ne peut être réutilisée de cette façon avant la prochaine aube.

Elle fait environ 30 cm de diamètre et la moitié en profondeur, pèse 1,5 kg et peut contenir environ 12 litres.

JAVELINE DE FOUDRE

Arme (javeline), peu commun

Cette javeline est une arme magique. Quand vous la lancez et prononcez son mot de commande, elle se transforme en un éclair formant une ligne de 1,50 mètre de large qui s'étend de vous jusqu'à une cible éloignée de 36 mètres au maximum. Chaque créature sur la ligne à l'exception de vous et de la cible subit 4d6 dégâts de foudre. Un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 réussit permet de réduire ces dégâts de moitié. L'éclair se retransforme en javeline une fois qu'il atteint sa cible. Faites une attaque à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit les dégâts de la javeline plus 4d6 dégâts de foudre. Cette propriété de la javeline ne peut être réutilisée avant la prochaine aube. Entre temps, la javeline peut toujours être utilisée comme une arme magique.

LAME PORTE-BONHEUR

Arme (toute épée), légendaire (nécessite un lien)

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Tant que vous portez l'épée sur vous, vous bénéficiez également d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Chance. Si vos portez l'épée sur vous, vous pouvez invoquer sa chance (aucune action n'est requise) pour relancer un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde dont le résultat vous déplaît. Vous devez accepter le nouveau résultat. Cette propriété ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

Souhait. L'épée possède 1d4 - 1 charges. Tant que vous la tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une charge et lancer le sort *souhait*. Cette propriété ne peut être réutilisée avant la prochaine aube. L'épée perd cette propriété si elle n'a plus de charges.

LAMELUNE

Arme (épée longue), légendaire (nécessite un lien avec un elfe ou un demi-elfe d'alignement neutre bon)

De tous les objets magiques créés par les elfes, les plus prisés et les plus jalousement gardés sont les *Lamelunes*. Dans les temps anciens, presque toutes les maisons elfes nobles prétendaient posséder une telle lame. Au fil des siècles, certaines lames s'évaporaient, leur magie s'affaiblissant à mesure que les lignées familiales s'éteignaient. D'autres disparurent avec leur porteur au cours de quêtes épiques. Et c'est ainsi qu'aujourd'hui il ne reste plus que quelques exemplaires de ces épées.

Une *Lamelune* est transmise de génération en génération. L'épée choisit son porteur et reste liée à cette personne à vie. Si le porteur meurt, un autre héritier peut réclamer la lame. S'il n'y a plus d'héritiers, la lame tombe en état de sommeil. Elle fonctionne alors comme une épée longue normale jusqu'à ce qu'une âme digne d'elle la trouve et décide d'obtenir son pouvoir.

Une *Lamelune* ne sert qu'un seul maître à la fois. Le processus de lien nécessite d'effectuer un rituel spécial dans la salle du trône d'un régent elfe ou dans un temple dédié à un dieu elfique.

Une *Lamelune* ne servira personne pouvant être considéré comme lâche, capricieux, corrompu, ou dont les actions vont à l'encontre de la préservation et la protection des royaumes elfiques. Si la lame vous rejette, vous effectuez vos jets d'attaque, de caractéristiques et de sauvegarde avec un désavantage pendant 24 heures. Si l'arme vous accepte, vous êtes lié à elle et une nouvelle rune apparaît sur la lame. Vous restez lié à la lame jusqu'à ce que vous décediez ou que l'arme soit détruite. Une *Lamelune* possède une rune sur sa lame pour chaque maître qu'elle a servi (généralement 1d6 + 1). La première rune confère toujours un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Chaque rune au-delà de la première confère une propriété supplémentaire. Le MD choisit chaque propriété ou les détermine aléatoirement sur la table ci-dessous.

d100	Propriété
01-40	Augmente le bonus aux jets d'attaque et de dégâts de 1, avec un maximum de +3. Relancez si la <i>Lamelune</i> possède déjà un bonus de +3.
41-80	La <i>Lamelune</i> gagne une propriété mineure déterminée aléatoirement.
81-82	La <i>Lamelune</i> gagne la propriété finesse.
83-84	La <i>Lamelune</i> gagne la propriété lancer (portée 6/18 mètres).
85-86	La <i>Lamelune</i> fonctionne comme une <i>épée gardienne</i> .
87-90	La plage de coup critique de la <i>Lamelune</i> s'étend à 19 ou 20.
91-92	Lorsque vous touchez lors d'une attaque en utilisant la <i>Lamelune</i> , l'attaque inflige 1d6 dégâts tranchants supplémentaires.
93-94	Lorsque vous touchez une créature d'un type spécifique (comme par exemple un dragon, un félon ou un mort-vivant) lors d'une attaque en utilisant la <i>Lamelune</i> , la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires de l'un de ces types : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.
95-96	Vous pouvez utiliser une action bonus pour que la <i>Lamelune</i> se mette à briller fortement. Chaque créature qui peut vous voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Cette propriété ne peut pas être réutilisée avant que vous n'ayez terminé un repos court tout en étant lié à cette arme.
97-98	La <i>Lamelune</i> fonctionne comme un <i>anneau de stockage de sort</i> .
99	Vous pouvez utiliser une action pour appeler une ombre elfique, à condition que vous n'en ayez pas déjà une à votre service. L'ombre elfique apparaît dans un espace inoccupé situé à 36 mètres de vous maximum. Elle utilise les mêmes statistiques qu'une ombre à quelques différences près : son alignement est neutre, elle est immunisée aux effets de renvoi des morts-vivants, et ne peut pas créer d'autres ombres. Vous contrôlez cette créature, décidez de comment elle se déplace et agit. Elle reste présente jusqu'à ce que ses points de vie tombent à 0 ou que vous la renvoyiez en utilisant une action.
00	La <i>Lamelune</i> fonctionne comme une <i>épée vorpale</i> .

Conscience. Une *Lamelune* est une arme intelligente neutre bonne qui possède une Intelligence de 12, une Sagesse de 10 et un Charisme de 12. Elle est capable d'entendre, et possède la vision dans le noir à 36 mètres.

L'arme communique en transmettant ses émotions et en envoyant de petits picotements dans la main de son porteur lorsqu'elle veut lui communiquer qu'elle a ressenti quelque chose. Elle peut communiquer plus explicitement, au travers de visions ou de rêves, lorsque le porteur est en transe ou en train de dormir.

Personnalité. Toutes les *Lamelunes* cherchent à faire progresser la race elfe et ses idéaux. Courage, loyauté, beauté, musique et vie font partie intégrante de son objectif. Une fois qu'elle s'est liée à un porteur qui partage ses idéaux, sa loyauté est absolue.

Si une *Lamelune* possède un défaut, c'est d'être présomptueuse. Une fois qu'elle a décidé de se lier à un porteur, elle est persuadée que seule cette personne mérite de la détenir, même si son porteur s'éloigne des idéaux elfiques.

LANTERNE DE RÉVÉLATION

Objet merveilleux, peu commun

Tant qu'elle est allumée, cette lanterne à capote brûle un demi-litre d'huile en 6 heures et produit une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans les 9 mètres suivants. Les créature et objets invisibles deviennent visible tant qu'ils sont dans le halo de la lumière vive. Vous pouvez utiliser une action pour rabattre la capote de la lanterne, réduisant la luminosité à un halo de lumière réduite de 1,50 mètre de rayon.

LES CHAPITRES INTERDITS

Objet merveilleux, artéfact (nécessite un lien)

Le contenu de cet aberrant manuscrit d'une ineffable cruauté représente le pain et le vin des esclaves du Mal. Aucun mortel n'était censé en apprendre les secrets, des mystères tellement épouvantables que jeter un œil aux pages griffonnées peut déjà conduire à la folie.

La plupart des érudits pense que le dieu-liche Vecna est l'auteur des *Chapitres interdits*. Il aurait compilé dans ses pages toutes ses idées tordues, toutes ses pensées les plus basses, et tous les exemples de magie archi-noire qu'il a pu rencontrer ou concevoir. Vecna a traité tous les sujets les plus vils auxquels il a pensé, faisant du livre un recueil macabre de tout ce qui est maléfiquement mortel.

D'autres adeptes du mal ont obtenu le livre et y ont ajouté leur propre répertoire d'infâmes connaissances. Leurs ajouts sont distincts du reste, étant donné que les écrivains successifs ont cousu ce qu'ils écrivaient à l'intérieur du tome, ou dans certains cas, ont rédigé des annotations à côté du texte existant. À plusieurs endroits les pages sont manquantes, déchirées, ou complètement recouvertes d'encre, de sang, ou de ratures, de fait le texte original ne peut pas être lu.

La Nature ne peut pas supporter la présence du livre. Les plantes ordinaires se ratatinent en sa présence, les animaux refusent de s'en approcher, et le livre détruit progressivement tout ce qu'il touche. Même la pierre se craquèle et finit par tomber en poussière si le livre reste en contact trop longtemps avec elle.

Une créature liée au livre doit passer 80 heures à le lire et à l'étudier pour en assimiler le contenu et en obtenir les bénéfices. La créature peut ensuite librement modifier le contenu du livre, à condition que ces modifications fassent progresser la cause du Mal et étoffent les connaissances que l'ouvrage contient déjà.

À chaque fois qu'une créature non-mauvaise se lie aux *Chapitres interdits*, cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 17. En cas d'échec au jet, l'alignement de la créature devient neutre mauvais.

Les *Chapitres interdits* ne restent avec vous que tant que vous travaillez à répandre le Mal dans le monde. Si vous ne parvenez pas à effectuer une action mauvaise dans une période de 10 jours, ou si vous accomplissez volontairement une bonne action, le livre disparaît. Si vous mourrez alors que vous êtes lié au livre, une entité hautement maléfique vient réclamer votre âme. Vous ne pouvez pas être ramené à la vie par quelque moyen que ce soit tant que votre âme est emprisonnée de la sorte.

Propriétés aléatoires. Le livre possède un certain nombre de propriétés déterminées aléatoirement :

- 3 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 3 propriétés néfastes mineures
- 2 propriétés néfastes majeures

Ajustement de valeurs de caractéristique. Après avoir passé le temps requis à lire et étudier le livre, la valeur de la caractéristique de votre choix augmente de 2, pour un maximum de 24. Vous choisissez ensuite une seconde caractéristique dont la valeur est réduite de 2, pour un minimum de 3. Le livre ne peut pas modifier vos caractéristiques une seconde fois.

Marque des ténèbres. Après avoir passé le temps requis à lire et étudier le livre, vous êtes affublé d'une déformation physique, signe hideux de votre dévotion envers les puissances des ténèbres. Une rune maléfique pourrait apparaître sur votre visage, vos yeux pourraient devenir noirs luisant, ou des cornes pourraient pousser sur votre front. Vous pourriez sinon vous dessécher et devenir repoussant, perdre tous les traits de votre visage, obtenir une langue fourchue, ou tout autre caractéristique au choix du MD. La Marque des ténèbres vous donne un avantage aux jets de Charisme (Persuasion) effectués pour interagir avec des créatures mauvaises, et aux jets de Charisme (Intimidation) effectués pour interagir avec des créatures non mauvaises.

Ordre Infernal. Tant que vous êtes lié au livre et que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *domination de monstre* sur une cible mauvaise (sauvegarde DD 18). Vous ne pouvez pas réutiliser cette propriété avant la prochaine aube.

Connaissance funeste. Vous pouvez vous référer aux *Chapitres interdits* à chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence pour vous rappeler de quelque chose en rapport avec le mal, comme des informations sur les démons par exemple. Lorsque vous agissez ainsi, vous doublez votre bonus de maîtrise pour ce jet.

Sombreverbe. Tant que vous tenez les *Chapitres interdits* et que vous y êtes lié, vous pouvez utiliser une action pour réciter les mots que contiennent ses pages dans une langue hérétique connue sous le nom de Sombreverbe. Chaque fois que vous faites ainsi, vous subissez 1d12 dégâts psychiques, et chaque créature non-mauvaise située dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous subit 3d6 dégâts psychiques.

Détruire le livre. Les *Chapitres interdits* permettent à ses pages d'être déchirées, mais les connaissances maléfiques qu'elles contiennent finissent toujours par y revenir, généralement lorsqu'un nouvel auteur ajoute des pages au tome.

Si un solar déchiquète le livre en morceaux, le livre est détruit pour 1d100 années, après quoi il se reforme dans quelque recoin ténébreux du multivers.

Une créature liée au livre pendant une centaine d'années peut découvrir une phrase cachée dans le texte original qui, lorsqu'elle est traduite en céleste et prononcée à haute voix, détruit à la fois le livre et celui qui a prononcé la phrase, le tout dans une explosion de lumière blanche. Cependant, aussi longtemps que le mal existera dans le multivers, le livre se réapparaîtra au bout de 1d10 x 100 ans.

Si tout le mal du multivers est anéanti, alors le livre tombe en poussière et est détruit pour toujours.

CONNAISSANCES MALÉFIQUES

Les *Chapitres interdits* traitent de tout ce qui est maléfique dans le cosmos. Un personnage peut utiliser les informations que le livre contient pour découvrir de terribles secrets qu'aucun mortel ne devrait connaître. Parmi ces informations, un personnage pourrait découvrir ce qui suit, en plus de tout ce que vous souhaitez en tant que MD :

- **Abominable apothéose.** Le livre pourrait renfermer un rituel qui permet au personnage de devenir une liche ou un chevalier de la mort.
- **Noms véritables.** Les noms véritables d'un certain nombre de fiélons pourraient se trouver dans le livre.
- **Magie noire.** Plusieurs sorts maléfiques créés par le MD pourraient se trouver dans le livre. Ces sorts pourraient soumettre un être à une monstrueuse malédiction, en défigurer d'autres, nécessite un sacrifice humain, affliger les créatures d'handicaps importants, répandre de terribles épidémies, etc.

