





ARC DU SERMENT

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1d8 perforant**HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** Munitions (portée 45 m/180 m), lourde, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Quand vous encochez une flèche sur cet arc, il murmure en elfe « Une mort rapide à mes ennemis. » Lorsque vous l'utilisez pour une attaque à distance, vous pouvez lui chuchoter sa phrase de commande « Une mort rapide pour vous qui m'avez causé du tort. » La cible de votre attaque devient votre ennemi juré jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce que l'aube se lève sur le septième jour suivant votre déclaration. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ennemi juré de ce type. À sa mort, vous devez attendre l'aube suivante pour en désigner ainsi un nouveau.

Quand vous faites une attaque à distance avec cet arc contre votre ennemi juré, vous obtenez l'avantage lors du test. De plus, votre cible ne tire aucun avantage d'un abri (à moins d'un abri total) et vous ne subissez pas de désavantage s'il se trouve à longue portée. Si vous touchez, votre ennemi juré subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que vit votre ennemi juré, vous subissez un désavantage lors de jets d'attaque effectués avec toutes les autres armes.

TRÈS RARE





CIMETERRE DE CÉLÉRITÉ

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 tranchant**HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** Finesse, légère**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, vous pouvez effectuer une attaque avec elle par une action bonus lors de chacun de vos tours.

TRÈS RARE





DAGUE VENIMEUSE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d4 perforant**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** Finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

Vous pouvez dépenser une action pour qu'un épais poison noir enduise la lame. Il persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce que l'arme touche une créature suite à une attaque. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 2d10 dégâts de poison pendant 1 minute. Il faut attendre l'aube suivante pour pouvoir utiliser de nouveau la dague de cette manière.

RARE





ARME +1

OGL

*Suivant l'arme***DÉGÂTS :** *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

PEU COURANT





ARME +2

OGL

*Suivant l'arme***DÉGÂTS :** *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

RARE





ARME +3

OGL

*Suivant l'arme***DÉGÂTS :** *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

TRÈS RARE





ARME VICIEUSE

OGL

*Suivant l'arme***DÉGÂTS :** *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Lorsque vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque avec cette arme magique, votre coup critique inflige 2d6 dégâts supplémentaires du type normalement infligé par l'arme.

RARE





ÉPÉE ARDENTE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de cette épée magique et envelopper sa lame d'un linceul de flammes qui émettent une vive lumière dans un rayon de 12 mètres et une faible lumière dans un rayon de 12 mètres de plus. Tant que l'épée est embrasée, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaire à toute cible qu'elle touche. Les flammes brûlent jusqu'à ce que vous dépensiez une action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande ou jusqu'à ce que vous lâchiez ou rengainiez l'épée.

RARE





ÉPÉE DANSANTE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requisite**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer cette épée magique en l'air et prononcer son mot de commande. Elle se met alors à flotter et s'envole à une distance maximum de 9 mètres, attaquant la créature de votre choix située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. L'épée utilise votre jet d'attaque et votre modificateur de caractéristique aux jets de dégâts.

Tant que l'épée flotte dans les airs, vous pouvez utiliser une action bonus pour l'envoyer voler sur une distance maximum de 9 mètres jusqu'à un emplacement situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Lors de cette action bonus, vous pouvez demander à l'épée d'attaquer une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Une fois que l'épée a attaqué pour la quatrième fois, elle vole sur un maximum de 9 mètres et tente de retourner dans votre main. Si vous avez les deux mains prises, elle tombe à vos pieds. Si l'épée ne dispose d'aucun chemin d'accès pour vous rejoindre, elle se rapproche de vous autant que possible et tombe à terre. Elle cesse également de flotter dans les airs si vous l'attrapez ou si vous vous éloignez à plus de 9 mètres d'elle.

TRÈS RARE





ÉPÉE MORDANTE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Seul un repos court ou long permet de récupérer les points de vie perdus à cause des dégâts infligés par cette arme. Ni la régénération, ni la magie, ni aucun autre moyen ne peuvent soigner ces points de vie perdus.

Une fois par tour, lorsque vous réussissez une attaque contre une créature avec cette arme magique, vous pouvez inciser la cible. Au début de chacun des tours de la créature ainsi incisée, celle-ci subit 1d4 dégâts nécrotiques pour chaque attaque d'incision réussie à son encontre. Elle peut ensuite effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et mettre fin à l'effet de la totalité des incisions dont elle est victime en cas de réussite. Par ailleurs, une créature incisée, ou une autre créature située à 1,50 mètre ou moins d'elle, peut utiliser une action pour effectuer un test de Sagesse (Médecine) DD 15 et mettre fin à l'effet des incisions dont elle est victime en cas de réussite.

