

Objets magiques

Les objets magiques se dénichent dans les caches des monstres vaincus et dans les chambres fortées d'un autre âge. De tels objets octroient des pouvoirs auxquels un personnage aurait sans cela difficilement accès, ou complètent les aptitudes de leur détenteur par le biais d'une magie extraordinaire.

Catégories d'objets magiques

Chaque objet magique appartient à une catégorie. La table « Catégories d'objets magiques » dresse la liste des neuf catégories et fournit des exemples. Les règles relatives aux catégories figurent après cette table.

Catégories d'objets magiques

Catégorie	Exemples
Anneaux	<i>Anneau d'invisibilité</i>
Armes	<i>Épée longue +1, projectiles +1</i>
Armures	<i>Armure de cuir +1, bouclier +1</i>
Baguettes	<i>Baguette de boules de feu</i>
Bâtons	<i>Bâton percussif</i>
Objets merveilleux	<i>Bottes elfiques, sac sans fond</i>
Parchemins	<i>Parchemin de sort</i>
Potions	<i>Potion de guérison</i>
Sceptres	<i>Sceptre inamovible</i>

Anneaux

Pour que sa magie opère et sauf mention contraire dans sa description, un objet de la catégorie Anneaux doit être porté à un doigt ou à un appendice comparable.

Armes

Une arme magique est le plus souvent une version magique d'une arme qui figure dans « Équipement ». La description de certaines armes magiques précise quel type d'arme elles concernent, par exemple épée longue ou arc long. Si aucun type d'arme n'est spécifié, choisissez-le ou laissez le hasard en décider.

Projectiles. Si une arme magique présente la propriété Munitions, les projectiles qu'elle tire sont considérés comme magiques au regard des règles concernant la nature magique des armes.

Armures

Un objet de la catégorie Armures est généralement la version magique d'une armure de la section « Équipement ». Sauf mention contraire dans sa description, l'armure doit être portée pour que sa magie opère.

Certaines armures magiques spécifient quel type d'armure elles concernent, par exemple cotte de

mailles ou harnois. Si aucun type n'est spécifié, choisissez son type ou laissez le hasard en décider.

Baguettes

Un objet de la catégorie Baguettes mesure en général 30 à 40 cm et il est fait de métal, d'os ou de bois. Sa pointe est en métal, en cristal, en pierre ou dans un autre matériau.

Sauf mention contraire dans sa description, une baguette peut faire office de focaliseur arcanique.

Bâtons

Les objets de la catégorie Bâtons sont d'apparence très variable : certains sont droits, avec un diamètre presque identique sur toute leur longueur, d'autres sont tordus et noueux ; certains sont en bois, d'autres en matériaux composites, en métal poli ou en cristal. Un bâton pèse entre 1 et 3,5 kg et peut faire office de bâton de marche ou de canne.

Sauf mention contraire dans sa description, un bâton peut servir de bâton de combat non magique et de focaliseur arcanique.

Objets merveilleux

Les objets merveilleux comprennent les objets portables tels que les bottes, ceintures, capes, amulettes, broches et diadèmes. Sacs, tapis, figurines, cors, instruments de musique et bien d'autres entrent aussi dans cette vaste catégorie.

Parchemins

Un objet de la catégorie Parchemins est un rouleau de papier ou de vélin, parfois muni de tiges en bois sur deux côtés opposés et généralement conservé dans un étui en ivoire, jade, cuir, métal ou bois. Le parchemin le plus courant est le *parchemin de sort*, à savoir un sort archivé sous forme écrite.

Utiliser un parchemin. Les parchemins sont des objets à utilisation unique. Pour libérer la magie du parchemin, l'utilisateur doit en lire le contenu. Une fois sa magie invoquée, le parchemin devient inutilisable. Les mots s'estompent ou l'objet tombe en poussière.

Toute créature apte à comprendre une langue écrite peut lire un parchemin et tenter de l'activer, sauf mention contraire dans sa description.

Potions

Un objet de la catégorie Potions est soit un breuvage magique qui doit être bu, soit une huile qu'il faut appliquer sur une créature ou un objet. La potion typique consiste en 30 ml de liquide contenu dans une fiole.

Utiliser une potion. Les potions sont des objets à utilisation unique. Boire une potion ou l'administrer à une autre créature nécessite une action Bonus. L'application d'une huile peut prendre plus de temps, comme indiqué dans sa description. Une fois utilisée, une potion est consommée et prend effet immédiatement.

Mélanger les potions. Un personnage peut boire une potion alors qu'il est encore sous l'effet d'une autre ou verser plusieurs potions dans un même récipient. Les ingrédients étranges utilisés dans l'élaboration des potions peuvent donner lieu à des interactions imprévisibles.

Lorsqu'un personnage mélange deux potions, effectuez un jet selon la table « Miscibilité des potions ». Si plus de deux potions sont combinées de la sorte, relancez le dé pour chaque potion suivante, en combinant les résultats. Si les effets ne sont pas évidents d'emblée, ne les révélez que lorsqu'ils se manifestent.

Miscibilité des potions

Id100 Résultat

01	Les deux potions perdent leurs effets, et le mélange crée une explosion magique dans une Sphère de 1,50 m de rayon centrée sur lui-même. Chaque créature prise dans la zone subit 4d10 dégâts de force.
02–08	Les deux potions perdent leurs effets et le mélange devient le poison par ingestion de votre choix (cf. « Poisons » de « Boîte à outils ludique »).
09–15	Les deux potions perdent leurs effets.
16–25	Une potion perd son effet.
26–35	Les deux potions agissent, mais leurs effets numériques et leur durée sont réduits de moitié. Si une potion n'a ni effet numérique ni durée, elle perd son effet.
36–90	Les deux potions agissent normalement.
91–99	Les deux potions agissent, et les effets numériques ainsi que la durée de l'une d'entre elles sont doublés. Si aucune des deux potions n'a de variable à doubler de cette manière, elles agissent toutes deux normalement.
00	Une seule potion agit, mais ses effets sont permanents. Choisissez l'effet le plus simple à rendre permanent ou celui qui vous paraît le plus amusant. Une <i>potion de guérison</i> , par exemple, augmente le maximum de points de vie du buveur de $2d4 + 2$, tandis qu'une <i>potion d'invisibilité</i> octroie au buveur l'état Invisible indéfiniment. À votre discrétion, le sort <i>dissipation de la magie</i> ou toute autre magie comparable peut dissiper l'effet persistant.

Sceptres

Un objet de la catégorie Sceptres est le plus souvent fait de métal, de bois ou d'os. Le sceptre moyen pèse entre 1 et 2,5 kg.

Sauf mention contraire dans sa description, un sceptre peut être utilisé comme focaliseur arcanique.

RÈGLES CONCERNANT LES OBJETS MAGIQUES

Les règles concernant l'identification et l'utilisation des objets magiques, ainsi que leur Harmonisation, figurent à la section « Équipement ». Des règles supplémentaires sont présentées ci-dessous.

Prérequis à l'Harmonisation. Si un objet magique présente un prérequis de classe, une créature doit appartenir à cette classe pour s'harmoniser avec cet objet. Si le prérequis est d'être un incantateur, toute créature remplit la condition si elle peut lancer au moins un sort en recourant à ses traits ou aptitudes sans utiliser d'objet magique ou d'artifice comparable.

Objets conçus pour des créatures spécifiques.

Dans bien des cas, les objets magiques destinés à être portés s'adaptent magiquement au porteur. Vous pouvez toutefois statuer qu'un objet magique donné n'ajuste pas sa taille à tous les porteurs. Tel armurier, par exemple, n'aura façonné que des objets adaptés au gabarit des nains.

Anatomie inhabituelle. Il vous appartient de décider si une créature peut porter un objet qui n'est pas adapté à son anatomie. Un anneau placé sur un tentacule peut fonctionner, mais un yuan-ti avec une queue de serpent en guise de jambes ne pourra pas porter de bottes magiques.

Objets appariés. Vous pouvez autoriser des exceptions à la règle selon laquelle les objets appariés doivent être portés tous les deux. Un personnage qui n'a qu'un bras, par exemple, pourra utiliser un seul *gant piégeur de projectiles* tant que le gant apparié se trouve dans ses affaires.

Rareté d'un objet magique

Tout objet magique présente une rareté, mesure approximative du pouvoir de l'objet par rapport à d'autres objets magiques. Les raretés figurent dans la table « Rareté et valeur d'un objet magique ».

Les objets magiques courants, comme la *potion de guérison*, sont les plus abondants. Les Artefacts, tel qu'un *Orbe draconique*, sont des objets inestimables, uniques et très difficiles à se procurer.

Rareté et valeur des objets magiques

Les objets magiques courants sont souvent disponibles à l'achat dans une bourgade ou une ville. Les objets magiques peu courants et rares ne se procurent généralement que dans une cité, et ceux de rareté supérieure ne se vendent que dans des lieux merveilleux, tels certaines cités d'autres plans d'existence. Si vous autorisez les personnages à vendre et acheter des objets magiques dans votre campagne, la rareté vous aidera à déterminer leur prix. Des valeurs en pièces d'or sont fournies dans la table « Rareté et valeur des objets magiques », mais certains vendeurs exigent un service plutôt que de l'or en guise de paiement.

Quand un objet magique comprend un objet qui affiche un prix de vente dans « Équipement » (par exemple une arme ou une armure), ajoutez le prix de l'objet à la valeur de l'objet magique. La valeur d'une *armure +1* (harnois), par exemple, sera de 5 500 po, somme de la valeur d'un objet magique rare (4 000 po) et d'un harnois (1 500 po).

Rareté et valeur des objets magiques

Rareté	Valeur*	Rareté	Valeur*
Courante	100 po	Très rare	40 000 po
Peu courante	400 po	Légendaire	200 000 po
Rare	4 000 po	Artefact	Inestimable

*Réduire de moitié la valeur de tout objet à utilisation unique autre qu'un *parchemin de sort*. La valeur d'un *parchemin de sort* est égale au double du coût de fabrication du parchemin (tel qu'indiqué à « Écrire des parchemins de sort » dans « Équipement »).

Activation d'un objet magique

L'action Magie est généralement requise pour activer un objet magique. Dans certains cas, l'utilisateur devra aussi accomplir quelque chose de spécial. La description de chaque catégorie d'objet ou de certains objets spécifiques détaille comment un tel objet doit être activé. L'activation de certains objets obéit aux règles suivantes.

Mot de commande

Un mot de commande est un mot ou une courte phrase qui doit être prononcé (oralement ou en langue des signes) pour que l'objet fonctionne. Les mots de commande doivent être prononcés de façon audible et ne fonctionnent pas dans les endroits où le son est réprimé, comme dans la zone d'effet du sort *silence*.

Objets à utilisation unique

Certains objets sont consommés, à savoir détruits, lorsqu'ils sont activés. Une *potion de guérison*, par exemple, doit être avalée, tandis que les écrits s'effacent d'un parchemin quand on le lit. Une fois utilisé, un objet à utilisation unique perd ses propriétés magiques.

Sorts lancés depuis un objet

Certains objets magiques permettent à l'utilisateur de lancer un sort à partir de l'objet. Le sort est lancé au niveau de sort et de lanceur le plus bas possible, ne consomme aucun des emplacements de sort de l'utilisateur et ne nécessite aucune compo-sante, sauf mention contraire dans la description de l'objet. Le sort fonctionne de façon normale en ce qui concerne le temps d'incantation, la portée et la durée, et l'utilisateur de l'objet doit se concentrer si le sort nécessite la Concentration. De nombreux objets, comme les potions, ne demandent pas de lancer le sort et octroient les effets du sort avec sa durée habituelle.

Certains objets font exception à cette règle, modifiant le temps d'incantation, la durée ou d'autres aspects d'un sort.

Un objet magique peut nécessiter que l'utilisateur emploie sa propre caractéristique d'incantation quand il lance un sort par son biais. Si cet utilisateur présente plus d'une caractéristique d'incantation, il choisit laquelle employer avec l'objet. Si l'utilisateur est dépourvu de caractéristique d'incantation, son modificateur de caractéristique d'incantation est de +0 pour l'objet et son bonus de maîtrise s'applique.

Charges

Certains objets magiques sont dotés de charges que l'on dépense pour activer leurs propriétés. Le nombre de charges restantes d'un objet est révélé lorsque le sort *identification* est lancé sur lui. Une créature harmonisée avec un objet sait combien il lui reste de charges et quand et combien il en récupère le cas échéant.

« L'aube suivante »

Il est fréquent qu'un objet magique dispose de charges ou de propriétés qui se rechargent à l'aube suivante ou à un autre horaire spécifié. Si un tel objet se trouve sur un monde ou plan d'existence différent où l'événement spécifié ne se produit pas, il appartient au MJ de déterminer quand l'objet se recharge.

Objets maudits

La description d'un objet magique précise s'il est porteur d'une malédiction. La plupart des méthodes d'identification d'objet, y compris le sort *identification*, ne révèlent pas une telle malédiction.

L'Harmonisation avec un objet maudit ne peut pas être interrompue volontairement sauf si la malédiction a été levée au préalable, par exemple avec le sort *délivrance des malédictions*.

Résilience des objets magiques

Un objet magique est au moins aussi solide qu'un objet non magique du même type. De nombreux objets magiques, autres que les potions et les parchemins, sont dotés de la Résistance à tous les dégâts.

Un Artefact ne peut être détruit que par un moyen spécial. Il est sinon insensible à toute forme de dégâts. Apprendre à détruire un Artefact nécessite souvent des recherches ou l'accomplissement d'une quête.

Fabrication d'objets magiques

La section « Équipement » contient les règles propres à la concoction de *potions de guérison* et à l'écriture de *parchemins de sort*. Pour créer d'autres objets magiques, veuillez suivre les règles ci-après. Dans ces règles, « vous » concerne le personnage qui fabrique l'objet magique.

Maîtrise des Arcanes

Pour fabriquer un objet magique, vous-même ou un assistant devez avoir la maîtrise de la compétence Arcanes.

Outils

La table « Outils par objet magique » dresse la liste des outils nécessaires pour chaque catégorie d'objet magique. Vous devez utiliser l'outil indiqué pour fabriquer un tel objet et en avoir la maîtrise. Vos éventuels assistants doivent eux aussi en avoir la maîtrise. Pour plus d'informations sur les outils, référez-vous à la section « Équipement ».

Outils par objet magique

Catégorie d'objet	Outil nécessaire
Anneaux	Outils de joaillier
Armes	Outils de forgeron, outils de menuisier ou outils de tanneur selon le type d'arme, comme indiqué dans la description des outils
Armures	Outils de forgeron, outils de tanneur ou outils de tisserand selon le type d'armure, comme indiqué dans la description des outils
Baguettes	Outils de menuisier
Bâtons	Outils de menuisier
Objets merveilleux	Outils de bricoleur ou l'outil nécessaire pour fabriquer l'objet non magique sur lequel se fonde l'objet magique
Parchemins	Matériel de calligraphe
Potions	Matériel d'alchimiste ou matériel d'herboriste
Sceptres	Outils de menuisier

Sorts

Si un objet magique permet à son utilisateur de lancer des sorts par son biais, vous devez avoir tous ces sorts préparés chaque jour consacré à la fabrication de l'objet.

Temps et coût

Fabriquer un objet magique demande du temps et de l'argent, corrélativement à sa rareté, comme indiqué dans la table « Coût et temps de fabrication d'un objet magique ».

Travail par jour. Pour chaque jour de fabrication, vous devez travailler 8 heures. Si un objet nécessite plusieurs jours de travail, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Assistants. Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour réduire le temps de fabrication. Divisez le temps nécessaire à la création d'un objet

par le nombre de personnages qui travaillent à sa fabrication. En temps normal, seul un autre personnage peut vous assister, mais le MJ peut vous en autoriser plusieurs.

Matières premières. Le coût exprimé sur la table représente les matières premières nécessaires à la fabrication de l'objet magique. Le MJ détermine si les matières premières requises sont disponibles. Dans une cité, ces matières premières ont 75 % de chances d'être disponibles. Dans toute autre communauté, ces chances tombent à 25 %. Si les matières premières ne sont pas disponibles, vous devez attendre au moins 7 jours avant de refaire le test.

Si la fabrication d'un objet magique nécessite un objet avec prix d'achat (par exemple une arme ou une armure), vous devez en outre acquitter ce prix entier ou fabriquer l'objet selon les règles de la section « Équipement ». Pour la fabrication d'une *armure +1* (harnois), par exemple, vous pouvez payer 3 500 po, ou seulement 2000 po et fabriquer l'armure.