LES CHAPITRES SACRÉS

Objet merveilleux, artéfact (nécessite un lien avec une créature d'alignement bon)

Traité ultime sur tout ce qui représente le Bien dans le multivers, les légendaires *Chapitres sacrés* sont mentionnés avec insistance dans de nombreuses religions. Plus qu'une sainte écriture en l'honneur d'une seule foi, les multiples auteurs du livre en remplissent les pages avec leur propre vision de ce qu'est la véritable vertu, offrant un véritable guide à tous ceux qui souhaiteraient vaincre le Mal.

Les *Chapitres sacrés* s'attardent rarement au même endroit. Dès que le livre est lu, il disparaît vers un autre recoin du multivers, là où les préceptes moraux qu'il recèle pourront apporter la lumière au milieu des ténèbres. Bien qu'il y ait eu plusieurs tentatives de copie du livre, les efforts visant à reproduire sa nature magique ou à retranscrire les bénéfices qu'il confère aux cœurs purs et aux esprits droits ont toujours échoué.

Un lourd fermoir, travaillé pour qu'il ressemble à des ailes d'ange, garde le contenu du livre sous scellé. Seule une créature d'alignement bon qui est liée au livre peut enlever le fermoir qui protège ses secrets. Une fois que le livre est ouvert, la créature qui y est liée doit passer 80 heures à lire et étudier le livre pour en assimiler tout le contenu et en gagner les bénéfices. Les autres créatures qui scrutent les pages du livre ouvert peuvent en lire le texte mais n'en découvrent pas le sens profond et n'en obtiennent aucun bénéfice. Une créature mauvaise qui tente de lire le livre subit 24d6 dégâts radiants. Ces dégâts ignorent la résistance et l'immunité aux dégâts, et ne peuvent pas être réduits ni évités de quelque manière que ce soit. Une créature qui tombe à 0 point de vie à cause de ces dégâts disparaît dans un flash aveuglant et est détruite, laissant ses possessions derrière elle.

Les bénéfices conférés par les *Chapitres sacrés* perdurent aussi longtemps que vous vous astreignez à faire le bien. Si vous ne parvenez pas à effectuer au moins un acte de générosité ou de bienveillance sur une période de 10 jours, ou si vous agissez volontairement de manière mauvaise, vous perdez tous les bénéfices que vous a conférés le livre.

Propriétés aléatoires. Les *Chapitres sacrés* possèdent un certain nombre de propriétés déterminées aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 2 propriétés bénéfiques majeures

Augmentation de Sagesse. Après que vous ayez passé le temps nécessaire à lire et étudier le livre, votre valeur de Sagesse augmente de 2, pour un maximum de 24. Vous ne pouvez pas bénéficier une seconde fois de cette augmentation de caractéristique due au livre.

Magie éclairée. Une fois que vous avez lu et étudié le livre, tout emplacement de sort que vous dépensez pour lancer un sort de clerc ou de paladin compte comme étant un emplacement de sort supérieur de un niveau.

Halo. Une fois que vous avez lu et étudié le livre, vous bénéficiez d'un halo protecteur. Ce halo émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires. Vous pouvez annuler ou réactiver ce halo en utilisant une action bonus. Tant qu'il est présent, le halo vous confère un avantage aux jets de Charisme (Persuasion) effectués pour interagir avec des créatures d'alignement bon et aux jets de Charisme (Intimidation) effectués pour interagir avec des créatures d'alignement mauvais. De plus, les fiélons et les morts-vivants se trouvant dans le rayon de lumière vive du halo effectuent leurs jets d'attaque contre vous avec un désavantage.

Détruire le livre. La légende veut que les *Chapitres sacrés* ne puissent pas être détruit tant qu'il existera une créature d'alignement bon dans le multivers. Cependant, plonger le livre dans la rivière Styx fait disparaître les textes et illustrations de ses pages et fait perdre au livre son pouvoir pendant 1d100 années.

LIENS DE FER DE BILARRO

Objet merveilleux, rare

Cette sphère de fer rouillé mesure 7,50 cm de diamètre et pèse 500 grammes. Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande et lancer la sphère sur une créature de taille G ou inférieure que vous pouvez voir et située dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Alors que la sphère progresse dans les airs, elle s'ouvre en un enchevêtrement de bandelettes métalliques.

Effectuez un jet d'attaque à distance avec un bonus à l'attaque égal à votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise. Si vous touchez, la cible est entravée jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour répéter le mot de commande et ainsi la libérer. En faisant cela, ou en échouant votre jet d'attaque, les bandelettes se rétractent et reprennent une nouvelle fois l'aspect d'une sphère.

Une créature, dont celle qui est entravée, peut utiliser une action pour effectuer un jet de Force DD 20 pour briser les bandelettes métalliques. En cas de réussite, l'objet est détruit, et la créature entravée est libérée. Si le jet échoue, toute tentative future tentée par la même créature échouera automatiquement au cours des 24 prochaines heures. Une fois que les bandelettes sont utilisées, elles ne peuvent être réutilisées avant le prochain lever le soleil.

LUNETTES DE NUIT

Objet merveilleux, peu commun

Lorsque vous portez ces lunettes noires, vous obtenez vision dans le noir dans un rayon de 18 mètres. Si vous possédez déjà vision dans le noir, porter ces lunettes augmente le rayon de vision de 18 mètres.

MAILLES ÉFRIT

Armure (cotte de mailles), légendaire (nécessite un lien)

Tant que vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +3 à la CA, vous êtes immunisé aux dégâts de feu, et vous pouvez comprendre et parler le primordial. De plus, vous pouvez rester sur de la roche en fusion et même marcher dessus, comme s'il s'agissait de terre solide.

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.

MANTEAU DE RÉSISTANCE AUX SORTS

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Vous avez un avantage à tous les jets de sauvegarde contre les sorts tant que vous portez cette cape.

MANUEL D'EXERCICES PHYSIQUES

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des exercices de remise en forme physique, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours ou moins à étudier le contenu du livre et pratiquez ses lignes directrices, votre Force augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette caractéristique. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouvera dans un siècle.

MANUEL DE VITALITÉ

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des conseils de santé et d'alimentation, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours ou moins à étudier le contenu du livre et pratiquez ses lignes directrices, votre Constitution augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette caractéristique. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouvera dans un siècle.

MANUEL DE VIVACITÉ

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des exercices de coordination et d'équilibre, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours ou moins à étudier le contenu du livre et pratiquez ses lignes directrices, votre Dextérité augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette caractéristique. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouvera dans un siècle.

MANUEL DES GOLEMS

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient les informations et incantations nécessaires pour créer un golem d'un type particulier. Le MD choisit le type ou le détermine aléatoirement. Pour déchiffrer le manuel et l'utiliser, vous devez être un lanceur de sorts possédant au moins deux emplacements de sorts de niveau 5. Une créature qui ne peut pas utiliser le *manuel des golems* et qui tente de le lire subit 6d6 dégâts psychiques.

d20	Golem	Temps	Coût
1-5	Argile	30 jours	65 000 po
6-17	Chair	60 jours	50 000 po
18	Fer	120 jours	100 000 po
19-20	Pierre	90 jours	80 000 po

Pour créer un golem, vous devez y passer le temps indiqué sur la table ci-dessus, travaillant sans interruption avec le manuel en main et en ne vous reposant pas plus de 8 heures par jour. Vous devez également dépenser le montant indiqué en achat de fournitures et autres matériels nécessaires. Une fois que vous avez terminé de créer le golem, le livre est consommé par des flammes occultes. Le golem s'anime lorsque les cendres du manuel sont répandues au-dessus de lui. Le golem est sous votre contrôle, et il comprend et obéit aux ordres oraux que vous lui donnez.

MARTEAU DE LANCER NAIN

Arme (marteau de guerre), très rare (nécessite un lien par un nain)

Vous gagnez un bonus de +3 à l'attaque et aux dégâts fait avec cette arme magique. Elle a la propriété lancer avec une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Si vous touchez avec une attaque à distance en utilisant cette arme, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires ou, si la cible est un géant, 2d8. Immédiatement après l'attaque, l'arme vole pour revenir dans votre main.

MARTEAU DE TONNERRE

Arme (maillet), légendaire

Vous obtenez un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts réalisés avec cette arme magique. **Fléau des géants (nécessite un lien).** Vous devez porter un *ceinturon de force de géant* (n'importe laquelle) et des *gantelets de puissance d'ogre* pour vous lier avec cette arme. Le lien se termine si vous enlevez l'un ou l'autre de ces objets. Tant que vous êtes lié avec cette arme et que vous la portez, votre Force augmente de 4 et peut dépasser 20, mais pas 30. Lorsque vous faites un 20 naturel sur un jet d'attaque réalisée avec cette arme contre un géant, le géant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou mourir. Le marteau possède également 5 charges. Tant que vous êtes lié avec lui, vous pouvez dépenser une charge et réaliser une attaque à distance avec le marteau, en le lançant comme s'il avait la propriété Lancer avec une portée nominale de 6 mètres et une portée maximale de 18 mètres. Si l'attaque réussit, le marteau déclenche un coup de tonnerre audible à 90 mètres. La cible et toute autre créature dans un rayon de 9 mètres autour doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être étourdis jusqu'à la fin de votre prochain tour. Le marteau récupère 1d4 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube.

MASSE D'ANÉANTISSEMENT

Arme (masse d'armes), rare (nécessite un lien)

Quand vous frappez un fiélon ou un mort-vivant avec cette arme magique, cette créature subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. Si elle a 25 points de vie ou moins après avoir subi ces dégâts elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être détruite. En cas de réussite vous effrayez la créature jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que vous tenez cette arme, elle émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

MASSE DESTRUCTRICE

Arme (masse d'armes), rare

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Ce bonus passe à +3 quand vous l'utilisez contre un artificiel. Quand vous obtenez un 20 naturel sur un jet d'attaque avec cette arme, la cible subit 7 dégâts contondants supplémentaires, ou 14 dégâts contondants si c'est un artificiel. Si un artificiel a 25 points de vie ou moins après avoir subi ces dégâts, elle est détruite.

MASSE TERRIFIANTE

Arme (masse d'armes), rare (nécessite un lien)

Cette arme magique possède 3 charges. Tant que vous la tenez vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour relâcher une vague de terreur. Toutes les créatures de votre choix dans un rayon de 6 mètres centré sur vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou vous les effrayez pour une minute. Tant qu'elle est effrayée à cause de cet effet, une créature doit utiliser son tour pour essayer de s'éloigner le plus possible de vous et elle ne peut pas volontairement se rapprocher à 6 mètres ou moins de vous ni prendre de réaction. En tant qu'action elle peut seulement utiliser l'action Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêcherait de se déplacer. Si elle n'a aucun endroit où fuir, elle peut Esquiver. À la fin de chacun de ses tours, une créature victime de cet effet peut retenter le jet de sauvegarde, s'en libérant en cas de réussite. La masse récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

MÉDAILLON DES PENSÉES

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Le médaillon possède 3 charges. Lorsque vous le portez, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour lancer le sort *détection des pensées* (sauvegarde DD 13) depuis le médaillon. Le médaillon récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

MENOTTES DIMENSIONNELLES

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez utiliser votre action pour mettre ses menottes à une créature incapable d'agir. Les menottes s'ajustent pour convenir à des créatures de taille P, M ou G. En plus de servir de menottes banales, les menottes empêchent la créature qu'elles attachent d'utiliser tout moyen de déplacement extradimensionnel, ce qui inclut la téléportation ou le voyage vers d'autres plans d'existence. Elles n'empêchent pas la créature de passer au travers d'un portail interdimensionnel. Vous, et toutes les créatures que vous désignez lorsque vous utilisez les chaînes, pouvez utiliser une action pour les enlever. Une fois tous les 30 jours, une créature attachée peut effectuer un jet de Force (Athlétisme) DD 30. En cas de réussite au jet, la créature brise les menottes et se libère. Les menottes sont détruites.

MIROIR D'EMPRISONNEMENT

Objet merveilleux, très rare

Quand ce miroir de 1,20 mètre de haut est regardé indirectement, sa surface montre de pâles images de créatures. Le miroir pèse 25 kg et a une CA de 11, 10 points de vie et la vulnérabilité aux dégâts contondants. Il se brise en éclats et est détruit s'il tombe à 0 point de vie.

Si le miroir est accroché à une surface verticale et que vous êtes à 1,50 mètre ou moins de lui, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et l'activer. Il reste actif tant que vous n'utilisez pas une autre action pour le désactiver de la même façon.

Toute créature autre que vous qui voit son reflet dans le miroir alors qu'il est actif et se situe à 6 mètres ou moins du miroir doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou être emprisonnée avec tout ce qu'elle porte dans une des douze cellules extradimensionnelles du miroir. Ce jet de sauvegarde se fait avec un avantage si la créature connaît la vraie nature du miroir. Les artificiels réussissent automatiquement le jet de sauvegarde.

Une cellule extradimensionnelle est un espace infini rempli d'un épais brouillard réduisant la visibilité à 3 mètres. Les créatures emprisonnées dans le miroir ne vieillissent pas et n'ont pas besoin de boire, de manger ou de dormir. Il est possible de s'échapper de l'intérieur de ces cellules avec l'aide d'une magie permettant le voyage interplanétaire, sinon toute créature y est coincée jusqu'à ce qu'on l'en libère.

Si le miroir piège quelqu'un alors que les douze cellules sont déjà occupées, il libère aléatoirement un des prisonniers pour faire de la place au nouvel arrivant. Une créature libérée apparaît dos à la glace dans l'espace inoccupé le plus proche du miroir. Toutes les créatures sont libérées si le miroir est brisé.

Tant que vous êtes à 1,50 mètre ou moins du miroir, vous pouvez utiliser une action pour prononcer le nom d'une créature emprisonnée ou le numéro d'une des cellules. La créature appelée ou la cellule choisie apparaît alors sous forme d'image à la surface du miroir. Vous pouvez alors communiquer normalement avec la créature. De la même façon vous pouvez utiliser une action pour prononcer un second mot de commande et libérer la créature piégée. Elle apparaît alors dos au miroir dans l'espace inoccupé le plus proche, avec toutes ses possessions.

