

LE CARQUOI DE CHASSE

Le carquoi est bleu et cousu d'or.

Il s'agit d'un carquoi magique dont la base possède quatre emplacements. L' un de ces emplacements est rempli d'un gemme bleu.

Sur le carquoi il est écrit en elfique:

"Les éléments réunis donnent un pouvoir infini.
Demande et tu sera servi."

Au dessus de la gemme, il est écrit "Eau" en elfique.

CAPACITÉ

Le carquoi n'accepte pas de flèches matérielles en son sein.

Le carquoi génère des flèches sur demande. Les fèches générées disparaissent après 1 minute.

Le carquoi pourra parler à son porteur en tant qu'objet intelligent, il pourra indiquer si le porteur est proche d'une gemme.

LES GEMMES

Les gemmes ne sont pas de simples gemmes telle que des rubis, diamant... Il s'agit ici de gemmes de pouvoir. Personne ne sait où elles se trouvent.

LE DÉCORS

Ajouter une gemme change la couleur du carquoi:

- la gemme de feu: ajoute des flammes sur le pourtour
- la gemme de terre: ajoute des roches flotantes
- la gemme d'air: ajoute des bourrasques

Retirer une gemme enlèvera le décors. Si aucune gemme n'est insérée, le carquoi est alors un simple carquoi de cuir.

LES EFFETS

Gemme	Description	Dégats
bleu	Permet de créer des flèches d'eau/givre	+1d6 d'eau sur les dégats
rouge	Permet de créer des flèches de feu	+1d6 de feu sur les dégats.
vert	Permet de créer des flèches de terre	+1d6 de terre sur les dégats
blanc	Permet de créer des flèches d'air	+1d6 d'air sur les dégats

Combiner les gemmes permet d'ajouter nd6 d'effet elementaire.

EXEMPLE D'UTILISATION

le carquoi est serti avec la gemme bleu et la gemme verte, l'archer peut tirer une fleche combinant les deux éléments engendrant 2d6 de dégats en plus.

Quand toutes les gemmes seront serties, une inscription suplémentaire apparait:

"L'au-dela me les confies."

MOT DE COMMANDE

Le carquoï est intelligent. Après Harmonisation, l'archer pourra demander au carquoï de générer:

MOT DE COMMANDES:

mot de commande	Effet
Flèche	génèrera une flèche normale
Eau/Glace	génère une flèche d'Eau/glace. La pointe de la flèche est remplacé par une bulle d'eau ouù une pointe de glace
Feu	génère une flèche de feu. La pointe de la flèche est remplacé par une flamme
Terre	génère une flèche de terre. La pointe de la flèche est remplacé par une roche acérée
Air	génère une flèche de air. La pointe de la flèche est remplacé par une mini-tornade
Feu-givré	génère une flèche de feu-givré. La pointe de la flèche est remplacé par une pointe de glace entourée d'une flamme
terre-tonitruante	génère une flèche de terre-tonitruante. La pointe de la flèche est remplacé par une pointe de roche acérée. Lorsque la pointe touche quelque chose, elle éclate et créé une onde de choc sur 1.5m
Spectrale	la flèche est spectrale. Ajoutant 1d10 au dégats et traverse toute armure.