RARE





ÉPÉE RADIEUSE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d8 tranchant

HARMONISATION : Requisite

PROPRIÉTÉS : Polyvalente (1d10)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Au premier abord, cet objet est la garde d'une épée longue. Lorsque vous la prenez en main, vous pouvez utiliser une action bonus pour qu'une lame de lumière pure en surgisse ou pour la faire disparaître. Tant que la lame est sortie, cette épée longue magique est dotée de la propriété finesse. Si vous maîtrisez le maniement des épées courtes ou longues, vous maîtrisez également celui d'une épée radieuse.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme qui inflige des dégâts radiants, et non plus des dégâts tranchants. Quand vous réussissez une attaque contre un mort-vivant avec cette arme, la cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

La lame lumineuse de l'épée diffuse une lumière vive sur un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible 4,50 mètres au-delà. Cette lumière est celle du soleil. Tant que la lame est sortie, vous pouvez utiliser une action pour augmenter ou réduire le rayon de la lumière vive et de la lumière faible de 1,50 mètre chacun, jusqu'à ce qu'ils atteignent un maximum de 9 mètres chacun ou un minimum de 3 mètres chacun.

RARE





ÉPÉE TRANCHANTE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Quand vous réussissez une attaque contre un objet avec cette arme magique, considérez que le(s) dé(s) de dégâts de l'arme obtient le plus haut résultat contre la cible.

Quand vous attaquez une créature avec cette arme et obtenez un 20 au jet d'attaque, la cible subit 4d6 dégâts tranchants supplémentaires. Lancez ensuite un autre d20. Si vous obtenez un 20, vous lui tranchez un de ses membres et l'effet de cette perte est laissé à l'appréciation du MJ. Si la créature ne possède aucun membre à trancher, vous tranchez une partie de son corps à la place.

En outre, vous pouvez prononcer le mot de commande de l'épée pour que la lame diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible 3 mètres au-delà. La lumière s'éteint si le mot de commande est prononcé une deuxième fois ou si l'épée est rengainée.

TRÈS RARE





ÉPÉE VOLEUSE DE VIE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Quand vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 sur le jet d'attaque, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires, à condition qu'elle ne soit ni une créature artificielle, ni un mort-vivant. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts supplémentaires infligés.

RARE





ÉPÉE VORPALE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

Lorsque vous attaquez avec cette arme une créature dotée d'une tête au moins et que vous obtenez un 20 au jet d'attaque, vous tranchez une de ses têtes. La créature meurt si cette tête lui est nécessaire pour survivre à ce coup. Une créature est immunisée contre cet effet si elle l'est également contre les dégâts tranchants, si elle n'a pas de tête ou n'en pas besoin, si elle peut effectuer des actions légendaires ou si le MJ décide que la créature est trop grosse pour que sa tête soit ainsi tranchée. Contre une telle créature, l'attaque pourrait à la place infliger 6d8 dégâts tranchants supplémentaires.

LÉGENDAIRE





FER GELÉ

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Quand vous touchez une créature suite à une attaque avec cette arme magique, votre cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaire. De plus, vous êtes résistant aux dégâts de feu tant que vous tenez cette épée.

Si la température est glaciale, l'épée émet une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus.

Quand vous dégainez cette épée, vous pouvez éteindre toutes les flammes non-magiques situées dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Ce pouvoir s'utilise seulement une fois par heure.

TRÈS RARE





FLÈCHE TUEUSE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Une flèche tueuse est une arme magique conçue pour tuer un type précis de créature. Certaines sont plus spécialisées que d'autres : il existe par exemple des flèches tueuses de dragons et des flèches tueuses de dragons bleus. Si une créature appartient au type, à la race ou au groupe associé à la flèche, elle subit les dégâts normaux et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle le rate, elle reçoit 6d10 dégâts perforants supplémentaires, la moitié seulement si elle réussit.

Dès que la flèche tueuse a infligé des dégâts supplémentaires à une créature, elle redevient une simple flèche ordinaire.

Il existe d'autres munitions magiques similaires, comme des carreaux tueurs pour les arbalètes, mais les flèches restent les plus répandues.

TRÈS RARE





HACHE DE BERSEKER

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant la hache*

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS : *suivant la hache*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts liés à cette arme magique. De plus, tant que vous êtes harmonisé avec elle, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau que vous possédez.

Malédiction. Cette hache est maudite et vous transmet sa malédiction dès que vous vous harmonisez avec elle. Tant que vous êtes maudit, vous refusez catégoriquement de vous séparer de la hache et la gardez à portée de main en toute circonstance. Vous subissez un désavantage si vous effectuez un jet d'attaque avec une autre arme, à moins que vous ne voyiez et n'entendiez pas d'ennemis dans un rayon de 18 mètres.

Quand une créature hostile vous blesse alors que vous êtes en possession de cette hache, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou devenir fou furieux. Dans ce cas, vous devez utiliser votre action du round pour attaquer la créature la plus proche de vous avec la hache. Si vous êtes en mesure de porter des attaques supplémentaires lors d'une action d'Attaque, vous le faites et vous vous déplacez pour attaquer la créature la plus proche après votre cible actuelle une fois que vous avez éliminé celle-ci. Si vous avez plusieurs cibles à disposition, vous en attaquez une au hasard. Vous restez fou furieux jusqu'à ce que vous commenciez votre tour sans la moindre créature visible ou audible dans un rayon de 18 mètres.