MUNITION +1, +2 OU +3

Arme (toute munition), peu commun (+1) rare (+2) ou très rare (+3)

Vous obtenez un bonus à l'attaque et aux dégâts effectués avec cette munition magique. Le bonus est déterminé par la rareté de la munition. Une fois qu'elle touche une cible, la munition n'est plus magique.

NOIR RASOIR

Arme (épée à deux mains), légendaire (nécessite un lien avec une créature d'alignement non loyal)

Dissimulée dans le donjon de la Montagne de la Plume Blanche, *Noir rasoir* scintille tel un pan de ciel nocturne constellé d'étoiles. Son fourreau noir est décoré de fragments d'obsidienne.

Vous obtenez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Elle possède les propriétés supplémentaires suivantes.

Dévoreur d'âme. À chaque fois qu'en utilisant cette arme vous faites tomber les points de vie d'une créature à 0, l'épée tue la créature et dévore son âme, à moins que ce ne soit un artificiel ou un mort-vivant. Une créature dont l'âme a été dévorée par *Noir rasoir* ne peut être ramenée à la vie que par un sort de *souhait*.

Lorsqu'elle dévore une âme, *Noir rasoir* vous confère un nombre de points de vie temporaires égal au maximum de points de vie de la créature qu'elle a abattu. Ces points de vie disparaissent au bout de 24 heures. Tant que vous bénéficiez de ces points de vie temporaires et que vous tenez *Noir rasoir* en main, vous avez un avantage aux jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristiques.

Si vous frappez un mort-vivant avec cette arme, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques et la cible récupère 1d10 points de vie. Si les dégâts nécrotiques font tomber vos points de vie à 0, *Noir rasoir* dévore votre âme.

Chasseur d'âme. Tant que vous tenez l'arme en main, vous êtes averti de la présence de créature de taille TP ou supérieure se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de vous, à l'exception des artificiels et des morts-vivants. De plus, vous ne pouvez pas être charmé ni effrayé.

Noir rasoir peut lancer le sort *hâte* sur vous une fois par jour. C'est elle qui décide quand lancer ce sort et maintient la concentration, vous n'avez pas à le faire.

Conscience. *Noir rasoir* est une arme intelligente chaotique neutre qui possède une Intelligence de 17, une Sagesse de 10 et un Charisme de 19. Elle est capable d'entendre et possède la vision dans le noir à 36 mètres.

L'arme peut parler, lire et comprendre le commun, et peut communiquer avec son porteur par télépathie. Sa voix est profonde et résonne. Tant que vous êtes lié à *Noir rasoir*, elle comprend également toutes les langues que vous connaissez.

Personnalité. *Noir rasoir* parle d'un ton impérieux, comme si elle avait l'habitude qu'on lui obéisse. L'objectif de l'épée est de dévorer des âmes. Elle se moque de savoir à qui appartiennent les âmes qu'elle absorbe, y compris celle de son porteur. L'épée pense que toute matière ou énergie provient d'un néant d'énergie négative et que tout finit toujours par y retourner. *Noir rasoir* a l'intention d'accélérer ce processus.

En dépit de son nihilisme, *Noir rasoir* ressent un étrange lien de parenté avec *Vague* et *Déluge*, deux autres armes enfermées dans la Montagne de la Plume Blanche. Elle souhaite que les trois armes soient de nouveau réunies et portées ensemble au combat, même si elle est en désaccord violent avec *Déluge* et trouve *Vague* ennuyeuse.

La faim insatiable de *Noir rasoir* pour de nouvelles âmes doit être régulièrement satisfaite. Si l'épée passe trois jours ou plus sans consommer d'âme, un conflit survient entre elle et son porteur au coucher de soleil qui suit.

Oeil et Main de Vecna

Objet merveilleux, artéfact (nécessite un lien)

On prononce rarement le nom de Vecna sinon en murmurant. Vecna était en son temps l'un des magiciens les plus puissants qui existaient. En usant et abusant de magie noire et du pouvoir des ténébres, il se forgea un terrible empire. Mais malgré toute sa grandeur, Vecna ne pouvait pas se soustraire à sa condition de mortel. Il commença à fuir la mort et entama des recherches pour échapper à la mort qui s'approchait à grands pas.

Orcus, le prince démon des morts-vivants, enseigna à Vecna un rituel qui lui permit de vivre sous l'aspect d'une liche. Libéré de la mort, Vecna devint la plus grande toutes les liches. Même si son corps pourrissait de plus en plus et tombait en morceaux, Vecna continuait à répandre son empire maléfique. C'était un être tellement incroyable et abominable que ses propres sujets étaient terrifiés à l'idée de prononcer son nom. Il était l'Indicible, Le Maître du Trône Araignée, Le Roi Non-mort, et le Seigneur de la Tour Putride.

Certains disent que Kas, le lieutenant de Vecna, convoitait le Trône Araignée, ou que l'épée que son seigneur lui avait forgée l'a amené à se rebeller. Quelle que soit la raison, Kas provoqua la ruine du Seigneur Non-mort au cours d'une terrible bataille qui réduisit la tour de Vecna à un tas de cendres. De Vecna lui-même il ne subsista qu'une main et qu'un œil, macabres artéfacts qui cherchent encore à accomplir la volonté de l'Indicible à travers le monde.

L'Œil de Vecna et la Main de Vecna pourraient être découverts ensemble ou séparément. L'Œil ressemble à un organe injecté de sang arraché de l'orbite. La main est l'extrémité rabougrie et momifiée d'un membre supérieur gauche.

Pour vous lier à l'œil, vous devez vous extraire l'un de vos propres yeux et presser l'artéfact contre l'orbite ainsi libéré. L'œil se greffe de lui-même à votre tête et reste en place jusqu'à ce que vous décidiez. Une fois en position, l'œil prend une teinte dorée et sa pupille l'aspect d'une fente, comme celle des chats. Si l'œil vous est retiré, vous mourez.

Pour vous lier à la main, vous devez vous trancher votre propre main gauche au niveau du poignet et appuyer l'artéfact contre votre moignon. La main se greffe d'elle-même à votre avant-bras et devient complètement fonctionnelle. Si la main vous est retirée, vous mourez.

Propriétés aléatoires. L'Œil de Vecna et la Main de Vecna possèdent chacun un certain nombre de propriétés déterminées aléatoirement :

- 1 propriété bénéfique mineure
- 1 propriété bénéfique majeure
- 1 propriété néfaste mineure

Propriétés de l'Œil. Votre alignement devient neutre mauvais, et vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous possédez la vision véritable.
- Vous pouvez utiliser une action pour voir comme si vous portiez un *anneau de rayons X*. Vous pouvez mettre un terme à cet effet en utilisant une action bonus.
- L'œil possède 8 charges. Vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges afin de lancer l'un des sorts suivants (sauvegarde DD 18) : *clairvoyance* (2 charges), *couronne du dément* (1 charge), *désintégration* (4 charges), *domination de monstre* (5 charges) ou *mauvais œil* (4 charges). L'œil récupère 1d4 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Chaque fois que vous lancez un sort via l'œil, il y a 5 % de chance que Vecna arrache votre âme de votre corps, la dévore, puis prenne le contrôle de votre corps qui devient alors sa poupée. Lorsque cela arrive, vous devenez un PNJ sous le contrôle du MD.

Propriétés de la Main. Votre alignement devient neutre mauvais, et vous gagnez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Force passe à 20, à moins qu'elle ne soit déjà égale à 20 ou plus.
- Toute attaque au corps à corps avec un sort que vous effectuez avec cette main, ainsi que toute attaque au corps à corps avec une arme que vous tenez dans cette main, inflige 2d8 dégâts de froid supplémentaires en cas de réussite au jet d'attaque.
- La main possède 8 charges. Vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges afin de lancer l'un des sorts suivants (sauvegarde DD 18) : *doigt de mort* (5 charges), *sommeil* (1 charge), *lenteur* (2 charges) ou *téléportation* (3 charges). La main récupère 1d4 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Chaque fois que vous lancez un sort via la main, celle-ci lance le sort *suggestion* sur vous (sauvegarde DD 18) et vous demandez de commettre un acte mauvais. La main pourrait avoir une idée précise de l'acte à commettre, ou pourrait vous laisser choisir.

Propriétés de l'Œil et de la Main. Si vous êtes lié à la fois à l'œil et à la main, vous gagnez les bénéfices supplémentaires suivants :

- Vous êtes immunisé aux maladies et aux poisons.
- Utiliser la vision en rayons X de l'œil ne vous afflige jamais d'un niveau d'épuisement.
- Vous êtes sujet à des prémonitions concernant les dangers qui vous menacent directement et, à moins que vous ne soyez incapable d'agir, vous ne pouvez pas être surpris.
- Si vous débutez votre tour avec au moins 1 point de vie, vous récupérez 1d10 points de vie.
- Si une créature possède un squelette, vous pouvez tenter de transformer ses os en gelé avec un toucher de la *Main de Vecna*. Pour cela, vous devez utiliser une action pour effectuer une attaque au corps à corps contre une créature à portée, utilisant au choix votre bonus d'attaque avec une arme ou de sort. En cas de réussite au jet d'attaque, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine de tomber à 0 point de vie.
- Vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *souhait*. Cette propriété ne peut pas être réutilisée avant que 30 jours ne se soient écoulés.

Détruire l'Œil et la Main. Si l'Œil de Vecna ou la Main de Vecna sont tous les deux attachés sur la même créature, et que la créature est frappée par l'Épée de Kas, l'œil et la main prennent feu tous les deux, sont réduits en cendre et détruits pour toujours. Toute autre tentative pour détruire l'œil ou la main semble initialement fonctionner, mais l'artéfact en question réapparaît toujours dans l'un des nombreux caveaux cachés de Vecna, et attend d'être de nouveau découvert.

Orbe des dragons

Objet merveilleux, artéfact (nécessite un lien)

Au cours des siècles passés, les elfes et les humains menèrent une terrible guerre contre les dragons malfaisants. Mais alors que le monde semblait courir à sa perte, de puissants magiciens se rassemblèrent et combinèrent leurs pouvoirs les plus puissants pour forger les cinq *Orbes des dragons* (ou *Orbes draconiques*) afin d'aider les armées humanoïdes à vaincre les dragons. Un orbe fut amené dans chacune des tours des cinq magiciens, où ils les utilisèrent pour remporter rapidement le conflit. Les magiciens se servirent des orbes pour attirer les dragons jusqu'à eux, puis, grâce à leur puissante magie, détruire les grands reptiles.

Comme les tours des magiciens s'effondrèrent quelques siècles plus tard, les orbes furent détruits ou relégués au rang de simple légende. Seuls trois d'entre eux existent encore. Leur magie a été altérée et pervertie au fil des siècles, et bien que leur capacité première d'appel des dragons fonctionne encore, ils permettent également, dans une certaine mesure, de contrôler les dragons.

Chaque orbe contient l'essence d'un dragon mauvais, une présence qui ne tolère pas qu'on tente de se servir de la magie de l'orbe. Ceux qui n'ont pas une personnalité suffisamment forte pourraient bien se retrouver asservis à l'orbe.

Un orbe est un globe de cristal sculpté de 25 cm de diamètres. Lorsqu'il est utilisé, il grandit jusqu'à atteindre un diamètre de 50 cm, et de la fumée apparaît et se met à tourbillonner à l'intérieur.

Tant que vous êtes lié à un orbe, vous pouvez utiliser une action pour fixer les profondeurs de l'orbe et prononcer son mot de commande. Vous devez ensuite effectuer un jet de Charisme DD 15. Si le jet est réussi, vous contrôlez l'orbe aussi longtemps que vous restez lié à lui. En cas d'échec au jet, vous êtes charmé par l'orbe aussi longtemps que vous restez lié à lui.

Tant que vous êtes charmé par l'orbe, vous ne pouvez pas volontairement mettre fin à votre lien, de plus l'orbe lance le sort *suggestion* sur vous à volonté (sauvegarde DD 18), vous exhortant à travailler d'arrache-pied à ses propres objectifs maléfiques. L'essence du dragon se trouvant dans l'orbe pourrait vouloir de nombreuses choses : le génocide d'un peuple particulier, être libéré de l'orbe, répandre la souffrance et la destruction sur le monde, développer le culte de Tiamat, ou quelque chose d'autre suivant la décision du MD.

Propriétés aléatoires. Un *Orbe des dragons* possède un certain nombre de propriétés déterminées aléatoirement :

- 2 propriétés mineures bénéfiques
- 1 propriété mineure néfaste
- 1 propriété majeure néfaste

Sorts. L'orbe possède 7 charges et récupère 1d4 + 3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous contrôlez l'orbe, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge ou plus pour lancer l'un des sorts suivants (sauvegarde DD 18) grâce à lui : *soins* (emplacement de sort niveau 5, 3 charges), *lumière du jour* (1 charge), *protection contre la mort* (2 charges) ou *scrutation* (3 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort *détection de la magie* depuis l'orbe sans utiliser de charge.

Appel des dragons. Tant que vous contrôlez l'orbe, vous pouvez utiliser une action pour que l'orbe lance un appel télépathique dans toutes les directions à 60 kilomètres à la ronde. Les dragons mauvais à portée se sentent obligés de venir vers l'orbe aussi vite que possible et par le chemin le plus direct. Les divinités dragons, comme Tiamat, ne sont pas affectées par cet appel. Les dragons que vous avez contraints par l'orbe pourraient bien vous être hostiles à leur arrivée. Une fois que vous avez utilisé cette propriété, elle ne peut être réutilisée pendant 1 heure.