Coût et temps de fabrication d'un objet magique

Rareté de l'objet	Temps*	Coût*
Courant	5 jours	50 po
Peu courant	10 jours	200 po
Rare	50 jours	2 000 po
Très rare	125 jours	20 000 po
Légendaire	250 jours	100 000 po

*Temps et coût sont réduits de moitié pour un objet à utilisation unique autre qu'un *parchemin de sort*, dont le temps et le coût de fabrication figurent en section « Équipement ».

Objets magiques intelligents

Certains objets magiques sont dotés d'une intelligence et d'une personnalité. Un tel objet peut être possédé ou hanté par l'esprit d'un ancien propriétaire, ou bénéficier d'une conscience propre grâce à la magie qui l'a créé. Un objet intelligent est parfois un allié précieux pour son porteur, parfois une perpétuelle épine dans son pied.

La plupart des objets intelligents sont des armes, mais d'autres types d'objet peuvent posséder une conscience. Un objet à usage unique tel qu'une potion ou un parchemin n'est jamais intelligent.

Le MJ contrôle les objets magiques intelligents et leurs propriétés activées. Un porteur qui entretient une bonne relation avec l'objet peut accéder à ces propriétés. En cas de relation tendue, un conflit peut s'ensuivre (cf. « Conflits » ci-après).

Traits des objets magiques intelligents

Lorsque vous créez un objet magique intelligent, vous esquissez sa personnalité comme vous le feriez pour un PNJ, à quelques exceptions près.

Caractéristiques

Un objet magique intelligent est doté de valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Choisissez les caractéristiques de l'objet ou déterminez-les au hasard comme suit : lancez 4d6 pour chacune, en ne totalisant que les trois meilleures.

Alignment

Tout objet magique intelligent est doté d'un alignement. Son créateur ou la nature de l'objet peuvent influer sur cet alignement. Sans cela, choisissez un alignement ou laissez faire le hasard via la table « Alignment d'objet intelligent ».

Mode de communication

Un objet intelligent communique en livrant ses émotions, en transmettant le fond de ses pensées par télépathie ou en parlant à voix haute. Choisissez comment il communique ou laissez le hasard décider selon la table « Modes de communication d'objet intelligent » ci-après.

Sens

Un objet intelligent peut percevoir l'environnement à une portée limitée. Choisissez quels sont ses sens ou laissez le hasard décider selon la table « Sens d'objet intelligent » ci-après.

Grand dessein

Vous pouvez attribuer à un objet intelligent un objectif qu'il poursuit, possiblement à l'exclusion de toute autre considération. Tant que son porteur agit en accord avec ce grand dessein, l'objet reste disposé à coopérer. Dévier de ce cap peut générer un conflit entre l'objet et son porteur (cf. « Conflits » ci-après). Choisissez un grand dessein ou laissez faire le hasard via la table « Grand dessein d'objet intelligent » ci-après.

Alignment d'objet intelligent

Id100 Alignement	Id100 Alignement
01–15 Loyal Bon	74–85 Chaotique Neutre
16–35 Neutre Bon	86–89 Loyal Mauvais
36–50 Chaotique Bon	90–96 Neutre Mauvais
51–63 Loyal Neutre	97–100 Chaotique Mauvais
64–73 Neutre	

Modes de communication d'objet intelligent

Id10 Mode de communication	
1–6 L'objet communique en transmettant ses émotions à la créature qui le porte ou le manie.	
7–9 L'objet parle une ou plusieurs langues.	
10 L'objet parle une ou plusieurs langues. Il peut en outre communiquer par télépathie avec la créature qui le porte ou le manie.	

Sens

Id4 Sens

- 1 Ouïe et vision normales sur 9 m
- 2 Ouïe et vision normales sur 18 m
- 3 Ouïe et vision normales sur 36 m
- 4 Ouïe et Vision dans le noir sur 36 m

Grand dessein d'objet intelligent

Id10 Grand dessein

- 1 **Aligné.** L'objet est voué à la défaite ou à la destruction des entités d'un alignement diamétralement opposé au sien. Un tel objet n'est jamais Neutre.
- 2 **Fléau.** L'objet cherche à contrecarrer ou à détruire les créatures d'un type particulier, comme les Artificiels, les Fiélons ou les Morts-vivants.
- 3 **En quête de son créateur.** L'objet cherche la trace de son créateur pour comprendre dans quel but il a été créé.
- 4 **En quête de son destin.** L'objet est convaincu que lui-même et son porteur ont un rôle clé à jouer dans des événements à venir.
- 5 **Destructeur.** L'objet aspire à la destruction et pousse son utilisateur à combattre tous azimuts.
- 6 **En quête de gloire.** L'objet cherche à se faire connaître comme le plus grand objet magique du monde, et incite à cette fin son porteur à devenir une personnalité de premier plan.
- 7 **En quête de savoir.** L'objet, avide de savoir, compte ardemment résoudre un mystère, exhumer un secret ou décrypter une prophétie obscure.
- 8 **Protecteur.** L'objet cherche à défendre un type particulier de créature, comme les elfes ou les loups-garous.
- 9 **En quête de l'âme sœur.** L'objet est à la recherche d'un autre objet magique intelligent, peut-être semblable à lui-même.
- 10 **Templier.** L'objet cherche à défendre les serviteurs ou les intérêts d'une divinité donnée.

Conflits

Lorsque le porteur d'un objet intelligent agit de façon contraire à l'alignement ou au dessein de l'objet, un conflit peut naître. Lorsqu'un tel conflit éclate, le porteur de l'objet effectue un jet de sauvegarde de Charisme (DD 12 + le modificateur de Charisme de l'objet). En cas d'échec, l'objet émet une ou plusieurs exigences parmi celles qui suivent :

Poursuis mes rêves. L'objet exige que son porteur se consacre à son dessein, à l'exclusion de toute autre considération.

Du balai. L'objet exige que son porteur se débarrasse de tout ce que l'objet trouve répugnant.

Le changement, c'est maintenant. L'objet exige d'être confié à quelqu'un d'autre.

Ne me quitte pas. L'objet insiste pour être équipé ou porté à tout moment.

Si son porteur refuse d'accéder aux exigences de l'objet, celui-ci peut faire l'une des choses ci-après :

- Rendre impossible l'Harmonisation avec son porteur.
- Réprimer une ou plusieurs de ses propriétés activées.
- Tenter de prendre le contrôle de son porteur, auquel cas celui-ci effectue un jet de sauvegarde de Charisme (DD 12 + le modificateur de Charisme de l'objet). En cas d'échec, le porteur subit l'état Charmé pendant 1d12 heures. Tant qu'il est ainsi Charmé, le porteur s'efforce d'obéir aux ordres de l'objet. Si le porteur subit des dégâts, il réitère le JS et met un terme à l'effet en cas de réussite. Que la tentative de contrôle de son porteur réussisse ou non, l'objet ne peut plus utiliser ce pouvoir jusqu'à l'aube suivante.

Objets magiques de A à Z

Les objets magiques sont présentés par ordre alphabétique.

Si, dans la description d'un objet magique, le nom d'une créature est présenté en **gras**, cela indique que vous devez consulter son profil. Sauf mention contraire, ce profil de jeu figure alors dans « Monstres ». La lecture et l'utilisation d'un profil sont décrites dans « Monstres ».

Amulette d'antidétection

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, vous ne pouvez ni être la cible d'un sort de divination ni perçu par un capteur de scrutation, sauf si vous le permettez.

Amulette de bonne santé

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce pendentif, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour récupérer 2d4 + 2 points de vie. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Tant que vous portez ce pendentif, vous bénéficiez en outre de l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre fin.

Amulette de cicatrisation

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce pendentif, vous recevez les bénéfices ci-après.

Préservation de la vie. Chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez transformer un résultat de 9 ou moins en 10, transformant ainsi un échec en réussite.

Stimulation de la guérison. Chaque fois que vous lancez un dé de vie pour récupérer des points de vie, vous doublez le nombre de points de vie que ce dé vous octroie.

Amulette de protection contre le poison

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Cette chaîne en argent délicatement ouvragée porte en sautoir une gemme noire magnifiquement taillée. Tant que vous la portez, vous bénéficiez de l'Immunité contre l'état Empoisonné et les dégâts de poison.

Amulette de santé

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Votre Constitution est de 19 tant que vous portez cette amulette. Elle est sans effet sur vous si votre Constitution est déjà supérieure ou égale à 19.

Amulette des plans

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, vous pouvez entreprendre l'action Magie en nommant un lieu que vous connaissez sur un autre plan d'existence.

Effectuez ensuite un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. En cas de réussite, vous lancez *changement de plan*. En cas d'échec, vous-même et chaque créature et objet dans un rayon de 4,50 m voyagez vers une destination aléatoire déterminée par un jet de 1d100 sur la table ci-après.

Id100 Destination

01–60	Emplacement aléatoire sur le plan que vous aviez nommé
61–70	Emplacement aléatoire sur un Plan Intérieur déterminé par le résultat de Id6 : 1, le Plan de l'Air ; 2, le Plan de la Terre ; 3, le Plan du Feu ; 4, le Plan de l'Eau ; 5, la Féerie ; et 6, la Gisombre
71–80	Emplacement aléatoire sur un Plan Extérieur déterminé par le résultat de Id8 : 1, l'Arborée ; 2, l'Arcadie ; 3, les Terres des Bêtes ; 4, la Bytopie ; 5, l'Élysée ; 6, Méchanus ; 7, le Mont Céleste ; et 8, Ysgard
81–90	Emplacement aléatoire sur un Plan Extérieur déterminé par le résultat de Id8 : 1, les Abysses ; 2, l'Achéron ; 3, les Carcères ; 4, la Géhenne ; 5, Hadès ; 6, les Limbes ; 7, les Neuf Enfers ; et 8, le Pandémonium
91–00	Emplacement aléatoire sur le Plan Astral

Anneau d'action libre

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, le Terrain difficile ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. En outre, aucune magie ne peut réduire vos Vitesses ni vous imposer l'état Paralysé ou Entravé.

Anneau d'esquive totale

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité en portant l'anneau, vous pouvez jouer votre Réaction pour dépenser 1 charge et finalement réussir ce JS.

Anneau d'influence animale

Anneau, rare

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez l'anneau, vous pouvez en dépenser 1 charge pour lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 13) par son intermédiaire :

- *amitié avec les animaux*
- *terreur* (affecte uniquement les Bêtes)
- *communication avec les animaux*

Anneau d'invisibilité

Anneau, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour recevoir l'état Invisible. Vous restez Invisible jusqu'à ce que l'anneau soit retiré ou que vous entrepreniez une action Bonus pour redevenir visible.

Anneau de barrière mentale

Anneau, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes immunisé contre toute magie permettant à une autre créature de lire vos pensées, de déterminer si vous mentez, de connaître votre alignement ou de découvrir votre type de créature. Les créatures ne peuvent communiquer par télépathie avec vous que si vous les y autorisez.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour que l'anneau devienne imperceptible jusqu'à ce que vous le rendiez à nouveau perceptible au prix d'une autre action Magie (ou que vous retiriez l'anneau, ou encore que vous mouriez).

Si vous mourez en portant l'anneau, votre âme vient l'habiter, à moins qu'il abrite déjà une autre âme. Vous pouvez choisir de demeurer dans l'anneau ou de partir pour l'au-delà. Tant que votre âme réside dans l'anneau, vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature qui le porte. Le porteur ne peut rien faire pour empêcher cette communication télépathique.

Anneau de chaleur constante

Anneau, peu courant (Harmonisation requise)

Si vous subissez des dégâts de froid alors que vous portez l'anneau, il réduit ces dégâts de 2d8.

En outre et tant que vous portez cet anneau, vous-même et tout ce que vous portez êtes insensibles aux effets délétères des températures inférieures ou égales à -18 °C.

Anneau de convocation de djinn

Anneau, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un **djinn** spécifique originaire du Plan Élémentaire de l'Air. Ce djinn apparaît en un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 36 m de vous. Il reste aussi longtemps que vous maintenez la Concentration, jusqu'à un maximum de 1 heure, mais disparaît s'il tombe à 0 point de vie.

Ainsi convoqué, le djinn est Amical envers vous et vos compagnons, et il se soumet à vos ordres. En l'absence d'instructions précises, le djinn se défend contre les assaillants mais n'entreprend aucune autre action.

Après le départ du djinn, il ne peut plus être convoqué pendant 24 heures et l'anneau devient non magique si ce djinn meurt.

Les anneaux de *convocation de djinn* sont souvent créés par les djinns qu'ils invoquent, puis offerts aux mortels en gage d'amitié ou d'estime.

Anneau de feu d'étoiles

Anneau, très rare (Harmonisation requise)

Vous pouvez lancer *lumières dansantes* ou *lumière* par le biais de l'anneau.

L'anneau dispose de 6 charges et récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube. Vous pouvez en dépenser les charges pour utiliser les propriétés ci-dessous.

Étoiles filantes. Vous pouvez dépenser 1 à 3 charges au prix de l'action Magie. Pour chaque charge dépensée, vous faites jaillir une particule de lumière incandescente depuis l'anneau vers un point que vous voyez dans un rayon de 18 m. Chaque créature prise dans un Cube de 4,50 m ayant ce point pour origine subit une pluie d'étoiles. Elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 5d4 dégâts radiaux en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Lueurs féériques. Dépensez 1 charge pour lancer *lueurs féériques* par l'anneau.

Sphères de foudre. Dépensez 2 charges au prix de l'action Magie pour créer un maximum de quatre sphères de foudre de 90 cm de diamètre.

Chaque sphère apparaît en un espace inoccupé que vous voyez, dans un rayon de 36 m. Les sphères persistent tant que vous maintenez votre Concentration, jusqu'à 1 minute. Chaque sphère émet une Lumière faible dans un rayon de 9 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer chaque sphère d'un maximum de 9 m à condition qu'elles restent dans un rayon de 36 m de vous. La première fois qu'une sphère arrive à 1,50 m ou moins d'une créature autre que vous et que celle-ci ne bénéficie pas d'un Abri total, la sphère libère un éclair sur la créature et disparaît. Cette créature effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, elle subit des dégâts de foudre dépendant du nombre de sphères créées, comme indiqué sur la table

suivante. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts.

Nombre de sphères	Dégâts de foudre	Nombre de sphères	Dégâts de foudre
1	4d12	3	2d6
2	5d4	4	2d4

Anneau de feuille morte

Anneau, rare (*Harmonisation requise*)

Quand vous tombez alors que vous portez cet anneau, vous descendez de 18 m par round sans subir de dégâts de chute.

Anneau de maîtrise élémentaire

Anneau, légendaire (*Harmonisation requise*)

Chaque *anneau de maîtrise élémentaire* est lié à l'un des quatre Plans Élémentaires. Le MJ choisit ou laisse le hasard décider à quel plan il est lié. Par exemple, un *anneau de maîtrise élémentaire* (air) est lié au Plan Élémentaire de l'Air.

Chaque *anneau de maîtrise élémentaire* est doté des deux propriétés suivantes :

Fléau élémentaire. Tant que vous portez cet anneau, vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre les Élémentaires originaires du plan lié, qui subissent le Désavantage à leurs jets d'attaque contre vous.

Coercition élémentaire. Tant que vous portez l'anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour tenter de contraindre un Élémentaire que vous voyez dans un rayon de 18 m. L'Élémentaire effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18. En cas d'échec, il subit l'état Charmé jusqu'au début de votre tour suivant, et vous déterminez comment il consacre son déplacement et son action à son tour suivant.

Affinité élémentaire. Tant que vous portez l'anneau, vous bénéficiez de propriétés supplémentaires correspondant au Plan Élémentaire qui y est lié :

Air. Vous parlez l'aérien, bénéficiez de la Résistance aux dégâts de foudre, ainsi que d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse (avec le vol stationnaire).

Eau. Vous parlez l'aquatique, recevez une Vitesse de nage de 18 m et pouvez respirer sous l'eau.

Feu. Vous parlez l'igné et bénéficiez de l'Immunité contre les dégâts de feu.

Terre. Vous parlez le terreux et bénéficiez de la Résistance aux dégâts d'acide. Les sols composés ou jonchés de gravats, de roches ou de terre ne constituent pas un Terrain difficile pour vous. Vous pouvez en outre traverser la terre ou la roche solide comme s'il s'agissait d'un simple Terrain difficile, sans même perturber la matière traversée. Si vous terminez votre tour dans la terre ou la roche solide, vous êtes expulsé vers l'espace inoccupé le plus proche parmi ceux que vous venez d'occuper.