RARE





JAVELINE DE FOUDRE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 perforant**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** Lancer (portée 9 m/36 m)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette javeline est une arme magique. Quand vous la lancez et prononcez son mot de commande, elle se transforme en éclair, formant une ligne de 1,50 mètre de large qui s'étend de votre personne jusqu'à une cible située à une distance maximale de 36 mètres. Chaque créature présente sur cette ligne, à l'exception de vous et de votre cible, doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Celles qui échouent subissent 4d6 points de dégâts de foudre, les autres la moitié seulement. L'éclair reprend sa forme de javeline quand il atteint sa cible. Faites une attaque d'arme à distance contre elle. Si vous touchez, la cible subit les dégâts habituels de la javeline plus 4d6 dégâts de foudre.

Il faut attendre l'aube suivante pour se servir de nouveau de cette propriété de la javeline. En attendant, elle fonctionne tout de même comme une arme magique.

PEU COURANT





LAME PORTE-BONHEUR

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** *suivant l'épée***HARMONISATION :****PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Tant qu'elle se trouve en votre possession, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Chance. Si l'épée se trouve sur votre personne, vous pouvez faire appel à sa chance (sans faire d'action) pour relancer un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde qui vous déplaît. Vous devez conserver le résultat du second jet. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir se servir de nouveau de cette propriété.

Souhait. L'épée dispose de 1d4-1 charges. Tant qu'elle se trouve en votre possession, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une charge et lancer le sort souhait. Il est impossible de se servir de nouveau de cette propriété avant l'aube suivante. L'épée perd ce pouvoir si elle n'a plus de charge.

LÉGENDAIRE





MARTEAU DE LANCER NAIN

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d8 contondant**HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d10), Lancer**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Elle dispose de la propriété de lancer à une portée normale de 6 mètres et une longue portée de 18 mètres. Quand vous touchez votre cible avec une attaque à distance effectuée avec cette arme, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires ou 2d8 dégâts supplémentaires si la cible est un géant. L'arme revient dans votre main immédiatement après l'attaque.

TRÈS RARE





MARTEAU DU TONNERRE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 2d6 contondant**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** Lourde, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

Tueur de géant (harmonisation requise). Pour vous harmoniser avec cette arme, vous devez porter un ceinturon de force de géant et des gantelets de puissance d'ogre. L'harmonisation se rompt si vous ôtez l'un de ces objets. Tant que vous êtes harmonisé avec cette arme et que vous la tenez en main, votre valeur de Force augmente de 4 et peut dépasser 20, mais pas 30. Quand vous obtenez un 20 au dé sur un jet d'attaque effectué avec cette arme contre un géant, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou mourir sur-le-champ.

Le marteau dispose de 5 charges. Tant que vous êtes harmonisé avec lui, vous pouvez dépenser une charge pour faire une attaque d'arme à distance avec lui et le lancer comme s'il disposait de la propriété lancer avec une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Si l'attaque touche, le marteau fait résonner un coup de tonnerre qui s'entend dans un rayon de 90 mètres. La cible et toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se trouver étourdies jusqu'à la fin de votre prochain tour. Chaque matin à l'aube, le marteau récupère 1d4+1 charges dépensées.

LÉGENDAIRE





MASSE D'ANÉANTISSEMENT

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requisite**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec cette arme magique, cette créature subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. Si la cible se retrouve avec 25 points de vie ou moins après avoir subi ces dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle est détruite. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est terrorisée : elle a peur de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tant que vous tenez cette arme en main, elle émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon de 6 mètres supplémentaires.

RARE





MASSE DESTRUCTRICE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Ce bonus passe à +3 si vous l'utilisez contre une créature artificielle.

Quand vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme, la cible subit 2d6 dégâts contondants supplémentaires ou 4d6 si c'est une créature artificielle. Si une créature artificielle a seulement 25 points de vie ou moins après avoir subi de tels dégâts, elle est détruite.

RARE





MASSE TERRIFIANTE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requisite**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette arme magique dispose de 3 charges. Tant que vous la tenez en main, vous pouvez dépenser une action et une charge pour émettre une vague de terreur. Les créatures de votre choix se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elles sont terrorisées et ont peur de vous pendant 1 minute. Tant qu'une créature est ainsi terrorisée, elle s'efforce de s'éloigner au maximum de vous pendant tout son tour et elle est incapable de s'avancer de son plein gré dans un emplacement situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Elle est aussi dans l'incapacité d'utiliser une réaction. Au niveau de ses actions, elle est limitée à se précipiter ou à tenter de se libérer de tout effet l'empêchant de se déplacer. Si la créature n'a aucun endroit où aller, elle peut utiliser l'action esquiver. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, la terreur se terminant si elle en réussit un.