Détruire un orbe. Un *Orbe des dragons* semble fragile mais il est en réalité insensible à la plupart des dégâts, dont les attaques et souffles des dragons. Cependant, un sort de *désintégration* ou un bon coup infligé par une arme magique +3 sont suffisants pour détruire l'orbe.

Parchemin de protection

Parchemin, rare

Chaque parchemin de protection fonctionne contre un type spécifique de créature.

Utiliser une action pour lire le parchemin vous enferme derrière une barrière invisible qui prend la forme d'un cylindre de 1,50 mètre de rayon et 3 mètres de haut. Pendant 5 minutes, cette barrière empêche les créatures du type spécifié d'entrer ou d'affecter tout ce qui se trouve à l'intérieur du cylindre.

Le cylindre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Cependant, si vous vous déplacez de telle manière qu'une créature du type spécifié serait à l'intérieur du cylindre, l'effet prend fin.

Une créature peut tenter de surmonter la barrière en utilisant une action pour faire un jet de Charisme DD 15. En cas de réussite, la créature cesse d'être affectée par la barrière.

PARCHEMIN DE SORT

Parchemin, variable

Un *parchemin de sort* contient les mots d'un seul sort, écrit dans un langage mystique. Si le sort est sur la liste des sorts de votre classe, vous pouvez lire le parchemin et lancer son sort sans avoir à fournir les composantes matérielles. Sinon, le parchemin est inintelligible. Lancer le sort en lisant le parchemin demande le temps d'incantation normal du sort. Une fois que le sort est lancé, les mots sur le parchemin disparaissent, et il tombe en poussière. Si l'incantation est interrompue, le parchemin n'est pas perdu.

Si le sort est sur la liste des sorts de votre classe mais d'un niveau supérieur à celui que vous pouvez normalement lancer, vous devez effectuer un jet de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation pour déterminer si vous le lancez avec succès. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. Si le jet échoue, le sort disparaît du parchemin, sans autre effet.

Le niveau du sort du parchemin détermine le DD du jet de sauvegarde et le bonus d'attaque, ainsi que sa rareté, comme indiqué dans le tableau suivant :

Niveau du sort	Rareté	DD de sauvegarde	Bonus d'attaque
Sort mineur	Commun	13	+5
1	Commun	13	+5
2	Peu commun	13	+5
3	Peu commun	15	+7
4	Rare	15	+7
5	Rare	17	+9
6	Très rare	17	+9
7	Très rare	18	+10
8	Très rare	18	+10
9	Légendaire	19	+11

Un sort de magicien sur un *parchemin de sort* peut être recopié de la même manière que les sorts d'un grimoire. Quand un sort est copié à partir d'un *parchemin de sort*, le copieur doit réussir un jet d'Intelligence (Arcanes) d'un DD égal à 10 + le niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort est copié avec succès. Dans tous les cas, le *parchemin de sort* est détruit.

PERLE DE FORCE

Objet merveilleux, rare

Cette petite sphère noire mesure 2 cm de diamètre et pèse 30 grammes. Généralement, 1d4 + 4 perles de force sont trouvées en même temps.

Vous pouvez utiliser une action pour lancer la perle jusqu'à 18 mètres. La perle explose à l'impact et est détruite. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres du lieu d'impact doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 5d4 dégâts de force. Puis une sphère de force transparente englobe la zone pendant une minute. Chaque créature qui échoue à son jet de sauvegarde et se trouve complètement dans la zone est alors piégée dans la sphère. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde, ou celles qui ne sont que partiellement présentes dans la zone, sont repoussées depuis le centre de la sphère jusqu'à ce qu'elles en soient complètement sorties. Seul l'air respirable peut traverser le mur de la sphère. Aucune attaque, ou quoi que ce soit d'autre, ne le peut.

Une créature enfermée peut utiliser son action pour pousser contre les parois de la sphère, déplaçant alors la sphère de la moitié de sa vitesse de déplacement au sol. La sphère peut être soulevée, et la magie qui l'a créé fait qu'elle ne pèse au total pas plus de 500 grammes, quel que soit le poids des créatures qu'elle contient.

PERLE DE POUVOIR

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien par un lanceur de sorts)

Tant que cette perle est sur vous, (vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et récupérer un emplacement de sort dépensé. Si l'emplacement de sort était de niveau 4 ou supérieur, le nouvel emplacement est de niveau 3. Une fois que vous avez utilisé la perle, elle ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

PHILTRE D'AMOUR

Potion, peu commun

La prochaine fois que vous voyez une créature dans les 10 minutes qui suivent après avoir bu ce philtre, vous êtes charmé par cette créature pendant 1 heure. Si la créature est d'une espèce et du sexe qui vous attire normalement, vous la considérez comme votre véritable amour tant que vous êtes charmé. Cette potion aux teintes roses contient un liquide effervescent dont les bulles discrètes sont en forme de cœur.

PIERRE DE CONTRÔLE DES ÉLÉMENTAIRES DE LA TERRE

Objet merveilleux, rare

Si la pierre est en contact avec le sol, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire de la Terre, comme si vous aviez lancé le sort *invocation d'élémentaire*. La pierre ne peut être réutilisée de cette façon avant la prochaine aube. La pierre pèse 2,5 kg.

PIERRE DE IOUN

Objet merveilleux, variable (nécessite un lien)

Les pierres de Ioun doivent leur nom à Ioun, un dieu de la connaissance et des prophéties vénéré dans certains mondes. De nombreux types de pierres de Ioun existent, chaque type aillant une combinaison forme-couleur qui lui est propre.

Lorsque vous utilisez une action pour lancer l'une de ces pierres dans les airs, la pierre se met en orbite autour de votre tête à une distance de 1d3 x 30 cm et vous confère un avantage. Par la suite, une autre créature peut utiliser une action pour attraper ou prendre dans un filet la pierre et vous en séparer, soit en réussissant un jet d'attaque contre une CA de 24, soit en réussissant un jet de Dextérité (Acrobaties) DD 24. Vous pouvez utiliser une action pour vous saisir de la pierre et la ranger, ce qui met fin à son effet.

Une pierre possède une CA de 24, 10 points de vie, et une résistance à tous les types de dégâts. Elle est considérée comme étant un objet équipé tant qu'elle est en orbite autour de votre tête.

Absorption (très rare). Tant que cette pâle ellipsoïde couleur lavande est en orbite autour de votre tête, vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler un sort de niveau 4 ou inférieur lancé par une créature que vous pouvez voir et ne ciblant que vous. Une fois que la pierre a annulé un total de 20 niveaux de sort, elle s'éteint et prend une teinte gris terne, perdant alors sa magie. Si vous êtes ciblé par un sort dont le niveau est supérieur au nombre de niveaux que la pierre peut encore absorber, la pierre ne peut pas annuler ce sort.

Agilité (très rare). Votre valeur de Dextérité est augmentée de 2, pour un maximum de 20, tant que cette sphère d'un rouge profond est en orbite autour de votre tête.

Vigilance (rare). Vous ne pouvez pas être surpris tant que cette pierre rhomboïdale bleue-noire est en orbite autour de votre tête.

Vigueur (très rare). Votre valeur de Constitution est augmentée de 2, pour un maximum de 20, tant que cette pierre rhomboïdale rose est en orbite autour de votre tête.

Absorption supérieure (légendaire). Tant que cette ellipsoïde verte et lavande marbrée est en orbite autour de votre tête, vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler un sort de niveau 8 ou inférieur lancé par une créature que vous pouvez voir et ne ciblant que vous. Une fois que la pierre a annulé un total de 50 niveaux de sort, elle s'éteint et prend une teinte gris terne, perdant alors sa magie. Si vous êtes ciblé par un sort dont le niveau est supérieur au nombre de niveaux que la pierre peut encore absorber, la pierre ne peut pas annuler ce sort.

Intuition (très rare). Votre valeur de Sagesse est augmentée de 2, pour un maximum de 20, tant que cette sphère d'un bleu incandescent est en orbite autour de votre tête.

Intellect (très rare). Votre valeur d'Intelligence est augmentée de 2, pour un maximum de 20, tant que cette sphère écarlate et bleue marbrée est en orbite autour de votre tête.

Dirigeant (très rare). Votre valeur de Charisme est augmentée de 2, pour un maximum de 20, tant que cette sphère verte et rose marbrée est en orbite autour de votre tête.

Maîtrise (légendaire). Votre bonus de maîtrise augmente de 1 tant que ce prisme vert pâle est en orbite autour de votre tête.

Protection (rare). Vous gagnez un bonus de +1 à la CA tant que ce prisme d'un rose passé est en orbite autour de votre tête.

Régénération (légendaire). Vous récupérez 15 points de vie à la fin de chaque heure pendant laquelle ce fuseau d'un blanc nacré a tourné en orbite autour de votre tête, à condition que vous ayez au moins 1 point de vie.

Réserve (rare). Ce prisme violet vif stocke les sorts qui sont lancés à l'intérieur de lui, les conservant jusqu'à ce que vous les utilisiez. La pierre peut stocker jusqu'à un total de 3 niveaux de sort à la fois. Lorsque vous la trouvez, elle contient 1d4 - 1 niveaux de sorts choisis par le MD.

N'importe quelle créature peut lancer un sort de niveau 1 à 3 dans la pierre en la touchant pendant l'incantation du sort. Le sort n'a aucun effet, si ce n'est celui d'être stocké dans la pierre. Si la pierre ne peut pas contenir le sort, le sort est dépensé sans faire effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine l'espace que prend le sort dans la pierre.

Tant que cette pierre est en orbite autour de votre tête, vous pouvez lancer n'importe quel sort qu'elle contient. Le sort utilise le niveau d'emplacement, le DD au jet de sauvegarde, le bonus d'attaque avec un sort et la caractéristique d'incantation de son lanceur original, mais il est sinon considéré comme étant lancé par vous. Le sort lancé depuis la pierre n'est plus stocké dedans, libérant ainsi de l'espace.

Force (très rare). Votre valeur de Force augmente de 2, pour un total maximum de 20, tant que cette pierre rhomboïdale bleue pâle est en orbite autour de votre tête.

Nourriture (rare). Vous n'avez pas besoin de manger ni de boire tant que ce fuseau clair est en orbite autour de votre tête.

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.

PIERRES DE COMMUNICATION À DISTANCE

Objet merveilleux, peu commun

Les pierres de communication à distance fonctionnent par paire, chacune de ces pierres lisses étant sculptée pour correspondre à sa pierre complémentaire.

Tant que vous touchez une pierre, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *communication à distance* grâce à elle. La cible du sort est le porteur de l'autre pierre. Si aucune créature ne porte l'autre pierre, vous en êtes averti dès que vous utilisez votre pierre, et le sort n'est pas lancé.

Une fois que le sort *communication à distance* est lancé via les pierres, elles ne peuvent être réutilisées avant le prochain levé de soleil. Si l'une des pierres de la paire est détruite, l'autre pierre devient non magique.

PIGMENTS MERVEILLEUX DE NOLZUR

Objet merveilleux, très rare

Généralement trouvés dans 1d4 pots accompagnés d'un pinceau à l'intérieur d'une fine boîte en bois (pesant 500 grammes au total), ces pigments vous permettent de créer des objets en trois dimensions en les peignant en deux dimensions. La peinture coule du pinceau pour dessiner l'image de l'objet sur lequel vous vous concentrez. Chaque pot contient assez de peinture pour couvrir 90 mètres carrés de surface (9x10 m) ce qui vous permet de créer des objets inanimés ou des bouts de terrain, comme une porte, un fossé, des fleurs, des arbres, des cellules, des pièces ou des armes, qui font jusqu'à 270 mètres cubes (6 m x 6 m x 7,50 m). Il faut 10 minutes pour peindre 9 mètres carrés (3x3 m) de surface. Une fois la peinture terminée, l'objet ou le terrain dépeint devient réel et non magique. Peindre une porte sur un mur fait apparaître une vraie porte qui peut réellement être ouverte, peu importe ce qui se trouve derrière. Peindre une fosse dans un sol créé un trou dont la profondeur compte dans le total de surface/volume que vous pouvez créer. Rien de ce qui peut être créé par les pigments ne peut valoir plus de 25 po. Si vous peignez un objet de grande valeur comme un diamant ou un tas de pièce d'or, l'objet semble authentique mais une inspection minutieuse révélera qu'il est fait de pâte, d'os ou autre matériau sans valeur. Si vous peignez une forme d'énergie comme du feu ou de la foudre, elle apparaît puis se dissipe aussitôt une fois la peinture terminée, ne produisant aucun effet réel.

PLUME DE QUAAL

Objet merveilleux, rare

Ce tout petit objet ressemble à une plume. Différents types de plume magique existent, chacune étant d'usage unique et possédant son propre effet. Le MD choisit le type de la plume ou le détermine aléatoirement.

d100	Plume magique
01-20	Ancre
21-35	Oiseau
36-50	Éventail
51-65	Bateau cygne
66-90	Arbre
91-00	Fouet

Ancre. Vous pouvez utiliser une action pour toucher un navire ou un bateau avec la plume. Pour les 24 prochaines heures, le vaisseau ne peut pas être déplacé par quelque moyen que ce soit. Toucher une seconde fois le vaisseau avec la plume met un terme à l'effet. Lorsque l'effet prend fin, la plume disparaît.

Oiseau. Vous pouvez utiliser une action pour lancer la plume à 1,50 mètre dans les airs. La plume disparaît et un énorme oiseau multicolore prend sa place. L'oiseau possède les statistiques d'un roc, mais il obéit à vos ordres simples et ne peut pas attaquer. Il peut transporter jusqu'à 250 kg tout en volant à sa vitesse de vol maximale (24 km/heure pour un maximum de 216 km/jour, avec une heure de repos toutes les 3 heures de vol), ou 500 kg en volant à la moitié de sa vitesse de vol. L'oiseau disparaît après avoir parcouru autant que sa distance maximale de vol dans une journée, ou s'il tombe à 0 point de vie. Vous pouvez renvoyer l'oiseau en utilisant une action.