Sorts. L'anneau dispose de 5 charges et récupère quotidiennement 1d4 + 1 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez l'anneau, vous pouvez lancer un sort par son intermédiaire. Choisissez le sort dans la liste des sorts disponibles, comme indiqué dans la table suivante (selon le Plan Élémentaire auquel l'anneau est lié). La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort, dont le DD de sauvegarde est de 18.

Plan	Sorts (charges)
Air	<i>bourrasque</i> (2 charges), <i>chaîne d'éclairs</i> (3 charges), <i>feuille morte</i> (0 charge), <i>mur de vent</i> (1 charge)
Eau	<i>création ou destruction d'eau</i> (1 charge), <i>marche sur l'onde</i> (2 charges), <i>mur de glace</i> (3 charges), <i>tempête de grêle</i> (2 charges), <i>tsunami</i> (5 charges)
Feu	<i>boule de feu</i> (2 charges), <i>mains brûlantes</i> (1 charge), <i>mur de feu</i> (3 charges), <i>tempête de feu</i> (4 charges)
Terre	<i>façonnage de la pierre</i> (2 charges), <i>mur de pierre</i> (3 charges), <i>peau de pierre</i> (3 charges), <i>tremblement de terre</i> (5 charges)

Anneau de marche sur l'eau

Anneau, peu courant

Tant que vous portez cet anneau, vous lancez *marche sur l'onde* par son biais, en ne ciblant que vous-même.

Anneau de nage

Anneau, peu courant

Tant que vous portez cet anneau, vous disposez d'une Vitesse de nage de 12 m.

Anneau de protection

Anneau, rare (*Harmonisation requise*)

Vous recevez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cet anneau.

Anneau de rayons X

Anneau, rare (*Harmonisation requise*)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour recevoir la vision aux rayons X sur 9 m pendant 1 minute. Pour vous, les objets solides dans ce rayon apparaissent transparents et ne bloquent pas la lumière. Cette vision pénètre 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal courant et jusqu'à 90 cm de bois ou de terre. Des substances plus denses ou une fine feuille de plomb bloquent la vision.

Chaque fois que vous réutilisez cet anneau sans avoir pris de Repos long, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de recevoir un niveau d'Épuisement.

Anneau de régénération

Anneau, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez 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 une partie de votre corps, l'anneau fait repousser la partie manquante qui retrouve ses pleines fonctions au bout de 1d6 + 1 jours, à condition que vous conserviez au moins 1 point de vie pendant tout ce temps.

Anneau de renvoi des sorts

Anneau, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts. Si vous réussissez le JS contre un sort du 7^e niveau ou inférieur, ce sort n'a aucun effet sur vous. Si ce sort ne ciblait que vous sans créer de zone d'effet, vous pouvez jouer votre Réaction pour le retourner vers son lanceur ; l'incantateur effectue un JS contre le sort en prenant son propre DD de sauvegarde des sorts.

Anneau de résistance

Anneau, rare

Tant que vous portez cet anneau, vous bénéficiez de la Résistance à un type de dégâts. La gemme de l'anneau indique le type, que le MJ choisisse ou détermine aléatoirement selon la table suivante.

Id10	Type de dégâts	Gemme
1	Acide	Perle
2	Feu	Grenat
3	Force	Saphir
4	Foudre	Citrine
5	Froid	Tourmaline
6	Nécrotiques	Jais
7	Poison	Améthyste
8	Psychiques	Jade
9	Radiants	Topaze
10	Tonnerre	Spinelle

Anneau de saut

Anneau, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer *saut* par son intermédiaire, mais vous ne pouvez cibler que vous-même.

Anneau de stockage de sorts

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Cet anneau stocke les sorts qui sont lancés sur lui et les conserve jusqu'à ce que le porteur harmonisé les utilise. L'anneau peut stocker jusqu'à 5 niveaux de sort à la fois. Quand on le trouve, il contient 1d6 - 1 niveaux de sort choisis par le MJ.

Toute créature peut lancer un sort du 1^{er} au 5^e niveau dans l'anneau à condition de le toucher au moment de l'incantation. Le sort ne produit aucun effet hormis celui d'être stocké dans l'anneau. Si l'anneau ne peut pas contenir ce sort, celui-ci est dépensé sans effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine la quantité d'espace qu'il utilise.

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer l'un des sorts qui y sont stockés. Ce sort utilise le niveau d'emplacement de sort, le DD de sauvegarde des sorts, le bonus d'attaque de sort et la caractéristique d'incantation de l'incantateur d'origine, mais il est par ailleurs traité comme si vous le lanciez. Le sort lancé par l'anneau n'y est plus stocké et libère l'espace correspondant.

Anneau de télékinésie

Anneau, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer *télékinésie* par son intermédiaire.

Anneau de triple souhait

Anneau, légendaire

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez dépenser 1 de ses 3 charges pour lancer *souhait* par son biais. L'anneau devient non magique lorsque vous dépensez sa dernière charge.

Anneau du bélier

Anneau, rare (Harmonisation requise)

Cet anneau dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous le portez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour en dépenser 1 à 3 charges et effectuer une attaque de sort à distance contre une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. L'anneau produit une tête de bélier spectrale et effectue son jet d'attaque avec un bonus de +7. Si l'attaque touche, la cible subit 2d10 dégâts de force pour chaque charge dépensée, et elle est repoussée de 1,50 m de vous.

Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 1 à 3 des charges de l'anneau au prix de l'action Magie pour tenter de briser un objet non magique que vous voyez dans un rayon de 18 m, à condition qu'il ne soit porté par personne. L'anneau effectue un test de Force avec un bonus de +5 par charge dépensée.

Arc à énergie

Arme (arc court ou arc long), très rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique, qui n'a pas de corde. Chaque fois que vous faites le geste de tendre l'arc, une flèche magique faite d'énergie dorée apparaît, prête à être décochée. Les flèches produites par cette arme infligent des dégâts de force au lieu des dégâts perforants si l'attaque touche, et s'évanouissent après avoir touché ou raté leur cible. Jusqu'à sa

disparition, une telle flèche émet une Lumière vive dans un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

L'arme est dotée des propriétés supplémentaires suivantes.

Échelle d'énergie. Au prix de l'action Magie, vous décochez une volée de flèches d'énergie pure avec cette arme en direction d'un mur situé dans un rayon de 18 m. Les flèches se transforment en barreaux lumineux qui dépassent du mur, formant une échelle magique pouvant atteindre 18 m de haut. Cette échelle persiste pendant 1 minute avant de disparaître.

Flèche d'entrave. Chaque fois que vous utilisez cette arme pour effectuer une attaque à distance contre une créature, vous pouvez tenter d'entraver la cible au lieu de lui infliger des dégâts. Si la flèche touche, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de subir l'état Entravé pendant 1 minute. Au prix d'une action, toute créature Entravée par une flèche peut effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour tenter de se libérer, et met fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Flèche de transport. Au prix de l'action Magie, vous décochez avec cette arme une flèche d'énergie sur une cible que vous voyez dans un rayon de 18 m. La cible peut être une créature consentante de taille M ou inférieure ou un objet qui n'est porté par personne, à condition que celui-ci contienne dans un Cube de 1,50 m. La flèche téléporte la cible en un espace inocupé que vous voyez, dans un rayon de 3 m de vous.

Arc du serment

Arme (arc court ou arc long), très rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous encochez une flèche sur cet arc, il murmure en elfique « Une prompte défaite pour mes ennemis. » Lorsque vous utilisez l'arme pour effectuer une attaque à distance, vous pouvez prononcer ou signer les mots de commande suivants : « Une mort rapide à toi qui m'as fait du tort. » La cible devient votre ennemi désigné et le reste pendant 7 jours, jusqu'à l'aube du dernier jour. Elle ne l'est plus si elle meurt dans l'intervalle. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ennemi désigné de ce type à la fois. Lorsque votre ennemi désigné meurt, vous pouvez en désigner un nouveau après l'aube suivante.

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque à distance avec cette arme contre votre ennemi désigné, vous bénéficiez de l'Avantage sur le jet. De plus, votre cible ne reçoit aucun bénéfice lié à un Abri partiel ou supérieur, et vous ne subissez aucun Désavantage dû à la portée longue. Si l'attaque touche, votre ennemi désigné subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que votre ennemi désigné est vivant, vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque avec toutes les autres armes.

Arme +1, +2 ou +3

Arme (courante ou de guerre), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

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

Arme ardente

Arme (toute arme de corps à corps), rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez cette arme magique, vous pouvez, par une action Bonus et en prononçant son mot de commande, susciter des flammes autour de la partie de l'arme qui inflige des dégâts. Ces flammes projettent une Lumière vive sur un rayon de 12 m et une Lumière faible sur 12 m de plus. Tant que l'arme est nimbée de flammes, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires si l'attaque touche. Ces flammes persistent jusqu'à ce que, par une action Bonus, vous réitériez le mot de commande ou que vous lâchiez, rangiez ou rengainiez l'arme.

Arme brutale

Arme (courante ou de guerre), rare

Cette arme magique inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute créature qu'elle touche. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que les dégâts normaux de l'arme.

Arme vigilante

Arme (courante ou de guerre), peu courante (Harmonisation requise)

Tant que cette arme est à portée d'allonge et que persiste votre Harmonisation avec elle, vous-même et vos alliés dans un rayon de 9 m recevez les bénéfices suivants.

Alarme. L'arme réveille magiquement chaque sujet endormi lorsqu'un combat commence. Ce bénéfice ne tire pas un sujet d'un sommeil provoqué magiquement.

Vigilance surnaturelle. Chaque sujet a l'Avantage aux jets d'Initiative.

Armure +1, +2 ou +3

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

Vous recevez un bonus à la CA tant que vous portez cette armure. Ce bonus est déterminé par sa rareté.

Armure d'écaillles de dragon

Armure (armure d'écaillles), très rare (Harmonisation requise)

Chaque armure d'écaillles de dragon est faite avec des écailles d'une espèce de dragon. Il arrive à certains dragons de rassembler leurs écailles tombées pour en faire don. En d'autres occasions, ces écailles sont prélevées avec soin sur le cadavre d'un dragon tué par des chasseurs. Dans tous les cas, une *armure d'écaillles de dragon* est un bien inestimable.

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA, bénéficiez de l'Avantage aux jets de sauvegarde contre le souffle des Dragons, et de la Résistance à un type de dégâts déterminé par l'espèce de dragon qui a fourni les écailles (cf. table ci-après).

Au prix de l'action Magie, vous pouvez en outre focaliser vos sens afin de percevoir à quelle distance et dans quelle direction se trouve le plus proche dragon de l'espèce correspondant à l'armure dans un rayon de 45 km. Cette action ne peut alors plus resservir avant l'aube suivante.

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

Armure d'invulnérabilité

Armure (harnois), légendaire (Harmonisation requise)

Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants tant que vous portez cette armure.

Carapace métallique. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour vous octroyer l'Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants pendant 10 minutes (l'effet prend prématûrement fin si vous ne portez plus l'armure). Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Armure de cuir clouté enchantée

Armure (armure de cuir clouté) rare

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA. Par une action Bonus, vous faites prendre à l'armure l'apparence de vêtements ordinaires ou d'un autre type d'armure. Vous décidez de son aspect, y compris sa couleur, son style et ses accessoires, mais l'armure conserve son encombrement normal et son poids. L'apparence illusoire persiste jusqu'à ce que vous réutilisiez cette propriété ou ôtiez l'armure.

Armure de mailles elfique

Armure (chemise de mailles ou cotte de mailles), rare

Vous recevez un bonus de +1 à la CA tant que vous portez cette armure. Vous êtes considéré comme formé au port de cette armure même s'il vous manque la formation aux armures lourdes et intermédiaires.

Armure de mithral

Armure (intermédiaire ou lourde, sauf armure de peaux), peu courante

Le mithral est un métal léger et souple. Une armure fabriquée dans ce matériau peut être portée sous des vêtements normaux. Si l'armure dans sa version

normale impose le Désavantage aux tests de Dextérité (Discréption) ou requiert une valeur de Force minimale, ce n'est pas le cas de la version en mithral.

Armure de résistance

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (Harmonisation requise)

Vous bénéficiez de la résistance à un type de dégâts tant que vous portez cette armure. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

Id10	Type de dégâts	Id10	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotiques
2	Feu	7	Poison
3	Force	8	Psychiques
4	Foudre	9	Radiants
5	Froid	10	Tonnerre

Armure de vulnérabilité

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez de la résistance à l'un des types de dégâts suivants : contondants, perforants ou tranchants. Le MJ choisit ce type ou laisse le hasard en décider.

Malédiction. Cette armure est maudite, un fait qui n'est révélé que lorsque le sort *identification* est lancé sur l'armure ou quand vous vous harmonisez avec elle. S'harmoniser avec l'armure vous maudit jusqu'à ce que vous soyiez la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'un effet magique équivalent ; ôter l'armure ne suffit pas à lever cette malédiction. Tant que cette malédiction vous affecte, vous subissez la Vulnérabilité à deux des trois types de dégâts associés à l'armure (autres que celui auquel elle octroie une résistance).

Armure démoniaque

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +1 à la CA et parlez l'abyssal. Les gantelets griffus de l'armure permettent en outre à vos attaques à mains nues d'infliger 1d8 dégâts tranchants au lieu des dégâts contondants habituels, et vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts de vos attaques à mains nues.

Malédiction. Une fois cette armure maudite enfilée, vous ne pouvez plus l'ôter sauf si vous êtes la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'une magie équivalente. Tant que vous portez cette armure, vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque contre les démons et aux jets de sauvegarde contre leurs sorts et aptitudes spéciales.

Armure en adamantium

Armure (intermédiaire ou lourde, sauf armure de peaux), peu courante

Les parties en adamantium, l'un des matériaux les plus résistants qui existent, augmentent la solidité de cette armure. Tant que vous la portez, tout Coup critique contre vous devient un coup normal.

Baguette d'éclairs

Baguette, rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges pour lancer *éclair* (DD de sauvegarde 15). Avec 1 charge, vous lancez le sort au 3^e niveau. Vous augmentez le niveau du sort d'un cran par charge additionnelle dépensée.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de boules de feu

Baguette, rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges pour lancer *boule de feu* (DD de sauvegarde 15). Avec 1 charge, vous lancez le sort au 3^e niveau. Vous augmentez le niveau du sort d'un cran par charge additionnelle dépensée.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de détection de l'ennemi

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge. Pendant 1 minute, vous connaissez la direction dans laquelle se trouve la créature Hostile la plus proche dans un rayon de 18 m, mais pas la distance qui vous en sépare. La baguette détecte la présence de créatures Hostiles qui sont éthérrées, Invisibles, déguisées ou cachées, ainsi que celles exposées à la vue de tous. L'effet se termine si vous cessez de tenir la baguette.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de détection de la magie

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 3 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *détection de la magie* par son biais. La baguette récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Baguette de métamorphose

Baguette, très rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *métamorphose* (DD de sauvegarde 15) par son biais.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de paralysie

Baguette, rare (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 de ses charges afin de produire un fin rayon bleuté qui jaillit de la pointe vers une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Paralysé pendant 1 minute. À la fin de chacun de ses tours, la cible réitère le JS et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de projectiles magiques

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges pour lancer *projectile magique* par son biais. Avec 1 charge, vous lancez le sort au 1^{er} niveau. Vous augmentez le niveau du sort d'un cran par charge additionnelle dépensée.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette de terreur

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges.

Sorts. Lorsque vous tenez la baguette, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante (DD de sauvegarde 15). La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
<i>injonction</i> (« fuis » ou « rampe » uniquement)	1
<i>terreur</i> (Cône de 18 m)	3

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement $1d6 + 1$ charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez $1d20$. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette des entraves

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges.

Sorts. Lorsque vous tenez la baguette, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante (DD de sauvegarde 17). La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
<i>immobilisation de monstre</i>	5
<i>immobilisation de personne</i>	2

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement $1d6 + 1$ charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez $1d20$. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette des merveilles

Baguette, rare (Harmonisation requise)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge en choisissant un point dans un rayon de 36 m. Ce lieu devient le point d'origine d'un sort ou d'un autre effet magique déterminé aléatoirement selon la table « Effets de baguette des merveilles ». Le DD de sauvegarde des sorts lancés par la baguette est de 15. Quand la portée maximale d'un sort est normalement inférieure à 36 m, elle passe à 36 m lorsqu'il est lancé par la baguette. Quand un effet a plusieurs cibles potentielles, le MJ détermine aléatoirement lesquelles sont affectées.