Chaque matin à l'aube, la masse récupère 1d3 charges dépensées.

RARE





MUNITION +1

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de +1 effectués avec cette munition. Cette dernière perd toute magie dès qu'elle a touché une cible.

PEU COURANT





MUNITION +2

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de +2 effectués avec cette munition. Cette dernière perd toute magie dès qu'elle a touché une cible.

RARE





MUNITION +3

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de +3 effectués avec cette munition. Cette dernière perd toute magie dès qu'elle a touché une cible.

TRÈS RARE





PROTECTRICE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

À chacun de vos tours, quand vous attaquez pour la première fois avec cette épée, vous pouvez transférer tout ou partie du bonus de l'arme à votre CA au lieu d'utiliser le bonus pour les attaques de ce tour. Par exemple, vous pouvez réduire le bonus de vos jets d'attaque et de dégâts en le faisant passer à +1, ce qui vous apporte un bonus de +2 à la CA. Ces bonus modifiés restent valables jusqu'au début de votre prochain tour, bien que vous deviez tenir l'épée en main pour bénéficier de son bonus à la CA.

LÉGENDAIRE





TRIDENT DE DOMINATION AQUATIQUE

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 perforant

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS : Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Ce trident est une arme magique. Il contient 3 charges. Tant que vous le portez sur vous, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour lancer dominer une bête (DD du jet de sauvegarde 15) par son biais sur une créature qui sait nager de manière innée et possède une vitesse à la nage. Le trident récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

PEU COURANT





TUEUSE DE DRAGONS

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'épée***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

Quand vous touchez un dragon avec elle, il subit 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme. Le terme « dragon » utilisé dans le cadre de cette description regroupe toutes les créatures du type dragon, y compris les dragons-tortues et les vouivres.

RARE





TUEUSE DE GÉANTS

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : *suivant l'arme***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'arme***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

Quand vous touchez un géant avec elle, il subit 2d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou tomber à terre. Vis-à-vis de cette arme, « géant » désigne toute créature du type géant, y compris les ettins et les trolls.

RARE





VENGERESSE SACRÉE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête (avec paladin)**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique. Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec, il subit 2d10 dégâts radiants supplémentaires.

Tant que vous tenez l'arme en main, elle génère une aura de 3 mètres de rayon autour de vous. Vous et toutes les créatures amicales envers vous affectées par l'aura obtenez l'avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Si vous possédez 17 niveaux ou plus dans la classe de paladin, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

LÉGENDAIRE





VOLEUSE DE VIES

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** *suivant l'épée***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :** *suivant l'épée***PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

L'épée possède 1d8+1 charges. Si vous réussissez un coup critique contre une créature possédant moins de 100 points de vie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi l'épée lui arrache sa force vitale et la tue sur-le-champ (les créatures artificielles et les morts-vivants sont immunisés contre ce pouvoir). Si la créature meurt, l'épée perd une charge. Quand il ne lui en reste plus, elle perd ce pouvoir.

Cartes réalisées par DHFTN (CC BY-NC-ND 4.0) en collaboration avec Wylandir
Des ign, icônes par DHFTN - Caractéristiques sous licence OGL

TRÈS RARE





BÂTON DU PYTHON

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requête (avec un clerc, un druide ou un sorcier)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de ce bâton et le lancer par terre, à 3 mètres ou moins de vous. Le bâton se transforme alors en serpent constricteur géant. Il agit lors de son propre décompte d'initiative mais reste sous votre contrôle. En utilisant une action bonus pour prononcer une nouvelle fois le mot de commande, le bâton reprend sa forme normale dans le dernier espace occupé lorsqu'il était serpent.

Lors de votre tour, vous pouvez mentalement diriger le serpent si celui-ci se situe à 18 mètres ou moins de vous et si vous n'êtes pas neutralisé. Vous choisissez l'action qu'entreprend le serpent et l'endroit vers lequel il se déplace lors de son prochain tour. Vous pouvez également donner un ordre moins spécifique (attaquer vos ennemis ou protéger un endroit).

Si le nombre de points de vie du serpent tombe à 0, il meurt et reprend sa forme de bâton. Le bâton est alors détruit et vole en éclats. Si le serpent reprend sa forme de bâton avant de perdre la totalité de ses points de vie, il les récupère tous.

PEU COURANT





BÂTON DU THAUMATURGE (1/3)

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 contondant

HARMONISATION : Requis (avec un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

PROPRIÉTÉS : Polyvalente (1d8)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +3 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 50 charges en ce qui concerne 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 des sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous vous obtenez l'avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts. De plus, vous pouvez utiliser votre réaction quand une autre créature lance un sort qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible. Le cas échéant, le bâton absorbe la magie du sort et annule son effet en récupérant un nombre de charges égal au niveau du sort absorbé. Attention toutefois : si le bâton contient plus de 50 charges suite à cette récupération, il explose comme si vous aviez activé le contrecoup vengeur du bâton (voir ci-dessous).