Éventail. Si vous êtes sur un navire ou un bateau, vous pouvez utiliser une action pour lancer la plume de Quaal à 3 mètres en l'air. La plume disparaît, et un éventail géant en train de battre apparaît à sa place. L'éventail volette et crée un vent suffisamment puissant pour gonfler les voiles d'un navire, augmentant sa vitesse de 7,5 km/heure pendant 8 heures. Vous pouvez renvoyer l'éventail en utilisant une action.

Bateau cygne. Vous pouvez utiliser une action pour toucher avec la plume une masse d'eau large d'au moins 18 mètres de diamètre. La plume disparaît, et un bateau de 15 mètres de long et 6 mètres de large ressemblant à un cygne prend sa place. Le bateau est autopropulsé et se déplace sur l'eau à la vitesse de 9 km/heure. Tant que vous êtes sur le bateau, vous pouvez utiliser une action pour lui ordonner de se déplacer ou de tourner d'un angle maximal de 90 degrés. Le bateau peut transporter jusqu'à 32 créatures de taille M ou inférieure. Une créature de taille G compte pour 4 créatures de taille M, tandis qu'une créature de taille TG compte pour 9 créatures de taille M. Le bateau reste pendant 24 heures puis il disparaît. Vous pouvez renvoyer le bateau en utilisant une action.

Arbre. Vous devez vous trouver en extérieur pour utiliser cette plume de Quaal. Vous pouvez utiliser une action pour toucher avec la plume un espace inoccupé sur le sol. La plume disparaît et à sa place, un chêne non magique apparaît. L'arbre fait 18 mètres de haut et possède un tronc de 1,50 mètre de diamètre, et ses branches supérieures recouvrent une surface de 6 mètres de rayon.

Fouet. Vous pouvez utiliser une action pour lancer la plume sur un point se trouvant à 3 mètres de vous. La plume disparaît, et un fouet en lévitation apparaît à sa place. Vous pouvez alors utiliser une action bonus pour effectuer une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature se trouvant à 3 mètres ou moins du fouet, avec un bonus à l'attaque de +9. Si le coup touche, la cible subit 1d6 + 5 dégâts de force. En utilisant une action bonus pendant votre tour, vous pouvez déplacer le fouet sur 6 mètres maximum et répéter l'attaque contre une créature se trouvant à 3 mètres ou moins de lui. Le fouet disparaît au bout d'une heure, lorsque vous utilisez une action pour le renvoyer, ou lorsque vous êtes incapable d'agir ou que vous mourrez.

POTION D'AGRANDISSEMENT

Potion, peu commun

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet « agrandissement » du sort *agrandissement/rapetissement* pendant 1d4 heures (aucune concentration n'est requise). Une couleur rouge s'étend depuis une petite perle pour colorer le liquide clair de la potion, puis se contracte. Secouer la fiole n'interrompt pas ce processus.

POTION D'AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

Potion, peu commun

Quand vous buvez cette potion, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* (sauvegarde DD 13) pendant 1 heure à volonté. Agiter ce liquide boueux fait apparaître de petits morceaux : une écaille de poisson, une langue de colibri, une griffe de chat ou un poil d'écureuil.

POTION D'ESCALADE

Potion, commun

Quand vous buvez cette potion, vous gagnez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de marche pendant 1 heure. Pendant ce temps, vous avez un avantage aux jets de Force (Athlétisme) que vous effectuez pour escalader. La potion est séparée en bandes brune, argent et grise qui ressemblent à des couches de pierre. Secouer la bouteille ne mélange pas les couleurs.

POTION D'HÉROÏSME

Potion, rare

Après avoir bu cette potion, vous gagnez 10 points de vie temporaires qui durent 1 heure. Durant tout ce temps, vous êtes sous l'effet du sort *bénédiction* (pas de concentration requise). Cette potion présente des bulles bleues et des vapeurs comme si elle était bouillante.

POTION D'INVISIBILITÉ

Potion, très rare

Le contenant de cette potion semble vide, mais on sent toutefois qu'il contient un liquide. Lorsque vous buvez cette potion, vous devenez invisible pour une durée de 1 heure. Tout ce que vous portez ou transportez devient également invisible. L'effet se termine plus tôt si vous attaquez ou lancez un sort.

POTION D'INVULNÉRABILITÉ

Potion, rare

Après avoir bu cette potion, vous avez une résistance à tous les dégâts durant 1 minute. Le liquide sirupeux de cette potion ressemble à du fer liquéfié.

POTION DE CLAIRVOYANCE

Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort *clairvoyance*. Un globe oculaire s'agite sur le liquide jaunâtre, mais disparaît lorsque la potion est ouverte.

POTION DE DIMINUTION

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet « rapetissement » du sort *agrandissement/rapetissement* pendant 1d4 heures (pas de concentration requise). Le rouge du liquide de cette potion se contracte en permanence en une petite perle, puis s'étend pour colorer le liquide clair autour de lui. Secouer la bouteille n'interrompt pas ce processus.

POTION DE FORCE DE GÉANT

Potion, variable

Lorsque vous buvez cette potion, votre valeur de Force change pour 1 heure. Le type du géant détermine la valeur (voir le tableau ci-dessous). La potion n'a aucun effet sur vous si votre Force est égale ou supérieure à celle indiquée. Dans le liquide transparent de cette potion flotte un morceau d'ongle d'un géant du type approprié. Une *potion de force de géant du givre* et une *potion de géant des pierres* ont le même effet.

Type de géant	Force	Rareté
Géant des collines	21	Peu commun
Géant des pierres/du givre	23	Rare
Géant du feu	25	Rare
Géant des nuages	27	Très rare
Géant des tempêtes	29	Légendaire

POTION DE FORME GAZEUSE

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort *forme gazeuse* pour 1 heure (pas de concentration requise) ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à l'effet par une action bonus. Le flacon de cette potion semble contenir un brouillard qui se déplace et se déverse comme de l'eau.

POTION DE GUÉRISON

Potion, variable

Lorsque vous buvez cette potion, vous regagnez des points de vie. Le nombre de points de vie dépend de la rareté de la potion, comme indiqué dans la table ci-dessous. Quelle que soit sa puissance, le liquide rouge de la potion se met à luire lorsqu'il est agité.

Potion de ...	Rareté	pv regagnés
Guérison	Commun	2d4 + 2
Guérison majeure	Peu commun	4d4 + 4
Guérison supérieure	Rare	8d4 + 8
Guérison suprême	Très rare	10d4 + 20

POTION DE LECTURE DES PENSÉES

Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort *détection des pensées* (sauvegarde DD 13). Dans la potion, d'un liquide pourpre dense, flotte un nuage ovoïde rose.

POTION DE POISON

Potion, peu commun

Cette concoction ressemble, sent et a le gout d'une *potion de guérison* ou de toute autre potion bénéfique. Cependant, c'est effectivement du poison masqué par une illusion magique. Un sort d'*identification* révèle sa vraie nature. Si vous buvez cette potion, vous subissez 3d6 dégâts de poison, et devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonné. Au début de chacun de vos tours, tant que vous êtes empoisonné de cette façon, vous subissez 3d6 dégâts de poison. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez rejeter le jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts de poison que vous subissez aux tours suivants diminuent de 1d6. Le poison n'a plus d'effet lorsque les dégâts tombent à 0.

POTION DE RÉSISTANCE

Potion, peu commun

Lorsque vous buvez cette potion, vous gagnez une résistance à un type de dégâts pendant 1 heure. Le MD choisit le type ou le détermine au hasard parmi les options ci-dessous.

d10	Type de dégâts
1	Acide
2	Froid
3	Feu
4	Force
5	Foudre
6	Nécrotique
7	Poison
8	Psychique
9	Radiant
10	Tonnerre

POTION DE RESPIRATION AQUATIQUE

Potion, peu commun

Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 1 heure après avoir bu cette potion. Son fluide vert nuageux sent la mer et une bulle ressemblant à une méduse y flotte en suspension.

POTION DE SOUFFLE ENFLAMMÉ

Potion, peu commun

Après avoir bu cette potion, vous pouvez utiliser une action bonus pour expirer du feu sur une cible à 9 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 4d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'effet se termine après avoir expiré du feu trois fois ou après une heure. Le liquide orange de cette potion scintille et de la fumée remplit la partie supérieure du contenant, laquelle sort de la fiole lorsque la potion est ouverte.

POTION DE VITALITÉ

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, cela supprime toute fatigue dont vous souffrez, et guérit toute maladie ou un poison qui vous affecte. Pour les prochaines 24 heures, vous regagnez le maximum de points de vie pour tout DV que vous dépensez. Ce liquide pourpre émet régulièrement une lumière terne, rappelant le battement d'un coeur.

POTION DE VITESSE

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort *hâte* pendant 1 minute (pas de concentration requise). Le liquide jaune de cette potion est strié de noir et tourbillonne sur lui-même.

POTION DE VOL

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, votre obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse de marche pour une durée de 1 heure et pouvez flotter. Si l'effet de la potion se termine alors que vous êtes dans les airs, vous tombez, à moins de posséder un autre moyen de vous retenir en l'air. Ce liquide clair flotte en haut de son contenant et des impuretés nuageuses blanches dérivent autour.

POUDRE À ÉTERNUER

Objet merveilleux, peu commun

Trouvée dans un petit contenant, cette poudre ressemble à du sable très fin. Il ressemble à de la poussière de disparition, et un sort d'*identification* l'indique comme tel. Il y a suffisamment de poudre pour une seule utilisation. Lorsque vous utilisez une action pour lancer une poignée de cette poudre dans les airs, vous, et toute créature ayant besoin de respirer et se trouvant à 9 mètres de vous, devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être incapable de respirer à cause d'une quinte d'éternuements incontrôlables. Une créature affectée de cette manière est incapable d'agir et suffoque. Aussi longtemps qu'elle est consciente, une créature peut tenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Le sort *restauration partielle* peut également mettre un terme à cet effet sur une créature.

POUSSIÈRE DE DISPARITION

Objet merveilleux, peu commun

Rangée dans un petit paquet, cette poudre ressemble à du sable très fin. Il y en a assez pour une utilisation. Lorsque vous utilisez une action pour jeter la poussière dans l'air, vous et toute créature et objet dans un rayon de 3 mètres autour de vous devenez invisibles pour 2d4 minutes. La durée est la même pour tous les sujets, et la poussière est consommée lorsque sa magie prend effet. Si une créature affectée par la poussière attaque ou lance un sort, l'invisibilité se termine pour cette créature.

POUSSIÈRE DESSICCATIVE

Objet merveilleux, peu commun

Ce petit paquet contient 1d6 + 4 pincées de poussière. Vous pouvez utiliser une action pour en saupoudrer une pincée sur de l'eau. La poussière transforme un cube d'eau de 4,50 mètres d'arête en une boule de la taille d'une bille qui flotte ou reste près du lieu où la poussière a été aspergée. Le poids de la bille est négligeable. Quelqu'un peut utiliser une action pour écraser la bille contre une surface dure, ce qui la brise et libère l'eau que la poussière a absorbée. Cela met fin à l'effet magique. Un élémentaire composé principalement d'eau et qui est exposé à une pincée de cette poussière doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 10d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

PUITS DES MONDES

Objet merveilleux, légendaire

Cette étoffe noire et raffinée, aussi douce que la soie, est repliée aux dimensions d'un mouchoir de poche. Lorsqu'elle est dépliée, elle prend une forme circulaire de 1,80 mètre de diamètre. Vous pouvez utiliser une action pour déplier et poser le puits des mondes sur une surface solide, après quoi il crée un portail à double sens vers un autre monde ou plan d'existence. Chaque fois que l'objet ouvre un portail, le MD décide où il mène. Vous pouvez utiliser une action pour fermer un portail ouvert en prenant les bords du tissu et en le repliant. Une fois que le puits des mondes a ouvert un portail, il ne peut recommencer pendant 1d8 heures.

PUITS PORTABLE

Objet merveilleux, rare

Ce fin tissu noir, doux comme de la soie fait la taille d'un mouchoir une fois plié. Étendu, il a la forme d'un cercle de 1,80 mètre de diamètre.

Vous pouvez utiliser une action pour déplier le *puits portable* et le placer sur ou contre une surface solide, ce qui créé alors un trou extra dimensionnel de 3 mètres de profondeur. Le trou cylindrique existe dans un plan différent ce qui fait qu'il ne peut pas être utilisé pour créer des passages ou passer à travers un mur. Toute créature à l'intérieur du *puits portable* peut en sortir en escaladant les parois.

Vous pouvez utiliser une action pour fermer le *puits portable* en le repliant à partir des bords. Plier le tissu ferme le trou et toute créature ou objet qui s'y trouve reste dans l'espace extradimensionnel. Quoiqu'il s'y trouve, le *puits portable* ne pèse rien.

Si le trou est plié, une créature qui se trouverait à l'intérieur de l'espace extradimensionnel peut utiliser une action et faire un jet de Force DD 10. En cas de réussite, la créature force le passage et apparaît à 1,50 mètre du *puits portable* où de la créature qui le porte sur elle. Une créature qui respire à l'intérieur du trou peut respirer pendant 10 minutes, après quoi elle commence à manquer d'air et à suffoquer.

Placer un *puits portable* dans un autre espace extradimensionnel comme un *sac sans fond*, un *havresac magique d'Hévard* ou tout autre objet similaire détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail sur le plan Astral. Le portail ouvre vers l'endroit où était placé l'objet à l'intérieur de l'autre. Toute créature située à 3 mètres ou moins de la porte y est aspirée et laissée à une position aléatoire du plan Astral. Le portail se referme alors immédiatement. C'est un portail à sens unique qui ne peut être ré-ouvert.

REGARD CHARMEUR

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Ces lentilles de cristal se placent sur les yeux. Elles possèdent 3 charges. Tant que vous en êtes équipé, vous pouvez dépenser 1 charge en utilisant une action et ainsi lancer le sort *charme-personne* (sauvegarde DD 13) sur un humanoïde se trouvant à 9 mètres de vous, à condition que vous et la cible puissiez vous voir mutuellement. Les lentilles récupèrent toutes les charges dépensées chaque jour à l'aube.