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement $1d6 + 1$ charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez $1d20$. Sur un résultat de 1, la baguette tombe en poussière, à jamais détruite.

Effets de baguette des merveilles

Id100 Effet

- 01–20 Vous lancez un sort émanant du point d'origine choisi. Lancez Id10 pour déterminer le sort : 1–2, *boule de feu* ; 3–4, *lenteur* ; 5–6, *lueurs fériques* ; 7–8, *nuage nauséabond* ; 9–10, *ténèbres*.
- 21–25 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, vous subissez l'état Étourdi jusqu'au début de votre tour suivant, convaincu qu'un événement extraordinaire se produit sous vos yeux.
- 26–30 Vous lancez *bourrasque*. La Ligne créée par le sort s'étend de vous jusqu'au point d'origine.
- 31–35 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, vous subissez Id6 dégâts psychiques.
- 36–40 Une pluie torrentielle s'abat pendant 1 minute dans un Cylindre de 36 m de haut et 18 m de rayon centré sur le point d'origine. Pendant cette durée, la zone d'effet est à Visibilité réduite.
- 41–45 Une nuée de 600 papillons surdimensionnés emplit un Cylindre de 18 m de haut et 9 m de rayon centré sur le point d'origine. Les papillons restent pendant 10 minutes, durant lesquelles la zone d'effet est à Visibilité nulle.
- 46–50 Vous lancez *éclair*. La Ligne créée par le sort s'étend de vous jusqu'au point d'origine.
- 51–55 La créature la plus proche du point d'origine est agrandie comme si vous aviez lancé sur elle *agrandissement/rapetissement*. Si vous n'êtes pas cette cible et que celle-ci ne peut pas être affectée par ce sort, c'est vous qui en devenez la cible.
- 56–60 Une créature formée magiquement apparaît dans un espace inoccupé aussi près que possible du point d'origine. Elle n'est pas sous votre contrôle, agit normalement et disparaît après 1 heure ou lorsqu'elle tombe à 0 point de vie. Lancez Id4 pour déterminer quelle créature apparaît. Sur un, un *rhinocéros* se présente ; 2, un *éléphant* ; 3–4, un *rat*.
- 61–64 De l'herbe recouvre un cercle de 18 m de rayon au sol, le centre de ce cercle étant aussi proche que possible du point d'origine. Si de l'herbe était déjà présente, elle grandit jusqu'à atteindre dix fois sa taille normale et demeure ainsi pendant 1 minute.
- 65–68 Un objet au choix du MJ disparaît dans le Plan Éthétré. L'objet ne doit être porté par personne, doit se trouver dans un rayon de 36 m du point d'origine et ne doit pas mesurer plus de 3 m de long, de large ou de haut. S'il n'y a aucun objet de la sorte à portée, rien ne se passe.

Id100 Effet

- 69–72 Rien ne se passe au point d'origine. À la place, vous rapetissez comme si vous aviez lancé *agrandissement/rapetissement* sur vous-même et restez dans cet état pendant 1 minute.
- 73–77 Des feuilles poussent sur la créature la plus proche du point d'origine. À moins d'être arrachées avant, ces feuilles brunissent et tombent au bout de 24 heures.
- 78–82 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, une explosion de lumière colorée et scintillante s'étend depuis vous dans une Émanation de 9 m. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Aveuglé pendant 1 minute. Une créature affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.
- 83–87 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, vous lancez *invisibilité* sur vous-même.
- 88–92 Rien ne se passe au point d'origine. Au lieu de cela, un torrent de $1d4 \times 10$ gemmes, chacune d'une valeur de 1 po, jaillit de la pointe de la baguette vers le point d'origine en formant une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. Chaque gemme inflige 1 dégât contondant ; les dégâts totaux infligés par les gemmes se divisent équitablement entre toutes les créatures présentes sur cette Ligne.
- 93–97 Vous lancez *métamorphose*, en ciblant la créature la plus proche du point d'origine. Lancez $1d4$ pour déterminer la nouvelle forme de la cible. 1, la nouvelle forme est un **ours noir** ; 2, une **guêpe géante** ; 3–4, une **grenouille**.
- 98–00 La créature la plus proche du point d'origine effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé et commence à se pétrifier. Tant qu'elle est ainsi Entravée, la créature réitère le JS à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé. La pétrification persiste jusqu'à ce que la créature en soit affranchie par le sort *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Baguette des secrets

Baguette, peu courante

Cette baguette dispose de 3 charges et récupère quotidiennement $1d3$ charges dépensées, à l'aube. Tant que vous la tenez, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge ; si un passage secret ou un piège se trouve dans un rayon de 18 m de vous, la baguette émet des impulsions et pointe en direction de l'élément détecté le plus proche.

Baguette des toiles

Baguette, peu courante (Harmonisation requise avec un incantateur)

Cette baguette dispose de 7 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *toile d'araignée* (DD de sauvegarde 13).

Récupération des charges. La baguette récupère quotidiennement $1d6 + 1$ charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez $1d20$. Sur un résultat de 1, la baguette se réduit en cendres, à jamais détruite.

Baguette du mage de guerre +1, +2 ou +3

Baguette, peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3) (Harmonisation requise avec un incantateur)

Tant que vous la tenez, vous recevez aux jets d'attaque de sort un bonus déterminé par la rareté de cette baguette. Par ailleurs, vos jets d'attaque de sort ne tiennent pas compte de l'Abri partiel des cibles.

Balai volant

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ce balai en bois remplit la fonction de balai ordinaire jusqu'à ce que vous le chevauchiez et entrepreniez l'action Magie pour le placer en vol stationnaire au-dessous de vous, faisant de lui une monture aérienne. Sa Vitesse de vol est de 15 m. Il peut transporter jusqu'à 200 kg, mais sa Vitesse de vol est réduite à 9 m s'il porte plus de 100 kg. Le balai cesse son vol stationnaire quand vous posez les pieds au sol ou ne le chevauchez plus.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez envoyer le balai voler seul vers une destination située dans un rayon de 1,5 km si vous nommez l'emplacement et connaissez cet endroit. Le balai revient à vous quand vous entreprenez l'action Magie et prononcez le mot de commande correspondant, à condition qu'il se trouve toujours dans un rayon de 1,5 km.

Bandeaу d'intelligence

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Votre Intelligence est de 19 tant que vous portez ce bandeaу. Il est sans effet sur vous si votre Intelligence est déjà supérieure ou égale à 19.

Bateau pliable

Objet merveilleux, rare

Cet objet apparaît d'emblée comme une caisse oblongue en bois, longue de 30 cm pour une largeur et une hauteur de 15 cm. Elle pèse 2 kg et flotte. Il est possible de l'ouvrir et de ranger des objets à l'intérieur. L'objet est aussi doté de trois mots de commande, chacun nécessitant l'action Magie :

Premier mot de commande. La caisse se déplie pour former une barque.

Deuxième mot de commande. La caisse se déplie pour former une barge.

Troisième mot de commande. Le *bateau pliable* se replie et retrouve sa forme de caisse si aucune créature ne se trouve à bord. Les objets restés à bord et qui ne tiennent pas dans cette caisse se retrouvent à l'extérieur de celle-ci lorsqu'elle se replie. Tout objet resté à bord du navire et qui tient dans la caisse y est rangé.

Lorsque la caisse se transforme en véhicule, son poids devient celui d'un bâtiment normal de son gabarit, et tout ce qui était rangé dans la caisse reste à bord.

Les profils de la barque et de la barge sont disponibles en section « Équipement ». Si l'un ou l'autre véhicule est réduit à 0 point de vie, le *bateau pliable* est détruit.

Bâton d'envoûtement

Bâton, rare (Harmonisation requise avec un Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce bâton dispose de 10 charges. Tant que vous tenez ce bâton, vous pouvez recourir à ses propriétés :

Incantation. Vous pouvez dépenser 1 charge du bâton pour lancer *charme-personne, compréhension des langues* ou *injonction* en prenant votre DD de sauvegarde des sorts.

Renvoi d'enchantement. Si vous réussissez un JS contre un sort d'Enchantement qui ne cible que vous, vous pouvez jouer votre Réaction pour dépenser 1 charge du bâton, ce qui renvoie le sort sur son incantateur comme si vous aviez lancé le sort.

Résistance aux enchantements. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort d'Enchantement qui ne cible que vous, vous pouvez transformer cet échec en réussite. Cette propriété du bâton ne peut plus servir avant l'aube suivante.

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement $1d8 + 2$ charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton est réduit en poussière.

Bâton de feu

Bâton, très rare (Harmonisation requise avec un Druide, Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton.

Sorts. Le bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges	Sort	Coût en charges
boule de feu	3	mur de feu	4
mains brûlantes	1		

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement $1d6 + 4$ charges dépensées, à l'aube.

Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton est réduit en cendres.

Bâton de flétrissement

Bâton, rare (Harmonisation requise)

Ce bâton dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Il peut également servir de bâton de combat magique. Une attaque qui touche avec ce bâton inflige les dégâts d'un bâton de combat normal, sachant que vous pouvez dépenser 1 charge pour qu'il inflige $2d10$ dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible et lui impose un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, la cible subit le Désavantage pendant 1 heure à tout test de caractéristique et jet de sauvegarde basé sur la Force ou la Constitution.

Bâton de givre

Bâton, très rare (Harmonisation requise avec un Druide, Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de froid tant que vous tenez ce bâton.

Sorts. Le bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges	Sort	Coût en charges
cône de froid	5	nappe de brouillard	1
mur de glace	4	tempête de grêle	4

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement $1d6 + 4$ charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton se liquéfie et il est détruit.

Bâton de guérison

Bâton, rare (Harmonisation requise avec un Barde, Clerc ou Druide)

Ce bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre modificateur de caractéristique d'incantation. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
restauration partielle	2
soins	1 charge par niveau de sort (maximum 4 pour un sort du 4 ^e niveau)
soins de groupe	5

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement $1d6 + 4$ charges dépensées, à l'aube.

Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton disparaît dans un éclat de lumière, perdu à jamais.

Bâton de l'acrobate

Arme (bâton de combat), très rare (Harmonisation requise)

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

Tant que vous tenez cette arme, vous pouvez lui faire émettre une Lumière faible verte dans un rayon de 3 m, soit par une action Bonus, soit après avoir joué l'Initiative ; vous pouvez aussi en éteindre la lumière par une action Bonus.

Si vous tenez l'arme, vous pouvez entreprendre une action Bonus pour modifier sa forme et la transformer en bâtonnet de 15 cm (pour en faciliter le rangement) ou une perche de 3 m, ou bien la ramener à sa forme de bâton de combat. L'arme ne s'allongera que dans la limite de l'espace disponible.

Sous certaines formes, l'arme est dotée des propriétés supplémentaires suivantes.

Arme à distance (bâton de combat uniquement).

L'arme est dotée de la propriété Lancer avec une portée normale de 9 m et une portée longue de 36 m. Aussitôt après votre attaque à distance avec le bâton, il revient dans votre main.

Assistance acrobatique (bâton de combat et perche de 3 m uniquement). En tenant cette arme, vous bénéficiez de l'Avantage aux tests de Dextérité (Acrobacies).

Déviation d'attaque (bâton de combat uniquement). Lorsque vous êtes touché par une attaque alors que vous tenez l'arme, vous pouvez jouer votre Réaction pour décrire des moulinets avec le bâton et recevoir un bonus de +5 à votre CA contre l'attaque correspondante, ce qui peut la faire échouer. Vous ne pouvez ensuite plus recourir à cette propriété avant d'avoir terminé un Repos court ou long.

Bâton de surpuissance

Bâton, très rare (Harmonisation requise avec un Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce bâton, qui dispose de 20 charges, peut se manier comme un bâton de combat magique octroyant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque de sort.

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
boule de feu (au 5 ^e niveau)	5
cône de froid	5

Sort	Coût en charges
éclair (au 5 ^e niveau)	5
globe d'invulnérabilité	6
immobilisation de monstre	5
lévitation	2
mur de force	5
projectile magique	1
rayon affaiblissant	1

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 2d8 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. 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, il récupère 1d8 + 2 charges.

Explosion vengeresse. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour rompre le bâton sur votre genou ou contre une surface solide. Le bâton se détruit alors en libérant sa magie dans une explosion qui emplit une Émanation de 9 m, dont il est l'origine. Vous avez 50 % de chances d'être propulsé instantanément vers un plan d'existence aléatoire et d'éviter ainsi l'explosion. Si vous n'évitez pas l'effet, vous subissez autant de dégâts de force que 16 fois le nombre de charges que contient le bâton. Chaque autre créature de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, une créature subit autant de dégâts de force que 4 fois le nombre de charges contenues dans le bâton. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts.

Bâton de tonnerre et de foudre

Bâton, très rare (Harmonisation requise)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Il dispose en outre des propriétés supplémentaires suivantes. Une fois que l'une de ces propriétés est utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Foudre. Lorsque vous touchez une cible avec une attaque de corps à corps utilisant le bâton, vous pouvez lui infliger 2d6 dégâts de foudre supplémentaires (pas d'action requise).

Tonnerre. Lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps utilisant le bâton, vous pouvez faire produire à celui-ci un éclat de tonnerre audible à 90 m (pas d'action requise). La cible que vous avez touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de subir l'état Étourdi jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Tonnerre et foudre. Aussitôt après avoir touché une cible avec une attaque de corps à corps utilisant le bâton, vous pouvez entreprendre une action Bonus pour utiliser simultanément les propriétés Foudre et Tonnerre (voir ci-dessus). Cela ne dépense pas

l'utilisation quotidienne de ces deux propriétés, seulement celle de « Tonnerre et foudre ».

Trait de foudre. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour faire jaillir la foudre de la pointe du bâton sur une Ligne de 1,50 m de large et 36 m de long. Chaque créature prise dans cette Ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 9d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Coup de tonnerre. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour que le bâton produise un coup de tonnerre audible à 180 m. Chaque créature dans une Émanation de 18 m centrée sur vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre, ainsi que l'état Assourdi pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Bâton des forêts

Bâton, rare (*Harmonisation requise avec un Druide*)

Ce bâton, qui dispose de 6 charges, peut se manier comme un bâton de combat magique octroyant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort.

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
amitié avec les animaux	1
communication avec les animaux	1
communication avec les plantes	3
éveil	5
localisation d'animaux ou de plantes	2
mur d'épines	6
passage sans trace	2
peau d'écorce	2

Forme d'arbre. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour planter une extrémité du bâton dans une terre fertile en un espace inoccupé et dépenser 1 charge pour transformer le bâton en un arbre vigoureux. L'arbre mesure 18 m de haut et son tronc 1,50 m de diamètre, la ramure au sommet atteignant 6 m de rayon. L'arbre semble ordinaire, mais dégage une faible aura de magie de Transmutation détectable par le sort *détection de la magie*. En touchant l'arbre et en entreprenant l'action Magie, vous ramenez le bâton à sa forme normale. Toute créature perchée dans l'arbre tombe lorsque celui-ci redevient un bâton.

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton perd ses propriétés et devient un bâton de combat non magique.

Bâton du grand essaim

Bâton, rare (*Harmonisation requise avec un Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien ou Occultiste*)

Ce bâton dispose de 10 charges.

Nuage d'insectes. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez entreprendre l'action Magie et dépenser 1 charge pour faire apparaître un essaim d'insectes volants inoffensifs dans une Émanation de 9 m centrée sur vous. Les insectes persistent pendant 10 minutes, rendant la Visibilité nulle dans la zone pour toutes les créatures autres que vous. Un vent fort (comme celui créé par *bouffée*) disperse l'essaim et met fin à l'effet.

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts et votre modificateur d'attaque des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
fléau d'insectes	5
insecte géant	4

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, une nuée d'insectes dévore le bâton et le détruit avant de se disperser.

Bâton du python

Bâton, peu courant (*Harmonisation requise*)

Au prix de l'action Magie, vous pouvez lancer ce bâton pour qu'il atterrisse en un espace inoccupé dans un rayon de 3 m et s'y transforme en **serpent constricteur géant**. Le serpent, sous votre contrôle, partage votre rang d'initiative et joue son tour juste après le vôtre.