LÉGENDAIRE





BÂTON DU THAUMATURGE (2/3)

OGL

Sorts. Tant que vous tenez ce bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser certaines des charges du bâton et lancer un des sorts suivants, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et votre caractéristique d'incantation : boule de feu (version de niveau 7, 7 charges), changement de plan (7 charges), déblocage (2 charges), dissipation de la magie (3 charges), éclair (version de niveau 7, 7 charges), invisibilité (2 charges), invoquer un élémentaire (7 charges), mur de feu (4 charges), passe-muraille (5 charges), sphère de feu (2 charges), télékinésie (5 charges), tempête de grêle (4 charges) ou toile d'araignée (2 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer un des sorts suivants par le biais du bâton et ce, sans dépenser aucune charge : agrandir/rétrécir, détection de la magie, lumière, main du mage, protection contre le mal et le bien ou verrou magique.

Contrecoup vengeur. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton sur votre genou ou une surface solide et déclencher son contrecoup vengeur. Le bâton est détruit et libère le reste de sa magie en une explosion en forme de sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui. Il y a 50 % de chances pour que vous soyez instantanément transporté vers un plan d'existence déterminé au hasard, ce qui vous permet d'éviter l'explosion. Si vous ne parvenez pas à l'éviter, vous subissez des dégâts de force égaux à 16 _ le nombre de charges restantes du bâton. Toutes les autres créatures présentes dans la zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature subit un montant de dégâts basés sur la distance qui la sépare du point d'origine de l'explosion, comme indiqué dans la table suivante.

LÉGENDAIRE





BÂTON DU THAUMATURGE (3/3)

OGL

En cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit la moitié des dégâts seulement.

- jusqu'à 3 m inclus : $8 \times$ nombre de charges restantes du bâton ;
- de 3 à 6 m inclus : $6 \times$ nombre de charges restantes du bâton ;
- de 6 à 9 m inclus : $4 \times$ nombre de charges restantes du bâton ;

LÉGENDAIRE





BÂTON D'ENVOÛTEMENT

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requête (avec un barde, un clerc, un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Tant que vous tenez ce bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 des 10 charges qu'il contient et lancer charme-personne, injonction ou compréhension des langues par son biais en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts. On peut également manier ce bâton comme une arme magique.

Si vous tenez le bâton en main et ratez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible, vous pouvez transformer votre jet de sauvegarde raté en réussite. Vous ne pourrez plus utiliser cette propriété du bâton jusqu'à l'aube suivante. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible, avec ou sans l'intervention du bâton, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge du bâton et renvoyer le sort, comme si vous l'aviez vous-même lancé, vers son expéditeur.

Le bâton récupère 1d8+2 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. La magie du bâton disparaît sur un résultat de 1.

RARE





BÂTON DE COMBAT

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requisite**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +3 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais.

Le bâton contient 10 charges. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps en l'utilisant, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges. Pour chaque charge dépensée, 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. La magie du bâton disparaît sur un résultat de 1.

TRÈS RARE





BÂTON DE FEU

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requête (avec un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton en main.

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : mains brûlantes (1 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. Le bâton est détruit, se racornit et tombe en cendres sur un résultat de 1.

TRÈS RARE





BÂTON DE FLÉTRISSEMENT

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requête (avec un druide, un clerc ou un sorcier)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

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

Le bâton peut être manié comme une arme magique. En cas d'attaque réussie, il inflige les dégâts d'un bâton normal et vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. De plus, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir de désavantage pendant 1 heure lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.

RARE





BÂTON DE GIVRE

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requête (avec un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de froid tant que vous tenez ce bâton en main.

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : cône de froid (5 charges), 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. Le bâton est détruit et se transforme en eau sur un résultat de 1.

TRÈS RARE





BÂTON DE GUÉRISON

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requête (avec un barde, un clerc ou un druide)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et le modificateur de votre caractéristique d'incantation : soin des blessures (1 charge par niveau de sort, 4 e au maximum), restauration inférieure (2 charges) ou soin des blessures 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. Le bâton disparaît en un éclat de lumière sur un résultat de 1.

RARE





BÂTON DE PUISSANCE (1/2)

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requis (avec un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la Classe d'Armure, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 20 charges en ce qui concerne l'utilisation des propriétés suivantes. Il récupère 2d8+4 charges dépensées à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Le bâton conserve son bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts mais perd toutes ses autres propriétés sur un résultat de 1. Le bâton récupère 1d8+2 charges sur un résultat de 20.

Frappe surpuissante. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps en maniant le bâton, vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 1d6 dégâts de force supplémentaires à la cible.

TRÈS RARE





BÂTON DE PUISSANCE (2/2)

OGL

Sorts. Tant que vous tenez ce bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer un des sorts suivants, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et votre bonus d'attaque de sort : boule de feu (version de niveau 5, 5 charges), cône de froid (5 charges), éclair (version de niveau 5, 5 charges), globe d'invulnérabilité (6 charges), immobiliser un monstre (5 charges), lévitation (2 charges), mur de force (5 charges), projectile magique (1 charge) ou rayon affaiblissant (1 charge).