ROBE AUX ÉTOILES

Objet merveilleux, très rare (nécessite un lien)

Cette robe noire ou bleue foncée est brodée de petites étoiles blanches ou argentées. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que vous êtes équipé de cette robe. Six étoiles, situées sur la robe au niveau du torse, sont particulièrement larges. Tant que vous êtes équipé de cette robe, vous pouvez utiliser une action pour prélever l'une de ces étoiles et l'utiliser pour lancer un sort de *projectile magique* (équivalent à un emplacement de sort de niveau 5). Chaque jour, au crépuscule, 1d6 étoiles prélevées réapparaissent sur la robe.

Tant que vous êtes équipé de cette robe, vous pouvez utiliser une action pour entrer dans le plan Astral avec tout ce que vous portez et transportez. Vous y restez jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retourner dans votre plan de départ. Vous réapparaissez dans le dernier endroit que vous avez quitté, ou si cet espace est occupé, dans l'espace inoccupé le plus proche.

ROBE DE CAMELOT

Objet merveilleux, peu commun

Cette robe est recouverte de pièces de tissu de toutes tailles et de toutes formes. Tant que vous portez cette robe, vous pouvez utiliser une action pour détacher l'un des morceaux de tissu, ce qui le transforme en l'objet ou la créature qu'il représente. Une fois que la dernière pièce est enlevée, la robe devient un vêtement ordinaire.

La robe possède deux de chacun des morceaux de tissu présentés ci-dessous :

- Dague
- Lanterne sourde (éclairée avec réservoir plein)
- Miroir en acier
- Perche (3 m)
- Corde en chanvre enroulée (15 m)
- Sac

De plus, la robe possède 4d4 autres pièces de tissu. Le MD choisit les pièces ou les détermine de manière aléatoire.

d100	Pièce de tissu
01-08	Un sac contenant 100 po
09-15	Un coffret en argent (30 cm de longueur, 15 cm de largeur et de hauteur) d'une valeur de 500 po
16-22	Une porte en fer (jusqu'à 3 m de largeur et 3 m de hauteur, barrée du côté du votre choix), que vous pouvez placer dans une ouverture à portée ; elle s'adapte à l'ouverture, se fixant et s'alignant elle-même aux parois
23-30	10 pierres précieuses d'une valeur de 100 po chacune
31-44	Une échelle en bois (7,2 m)
45-51	Un cheval de selle avec des fontes
52-59	Une fosse (un cube de 3 mètres de côté), que vous pouvez placer sur le sol dans un rayon de 3 mètres autour de vous
60-68	4 potions de guérison
69-75	Une barque (3,6 m de long)
76-83	Un rouleau de parchemin contenant un sort de niveau 1 à 3
84-90	2 molosses
91-96	Une fenêtre (60 cm x 1,2 m, jusqu'à 60 cm de profondeur), que vous pouvez placer sur une surface verticale que vous pouvez atteindre
97-00	Un bélier portable

ROBE DE L'ARCHIMAGE

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien avec un ensorceleur, un magicien ou un occultiste)

Ce vêtement élégant est brodé dans une étoffe raffinée de couleur blanche, grise, ou noire et ornée de runes d'argent. La couleur de la robe correspond à l'alignement pour lequel cet objet a été conçu. Une robe blanche est faite pour un personnage bon, une robe grise pour un neutre, et une robe noire pour un mauvais. Vous ne pouvez pas vous lier à une *robe de l'archimage* si votre alignement ne lui correspond pas. Vous gagnez les bénéfices suivants tant que vous êtes équipé de cette robe :

- Si vous n'êtes pas équipé d'armure, votre Classe d'Armure de base est 15 + votre modificateur de Dextérité.
- Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts et tout autre effet magique.
- Le DD aux jets de sauvegarde de vos sorts et votre bonus d'attaque avec un sort sont chacun augmentés de 2.

ROBE DE VISION TOTALE

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)

Cette robe est ornée de motifs en forme d'yeux. Tant que vous êtes équipé de cette robe, vous gagnez les bénéfices suivants :

- La robe vous permet de voir dans toutes les directions, et vous avez un avantage à vos jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.
- Vous avez la vision dans le noir à 36 mètres.
- Vous pouvez voir les créatures et objets invisibles, de même que ceux se trouvant dans le plan éthéré, à 36 mètres.

Les yeux sur la robe ne peuvent être fermés ou détournés. Et même si vous fermez ou détournez vos propres yeux, vous n'êtes jamais considéré comme en train de le faire tant que vous êtes équipé de cette robe.

Un sort de *lumière* lancé sur la robe ou de *lumière du jour* lancé à 1,50 mètre de la robe vous aveugle pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 11 pour le sort *lumière* ou DD 15 pour le sort *lumière du jour*), mettant à terme à l'aveuglement en cas de réussite.

ROBE PRISMATIQUE

Objet merveilleux, très rare (nécessite un lien)

Cette robe possède 3 charges, et elle récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Tant que vous en êtes équipé, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour que la robe se pare d'une myriade de motifs changeants aux couleurs éblouissantes jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pour toute cette durée, la robe émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Les créatures qui peuvent vous voir ont un désavantage à leur jet d'attaque effectué contre vous. De plus, toute créature présente dans la zone de lumière vive et qui peut vous voir au moment où le pouvoir de la robe est activé doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être étourdie jusqu'à ce que l'effet prenne fin.

SAC À MALICES

Objet merveilleux, peu commun

Ce sac ordinaire, fait d'un tissu gris, couleur rouille, ou ocre, semble vide. Cependant, mettre la main dans le sac révèle la présence d'un petit objet poilu. Le sac pèse 250 grammes. Vous pouvez utiliser une action pour prendre l'objet poilu du sac et le lancer jusqu'à 6 mètres. Lorsque l'objet touche le sol, il se transforme en une créature déterminée aléatoirement en lançant un d8 et en consultant la table correspondant à la couleur du sac. La créature disparaît à l'aube suivante ou quand elle tombe à 0 point de vie. La créature a une attitude amicale envers vous et vos compagnons, et agit pendant votre tour. Vous pouvez utiliser une action bonus pour décider la façon dont la créature se déplacera et quelle action elle utilisera lors de son prochain tour, ou bien pour lui donner des ordres généraux, comme celui d'attaquer vos ennemis. En l'absence de tels ordres, la créature agit d'une manière appropriée à sa nature. Une fois que trois objets poilus ont été pris dans le sac, le sac ne peut plus être réutilisé avant la prochaine aube.

Sac à malices (gris)

d8	Créature
1	Belette
2	Rat géant
3	Blaireau
4	Sanglier
5	Panthère
6	Blaireau géant
7	Loup sanguinaire
8	Élan géant

Sac à malices (rouille)

d8	Créature
1	Rat
2	Hibou
3	Molosse
4	Chèvre
5	Chèvre géante
6	Sanglier géant
7	Lion
8	Ours brun

Sac à malices (ocre)

d8	Créature
1	Chacal
2	Singe
3	Babouin
4	Bec de hache
5	Ours noir
6	Belette géante
7	Hyène géante
8	Tigre

SAC DE HARICOTS

Objet merveilleux, rare

À l'intérieur de sac en tissu lourd se trouvent 3d4 haricots secs. Le sac pèse 250 grammes + 125 grammes pour chaque haricot qu'il contient. Si vous videz le contenu du sac sur le sol, les haricots explosent. Chaque créature présente dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact entre les haricots et le sol doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 5d4 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le feu enflamme les objets inflammables qui se trouvent dans la zone et qui ne sont ni portés ni transportés. Si vous prélevez un haricot du sac, et le plantez dans la terre ou le sable, puis l'arrosez, le haricot produit un effet une minute plus tard, à l'endroit où vous l'avez planté. Le MD peut choisir l'effet en consultant la table qui suit, le déterminer aléatoirement, ou créer un nouvel effet.

d100	Effet
01	5d4 champignons vénéneux poussent. Si une créature mange un champignon vénéneux, lancer n'importe quel dé. Sur un résultat impair, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 5d6 dégâts de poison et être empoisonnée pendant 1 heure. Sur un résultat pair, la créature gagne 5d6 points de vie temporaires pendant 1 heure.
02-10	Un geyser apparaît et fait jaillir de l'eau, de la bière, du jus de baies, du thé, du vinaigre, du vin, ou de l'huile (au choix du MD) jusqu'à 9 mètres dans les airs, pendant 1d12 tours.
11-20	Un sylvanien pousse. Il y a 50 % de risque que le sylvanien soit chaotique mauvais et vous attaque.
21-30	Une statue de pierre, immobile mais animée, vous ressemblant émerge du sol. Elle vous menace verbalement. Si vous la quittez et que d'autres créatures viennent près d'elle, elle vous décrit comme le plus malfaisant des criminels et envoie les nouveaux arrivants vous trouver et vous attaquer. Si vous vous trouvez sur le même plan d'existence que la statue, elle sait où vous êtes. La statue devient inanimée au bout de 24 heures.
31-40	Un feu de camp produisant des flammes bleues jaillit et brûle pendant 24 heures (ou jusqu'à ce qu'il soit éteint).
41-50	1d6 + 6 criards poussent.
51-60	1d4 + 8 crapauds rose brillant sortent de terre en rampant. Lorsqu'un crapaud est touché, il se transforme en un monstre de taille G ou P que le MD choisit. La monstre reste pendant 1 minute, puis disparaît dans un nuage de fumée rose brillant.
61-70	Une bulette affamée creuse jusqu'à la surface et vous attaque.
71-80	Un arbre fruitier pousse. Il possède 1d10 + 20 fruits, 1d8 d'entre eux fonctionnent comme des potions magiques déterminées aléatoirement, tandis qu'un autre fonctionne comme un poison à ingestion du choix du MD. L'arbre s'évapore au bout d'une heure. Les fruits cueillis restent, conservant leur magie pendant 30 jours.
81-90	Un nid contenant 1d4 + 3 œufs surgit du sol. Toute créature qui mange un œuf doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature augmente de manière permanente sa valeur de caractéristique la plus faible de 1, choisie de manière aléatoire dans le cas où plusieurs valeurs seraient égales. En cas d'échec au jet, la créature subit 10d6 dégâts de force à cause d'une explosion magique interne.
91-99	Une pyramide à base carrée de 18 mètres de côté jaillit du sol. À l'intérieur se trouve un sarcophage abritant un seigneur momie. La pyramide est traitée comme le repaire du seigneur momie, et son sarcophage contient un trésor du choix du MD.
00	Une tige de haricot géant pousse jusqu'à atteindre une hauteur déterminée par le MD. Le sommet atteint ce que le MD choisit, comme un simple mais beau panorama, la forteresse d'un géant des nuages, ou un autre plan d'existence.

SAC DÉVOREUR

Objet merveilleux, très rare

Si on l'examine superficiellement, ce sac ressemble à un *sac sans fond*, mais c'est en réalité un orifice par lequel s'alimente une gigantesque créature extradimensionnelle. Si on retourne le fond du sac, l'orifice se ferme. La créature extradimensionnelle liée au sac peut sentir tout ce qui est placé dedans. Les matières animales et végétales qui sont déposées complètement dans le sac sont perdues à jamais. Lorsqu'une partie seulement d'une créature est mise dans le sac, comme cela arrive lorsqu'un personnage cherche à récupérer quelque chose à l'intérieur, il y a 50 % de chance que la créature soit aspirée à l'intérieur du sac. Une créature à l'intérieur du sac peut utiliser son action pour tenter de s'échapper en réussissant un jet de Force DD 15. Une autre créature peut utiliser son action pour glisser son bras dans le sac et en ressortir la créature avalée en réussissant un jet de sauvegarde de Force DD 20 (à condition qu'elle ne soit pas avalée avant). Toute créature qui débute son tour à l'intérieur du sac est dévorée, son corps est détruit. Les objets inanimés peuvent être stockés dans le sac, qui peut en contenir l'équivalent d'un cube de 30 cm d'arête. Toutefois, une fois par jour, le sac mâchouille tous les objets qu'il contient et les envoie dans un autre plan d'existence. Le MD détermine le moment de la journée et le plan d'existence. Si le sac est percé ou déchiré, il est détruit, et tout ce qu'il contenait est envoyé dans un lieu aléatoire du plan Astral.

SAC SANS FOND

Objet merveilleux, peu commun

Ce sac de toile a un espace intérieur beaucoup plus grand que ses dimensions extérieures, environ 60 cm de diamètre à l'ouverture et 1,20 m de profondeur. Le sac peut contenir jusqu'à 250 kg, sans être plus volumineux qu'un cube de 1,20 m d'arête. Le sac pèse 7,5 kg, indépendamment de son contenu. Récupérer un élément du sac demande une action.

Si le sac est surchargé, percé ou déchiré, il se rompt et est détruit, et son contenu est dispersé sur le plan Astral. Si le sac est retourné, son contenu se déverse, en bon état, mais le sac doit être remis à l'endroit pour pouvoir être utilisé de nouveau. Si des créatures qui respirent sont placées dans le sac, elles ne peuvent survivre qu'un nombre de minutes égal à 10 minutes divisé par le nombre de créatures (minimum 1 minute), après quoi elles commencent à suffoquer.

Placer un *sac sans fond* dans un espace extradimensionnel créé par un *havresac magique d'Hévard*, un *puits portable* ou un objet similaire, détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail sur le plan Astral. Le portail s'ouvre là où le premier objet a été placé à l'intérieur de l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 mètres autour du portail est aspirée par celle-ci et se retrouve à un endroit aléatoire sur le plan Astral. Puis le portail se referme. Celui-ci est à sens unique et ne peut pas être réouvert.