À votre tour, vous pouvez donner un ordre mental au serpent (pas d'action requise) s'il se trouve dans un rayon de 18 m de vous et si vous ne subissez pas l'état Neutralisé. Vous décidez quelle action le serpent entreprend et où il se déplacera à son tour, ou pouvez vous contenter de lui donner une instruction plus générale, comme veiller sur un lieu ou attaquer vos ennemis. En l'absence d'ordres de votre part, le serpent se défend.

Par une action Bonus, vous pouvez ordonner au serpent de reprendre sa forme de bâton dans son espace actuel, après quoi vous ne pouvez plus utiliser la propriété du bâton pendant 1 heure. Si le serpent tombe à 0 point de vie, il meurt et retrouve sa forme de bâton ; le bâton se détruit alors en se brisant. Si le serpent retrouve sa forme de bâton avant d'avoir perdu tous ses points de vie, il les récupère tous.

Bâton du thaumaturge

Bâton, légendaire (*Harmonisation requise avec un Ensorceleur, Magicien ou Occultiste*)

Ce bâton, qui dispose de 50 charges, peut se manier comme un bâton de combat magique octroyant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Tant que vous le tenez, vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort.

Absorption de sort. Tant que vous tenez le bâton, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts. Vous pouvez en outre jouer votre Réaction lorsqu'une autre créature lance un sort qui ne cible que vous. Dans ce cas, le bâton absorbe la magie du sort, ce qui en annule l'effet ; le bâton reçoit alors un nombre de charges égal au niveau du sort absorbé. Cependant, si cela amène le nombre total de charges du bâton au-dessus de 50, l'objet explose comme si vous aviez activé son Explosion vengeresse (voir ci-après).

Sorts. Lorsque vous tenez le bâton, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante en prenant votre DD de sauvegarde des sorts. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
agrandissement/rapetissement	0
boule de feu (au 7 ^e niveau)	7
changement de plan	7
déblocage	2
détection de la magie	0
dissipation de la magie	3
éclair (au 7 ^e niveau)	7
invisibilité	2
invocation d'élémentaire	7
lumière	0
main du mage	0
mur de feu	4
passe-muraille	5
protection contre le mal et le bien	0
sphère de feu	2
télékinésie	5
tempête de grêle	4
toile d'araignée	2
verrou magique	0

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 4d6 + 2 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 20, le bâton récupère 1d12 + 1 charges.

Explosion vengeresse. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour rompre le bâton sur votre genou ou contre une surface solide. Le bâton se détruit alors en libérant sa magie dans une explosion qui emplit une Émanation de 9 m, dont il est l'origine. Vous avez

50 % de chances d'être propulsé instantanément vers un plan d'existence aléatoire et d'éviter ainsi l'explosion. Si vous n'évitez pas l'effet, vous subissez autant de dégâts de force que 16 fois le nombre de charges que contient le bâton. Chaque autre créature de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, une créature subit des dégâts de force égaux à 6 fois le nombre de charges contenues dans le bâton. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts.

Bâton percussif

Bâton, très rare (*Harmonisation requise*)

Ce bâton peut se manier comme un bâton de combat magique qui octroie un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts.

Le bâton dispose de 10 charges. Lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps par son intermédiaire, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 charges. Pour chaque charge dépensée, la cible subit 1d6 dégâts de force supplémentaires.

Récupération des charges. Le bâton récupère quotidiennement 1d6 + 4 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient un bâton de combat non magique.

Bottes ailées

Objet merveilleux, peu courant (*Harmonisation requise*)

Ces bottes disposent de 4 charges et récupèrent quotidiennement 1d4 charges dépensées, à l'aube. Tant qu'elles vous chaussent, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge et recevoir une Vitesse de vol de 9 m pendant 1 heure. Si vous volez au moment où la durée expire, vous descendez à une vitesse de 9 m par round jusqu'à ce que vous touchiez terre.

Bottes elfiques

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ces bottes, vos pas restent silencieux, quelle que soit la surface que vous foulerez. Vous avez l'Avantage aux tests de Dextérité (Discrétion).

Bottes de lévitation

Objet merveilleux, rare (*Harmonisation requise*)

Porter ces bottes vous permet de lancer le sort *lévitation* sur vous-même.

Bottes de rapidité

Objet merveilleux, rare (*Harmonisation requise*)

Tant que vous portez ces bottes, vous pouvez consacrer une action Bonus à faire claquer vos talons l'un contre l'autre. Dès lors, les bottes doublent votre Vitesse et toute créature qui effectue une attaque d'Opportunité contre vous subit le Désavantage à son jet d'attaque. Cet effet prend fin si vous faites de nouveau claquer vos talons.

Quand la propriété des bottes a été utilisée pendant un total de 10 minutes, leur magie cesse de fonctionner jusqu'à ce que vous ayez terminé un Repos long.

Bottes de sept lieues

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes, votre Vitesse devient 9 m sauf si elle est déjà supérieure, et elle n'est pas réduite par le fait de porter un poids supérieur à votre capacité de charge ni une armure lourde.

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un saut de 9 m maximum en ne dépensant que 3 m de déplacement.

Bottes des terres gelées

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ces confortables bottes fourrées gardent les pieds au chaud. Tant que vous les portez, vous recevez les bénéfices suivants :

Arpenteur de l'hiver. Vous ne tenez pas compte du Terrain difficile créé par la glace et la neige.

Résistance au froid. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de froid et tolérez les températures inférieures à -18 °C sans protection supplémentaire.

Bouclier +1, +2 ou +3

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

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez à la classe d'armure d'un bonus déterminé par la rareté du bouclier, en plus du bonus normal du bouclier à la CA.

Bouclier animé

Armure (bouclier), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous pouvez l'animer par une action Bonus. Le bouclier s'élance dans les airs, reste en vol stationnaire dans votre espace en vous protégeant comme si vous le portiez, ce qui vous laisse les mains libres. Le bouclier reste animé pendant 1 minute, mais disparaît avant cela si vous consacrez une action Bonus pour mettre fin à cet effet, mourez ou subissez l'état Neutralisé ; il tombe alors au sol ou revient dans votre main si vous avez une main libre.

Bouclier antiprojectiles

Armure (bouclier), rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure contre les jets d'attaque à distance tant que vous portez ce bouclier. Ce bonus s'ajoute à celui que le bouclier octroie normalement à la CA.

Chaque fois qu'un assaillant effectue un jet d'attaque à distance contre une cible dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre Réaction pour devenir la cible de cette attaque à sa place.

Bouclier d'attraction des projectiles

Armure (bouclier), rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts des attaques des armes à distance.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. S'harmoniser avec lui vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible du sort *délivrance des malédictions* ou d'un effet magique équivalent. Retirer le bouclier ne suffit pas à lever la malédiction. Chaque fois qu'une attaque avec une arme à distance cible une créature dans un rayon de 3 m de vous, vous en devenez en fait la cible.

Bouclier du hussard

Armure (bouclier), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce bouclier, vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure. Ce bonus s'ajoute à celui que le bouclier octroie normalement à la CA.

Le bouclier dispose des propriétés supplémentaires suivantes, accessibles lorsque vous le tenez.

Champ protecteur. Lorsque vous-même ou un allié que vous voyez dans un rayon de 1,50 m êtes la cible d'une attaque ou effectuez un jet de sauvegarde contre une zone d'effet, vous pouvez jouer votre Réaction pour que le bouclier produise une Émanation immobile de 1,50 m centrée sur vous. Quand apparaît l'Émanation, tous les objets et créatures qui n'y sont que partiellement sont repoussés vers les espaces inoccupés les plus proches, hors de l'Émanation. L'attaque ou la zone d'effet qui a déclenché la Réaction reste sans effet sur les créatures et objets dans l'Émanation, qui persiste tant que vous maintenez votre Concentration (maximum 1 minute). Rien ne peut entrer dans l'Émanation ni en sortir. Les créatures et objets dans l'Émanation ne peuvent subir de dégâts des attaques et effets venant de l'autre côté, pas plus qu'une créature à l'intérieur ne peut infliger de dégâts vers l'extérieur. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Taquet. Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez effectuer l'un des jets d'attaque avec le bouclier, contre une cible dans un rayon de 1,50 m. Appliquez votre bonus de maîtrise et votre modificateur de Force à ce jet d'attaque. Si l'attaque touche, le bouclier inflige à la cible des dégâts de force égaux à $2d6 + 2$ plus votre modificateur de Force. Si la cible est une créature, vous pouvez en outre la repousser d'un maximum de 3 m. Si sa catégorie de taille est inférieure ou égale à la vôtre, vous pouvez aussi lui imposer l'état À terre.

Bouclier gardesort

Armure (bouclier), très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce bouclier, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques, et les jets d'attaque de sort contre vous subissent le Désavantage.

Bouclier sentinelle

Armure (bouclier), peu courant

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez de l'Avantage aux jets d'Initiative et aux tests de Sagesse (Perception). Ce bouclier est orné d'un symbole représentant un œil.

Boule de cristal

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais.

Boule de cristal de lecture des pensées

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais. Vous pouvez en outre lancer *détection des pensées* (DD de sauvegarde 17) en prenant pour cible les créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m du capteur du sort. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur le sort *détection des pensées* pour le maintenir pendant toute sa durée, mais il s'achève si le sort *scrutation* se termine.

Boule de cristal de télépathie

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais. Vous pouvez en outre communiquer par télépathie avec les créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m du capteur du sort. Vous pouvez enfin lancer *suggestion* (DD de sauvegarde 17) par le biais du capteur sur l'une de ces créatures. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *suggestion* pour la maintenir pendant toute sa durée, mais elle s'achève si la *scrutation* se termine. Vous ne pouvez pas relancer *suggestion* par ce biais avant l'aube suivante.

Boule de cristal de vision suprême

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous touchez cet orbe de cristal, vous pouvez lancer *scrutation* (DD de sauvegarde 17) par son biais. Vous bénéficiez en outre de la Vision lucide à 36 m, centrée sur le capteur du sort.

Bouteille du mauvais génie

Objet merveilleux, très rare

Lorsque vous consacrez l'action Magie à retirer le bouchon, un épais nuage de fumée s'échappe de cette bouteille en bronze peint. À la fin de votre tour, la fumée se dissipe dans une gerbe de feu inoffensive et un **éfrit** apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m.

La première fois que la bouteille est ouverte, le MJ jette le dé et consulte la table ci-après pour déterminer ce qui se produit.

Id10 Effet

1 L'éfrit vous attaque. Après 5 rounds de combat, l'éfrit disparaît et la bouteille perd sa magie.

2-9 L'éfrit comprend les mêmes langues que vous et obéit à vos ordres pendant 1 heure, après quoi il retourne dans la bouteille, scellée par un nouveau bouchon. La bouteille ne peut pas être débouchée pendant 24 heures. Lors des deux prochains débouchages de la bouteille, le même effet se produit. Si l'on ouvre la bouteille une quatrième fois, l'éfrit s'enfuit, disparaît et la bouteille perd sa magie.

10 L'éfrit comprend les mêmes langues que vous et peut lancer *souhait* une fois pour vous. Il disparaît après avoir exaucé le souhait (au bout de 1 heure sans cela) et la bouteille perd sa magie.

Bracelets d'archer

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets, vous avez la maîtrise de l'arc long et de l'arc court, et recevez un bonus de +2 aux jets de dégâts effectués avec ces armes.

Bracelets de défense

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets et ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez un bonus de +2 à la CA.

Brasero de contrôle des élémentaires du feu

Objet merveilleux, rare

Tant que ce brasero se trouve dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un **élémentaire du feu**. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible du brasero, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure, s'il meurt, ou si vous le révoquez par une action Bonus. Le brasero ne peut plus être utilisé de cette manière avant l'aube suivante.

Broche de défense

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette broche, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de force et de l'Immunité contre les dégâts du sort *projectile magique*.

Cape d'invisibilité

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Cette cape dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous portez cette cape, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour vous couvrir la tête de sa capuche et dépenser 1 charge, ce qui vous octroie l'état Invisible pendant 1 heure. L'effet prend fin prématurément si vous vous décoiffez de la capuche (pas d'action requise) ou cessez de porter la cape.

Cape de déplacement

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, elle projette magiquement un double illusoire de vous-même qui vous fait apparaître à côté de votre véritable position. Toutes les créatures subissent le Désavantage à leurs jets d'attaque contre vous. Si vous subissez des dégâts, cette propriété cesse de fonctionner jusqu'au début de votre tour suivant. Cette propriété est réprimée quand votre Vitesse tombe à 0 et tant qu'elle le reste.

Cape de l'arachnide

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Ce somptueux vêtement en soie noire est brodé de fils d'argent. Tant que vous le portez, vous recevez les bénéfices suivants :

Déplacement arachnéen. Aucune toile d'araignée ne peut vous coincer ; vous pouvez vous déplacer librement à travers toute toile d'araignée comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile.

Pattes d'araignée. Vous bénéficiez d'une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse et pouvez monter, descendre ou vous déplacer à l'horizontale sur une surface verticale ou encore au plafond, la tête en bas, tout en gardant les mains libres.

Résistance au poison. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison.

Toile d'araignée. Vous pouvez lancer *toile d'araignée* (DD de sauvegarde 13). La toile d'araignée créée par ce sort remplit le double de la surface normale. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Cape de la chauve-souris

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous bénéficiez de l'Avantage aux tests de Dextérité (Discréption). Dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez saisir les bords de la cape à deux mains et l'utiliser pour recevoir une Vitesse de vol de 12 m. Si vous lâchez les bords de la cape en volant de cette manière, ou si vous n'êtes plus dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous perdez cette Vitesse de vol.

Tant que vous portez cette cape dans une zone de Lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez lancer *métamorphose* sur vous-même, qui vous transforme en **chauve-souris**. Sous cette forme, vous conservez vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. La cape ne peut plus être utilisée de cette manière jusqu'à l'aube suivante.

Cape de la raie manta

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous pouvez respirer sous l'eau et disposez d'une Vitesse de nage de 18 m.

Cape de protection

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 à la classe d'armure et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cette cape.

Cape de vol

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour la transformer en paire d'ailes dans votre dos. Elles persistent pendant 1 heure, sauf si vous y mettez fin prématurément au prix de l'action Magie. Ces ailes vous octroient une Vitesse de vol de 18 m. Si vous êtes en l'air lorsqu'elles disparaissent, vous tombez. Après leur disparition, vous ne pouvez plus les déployer pendant 1d12 heures.

Cape du prestidigitateur

Objet merveilleux, rare

Cette cape sent légèrement le soufre. Quand vous la portez, vous pouvez l'utiliser pour lancer *porte dimensionnelle* au prix de l'action Magie. Cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

En vous téléportant avec ce sort, vous laissez derrière vous un nuage de fumée. Cette fumée entraîne une Visibilité réduite dans l'espace que vous venez de quitter jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Cape elfique

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, tout test de Sagesse (Perception) effectué pour vous repérer subit le Désavantage, et vous bénéficiez de l'Avantage à vos tests de Dextérité (Discréption).

Carafe intarissable

Objet merveilleux, peu courant

Ce récipient muni d'un bouchon clapote quand on l'agit, comme s'il contenait de l'eau. La carafe pèse 1 kg.

Vous pouvez consacrer l'action Magie à retirer le bouchon et prononcer l'un des trois mots de commande, après quoi une quantité d'eau douce ou d'eau salée (au choix) s'écoule de la carafe. L'eau cesse de couler au début de votre tour suivant. Choisissez parmi les mots de commande suivants :

Éclaboussure. La carafe produit 4 litres d'eau.

Fontaine. La carafe produit 20 litres d'eau.

Geyser. La carafe produit 120 litres d'eau qui jaillit sous la forme d'une Ligne de 9 m de long pour 30 cm de large. En tenant la carafe, vous pouvez orienter le geyser dans une direction (pas d'action requise). Une créature de votre choix présente sur cette Ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts contondants et l'état À terre. Au lieu d'une créature, vous pouvez prendre pour cible un objet sur la Ligne qui n'est porté par personne et dont le poids n'excède pas 100 kg. L'objet est renversé par le geyser.

Carillon d'ouverture

Objet merveilleux, rare

Ce tube de métal creux, long d'environ 30 cm, pèse 500 g. Au prix de l'action Magie, vous pouvez tinter le carillon pour lancer *déblocage*. Le son habituel du sort est remplacé par le tintement clair du carillon, audible à 90 m.

Le carillon peut être utilisé 10 fois. Il se fissure et devient inutilisable après la dixième utilisation.