Contrecoup vengeur. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton sur votre genou ou une surface solide et déclencher son contrecoup vengeur. Le bâton est détruit et libère le reste de sa magie en une explosion en forme de sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui.

Il y a 50 % de chances pour que vous soyez instantanément transporté vers un plan d'existence déterminé au hasard, ce qui vous permet d'éviter l'explosion. Si vous ne parvenez pas à l'éviter, vous subissez des dégâts de force égaux à $16 \times$ le nombre de charges restantes du bâton. Toutes les autres créatures présentes dans la zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature subit un montant de dégâts basés sur la distance qui la sépare du point d'origine de l'explosion, comme indiqué dans la table suivante. En cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit la moitié des dégâts seulement.

- jusqu'à 3 m inclus : $8 \times$ nombre de charges restantes du bâton ;
- de 3 à 6 m inclus : $6 \times$ nombre de charges restantes du bâton ;
- de 6 à 9 m inclus : $4 \times$ nombre de charges restantes du bâton ;

TRÈS RARE





BÂTON DE TONNERRE ET DE FOUDRE (1/2)

OGL

Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 contondant

HARMONISATION : Requite

PROPRIÉTÉS : Polyvalente (1d8)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Il possède également les propriétés supplémentaires suivantes. Quand une de ces propriétés est utilisée, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Foudre. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps avec le bâton, vous pouvez faire en sorte que la cible subisse 2d6 dégâts de foudre supplémentaires.

Tonnerre. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps avec le bâton, vous pouvez faire en sorte qu'il émette un claquement de tonnerre audible à 90 mètres à la ronde. La cible frappée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas être étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

TRÈS RARE





BÂTON DE TONNERRE ET DE FOUDRE (2/2)

OGL

Frappe foudroyante. Vous pouvez utiliser une action pour qu'un éclair surgisse de l'extrémité du bâton sur une ligne de 1,50 mètre de large et 36 mètres de long. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ; elles subissent 9d6 dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Coup de tonnerre. Vous pouvez utiliser une action pour que le bâton émette un coup de tonnerre assourdissant audible à 180 mètres à la ronde. Les créatures situées à 18 mètres ou moins de vous (mais pas vous) doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre et devient assourdie pendant 1 minute. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature subit la moitié des dégâts seulement et n'est pas assourdie.

Tonnerre et foudre. Vous pouvez utiliser une action pour vous servir en même temps des propriétés Frappe foudroyante et Coup de tonnerre. L'activation de cette propriété dépense son utilisation quotidienne. Elle ne dépense toutefois pas l'utilisation quotidienne des propriétés Frappe foudroyante et Coup de tonnerre.

TRÈS RARE





BÂTON DES FORÊTS (1/2)

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requite (avec un druide)**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués par son biais. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 10 charges en ce qui concerne les propriétés suivantes. Il récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la magie du bâton disparaît, il perd toutes ses propriétés et devient un bâton non-magique ordinaire.

Sorts. Vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs des charges du bâton et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : amitié avec les animaux (1 charge), communication avec les animaux (1 charge), communication avec les plantes (3 charges), éveil (5 charges), localiser des animaux ou des plantes (2 charges), mur d'épines (6 charges) ou peau d'écorce (2 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort passage sans trace par le biais du bâton et ce, sans dépenser aucune charge.

RARE





BÂTON DES FORÊTS (2/2)

OGL

Forme d'arbre. Vous pouvez utiliser une action pour planter une extrémité du bâton dans la terre fertile et dépenser une charge afin de transformer le bâton en un arbre vigoureux. Cet arbre doté d'un tronc de 1,50 mètre de diamètre fait 18 mètres de haut. Les branches au sommet de la canopée s'étendent depuis le haut du tronc sur un rayon de 6 mètres. L'arbre semble ordinaire ; il émane néanmoins de lui une faible aura de transmutation magique si on le cible d'une détection de la magie. Si vous touchez l'arbre et utilisez une autre action pour prononcer le mot de commande du bâton, vous le forcez à retrouver sa forme normale. Les créatures dans l'arbre chutent lorsque celui-ci redevient un bâton.

RARE





BÂTON DU GRAND ESSAIM

OGL

*Corps-à-corps***DÉGÂTS :** 1d6 contondant**HARMONISATION :** Requisite**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Ce bâton contient 10 charges. Il 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 nuée d'insectes dévore et détruit le bâton, puis se disperse.

Sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : fléau d'insectes (5 charges) ou insecte géant (4 charges).

Nuée d'insectes. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et provoquer l'apparition d'une nuée d'insectes volants inoffensifs qui s'étend dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Les insectes restent ainsi pendant 10 minutes. La visibilité dans la zone qu'ils occupent est nulle pour toutes les créatures sauf vous. La nuée vous suit et reste centrée sur vous. Un vent de 30 kilomètres par heure au moins disperse la nuée et met fin à l'effet qu'elle produit.