SCARABÉE DE PROTECTION

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien)

Si vous tenez ce médaillon en forme de coléoptère dans votre main pendant 1 tour complet, une inscription apparaît à sa surface, révélant sa nature magique. Il confère deux avantages tant que vous en êtes équipé :

- Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts.
- Le scarabée possède 12 charges. Si vous échouez un jet de sauvegarde contre un sort de nécromancie ou un effet néfaste provenant d'une créature morte-vivante, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge et ainsi convertir cet échec en réussite. Le scarabée tombe en miettes et est détruit lorsque toutes ses charges sont dépensées.

SCEPTRE D'ABSORPTION

Sceptre, très rare (nécessite un lien)

Lorsque vous tenez ce sceptre, vous pouvez utiliser votre réaction pour absorber un sort qui vous cible exclusivement, et sans zone d'effet. L'effet du sort absorbé est annulé, et son énergie (mais pas le sort en lui-même) est stockée dans le sceptre. L'énergie a le niveau du sort qui a été lancé. Le sceptre peut absorber jusqu'à 50 niveaux d'énergie au cours de sa vie. Lorsqu'il atteint ces 50 niveaux, il ne peut plus absorber d'énergie. Si vous êtes visé par un sort et que le sceptre ne peut plus absorber, le sceptre n'a aucun effet sur le sort.

Lorsque vous vous liez avec le sceptre, vous savez combien de niveaux il a déjà absorbé au cours de son existence, et combien de niveaux d'énergie il contient actuellement.

Si vous êtes un lanceur de sorts et que vous tenez le sceptre, vous pouvez convertir l'énergie stockée en emplacements de sorts pour lancer des sorts préparés ou connus. Vous pouvez créer des emplacements de sorts d'un niveau égal ou inférieur à vos propres emplacements, jusqu'à un niveau maximum de 5. Vous utilisez les niveaux stockés à la place de vos emplacements, mais sinon le sort est lancé normalement. Par exemple, vous pouvez utiliser 3 niveaux stockés dans le sceptre comme un emplacement de sort de niveau 3.

Un sceptre trouvé contient 1d10 niveaux d'énergie stockés. Un sceptre qui ne peut plus absorber d'énergie et qui n'a plus d'énergie stockés devient non magique.

SCEPTRE DE PUISSANCE SEIGNEURIALE

Sceptre, légendaire (nécessite un lien)

Ce sceptre possède une bride à sa tête, et fonctionne comme une masse d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. Le sceptre possède des capacités associées à six boutons différents alignés le long de la hampe. Il possède également trois autres propriétés qui sont détaillées plus bas.

Les six boutons. Vous pouvez appuyer sur l'un des six boutons du sceptre en utilisant une action bonus. L'effet d'un bouton dure jusqu'à ce que vous pressiez un autre bouton ou jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur le même bouton, ce qui a pour effet de rendre sa forme normale au sceptre.

Si vous pressez le **bouton 1**, une lame enflammée jaillit de l'extrémité opposée à la lanière, le sceptre devient une *épée ardente* (vous choisissez le type d'épée).

Si vous pressez le **bouton 2**, l'extrémité du sceptre comportant une lanière se replie et deux lames en forme de croissant apparaissent, transformant le sceptre en une hache d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle.

Si vous pressez le **bouton 3**, l'extrémité du sceptre comportant une lanière se replie et la pointe d'une lance en jaillit, de plus la taille du sceptre augmente jusqu'à atteindre 1,95 mètre, transformant le sceptre en une lance magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle.

Si vous pressez le **bouton 4**, le sceptre se transforme en une perche de la longueur de votre choix, 15 mètres maximum. Sur des surfaces aussi dures que du granit, une pointe à l'extrémité inférieure et trois crochets à l'extrémité supérieure permettent à la perche d'être fixée. Des barreaux horizontaux espacés de 30 cm chacun et de 7,50 cm de long se déplient sur les côtés, formant une échelle. La perche peut supporter un poids total de 2 000 kg. Un poids plus important, ou l'absence d'un ancrage solide, obligent le sceptre à retrouver sa forme normale.

Si vous pressez le **bouton 5**, le sceptre se transforme en un bélier de poche et confère à son utilisateur un bonus de +10 aux jets de Force effectués pour défoncer les portes, les barricades, et toute autre barrière.

Si vous pressez le **bouton 6**, le sceptre retrouve, ou conserve, sa forme normale et indique le nord magnétique (rien ne se produit si cette fonction est utilisée dans un lieu qui ne possède pas de nord magnétique). Le sceptre vous apprend également votre profondeur ou votre altitude par rapport à la surface du sol.

Drain de vie. Lorsque vous frappez une créature avec une attaque au corps à corps en utilisant le sceptre, vous pouvez obliger la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, la cible subit 4d6 points de dégâts nécrotiques supplémentaires, et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié de ces dégâts nécrotiques. Cette propriété ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

Paralyser. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps utilisant le sceptre, vous pouvez forcer la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 17. En cas d'échec, la cible est paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet en cas de réussite. Cette propriété ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

Terrifier. Lorsque vous tenez le sceptre, vous pouvez utiliser une action pour forcer chaque créature que vous pouvez voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de vous à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, vous effrayez la cible pendant 1 minute. Une cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Cette propriété ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

SCEPTRE DE RÉSURRECTION

Sceptre, légendaire (nécessite un lien avec un clerc, un druide ou un paladin)

Le sceptre possède 5 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour lancer depuis le sceptre l'un des sorts suivants : *guérison* (dépense 1 charge) ou *résurrection* (dépense 5 charges). Le sceptre récupère 1 charge dépensée chaque jour à l'aube. Si le sceptre tombe à 0 charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le sceptre disparaît dans une explosion de lumière.

SCEPTRE DE SÉCURITÉ

Sceptre, très rare

Tant que vous tenez ce sceptre, vous pouvez utiliser une action pour l'activer. Le sceptre vous transporte alors instantanément, vous et jusqu'à 199 autres créatures consentantes que vous pouvez voir, dans un paradis situé dans un espace extraplanaire. Vous choisissez la forme que ce paradis prend. Ce peut être un jardin tranquille, une charmante petite clairière, une joyeuse taverne, un immense palais, une île tropicale, un carnaval fantastique, ou tout autre lieu de votre imagination. Quelle que soit sa nature, le paradis contient suffisant d'eau et de nourriture pour sustenter ses visiteurs. Sinon, tout ce avec quoi les visiteurs peuvent interagir n'existe que dans cet espace extraplanaire. Par exemple, une fleur cueillie dans un jardin du paradis disparaît si elle est sortie de cet espace extraplanaire.

Pour chaque heure passée dans le paradis, un visiteur récupère autant de points de vie que s'il avait dépensé 1 dé de vie. De plus, les créatures ne vieillissent pas tant qu'elles se trouvent dans le paradis bien que le temps s'y écoule normalement. Les visiteurs peuvent rester dans le paradis pour un maximum de 200 jours divisé par le nombre de créatures présentes (arrondi à l'entier inférieur).

Lorsque toute la durée s'est écoulée, ou si vous avez utilisé une action pour mettre fin au paradis, tous les visiteurs réapparaissent dans l'endroit qu'ils ont quitté lorsque vous avez activé le sceptre, ou dans l'espace inoccupé le plus proche de cet endroit. Le sceptre ne peut être réutilisé avant que 10 jours ne se soient écoulés.

SCEPTRE DE SUZERAINETÉ

Sceptre, rare (nécessite un lien)

Vous pouvez utiliser une action pour brandir le sceptre et imposer l'obéissance à toutes les créatures de votre choix que vous pouvez voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être charmée pendant 8 heures. Tant que vous la charmez de la sorte, la créature vous considère comme son chef en qui elle peut avoir toute confiance. Si vous ou l'un de vos compagnons faites du tort à la cible, ou si vous ordonnez à la cible de faire quelque chose contre sa nature, elle cesse d'être charmée par ce sceptre. Le sceptre ne peut être réutilisé avant la prochaine aube.

SCEPTRE DE VIGILANCE

Sceptre, très rare (nécessite un lien)

Ce sceptre possède une lanière à l'une de ses extrémités et les propriétés suivantes.

Vigilance. Tant que vous tenez le sceptre, vous avez un avantage à vos jets de Sagesse (Perception) et vos jets d'initiative.

Sorts. Tant que vous tenez le sceptre, vous pouvez l'utiliser, par une action, pour lancer l'un des sorts suivants : *détection du mal et du bien*, *détection de la magie*, *détection du poison et des maladies* ou *voir l'invisible*.

Aura protectrice. Par une action, vous pouvez planter le manche du sceptre dans le sol, après quoi la tête du sceptre se met à briller d'une lumière vive dans un rayon de 18 mètres et d'une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Tant que vous vous trouvez dans la zone de lumière vive, vous, et toutes les créatures qui vous sont amicales, gagnez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde et pouvez percevoir la localisation de toute créature hostile invisible qui se trouve dans la lumière vive et dans la lumière faible.

La tête du sceptre cesse de luire et l'effet prend fin au bout de 10 minutes, ou lorsqu'une créature utilise une action pour sortir le sceptre du sol. Cette propriété ne peut être réutilisée avant la prochaine aube.

SCEPTRE DU GARDIEN DES PACTES

Sceptre, peu commun (+1) rare (+2) ou très rare (+3) (nécessite un lien avec un occultiste)

Tant que vous tenez ce sceptre, vous gagnez un bonus aux jets d'attaque avec un sort et au DD de sauvegarde pour résister à vos sorts d'occultiste. Le bonus est déterminé par la rareté du sceptre.

De plus, vous pouvez récupérer un emplacement de sort d'occultiste en utilisant une action, tant que vous tenez le sceptre. Vous ne pouvez pas réutiliser cette propriété du sceptre avant d'avoir terminé un repos long.

SCEPTRE INAMOVIBLE

Sceptre, peu commun

Ce sceptre plat en fer possède un bouton à une extrémité. Vous pouvez utiliser une action pour appuyer sur le bouton, ce qui fixe magiquement le sceptre sur place. Jusqu'à ce que vous ou une autre créature n'utilisiez une action pour appuyer de nouveau le bouton, le sceptre ne bouge pas, même si cela défie la gravité. Le sceptre peut retenir jusqu'à 4000 kg. Plus de poids désactive le sceptre et le fait tomber. Une créature peut utiliser une action pour réaliser un jet de Force DD 30, lui permettant de déplacer le sceptre de 3 mètres en cas de réussite.

SCEPTRE TENTACULE

Sceptre, rare (nécessite un lien)

Fabriqué par les drows, ce sceptre est une arme magique qui se termine par trois tentacules caoutchouteux. Si vous tenez le sceptre, vous pouvez utiliser une action pour que chaque tentacule attaque une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous. Chaque tentacule fait un jet d'attaque au corps à corps avec un bonus de +9. S'il touche, le tentacule inflige 1d6 dégâts contondants. Si les trois tentacules touchent une même cible, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, la vitesse de la créature est réduite de moitié, elle a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, et ne peut pas utiliser de réaction pendant 1 minute.

En outre, à chacun de ses tours, elle peut prendre une action ou une action bonus, mais pas les deux. À la fin de chacun de ses tours, on peut répéter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet sur soi-même en cas de réussite.

SELLE DU CAVALIER

Objet merveilleux, peu commun

Tant que cette selle est installée sur une monture, vous ne pouvez pas être démonté contre votre volonté si vous êtes conscient. De plus, les jets d'attaque effectués contre la monture ont un désavantage.

SOLVANT UNIVERSEL

Objet merveilleux, légendaire

Ce tube contient un liquide laiteux qui dégage une forte odeur d'alcool. Vous pouvez utiliser une action pour verser le contenu du tube sur une surface à portée. Le liquide dissout instantanément les adhésifs qu'il touche, dont de la colle universelle, sur une surface carrée de 30 cm de côté maximum.

SPHÈRE D'ANNIHILATION

Objet merveilleux, légendaire

Cette sphère noire de 60 cm de diamètre est un trou dans le multivers. Elle lévite sur place et est stabilisée par un champ magique qui l'entoure. Cette sphère efface l'existence de toutes les matières qu'elle traverse et qui la traversent. Les artéfacts en sont l'exception. À moins qu'un artéfact soit susceptible d'endommager la sphère d'annihilation, il peut passer au travers sans qu'elle ne l'affecte. Quoi que ce soit d'autre touchant la sphère sans y être complètement englouti et effacé subit 4d10 dégâts de force.

La sphère reste stationnaire jusqu'à ce que quelqu'un en prenne le contrôle. Si vous vous trouvez à 18 mètres d'une sphère non contrôlée, vous pouvez utiliser une action pour effectuer un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 25. En cas de réussite, la sphère lévite dans une direction de votre choix, sur une distance maximale en mètre de 1,50 x votre modificateur d'Intelligence (minimum 1,50 mètre). En cas d'échec, la sphère se déplace de 3 mètres dans votre direction. Une créature dont l'espace est pénétré par la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être touchée par la sphère et de subir 4d10 dégâts de force.

Si vous tentez de contrôler une sphère qui se trouve sous le contrôle d'une autre créature, vous devez effectuer un jet d'Intelligence (Arcanes) contre un jet d'Intelligence (Arcanes) de l'autre créature. Le vainqueur de cette opposition prend le contrôle de la sphère et peut la faire léviter normalement.

Si la sphère entre en contact avec un portail planaire, comme celui créé par le sort *portail*, ou un espace extradimensionnel, comme celui d'un *puits portable*, le MD détermine de manière aléatoire ce qui se produit, en utilisant la table suivante.

d100	Résultat
01-50	La sphère est détruite.
51-85	La sphère passe au travers du portail ou arrive dans l'espace extradimensionnel.
86-00	Une fissure spatiale envoie chaque créature et chaque objet se trouvant dans un rayon de 54 mètres autour de la sphère, y compris la sphère, dans un plan d'existence aléatoire.