Carquois efficace

Objet merveilleux, peu courant

Chacun des trois compartiments de ce carquois est lié à un espace extradimensionnel qui permet au carquois de contenir de nombreux objets sans jamais peser plus de 1 kg. Le compartiment court peut contenir jusqu'à 60 flèches, carreaux ou objets comparables. Le compartiment de taille intermédiaire peut contenir jusqu'à 18 javelins ou objets comparables. Le compartiment long peut contenir jusqu'à 6 objets longs de type arc, bâton de combat ou lance.

Vous pouvez extraire n'importe quel objet contenu dans le carquois comme si vous le tiriez d'un carquois ou d'un fourreau ordinaire.

Ceinturon de force de géant

Objet merveilleux, rareté variable (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, votre valeur de Force devient celle octroyée par l'objet. Le type de géant détermine cette valeur (cf. table ci-dessous). Si votre Force est déjà supérieure ou égale à la valeur octroyée par le ceinturon, l'objet n'a aucun effet sur vous.

Ceinturon	For	Rareté
Ceinturon de force de géant (collines)	21	Rare
Ceinturon de force de géant (givre ou pierres)	23	Très rare
Ceinturon de force de géant (feu)	25	Très rare
Ceinturon de force de géant (nuages)	27	Légendaire
Ceinturon de force de géant (tempêtes)	29	Légendaire

Ceinturon des nains

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon, vous recevez les bénéfices suivants :

Ami des nains. Vous bénéficiez de l'Avantage aux tests de Charisme (Persuasion) effectués dans le cadre d'interactions avec des nains et des duergars.

Nain. Vous parlez et lisez le nain.

Robustesse. Votre Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20.

En outre et tant que vous êtes harmonisé avec le ceinturon, il y a chaque jour à l'aube 50 % de chances qu'une barbe fournie vous couvre le menton si votre physiologie vous le permet, ou que votre barbe épaisse si vous en arboriez déjà une.

Si vous n'êtes ni nain ni duergar, vous recevez les bénéfices suivants tant que vous portez ce ceinturon :

Résilience. Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous avez en outre l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre un terme sur vous-même.

Vision dans le noir. Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

Chapeau déguisement

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce chapeau sur la tête, vous pouvez lancer le sort *déguisement*. Le sort prend fin si vous ne coiffez plus le chapeau.

Chapeau mille-sorts

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise avec un Magicien)

Ce chapeau pointu présente les propriétés suivantes.

Focaliseur d'incantation. Tant que vous le tenez, ce chapeau peut faire office de focaliseur d'incantation pour vos sorts de Magicien. Tout sort que vous lancez pas le biais du chapeau reçoit une composante somatique spéciale : vous devez plonger la main dans le chapeau et en « sortir » le sort.

Sort inconnu. Tant que vous tenez le chapeau, vous pouvez tenter de lancer un sort du 1^{er} niveau ou supérieur que vous ne connaissez pas. Ce sort doit figurer sur la liste de sorts du Magicien, être d'un niveau que vous pouvez lancer, et le coût de ses composantes matérielles ne doit pas excéder 1 000 po. Une fois le sort choisi, dépensez un emplacement de sort correspondant au niveau du sort. Puis, pour déterminer si vous parvenez à le lancer, effectuez un test d'Intelligence (Arcanes) (DD 10 + le niveau du sort). En cas de réussite, vous lancez le sort en respectant son temps d'incantation, et ne pouvez plus recourir à cette propriété avant d'avoir terminé un Repos court ou long. En cas d'échec, vous ne lancez pas le sort, mais produisez un effet aléatoire, déterminé selon la table ci-après.

Tout sort lancé par le biais du chapeau reprend votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort.

Id100 Effet

- 01–50 Vous lancez un sort déterminé aléatoirement en jetant Id10 : **1**, agrandissement/rapetissement (effet agrandissement) ; **2**, agrandissement/rapetissement (effet rapetissement) ; **3**, boule de feu ; **4**, bourrasque ; **5**, éclair ; **6**, force fantasmagorique ; **7**, invisibilité (lancé sur vous) ; **8**, lueurs féériques ; **9**, métamorphose ; **10**, nuage nauséabond.
- 51–55 Vous subissez l'état Étourdi jusqu'à la fin de votre tour suivant, convaincu qu'un événement extraordinaire vient de se produire.
- 56–60 Une nuée de papillons inoffensifs remplit un Cube de 3 m dans un rayon de 9 m de vous. La nuée se disperse au bout de 1 minute.
- 61–65 Vous sortez un objet non magique du chapeau. Lancez Id4 pour déterminer de quel objet il s'agit : **1**, une fiole d'acide ; **2**, une flasque de feu grégeois ; **3**, un pied-de-biche ; **4**, une torche allumée.
- 66–70 En proie à une poussée de « maladie magique », vous subissez l'état Empoisonné pendant 1 heure.
- 71–75 Vous subissez l'état Pétrifié jusqu'à la fin de votre tour suivant.
- 76–80 Vous sortez un objet non magique du chapeau. Lancez Id4 pour déterminer de quel objet il s'agit : **1**, une dague ; **2**, un grappin attaché à une corde ; **3**, un sac de chasse-trappes ; **4**, une gemme d'une valeur de 50 po.
- 81–85 Une créature apparaît dans un espace inoccupé, le plus près possible de vous. La créature n'est pas sous votre contrôle, agit normalement et disparaît après 1 heure ou lorsqu'elle tombe à 0 point de vie. Lancez Id4 pour déterminer la créature : **1**, un **chaumeau** ; **2**, un **éléphant** ; **3**, une **mule** ; **4**, un **serpent constricteur**.
- 86–90 Une **nuée de chauve-souris** Hostile sort du chapeau, occupe votre espace et vous attaque.
- 91–95 Un portail vertical bidirectionnel de 3 m, donnant sur un autre plan d'existence, s'ouvre en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous et reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour suivant. Le MJ détermine sur quel plan il mène.
- 96–00 Vous sortez un objet magique du chapeau. Lancez Id6 pour déterminer la rareté de l'objet : **1 à 3**, courant ; **4 ou 5**, peu courant ; **6**, rare. Le MJ choisit l'objet, qui disparaît au bout de 1 heure s'il n'est pas consommé ou détruit avant cela.

Chapelet mystique

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise avec un Clerc, Druide ou Paladin)

Ce collier possède 1d4 + 2 perles magiques faites d'aigue-marine, de perle noire ou de topaze. Il possède en outre de nombreuses perles non magiques faites à partir de minéraux tels 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.

Il existe six types de perle magique. Le MJ choisit le type de chaque perle ou le détermine aléatoirement selon la table ci-dessous. Ce chapelet peut posséder plusieurs perles du même type. Pour en utiliser une, vous devez porter le collier. Chaque perle renferme un sort que vous pouvez lancer par une action Bonus (en appliquant votre DD de sauvegarde des sorts si nécessaire). Une fois lancé le sort contenu dans une perle magique, celle-ci ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Id20	Perle	Sort
1–6	Perle de bénédiction	bénédiction
7–8	Perle de châtiment	châtiment de révélation
9	Perle de convocation	gardien de la foi
10	Perle d'envolée divine	vent divin
11–16	Perle de guérison	soins (au 2 ^e niveau)
17–20	Perle de rétablissement	restauration suprême

Chaussons de l'araignée

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces chaussures légères, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds, tout en gardant les mains libres. Vous bénéficiez d'une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse. Toutefois, ces chaussons ne facilitent en rien les déplacements sur une surface glissante, couverte d'huile ou de glace par exemple.

Cierge d'invocation

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

La magie du cierge est activée lorsque celui-ci est allumé, ce qui nécessite l'action Magie. Après avoir brûlé 4 heures, le cierge est détruit. Vous pouvez l'éteindre auparavant, afin de le réutiliser par la suite. Déduisez le temps de combustion par incrément de 1 minute de son temps de combustion total.

Tant qu'il brûle, le cierge émet une Lumière faible dans un rayon de 9 m. Dans cette lumière, vous bénéficiez de l'Avantage aux Tests d20. En outre, tout Clerc ou Druide dans sa lumière peut lancer ses sorts du 1^{er} niveau préparés sans dépenser d'emplacements de sort.

Une autre option, lorsque vous allumez le cierge pour la première fois, consiste à lancer le sort *portail*. Dans ce cas, le cierge est détruit. Le portail créé par

le sort ouvre sur un Plan Extérieur spécifique choisi par le MJ ou déterminé par le hasard selon la table ci-après.

Id100	Plan Extérieur	Id100	Plan Extérieur
01–05	Abysses	52–56	Hadès
06–10	Achéron	57–61	Limbes
11–17	Arborée	62–69	Méchanus
18–25	Arcadie	70–77	Mont Céleste
26–33	Bytopie	78–82	Neuf Enfers
34–38	Carcères	83–87	Pandémonium
39–46	Élysée	88–95	Terres des Bêtes
47–51	Géhenne	96–00	Ysgard

Cimeterre de célérité

Arme (cimeterre), très rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Vous pouvez en outre effectuer une attaque avec ce cimeterre par une action Bonus à chacun de vous tours.

Colle universelle

Objet merveilleux, légendaire

Cette substance visqueuse d'un blanc laiteux permet de créer un lien adhésif permanent entre deux objets. Cette colle doit être stockée dans un pot ou une flasque dont on a préalablement enduit l'intérieur *d'huile d'insaisissabilité*. Lorsqu'on le découvre, un tel récipient contient 1d6 + 1 doses de 30 grammes.

Une dose de colle suffit à couvrir une surface carrée de 30 cm de côté. L'application d'une dose de *colle universelle* requiert l'action Utilisation, sachant que la colle met 1 minute à sécher. Après cela, le lien qu'elle crée ne peut être défaire que par l'application de *solvant universel*, d'*huile éthérée* ou par le sort *souhait*.

Collier d'adaptation

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce collier, vous pouvez respirer normalement dans n'importe quel environnement et bénéficiez de l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre fin.

Collier de boules de feu

Objet merveilleux, rare

1d6 + 3 perles sont enfilées sur le collier. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour détacher une perle et la lancer jusqu'à 18 m. Quand la perle arrive en fin de trajectoire, elle détonne en produisant l'équivalent du sort du 3^e niveau *boule de feu* (DD de sauvegarde 15).

Vous pouvez lancer plusieurs perles, voire le collier entier, en une seule fois. Dans ce cas, augmentez les dégâts de la *boule de feu* de 1d6 pour chaque perle en plus de la première (maximum 12d6).

Cor de dévastation

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour souffler dans ce cor, qui émet dans un Cône de 9 m un son tonitruant audible à 180 m. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, une créature subit 5d8 dégâts de tonnerre, ainsi que l'état Assourdi pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts. Les objets en verre ou en cristal présents dans le Cône et n'étant portés par personne subissent 10d8 dégâts de tonnerre.

Chaque utilisation de la magie du cor a 20 % de chances d'en provoquer l'explosion. L'explosion inflige 10d6 dégâts de force à l'utilisateur et détruit le cor.

Cor du Valhalla

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

Souffler dans le cor s'effectue au prix de l'action Magie. En réponse, des esprits guerriers du plan d'Ysgard apparaissent en des espaces inoccupés dans un rayon de 18 m de vous. Chaque esprit utilise le profil **berserker** et retourne en Ysgard au bout de 1 heure, ou quand il tombe à 0 point de vie. Ces esprits ont l'aspect de combattants vivants et respirants, et bénéficient de l'Immunité contre les états Charmé et Effrayé. Une fois ce cor utilisé, il ne peut plus resservir pendant 7 jours.

Quatre types de *cor du Valhalla* sont connus, chacun fait d'un métal différent. Le type de cor détermine combien d'esprits répondent à l'invocation, ainsi que l'éventuel prérequis pour son utilisation. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

Si vous soufflez dans le cor sans répondre au prérequis, les esprits invoqués vous attaquent. Si vous remplissez le prérequis, ils sont Amicaux envers vous et vos alliés, et obéissent à vos ordres.

Id100	Type de cor	Esprits	Prérequis
01–40	Argent	2	Aucun
41–75	Airain	3	Maîtrise de toutes les armes courantes
76–90	Bronze	4	Formation au port de toutes les armures intermédiaires
91–00	Fer	5	Maîtrise de toutes les armes de guerre

Corde d'ascension

Objet merveilleux, peu courant

Cette corde de 18 m de long peut supporter jusqu'à 1 500 kg. En tenant une extrémité de la corde, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour ordonner à l'autre extrémité de s'animer et de se déplacer vers la destination de votre choix, dans les limites de la

longueur de la corde. L'extrémité animée se déplace de 3 m à votre tour la première fois que vous lui en donnez l'ordre et de 3 m supplémentaires au début de chacun de vos tours suivants jusqu'à avoir atteint sa destination ou que vous lui ordonnez de s'arrêter. Vous pouvez en outre ordonner à la corde de se nouer solidement à un objet ou de se détacher, de passer de corde lisse à corde à nœuds et inversement ou de s'enrouler pour le transport.

Si vous optez pour une corde à nœuds, des nœuds épais apparaissent tous les 30 cm environ sur toute sa longueur. Sous sa forme à nœuds, la corde ne mesure plus que 15 m de long et octroie l'Avantage aux tests de caractéristique effectués pour grimper.

Elle présente le profil suivant : CA 20, 20 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, elle récupère 1 pv toutes les 5 minutes. Une corde qui tombe à 0 pv est détruite.

Corde d'enchevêtrement

Objet merveilleux, rare

Cette corde est longue de 9 m. En tenant une extrémité de la corde, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour ordonner à l'autre extrémité de se projeter en avant afin d'enchevêtrer une créature que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir l'état Entravé. Vous pouvez libérer la cible en lâchant votre extrémité de la corde (qui se love alors spontanément dans l'espace de la cible) ou en répétant l'ordre par une action Bonus (la corde s'enroule alors dans votre main).

Une cible Entravée par la corde peut consacrer une action à effectuer, au choix, un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobacies) DD 15. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée par la corde. Si vous tenez toujours la corde lorsqu'une cible s'en échappe, vous pouvez jouer votre Réaction pour ordonner à la corde de s'enrouler dans votre main ; sans cela, elle se love dans l'espace de la cible.

Elle présente le profil suivant : CA 20, 20 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, elle récupère 1 pv toutes les 5 minutes. Une corde qui tombe à 0 pv est détruite.

Cube de force

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Ce cube mesure 2 à 3 centimètres d'arête. Chaque face s'orne d'un symbole distinct. Il vous suffit d'appuyer sur une face et de dépenser le nombre de charges requis pour lancer le sort associé à cette face (DD de sauvegarde 17), comme indiqué sur la table « Faces du cube de force ».

Le cube dispose de 10 charges et récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube.

Faces du cube de force

Sort	Coût en charges
armure du mage	1
bouclier	1
petite hutte	3
sanctuaire privé	4
sphère résiliente	4
mur de force	5

Cube des plans

Objet merveilleux, légendaire

Ce cube mesure 7,5 cm d'arête et diffuse une énergie magique palpable. Les six faces du cube sont chacune liées à un plan d'existence distinct, l'un d'eux étant le Plan Matériel. Les autres faces sont liées à des plans déterminés par le MJ.

Le cube dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 1 charge du cube pour lancer l'un des sorts ci-après par le biais du cube.

Changement de plan. Appuyer deux fois sur une face du cube vous permet de lancer *changeement de plan*, qui transporte les cibles sur le plan d'existence lié à cette face.

Portail. Appuyer sur une face du cube vous permet de lancer *portail*, qui ouvre un portail vers le plan d'existence lié à cette face.

Dague venimeuse

Arme (dague), rare

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

Par une action Bonus, vous enduissez magiquement la lame de poison. Le poison persiste 1 minute ou jusqu'à ce qu'une attaque avec cette arme touche une créature. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 2d10 dégâts de poison et l'état Empoisonné pendant 1 minute. L'arme ne peut plus resservir de cette manière avant l'aube suivante.

Diadème de destruction

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce diadème, vous pouvez lancer *rayon ardent* par son biais (+5 pour toucher). Le diadème ne peut alors plus relancer ce sort avant l'aube suivante.

Élixir de jouvence

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cet élixir, votre âge physique diminue de 1d6 + 6 ans, jusqu'à un minimum de 13 ans. Chaque fois que vous ingérez un *élixir de jouvence* au-delà du premier, il y a 10 % de chances cumulatives que vous vieillissiez au contraire de 1d6 + 6 ans.