RARE





BAGUETTE D'ÉCLAIRS

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Requisite (avec un lanceur de sorts)**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort de éclair (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter de un le niveau de l'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

RARE





BAGUETTE DE BOULES DE FEU

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Requisite (avec un lanceur de sorts)**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort de boule de feu (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter de un le niveau de l'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

RARE





BAGUETTE DE DÉTECTION DE L'ENNEMI

OGL

À distance

DÉGÂTS : —

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour prononcer son mot de commande. Pendant la minute qui suit, vous connaissez la direction (mais pas la distance) de la créature hostile envers vous la plus proche et située à 18 mètres ou moins. La baguette perçoit la présence des créatures hostiles éthérées, invisibles, déguisées ou cachées, en plus de celles exposées à la vue de tous. L'effet prend fin si vous ne tenez plus la baguette en main.

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

RARE





BAGUETTE DE DÉTECTION DE LA MAGIE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette baguette contient 3 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez dépenser 1 charge par une action pour lancer le sort détection de la magie par son biais.

La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

PEU COURANT





BAGUETTE DE MÉTAMORPHOSE

OGL

À distance

DÉGÂTS : —

HARMONISATION : Requisite (avec un lanceur de sorts)

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort de métamorphose (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

TRÈS RARE





BAGUETTE DE PARALYSIE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Requise (avec un lanceur de sorts)**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et projeter un fin rayon bleu de l'extrémité de la baguette vers une créature située à 18 mètres ou moins dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. À la fin de chacun des tours de la cible, elle peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

RARE





BAGUETTE DE PROJECTILES MAGIQUES

OGL

À distance

DÉGÂTS : —

HARMONISATION : Non requise

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges et lancer le sort de projectile magique par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 1 de ce sort. Vous pouvez augmenter de un le niveau de l'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire que vous dépensez. La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

PEU COURANT





BAGUETTE DE TERREUR

OGL

À distance

DÉGÂTS : —

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Cette baguette contient 7 charges en ce qui concerne les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. Sur un 1, elle est détruite et tombe en cendres.

Ordre. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et ordonner à une créature de fuir ou de se mettre à plat ventre, comme avec le sort *injonction* (DD des jets de sauvegarde 15).

Cône de terreur. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 2 charges et projeter depuis l'extrémité de la baguette un cône de 18 mètres de lumière ambrée. Les créatures dans le cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être terrorisées par votre présence pendant 1 minute. Terrorisée de cette façon, une créature doit consacrer ses tours à tenter de s'éloigner le plus loin possible de vous. Elle ne peut pas approcher volontairement à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut plus non plus faire de réaction. En ce qui concerne ses actions, elle peut effectuer uniquement l'action se précipiter ou tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut effectuer l'action esquiver. À la fin de chacun de ses tours, une créature peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

RARE





BAGUETTE DES ENTRAVES

OGL

À distance

DÉGÂTS : —

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Cette baguette contient 7 charges en ce qui concerne les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. Sur un 1, elle est détruite et tombe en cendres.

Sorts. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser certaines de ses charges et lancer un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 17) : immobiliser un monstre (5 charges) ou immobiliser un humanoïde (2 charges).

Évasion facilitée. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser votre réaction et vous obtenez l'avantage lors d'un jet de sauvegarde effectué pour ne pas vous retrouver paralysé ou entravé. Vous pouvez aussi dépenser 1 charge de cette façon pour obtenir l'avantage lors d'un test effectué pour éviter de vous retrouver empoigné.

RARE





BAGUETTE DES SECRETS

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette baguette contient 3 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et, si une porte secrète ou un piège est présent à 9 mètres ou moins de vous, la baguette se met à pulser et pointe dans la direction du plus proche de vous.

La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour, à l'aube.

PEU COURANT





BAGUETTE DU MAGE DE GUERRE +1

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Requisite (avec un lanceur de sorts)**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Avec cette baguette en main, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque des sorts. En outre, vous ignorez les abris partiels lorsque vous effectuez une attaque de sort.

PEU COURANT





BAGUETTE DU MAGE DE GUERRE +2

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Requisite (avec un lanceur de sorts)**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Avec cette baguette en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts. En outre, vous ignorez les abris partiels lorsque vous effectuez une attaque de sort.

RARE





BAGUETTE DU MAGE DE GUERRE +3

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Requisite (avec un lanceur de sorts)**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Avec cette baguette en main, vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque des sorts. En outre, vous ignorez les abris partiels lorsque vous effectuez une attaque de sort.

TRÈS RARE





BAGUETTE ENTOILÉE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** —**HARMONISATION :** Requisite (avec un lanceur de sorts)**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :**

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et lancer le sort toile d'araignée (DD des jets de sauvegarde contre le sort 15) par son biais.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La baguette est détruite et tombe en cendres sur un résultat de 1.