SUBMERSIBLE DE KWALISH

Objet merveilleux, légendaire

Cet objet apparait d'abord comme un grand baril de fer étanche pesant 250 kg. Le baril a un loquet caché qui peut être trouvé sur un jet d'Intelligence (Investigation) DD 20 réussi. Relâcher le loquet déverrouille une trappe à une extrémité du fût, permettant à deux créatures de taille M ou inférieure de ramper à l'intérieur. Dix leviers sont alignés à l'autre extrémité, chacun dans une position neutre et pouvant être actionné vers le haut ou vers le bas. Quand certains leviers sont utilisés, l'appareil se transforme pour ressembler à un homard géant.

Le submersible de Kwalish est un objet de taille G avec les caractéristiques suivantes :

Classe d'Armure : 20

pv : 200

Vitesse : 9 m, nage 9 m (ou 0 m si les jambes et la queue ne sont pas déployées)

Immunité aux dégâts : poison, psychique

Pour être utilisé comme un véhicule, l'appareil nécessite un pilote. Lorsque la trappe est fermée, le compartiment est étanche à l'air et à l'eau. Il contient suffisamment d'air pour 10 heures de respiration, divisées entre les respirations des créatures embarquées. L'appareil flotte sur l'eau, peut plonger jusqu'à une profondeur de 270 mètres. En dessous de cette profondeur, le véhicule subit 2d6 dégâts contondants par minute en raison de la pression.

Une créature dans le compartiment peut utiliser une action pour actionner un maximum de 2 leviers de l'appareil, vers le haut ou vers le bas. Après chaque utilisation, les leviers reviennent en position neutre. Chaque levier, de gauche à droite, fonctionne comme indiqué dans la table ci-dessous.

Levier	Haut	Bas
1	Les jambes et la queue se déploient, permettant de marcher et de nager.	Les jambes et la queue se rétractent, réduisant la vitesse à 0 et rendant inefficace les bonus de vitesse.
2	Le volet des fenêtres avant s'ouvre.	Le volet des fenêtres avant se ferme.
3	Les volets des fenêtres latérales s'ouvrent (2 par côté).	Les volets des fenêtres latérales se ferment (2 par côté).
4	Deux pinces se déploient de chaque côté de la face de l'appareil.	Les pinces se rétractent.
5	Chaque pince déployée effectue l'attaque au corps à corps suivante : +8 à l'attaque, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (2d6) contondant.	Chaque pince déployée effectue l'attaque au corps à corps suivante : +8 à l'attaque, allonge 1,50 m, une cible. La cible est agrippée (DD 15 pour s'échapper).
6	L'appareil marche ou nage vers l'avant.	L'appareil marche ou nage vers l'arrière.
7	L'appareil tourne à gauche de 90 degrés.	L'appareil tourne à droite de 90 degrés.
8	Des luminaires en forme d'yeux émettent une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.	La lumière s'éteint.
9	L'appareil plonge jusqu'à 6 mètres dans un liquide.	L'appareil remonte jusqu'à 6 mètres dans un liquide.
10	La trappe arrière se descelle et s'ouvre.	La trappe arrière se ferme et se scelle.

TALISMAN DE LA SPHÈRE

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien)

Lorsque vous effectuez un jet d'Intelligence (Arcanes) pour contrôler une *sphère d'annihilation* alors que vous tenez ce talisman, vous doublez votre bonus de maîtrise pour le jet. En outre, lorsque vous démarrez votre tour en contrôlant une *sphère d'annihilation*, vous pouvez utiliser une action pour la faire léviter de 3 mètres plus un nombre de mètres supplémentaires égal à 3 x votre modificateur d'Intelligence.

TALISMAN DU BIEN ULTIME

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien avec une créature d'alignement bon)

Ce talisman est un majestueux symbole de bonté. Une créature qui n'est ni d'alignement bon ni d'alignement mauvais subit 6d6 dégâts radiants en touchant le talisman. Une créature mauvaise subit 8d6 dégâts radiants en touchant le talisman. Chacune de ces catégories de créatures subit de nouveau ces dégâts chaque fois qu'elle termine son tour en tenant ou transportant le talisman.

Si vous êtes un clerc bon ou un paladin bon, vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque avec un sort tant que vous tenez ou êtes équipé du talisman.

Le talisman possède 7 charges. Si vous le tenez ou en êtes équipé, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une charge du talisman et choisir l'une des créatures sur le sol, que vous pouvez voir et dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Si la cible est d'alignement mauvais, une crevasse embrasée s'ouvre sous ses pieds. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine de tomber dans la crevasse et être détruite sans rien laisser derrière elle. Après cela la fissure se referme, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez la dernière charge, le talisman se disperse en une multitude de grains de lumière dorée et est détruit.

TALISMAN DU MAL ABSOLU

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien avec une créature d'alignement mauvais)

Cet objet symbolise le Mal impénitent. Une créature qui n'est ni d'alignement bon ni d'alignement mauvais subit 6d6 dégâts nécrotiques en touchant le talisman. Une créature bonne subit 8d6 dégâts nécrotiques en touchant le talisman. Chacune de ces catégories de créatures subit de nouveau ces dégâts chaque fois qu'elle termine son tour en tenant ou transportant le talisman.

Si vous êtes un clerc mauvais ou un paladin mauvais, vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque avec un sort tant que vous tenez ou êtes équipé du talisman.

Le talisman possède 6 charges. Si vous le tenez ou en êtes équipé, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une charge du talisman et choisir l'une des créatures sur le sol, que vous pouvez voir et dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Si la cible est d'alignement bon, une crevasse embrasée s'ouvre sous ses pieds. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine de tomber dans la crevasse et être détruite sans rien laisser derrière elle. Après cela la fissure se referme, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez la dernière charge, le talisman se dissout en un limon nauséabond et est détruit.

TAPIS VOLANT

Objet merveilleux, très rare

Vous pouvez prononcer le mot de commande du tapis en utilisant votre action pour qu'il se mette à léviter et voler. Il se déplace dans la direction que vous lui annoncez, à condition que vous vous trouviez à 9 mètres ou moins de lui.

Quatre dimensions de tapis volant existent. Le MD choisit la taille du tapis concerné ou la détermine aléatoirement.

	Vitesse			
d100	Dimension	Capacité	de vol	
01-20	0,90 m x 1,50 m	100 kg	24 mètres	
21-55	1,20 m x 1,80 m	200 kg	18 mètres	
56-80	1,50 m x 2,10 m	300 kg	12 mètres	
81-100	1,80 m x 2,70 m	400 kg	9 mètres	

Un tapis peut porter jusqu'à deux fois le poids indiqué sur la table ci-dessus, cependant sa vitesse de vol est divisée par deux si sa charge dépasse sa capacité normale.

TOME DE LA LANGUE NOUÉE

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien avec un magicien)

Cet épais volume de cuir a une langue desséchée cloutée sur sa couverture. Cinq de ces tomes existent, mais nul ne sait lequel est l'original. Le macabre ornement de la couverture du premier *tome de la langue nouée* a appartenu à l'un des serviteurs du dieu-liche Vecna « le gardien des secrets » qui a fait l'erreur de le trahir. Les langues fixées sur la couverture de chacune des quatre copies proviennent d'autres lanceurs de sorts qui se sont opposés à Vecna. Les premières pages de chaque tome sont noircies de griffonnages indéchiffrables. Les pages restantes sont d'un blanc immaculé.

Si vous pouvez vous lier à cet objet, vous pouvez l'utiliser en tant que grimoire et en tant que focaliseur arcanique. De plus, tant que vous tenez cet objet, vous pouvez utiliser votre action bonus pour lancer un sort que vous avez écrit dans ce tome, sans dépenser un emplacement de sort ni utiliser de composante verbale ou somatique. Après avoir été utilisée, cette propriété du tome ne peut plus être réutilisée avant le prochain levé de soleil.

Tant que vous êtes lié au livre, vous pouvez retirer la langue qui est fixée sur la couverture. Ce faisant, tous les sorts écrits dans le livre sont effacés pour toujours.

Vecna garde un œil sur quiconque utilise ce tome. Il peut également écrire des messages cryptés dans le livre. Ces messages apparaissent à minuit et disparaissent dès qu'ils ont été lus.

TRAITÉ D'AUTORITÉ ET D'INFLUENCE

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des conseils pour influencer et charmer les autres, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours ou moins à étudier le contenu du livre et pratiquez ses lignes directrices, votre Charisme augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette caractéristique. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouvera dans un siècle.

TRAITÉ DE COMPRÉHENSION

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des exercices d'intuition et de perspicacité, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours ou moins à étudier le contenu du livre et pratiquez ses lignes directrices, votre Sagesse augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette caractéristique. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouvera dans un siècle.

TRAITÉ DE PERSPICACITÉ

Objet merveilleux, très rare

Ce livre contient des exercices de mémoire et de logique, et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours ou moins à étudier le contenu du livre et pratiquez ses lignes directrices, votre Intelligence augmente de 2, tout comme votre maximum pour cette caractéristique. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouvera dans un siècle.

TRIDENT DE DOMINATION AQUATIQUE

Arme (trident), peu commun (nécessite un lien)

Ce trident est une arme magique. Il dispose de 3 charges. Si vous le tenez, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour lancer *domination de bête* (sauvegarde DD 15) depuis le trident sur une bête qui a une vitesse de nage innée. Le trident récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

TUEUSE DE DRAGONS

Arme (toute épée), rare

Vous gagnez un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts fait avec cette arme magique. Si vous touchez un dragon avec cette arme, le dragon subit 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme. Pour cette arme, le terme « dragon » se réfère à toute créature qui possède le type dragon, y compris les tortues dragons et les wivernes.

TUEUSE DE GÉANTS

Arme (toute hache et toute épée), rare

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Lorsque vous frappez un géant avec elle, le géant subit 2d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jeté à terre. Dans le cadre de cette propriété de l'arme, le terme « géant » se réfère à toute créature de type géant, ce qui inclut les ettins et les trolls.

VAGUE

Arme (trident), légendaire (nécessite un lien avec une créature qui vénère une divinité de l'océan)

Confiné dans le donjon de la Montagne de la Plume Blanche, ce trident est une arme raffinée ornementée de représentation de vagues, de coquillages et de créatures marines. Bien qu'il faille vénérer une divinité de la mer pour se lier avec cette arme, Vague accepte avec joie les nouveaux convertis.

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Si vous effectuez un coup critique avec elle, la cible subit un montant de dégâts nécrotiques supplémentaire égal à la moitié de son maximum de points de vie.

L'arme fonctionne également comme un *trident de domination aquatique* et une *arme vigilante*. Elle peut conférer les avantages d'un *capuchon de respiration aquatique* tant que vous la tenez, et vous pouvez l'utiliser comme un *cube de force* en choisissant vous-même l'effet plutôt qu'en pressant l'une des faces du cube pour le sélectionner.

Conscience. Vague est une arme magique neutre qui possède une Intelligence de 14, une Sagesse de 10 et un Charisme de 18. Elle peut entendre et possède la vision dans le noir à 36 mètres.

L'arme communique par télépathie avec son porteur et peut parler, lire et comprendre l'aquatique. Elle peut également parler avec la faune aquatique comme si elle utilisait le sort *communication avec les animaux*, utilisant la télépathie pour entraîner son porteur dans la conversation.

Personnalité. Lorsqu'elle s'agit, Vague a l'habitude de fredonner des mélodies qui vont du chant traditionnel marin aux hymnes sacrés dédiés aux dieux des océans.

Vague poursuit avec zèle son désir de convertir les mortels à l'une des religions dédiées à l'un des dieux de l'océan, et d'expédier les athées six pieds sous terre. Un conflit peut survenir si son porteur ne parvient pas à suivre les objectifs que s'est fixée l'arme.

Le trident ressent un attachement nostalgique pour le lieu où il a été forgé, une île désolée appelée Forgetonnerre. Un dieu de l'océan y a emprisonné une famille de géants des tempêtes, et les géants forgèrent Vague comme preuve de dévotion (ou acte de rébellion) envers ce dieu.

Vague a encore un certain doute sur sa propre nature et sur sa raison d'être. Malgré toute sa dévotion envers les dieux de l'océan, Vague a peur qu'elle soit destinée à provoquer la chute de l'un d'entre eux. Ce destin est quelque chose que Vague pourrait ne pas être capable d'éviter.

VENGERESSE SACRÉE

Arme (toute épée), légendaire (nécessite un lien par un paladin)

Vous obtenez un bonus de +3 à l'attaque et aux dégâts réalisés avec cette arme magique. Lorsque vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec elle, cette créature subit 2d10 dégâts radiants supplémentaires.

Tant que vous tenez l'épée dégainée, elle crée une aura dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Vous et toutes les créatures qui vous sont amicales dans l'aura ont un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Si vous avez 17 ou plus niveaux dans la classe de paladin, le rayon de l'aura augmente de 3 mètres.

VOLEUSE DES NEUF VIES

Arme (toute épée), très rare (nécessite un lien)

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

L'épée possède 1d8 + 1 charges. Quand vous obtenez un coup critique contre une créature à qui il reste moins de 100 points de vies, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être tuée instantanément, sa force vitale étant arrachée de son corps (les morts-vivants et les artificiels sont immunisés). L'épée perd 1 charge si la créature est tuée. Elle perd cette propriété une fois toutes les charges épuisées.

YEUX DE LYNX

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)

Ces lentilles de cristal se placent sur les yeux. Tant que vous en êtes équipé, vous avez un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue. Dans des conditions de bonne visibilité, vous pouvez même apercevoir les détails de créatures et d'objets extrêmement éloignés, comme s'ils étaient situés à 60 cm de vous.

YEUX GROSSISSANTS

Objet merveilleux, peu commun

Ces lentilles de cristal se placent sur les yeux. Tant que vous en êtes équipé, vous pouvez beaucoup mieux voir tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 cm. Vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Investigation) basés sur la vue lorsque vous cherchez dans une zone où étudiez un objet se trouvant dans cette portée.