Un minuscule cœur en suspension dans ce liquide ambré bat encore, contre toute logique. Ces ingrédients disparaissent à l'ouverture de la potion.

Élixir de santé

Potion, rare

Boire cette potion vous guérit de toute contagion magique. Les états ci-après prennent en outre fin pour vous : Assourdi, Aveuglé, Empoisonné et Paralysé.

Ce liquide rouge limpide est constellé de petites bulles de lumière.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air

Objet merveilleux, rare

Entreprendre l'action Magie tout en faisant osciller cet encensoir vous permet de convoquer un **élémentaire de l'air**. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible de l'encensoir, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure ; plus tôt s'il meurt ou si vous le révoquez par une action Bonus. L'encensoir ne peut plus être utilisé de cette manière avant l'aube suivante.

Épée acérée

Arme (cimenterre, coutille, épée à deux mains ou épée longue), très rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous attaquez un objet avec cette arme magique et que l'attaque touche, vos dés de dégâts d'arme contre cette cible sont maximisés.

Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme et obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, cette cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires et reçoit 1 niveau d'Épuisement.

Épée dansante

Arme (cimenterre, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), très rare (Harmonisation requise)

Par une action Bonus, vous lancez cette arme magique en l'air. Ce faisant, l'arme prend son envol avec le vol stationnaire et s'élance sur une distance maximale de 9 m en attaquant la créature de votre choix dans un rayon de 1,50 m d'elle. L'arme utilise votre jet d'attaque et ajoute votre modificateur de caractéristique aux jets de dégâts.

Tant que l'épée est en vol stationnaire, vous pouvez par une action Bonus la faire voler sur une distance maximale de 9 m vers un autre endroit situé dans un rayon de 9 m de vous. Dans le cadre de la même action Bonus, vous pouvez ordonner à l'arme d'attaquer une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Après avoir attaqué ainsi une quatrième fois, l'arme file jusqu'à vous en tentant de revenir dans votre main. Si vous n'avez aucune main libre, l'arme tombe au sol dans votre espace. En l'absence de chemin

dégagé jusqu'à vous, l'arme se rapproche au maximum puis tombe au sol. Elle cesse également son vol stationnaire si vous l'empoignez ou vous retrouvez à plus de 9 m d'elle.

Épée mordante

Arme (cimenterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous touchez une créature avec une attaque utilisant cette arme magique, la cible subit 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de ne plus pouvoir récupérer de points de vie pendant 1 heure. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Épée radieuse

Arme (épée longue), rare (Harmonisation requise)

Cet objet se présente comme une simple poignée d'épée.

Lame de radience. Quand vous la tenez en main, vous pouvez en faire surgir une lame de lumière pure ou faire disparaître celle-ci, par une action Bonus. Tant que la lame existe, cette arme magique fonctionne comme une épée longue dotée de la propriété Finesse. Si vous avez la maîtrise des épées courtes ou des épées longues, vous avez aussi celle de cette épée radieuse.

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme, qui inflige des dégâts radiants au lieu de dégâts tranchants. Quand vous touchez un Mort-vivant avec cette arme, la cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

Lumière du soleil. La lame lumineuse de l'épée émet une Lumière vive sur un rayon de 4,50 m et une Lumière faible sur 4,50 m de plus. Cette lumière est celle du soleil. Tant que la lame persiste, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour étendre ou réduire ses rayons de Lumière vive et de Lumière faible de 1,50 m chacun, jusqu'à un maximum de 9 m chacun ou un minimum de 3 m chacun.

Épée voleuse de vie

Arme (cimenterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), rare (Harmonisation requise)

Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, la cible subit 15 dégâts nécrotiques supplémentaires si elle n'est ni un Artificiel ni un Mort-vivant, et vous recevez autant de points de vie temporaires que les dégâts nécrotiques infligés.

Épée vorpale

Arme (cimenterre, coutille, épée à deux mains ou épée longue), légendaire (Harmonisation requise)

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

De plus, l'arme passe outre à la Résistance aux dégâts tranchants.

Lorsque vous utilisez cette arme pour attaquer une créature dotée d'au moins une tête et que vous obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, vous tranchez l'une de ces têtes. La créature meurt si elle ne peut survivre sans cette tête. Une créature est immunisée contre cet effet si elle a l'Immunité contre les dégâts tranchants, n'a pas de tête ou peut s'en passer, ou encore si le MJ estime qu'elle est trop imposante pour que l'arme puisse lui trancher la tête. Une telle créature subit en fait 30 dégâts tranchants supplémentaires sur un tel coup. Si la créature dispose d'une Résistance légendaire, elle peut en dépenser une utilisation quotidienne pour éviter la décapitation, et subit uniquement les dégâts supplémentaires.

Éventail enchanté

Objet merveilleux, peu courant

Lorsque vous tenez cet éventail, vous pouvez lancer *bourrasque* (DD de sauvegarde 13) par son biais. Cependant, chaque nouvelle utilisation avant l'aube suivante fragilise l'objet : les risques qu'il se désagrège augmentent de 20 % à chaque fois. Si cela se produit, il est réduit à l'état de lambeaux non magiques inutilisables.

Fer gelé

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue ou rapière), très rare (Harmonisation requise)

Lorsque votre jet d'attaque touche avec cette arme magique, la cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaires. En outre et tant que vous tenez l'arme, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu.

Lorsqu'il gèle, l'arme émet une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

En dégainant cette arme, vous pouvez décider d'éteindre toutes les flammes non magiques dans un rayon de 9 m. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir pendant 1 heure.

Fers de rapidité

Objet merveilleux, rare

Ces fers à cheval vont par quatre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez mettre l'un des fers au contact du sabot d'un cheval ou d'une créature équivalente : le fer se fixe au sabot. Retirer un fer nécessite également l'action Magie.

Si les quatre fers sont fixés aux sabots de la même créature, la Vitesse de celle-ci augmente de 9 m.

Fers du zéphyr

Objet merveilleux, très rare

Ces fers à cheval vont par quatre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez mettre l'un des fers au contact du sabot d'un cheval ou d'une créature équivalente : le fer se fixe au sabot. Retirer un fer nécessite également l'action Magie.

Si les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature équivalente, ils permettent à cette créature de se déplacer normalement tout en flottant 10 cm au-dessus du sol. Cet effet signifie que la créature peut traverser ou survoler des surfaces non solides ou instables, comme l'eau ou la lave. La créature ferrée ne laisse aucune trace et n'est pas soumise au Terrain difficile. Elle peut en outre voyager pendant 12 heures par jour sans recevoir de niveau d'Épuisement.

Figurine merveilleuse

Objet merveilleux, rareté variable

Une *figurine merveilleuse* est une statuette qui tient dans la poche. Si vous entreprenez l'action Magie pour lancer la figurine en un point du sol situé dans un rayon de 18 m, elle devient une créature vivante précisée dans la description de la figurine ci-après. Si l'espace où la créature est censée apparaître est occupé par d'autres créatures ou objets, ou si cet espace est insuffisant pour la créature, la figurine ne se transforme pas.

La créature est Amicale envers vous et vos compagnons. Elle comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Si vous ne prononcez aucune instruction, la créature se défend si besoin, mais n'entreprend pas d'autre action.

La créature existe pour une durée propre à chaque figurine. À la fin de cette durée, elle retrouve son état de figurine. Elle reprend cette forme prématûrement si la créature tombe à 0 point de vie ou si vous consaciez l'action Magie à toucher la créature afin qu'elle redevienne une figurine. Quand la créature retrouve l'état de figurine, sa propriété ne peut plus être réutilisée pendant un certain temps, comme indiqué dans sa description.

Chèvres d'ivoire (rare). Ces statuettes de chèvre en ivoire sont toujours créées par série de trois. Chaque chèvre a un aspect unique et fonctionne différemment des autres. Leurs propriétés se déclinent comme suit :

Chèvre industrieuse. Cette figurine peut se transformer en **chèvre géante** pendant un maximum de 3 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 30 jours.

Chèvre terrifiante. Cette figurine peut se transformer en **chèvre géante** pendant un maximum de 3 heures. Cette chèvre ne peut pas porter d'attaque, mais vous pouvez retirer ses cornes (de façon inoffensive) et les utiliser comme armes. L'une des cornes devient une *lance d'arçon +1*, l'autre une *épée longue +2*. Retirer une corne nécessite l'action Magie. Quand la chèvre retrouve sa forme de figurine, elle récupère aussi ses cornes et les armes disparaissent. Tant que vous chevauchez la chèvre, toute créature Hostile qui débute son tour dans une Émanation de 9 m centrée sur la chèvre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine subir l'état Effrayé pendant 1 minute (l'état

prend également fin si vous ne chevauchez plus la chèvre ou que celle-ci retrouve sa forme de figurine). Une créature Effrayée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. En cas de réussite, une créature est immunisée contre cet effet pendant 24 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 15 jours.

Chèvre voyageuse. Cette figurine se transforme en chèvre de taille G avec le profil du **cheval de selle**. Elle dispose de 24 charges, et chaque heure ou fraction d'heure passée sous forme de chèvre coûte 1 charge. Tant qu'il lui reste des charges, vous pouvez l'utiliser aussi souvent que vous le souhaitez. Quand elle n'a plus de charge, elle redevient une figurine à laquelle vous ne pouvez plus recourir pendant 7 jours, échéance à laquelle elle récupère toutes ses charges.

Chien d'onyx (rare). Cette statuette de chien en onyx se transforme en **molosse** pendant un maximum de 6 heures. Ce molosse est doté d'une Intelligence de 8 et parle le commun. Il dispose en outre de la Vision aveugle sur 18 m. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 7 jours.

Chouette de serpentine (rare). Cette statuette de chouette en serpentine peut se transformer en **chouette géante** pendant un maximum de 8 heures. La chouette communique par télépathie avec vous, quelle que soit la distance qui vous en sépare, à condition de se trouver sur le même plan d'existence que vous. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours.

Corbeau d'argent (peu courant). Cette statuette en argent se transforme en **corbeau** pendant un maximum de 12 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours. Sous forme de corbeau, la figurine vous octroie le pouvoir de lancer *messager animal* sur elle.

Destrier d'obsidienne (très rare). Ce cheval d'obsidienne polie se transforme en **horriflamme** (destrier noir) pendant un maximum de 24 heures. L'horriflamme ne combat que pour se défendre. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 5 jours.

Chaque fois que vous utilisez la figurine, il y a 10 % de chances qu'elle reste sourde à vos ordres, y compris si vous lui intimez de retrouver sa forme de figurine. Si vous chevauchez l'horriflamme alors qu'elle est sourde à vos ordres, vous-même et la créature êtes instantanément transportés vers un endroit aléatoire du plan d'existence d'Hadès, où l'horriflamme retrouve sa forme de figurine.

Éléphant de marbre (rare). Cette statuette de marbre figure un éléphant qui barrit. Elle se transforme en **éléphant** pendant un maximum de 24 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 7 jours.

Griphon de bronze (rare). Cette statuette en bronze représente un griffon rampant (cabré, en heraldique). Elle peut se transformer en **griffon** pendant un

maximum de 6 heures. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 5 jours.

Lions d'or (rare). Ces statuettes de lion en or sont toujours créées par paire. Vous pouvez utiliser une figurine ou les deux simultanément. Chacune peut se transformer en **lion** pendant un maximum de 1 heure. Une fois un lion utilisé, vous ne pouvez plus recourir à sa figurine pendant 7 jours.

Mouche d'ébène (rare). Cette statuette d'ébène, taillée à l'effigie d'un taon, peut se transformer en **mouche géante** (cf. profil joint) pendant un maximum de 12 h et peut faire office de monture. Une fois cette figurine utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 2 jours.

Mouche géante

Bête de taille G, non alignée

CA 11

Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 9 m, vol 18 m

MOD JS	FOR 14 +2 +2	DEX 13 +1 +1	MOD JS	CON 13 +1 +1	MOD JS
	INT 2 -4 -4	SAG 10 +0 +0		CHA 3 -4 -4	

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aucune

FP 0 (0 PX ; BM +2)

Flasque de fer

Objet merveilleux, légendaire

Lorsque vous tenez cette flasque de fer au bouchon de laiton, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour cibler une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Si la flasque est vide et que cette cible est originaire d'un plan d'existence autre que celui sur lequel vous vous trouvez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être emprisonnée dans la flasque. Une cible qui a déjà été séquestrée dans la flasque a l'Avantage à ce JS. Une fois emprisonnée, une créature reste confinée dans la flasque jusqu'à ce qu'elle en soit libérée. La flasque ne peut détenir qu'une créature à la fois. Une créature piégée dans la flasque ne vieillit pas et n'a pas besoin de respirer, manger ou boire.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour retirer le bouchon de la flasque et libérer la créature qu'elle contient. La créature obéit alors à vos ordres pendant 1 heure ; elle les comprend même si elle ne connaît pas la langue dans laquelle ils sont formulés. Si vous ne donnez aucun ordre ou si vous lui intimez une activité susceptible d'entraîner sa mort ou son emprisonnement, la créature se défend mais ne prend aucune autre initiative. À la fin de cette durée, la créature se comporte à nouveau en accord avec sa personnalité et son alignement.

Le sort *identification* révèle si la flasque contient une créature, mais seule l'ouverture du récipient permet d'en déterminer la nature exacte. Une *flasque de fer* qui

vient d'être découverte peut déjà contenir une créature choisie par le MJ.

Flûte des égouts

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que cette flûte est sur vous, les rats ordinaires et les rats géants vous sont Indifférents et ne vous attaqueront pas, sauf si vous les menacez ou leur faites du mal.

Cette flûte dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Si vous en jouez au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 1 à 3 charges par une action Bonus, appelant à vous une **nuée de rats** pour chaque charge dépensée, à condition qu'il y ait suffisamment de rats dans un rayon de 750 m susceptibles de répondre à cet appel (cette décision appartient au MJ). S'il n'y a pas assez de rats dans les environs pour former une nuée, la charge est perdue. Les nuées appelées se déplacent vers l'origine de la mélodie par le chemin le plus sûr, mais elles ne sont pas sous votre contrôle.

Chaque fois qu'une **nuée de rats** qui n'est pas sous le contrôle d'une autre créature arrive dans un rayon de 9 m de vous alors que vous jouez de la flûte, la nuée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas de réussite, elle se comporte normalement et ne peut plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures. En cas d'échec, la nuée est envoûtée par cette mélodie et devient Amicale envers vous et vos alliés, et le reste tant que vous continuez à en jouer chaque round au prix de l'action Magie. Une nuée Amicale obéit à vos ordres. En l'absence d'instructions précises, une nuée Amicale se défend au besoin mais n'entreprend pas d'autre action. Si une nuée Amicale commence son tour à plus de 9 m de vous, votre contrôle sur elle prend fin et elle se comporte normalement. Elle ne peut alors plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures.

Flûte terrifiante

Objet merveilleux, peu courant

Cette flûte dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour en jouer et dépenser 1 charge afin de faire naître une mélodie envoûtante. Chaque créature de votre choix dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute. En cas d'échec, la créature peut réitérer ce JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. En cas de réussite, la créature est immunisée contre l'effet de cette flûte pendant 24 heures.

Forteresse instantanée

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Au prix de l'action Magie, vous placez au sol cette statuette en adamantium de 2,5 cm puis, en prononçant le mot de commande, provoquez sa croissance rapide

en tour en adamantium de section carrée. Répéter le mot de commande fait revenir la tour à sa forme de statuette, ce qui ne fonctionne que lorsque la tour est inoccupée. Chaque créature se trouvant dans la zone où la tour apparaît est repoussée dans un espace inoccupé extérieur à la tour, mais adjacent à elle. Tout objet présent dans la zone et n'étant porté par personne est lui aussi repoussé par la tour.

La tour est large de 6 m et haute de 9 m, avec des meurtrières sur tous les flancs et un crénelage en son sommet. Son intérieur se divise en deux étages reliés par une échelle, un escalier ou un plan incliné (à votre guise). L'échelle, escalier ou plan incliné aboutit à une trappe qui ouvre sur le toit. À sa création, la tour présente une seule porte au rez-de-chaussée, orientée vers vous. Cette porte ne s'ouvre que sur votre ordre, que vous pouvez prononcer par une action Bonus. Elle est immunisée contre le sort *déblocage* et toute magie comparable.