PEU COURANT





BAGUETTE MERVEILLEUSE (1/3)

OGL

À distance

DÉGÂTS : —

HARMONISATION : Requête (avec un lanceur de sorts)

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Cette baguette contient 7 charges. Avec cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et choisir une cible à 36 mètres ou moins de vous. La cible peut être une créature, un objet ou un point dans l'espace. Lancez un d100 et consultez la table suivante pour découvrir ce qu'il se passe.

Si l'effet produit vous pousse à lancer un sort par le biais de la baguette, le DD des jets de sauvegarde du sort s'élève à 15. Si le sort a normalement une portée exprimée en mètres, celle du sort lancé par le biais de la baguette s'élève à 36 mètres si ce n'est pas déjà le cas.

Si l'effet produit couvre une zone, vous devez centrer le sort sur la cible qui doit être comprise dans sa zone d'effet. Si l'effet produit peut cibler plusieurs sujets, le MJ détermine au hasard les créatures affectées. La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour, à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge.

La baguette est détruite et tombe en poussière sur un résultat de 1.

RARE





BAGUETTE MERVEILLEUSE (2/3)

OGL

01-05 Vous lancez lenteur.

06-10 Vous lancez lueurs féériques.

11-15 Vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour, mais vous croyez que quelque chose d'incroyable vient tout juste d'arriver.

16-20 Vous lancez bourrasque.

21-25 Vous lancez détection des pensées sur la cible de votre choix. Vous subissez 1d6 dégâts psychiques si vous ne ciblez aucune créature.

26-30 Vous lancez nuage puant.

31-33 Une forte pluie tombe dans un rayon de 18 mètres centré sur la cible. La visibilité dans cette zone est réduite. La pluie tombe ainsi jusqu'au début de votre prochain tour.

34-36 Un animal apparaît dans l'emplacement inoccupé le plus proche de la cible. L'animal n'est pas sous votre contrôle et agit comme tout autre animal de son espèce. Lancez un d100 pour déterminer quel animal apparaît. Entre 01 et 25, un rhinocéros apparaît ; entre 26 et 50, un éléphant apparaît ; et entre 51 et 100, un rat apparaît.

37-46 Vous lancez éclair.

47-49 Une nuée de 600 gros papillons envahit une zone de 9 mètres de rayon centrée sur la cible. La visibilité dans cette zone est nulle. Les papillons restent pendant 10 minutes.

50-53 Vous agrandissez la cible comme si vous aviez lancé agrandir/rétrécir. Vous devenez la cible du sort si celle que vous avez désignée ne peut être affectée ou si vous ne ciblez aucune créature.

54-58 Vous lancez ténèbres.

59-62 De l'herbe pousse par terre dans une zone de 18 mètres de rayon centrée sur la cible. S'il y a déjà de l'herbe, elle pousse pour atteindre dix fois sa taille normale et conserve cette nouvelle taille pendant 1 minute.

63-65 Un objet au choix du MJ disparaît dans le plan éthéré. L'objet ne doit être équipé ou porté par personne, il doit se trouver à 36 mètres ou moins de la cible et ses dimensions ne peuvent dépasser 3 mètres.

66-69 Vous rapetissez comme si vous aviez lancé le sort agrandir/rétrécir sur vous-même.

RARE





BAGUETTE MERVEILLEUSE

(3/3)

OGL

70-79 Vous lancez boule de feu.

80-84 Vous lancez invisibilité sur vous-même.

85-87 Des feuilles de plante poussent sur la cible. Si vous prenez un point dans l'espace pour cible, des feuilles poussent sur la créature la plus proche de ce point. À moins d'être arrachées, les feuilles se racornissent peu à peu et tombent au bout de 24 heures.

88-90 Un flot de 1d4×10 pierres précieuses, valant 1 po chacune, surgit de l'extrémité de la baguette sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque pierre précieuse inflige 1 dégât contondant et les dégâts totaux infligés par ces pierres sont divisés à parts égales entre toutes les cibles sur la ligne.

91-95 Une explosion de lumière scintillante s'étend autour de vous sur un rayon de 9 mètres. Vous, et les créatures dans la zone qui peuvent vous voir, devez chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être aveuglées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

96-97 La peau de la cible devient bleue et luminescente pendant 1d10 jours. Si vous avez pris un point dans l'espace pour cible, c'est la créature la plus proche de ce point qui est affectée.

98-00 Si vous avez pris une créature pour cible, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si vous n'avez pris aucune créature pour cible, c'est vous la cible du sort, et vous devez effectuer le jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est instantanément pétrifiée. Tous les autres jets de sauvegarde ratés signifient que la cible est entravée et commence à se transformer en pierre. Entravée de cette façon, la cible doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour ; elle est pétrifiée en cas d'échec ou met fin à l'effet en cas de réussite. La pétrification dure tant que la cible n'est pas libérée par un sort de restauration supérieure ou une magie similaire.

RARE