Sa magie empêche la tour de basculer. Toit, porte et murs ont chacun le profil suivant : CA 20, 100 pv ; Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants sauf ceux des armes de siège ; Résistance à tous les autres dégâts. Rendre sa taille de statuette à la tour ne répare pas les dégâts qu'elle a subis. Seul le sort *souhait* peut réparer la tour (cette utilisation du sort compte comme la reproduction d'un sort du 8^e niveau ou inférieur). Chaque incantation de *souhait* fait regagner tous ses points de vie à la tour.

Gantelets de puissance d'ogre

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Votre Force passe à 19 tant que vous portez ces gantelets. Ils restent sans effet sur vous si votre Force est supérieure ou égale à 19 sans que vous les portiez.

Gants de chapardeur

Objet merveilleux, peu courant

Une fois enfilés, ces gants sont imperceptibles. Tant que vous les portez, vous recevez un bonus de +5 à vos tests de Dextérité (Escamotage).

Gants de nage et d'escalade

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ces gants, vous recevez une Vitesse d'escalade et une Vitesse de nage égales à votre Vitesse, ainsi qu'un bonus de +5 aux tests de Force (Athlétisme) visant à escalader ou nager.

Gants piégeurs de projectiles

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Si un jet d'attaque vous touche avec une arme à distance ou dotée de la propriété Lancer alors que vous portez ces gants, jouer votre Réaction vous permet de réduire les dégâts subis de 1d10 + votre modificateur de Dextérité à condition d'avoir une main libre. Si vous réduisez ces dégâts à 0, vous pouvez attraper l'arme (ou le projectile) si ses dimensions vous permettent de la tenir.

Gardienne

Arme (toute arme de corps à corps), légendaire (Harmonisation requise)

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

La première fois que vous attaquez avec l'arme à chacun de vos tours, vous pouvez transférer tout ou partie de son bonus à votre classe d'armure. Vous pouvez par exemple réduire le bonus à vos jets d'attaque et de dégâts à +1 afin de recevoir un bonus de +2 à la CA. Les bonus ajustés restent en vigueur jusqu'au début de votre tour suivant, mais vous devez continuer à tenir l'arme pour recevoir le bonus qu'elle octroie à la CA.

Gemme d'illumination

Objet merveilleux, peu courant

Ce prisme dispose de 50 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez consacrer l'action Magie à prononcer l'un de ses trois mots de commande afin de lui faire produire l'un des effets suivants :

Premier mot de commande. La gemme projette une Lumière vive sur un rayon de 9 m, et une Lumière faible sur 9 m de plus. Cet effet ne consomme pas de charge. Il persiste jusqu'à ce que vous réitériez le mot de commande par une action Bonus ou que vous utilisiez une autre fonction de la gemme.

Deuxième mot de commande. Vous dépensez 1 charge et projetez un faisceau de lumière éclatante sur une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Aveuglé pendant 1 minute. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Troisième mot de commande. Dépensez 5 charges : la gemme projette une lumière aveuglante dans un Cône de 9 m. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde comme si elle avait été frappée par le faisceau créé avec le deuxième mot de commande.

Une fois toutes les charges de la gemme dépensées, celle-ci devient un joyau non magique d'une valeur de 50 po.

Gemme de vision

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Cette gemme dispose de 3 charges. Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser 1 charge. Pendant les 10 prochaines minutes, vous disposez de la Vision lucide sur 36 m lorsque vous regardez à travers la gemme.

La gemme récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Gemme élémentaire

Objet merveilleux, peu courant

Cette gemme contient une particule d'énergie élémentaire. Lorsque vous entreprenez l'action Utilisation pour briser la gemme, cela convoque un élémentaire (cf. « Monstres » pour son profil), et la gemme perd sa magie. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible de la gemme brisée, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure, s'il meurt, ou si vous le révoquez par une action Bonus. Le type de gemme détermine la nature de l'élémentaire, comme indiqué sur la table ci-après.

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

Hache du berserker

Arme (hache d'armes, hache à deux mains ou hallebarde), rare (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. En outre et tant que vous êtes harmonisé avec cette arme, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau dont vous disposez.

Malédiction. Cette arme est maudite : être harmonisé avec elle vous inflige sa malédiction. Tant que vous êtes maudit, vous refusez de vous séparer de l'arme et la gardez en permanence à portée de main. Vous subissez en outre le Désavantage aux jets d'attaque effectués avec une autre arme que celle-ci.

Chaque fois qu'une autre créature 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. Cet état prend fin si vous commencez votre tour sans aucune créature que vous voyez ni n'entendez dans un rayon de 18 m.

Tant que cette folie persiste, vous considérez la créature la plus proche de vous, parmi celles que vous voyez ou entendez, comme un ennemi. Si plusieurs créatures sont concernées, choisissez-en une au hasard. À chacun de vos tours, vous devez vous rapprocher le plus possible de la créature et entreprendre l'action Attaque, en prenant cette créature pour cible. Si vous ne parvenez pas à vous approcher suffisamment de la créature pour l'attaquer avec l'arme, votre tour se termine après épuisement de votre déplacement disponible. Si la créature meurt ou que vous ne la voyez et ne l'entendez plus, la plus proche créature valide parmi celles que vous voyez ou entendez devient votre nouvelle cible.

Harnois éthéré

*Armure (demi-plate ou harnois), légendaire
(Harmonisation requise)*

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez entreprendre l'action Magie en prononçant un mot de commande pour recevoir l'effet du sort *forme éthé-rée*. Le sort prend aussitôt fin si vous ôtez l'armure ou entreprenez l'action Magie pour répéter le mot de commande. Une fois cette propriété de l'armure utilisée, elle ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Harnois nain

Armure (demi-plate ou harnois), très rare

Tant que vous portez cette armure, vous recevez un bonus de +2 à la CA. En outre, si un effet vous déplace au sol contre votre volonté, vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire d'un maximum de 3 m la distance sur laquelle vous êtes déplacé.

Havresac magique

Objet merveilleux, rare

Ce sac à dos se compose d'une poche centrale et de deux poches latérales, chacune ouvrant sur un espace extradimensionnel. Chaque poche latérale peut contenir 100 kg de matériel pour un volume maximal de 700 litres. La poche centrale peut contenir 250 kg de matériel pour un volume maximal de 1 800 litres. Le havresac ne pèse que 2,5 kg, quel que soit son contenu.

Récupérer un objet dans le havresac nécessite l'action Utilisation ou une action Bonus (à votre guise). Lorsque vous plongez la main dans le havresac en quête d'un objet spécifique, celui-ci se trouve toujours magiquement au-dessus.

Si l'une de ses poches est surchargée, percée ou déchirée, le havresac éclate et il est détruit. Si le havresac est détruit, son contenu est perdu à jamais (un Artefact finit cependant toujours par réapparaître quelque part). Si le havresac est retourné comme un gant, son contenu se déverse sans que rien ne se brise ; il doit être remis à l'endroit avant de pouvoir être réutilisé.

Chaque poche du havresac contient suffisamment d'air pour 10 minutes de ventilation, divisées par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Placer ce havresac dans l'espace extradimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *puits portable* ou tout autre objet équivalent détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail, si elle ne dispose pas d'un Abri total, est aspirée et déposée en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Heaume de compréhension des langues

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce heaume, vous pouvez lancer *compréhension des langues* par son biais.

Heaume de télépathie

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez ce heaume, vous bénéficiez de la télépathie à une portée de 9 m, et pouvez lancer *détection des pensées* ou *suggestion* (DD de sauvegarde 13) par le biais du heaume. Dès que l'un de ces sorts a été lancé par le biais du heaume, il ne peut plus être lancé via cet objet avant l'aube suivante.

Heaume de téléportation

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Ce heaume dispose de 3 charges. Tant que vous le portez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *téléportation* par son biais. Le heaume récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Heaume scintillant

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Ce heaume étincelant est serti de 1d10 diamants, 2d10 rubis, 3d10 opales de feu et 4d10 opales. Toute gemme extraite du heaume tombe en poussière. Lorsque toutes les gemmes ont été extraites ou détruites, le heaume perd sa magie.

Tant que vous portez ce heaume, vous recevez les bénéfices suivants :

Flammes d'opale de feu. Tant qu'il reste au moins une opale de feu au heaume, vous pouvez consacrer l'action Magie à nimber de flammes une arme que vous tenez. Ces flammes émettent une Lumière vive dans un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus. Les flammes sont inoffensives pour vous et pour l'arme. Lorsque vous touchez une cible avec l'arme enflammée, elle subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Les flammes persistent jusqu'à ce que vous les éteigniez par une action Bonus ou que vous rengainiez ou lâchiez l'arme.

Lumière diamantine. Tant qu'il lui reste au moins un diamant, le heaume diffuse une Émanation de 9 m. Lorsqu'au moins un Mort-vivant est présent dans cette zone, l'Émanation est remplie de Lumière faible. Tout Mort-vivant qui débute son tour dans cette zone subit 1d6 dégâts radiants.

Résistance rubis. Tant qu'il reste au moins un rubis au heaume, vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu.

Sorts. Vous pouvez lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 18), en utilisant comme composante l'une des gemmes du heaume du type spécifié : *boule de feu* (opal de feu), *embruns prismatiques* (diamant), *lumière du jour* (opal) ou *mur de feu* (rubis). La gemme concernée est détruite et disparaît du heaume lorsque le sort est lancé.

Subir des dégâts de feu. Lancez 1d20 si vous portez le heaume et subissez des dégâts de feu après avoir raté un jet de sauvegarde contre un sort. Sur un résultat de 1, le heaume émet des faisceaux de lumière depuis les gemmes restantes, puis il est détruit. Chaque créature prise dans une Émanation de 18 m centrée sur vous doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être frappée par un faisceau lumineux et de subir autant de dégâts radiants que le heaume compte de gemmes.

Huile éthérée

Potion, rare

Une fiole de cette huile suffit à enduire une créature de taille M ou inférieure, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature ointe reçoit l'effet du sort *forme éthérée* pendant 1 heure.

Des gouttes perlées se forment sur la paroi extérieure de ce récipient rempli d'une huile grisâtre et trouble, et s'évaporent rapidement.

Huile d'affûtage

Potion, très rare

Une fiole de cette huile peut enduire une arme de corps à corps ou vingt projectiles, sachant que seules les munitions et les armes de corps à corps non magiques infligeant des dégâts perforants ou tranchants sont affectées. L'application de l'huile prend 1 minute, après quoi l'huile s'infiltre magiquement dans ce qu'elle recouvre, ce qui transforme l'arme enduite en *arme +3* (les munitions enduites en *projectiles +3*).

Dans cette huile incolore et gélatineuse scintillent de minuscules paillettes d'argent.

Huile d'insaisissabilité

Potion, peu courante

Une fiole de cette huile suffit à enduire une créature de taille M ou inférieure, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de M). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature ointe reçoit l'effet du sort *liberté de mouvement* pendant 8 heures.

Au lieu de cela, l'huile peut être versée au sol au prix de l'action Magie, auquel cas elle couvre un carré de 3 m et reproduit l'effet du sort *graisse* dans cette zone pendant 8 heures.

Cet onguent noir et gluant, épais et lourd, s'écoule pourtant très vite.

Jatte de contrôle des élémentaires de l'eau

Objet merveilleux, rare

Tant que cette jatte est remplie d'eau et se trouve dans un rayon de 1,50 m, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un élémentaire de l'eau.

L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé aussi près que possible de la jatte, comprend les mêmes langues que vous, obéit à vos ordres et joue son tour juste après vous à votre rang d'initiative. Il disparaît au bout de 1 heure, s'il meurt, ou si vous le révoquez par une action Bonus. La jatte ne peut plus être utilisée de cette manière avant l'aube suivante.

La jatte mesure environ 30 cm de diamètre et 15 de profondeur. Sa contenance est de 12 litres environ.

Javeline de foudre

Arme (javeline), peu courante

Chaque fois que vous réussissez un jet d'attaque avec cette arme magique, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de foudre au lieu de dégâts perforants.

Éclair. Lorsque vous lancez cette arme sur une cible située à 36 m ou moins de vous, vous pouvez renoncer au jet d'attaque à distance pour transformer l'arme en éclair. Cet éclair forme une Ligne de 1,50 m de large entre vous et la cible. La cible et chaque créature prise dans la Ligne (vous excepté) effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subissent 4d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Aussitôt après avoir infligé ces dégâts, l'arme réapparaît dans votre main. Cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Lame porte-bonheur

Arme (cimeterre, coutille, épée à deux mains, épée courte, épée longue, rapière ou serpe), légendaire (Harmonisation requise)

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Tant que l'arme est sur vous, vous recevez en outre un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Chance. Si l'arme est sur vous et si vous ne subissez pas l'état Neutralisé, vous pouvez faire appel à sa chance (pas d'action requise) pour relancer un Test d20 raté. Vous devez garder le deuxième jet. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Souhait. L'arme est dotée de 1d3 charges. En la tenant, vous pouvez dépenser 1 charge et lancer *souhait* par son intermédiaire. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante. L'arme perd cette propriété quand toutes ses charges ont été dépensées.

Lanterne de révélation

Objet merveilleux, peu courant

Lorsqu'elle est allumée, cette lanterne à capote brûle pendant 6 heures avec 50 cl d'huile, en projetant une Lumière vive dans un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m supplémentaires. Les créatures et objets Invisibles sont visibles sous la Lumière vive de la lanterne. Vous pouvez entreprendre l'action Utilisation pour abaisser la capote, ce qui réduit la lumière de la lanterne à une Lumière faible dans un rayon de 1,50 m.

Lentilles de netteté

Objet merveilleux, peu courant

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Tant que vous les portez, votre vision s'améliore nettement jusqu'à 30 cm, vous octroyant la Vision dans le noir à cette portée et l'Avantage aux tests d'Intelligence (Investigation) effectués pour examiner quelque chose à cette même portée.

Liens de fer

Objet merveilleux, rare

Cette sphère de fer rouillé, d'un diamètre de 7,5 cm, pèse 500 g. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour jeter la sphère sur une créature de taille TG ou inférieure que vous voyez dans un rayon de 18 m. À mesure que la sphère vole vers sa cible, elle se déplie pour former un enchevêtrement de bandes métalliques.

Effectuez un jet d'attaque à distance, le bonus d'attaque étant égal à votre modificateur de Dextérité plus votre bonus de maîtrise. Si l'attaque touche, la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que vous consaciez une action Bonus à la libérer d'une simple instruction. Si vous libérez la cible ou si l'attaque la rate, les bandes se contractent pour reformer la sphère.

Une créature, y compris celle qui est Entravée, peut consacrer une action à toucher les liens de fer pour effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 20 afin de les briser. En cas de réussite, l'objet est détruit et la créature Entravée est libérée. En cas d'échec, toutes les autres tentatives de cette même créature échouent automatiquement jusqu'à ce que 24 heures se soient écoulées.

Une fois ces liens utilisés, ils ne peuvent plus resservir avant l'aube suivante.

Lunettes du nyctalope

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous chaussez ces lunettes teintées, vous bénéficiez de la Vision dans le noir à 18 m. Si vous disposez déjà de la Vision dans le noir, le port de ces lunettes en augmente la portée de 18 m.

Manteau de résistance aux sorts

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts quand vous portez ce manteau.

Manuel d'exercices physiques

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière d'exercices physiques. Si vous consaciez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Force augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel de vitalité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière de santé et de nutrition. Si vous consaciez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel de vivacité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils en matière d'exercices de coordination et d'équilibre. Si vous consaciez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Dextérité augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Manuel des golems

Objet merveilleux, très rare

Cet ouvrage renferme les informations et incantations nécessaires à l'assemblage d'un type spécifique de golem. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante. Pour déchiffrer et utiliser ce manuel, vous devez être un incantateur disposant d'au moins deux emplacements de sort du 5^e niveau. Une créature incapable d'utiliser le *manuel des golems* et qui tente de le lire subit 6d6 dégâts psychiques.

Pour créer un golem, vous devez consacrer le nombre de jours indiqué sur la table et travailler sans relâche avec le manuel à portée de main sans prendre plus de 8 heures de Repos par jour. Vous devez également acquitter le coût indiqué pour acheter les matériaux nécessaires.

Une fois la création du golem terminée, des flammes mystiques dévorent le livre. Le golem s'anime lorsque les cendres du manuel sont dispersées sur lui. Reportez-vous à « Monstres » pour le profil de jeu du golem. Il est sous votre contrôle, vous comprend et obéit à vos ordres.

Id20	Golem	Temps	Prix
1–5	Golem d'argile	30 jours	65 000 po
6–17	Golem de chair	60 jours	50 000 po
18	Golem de fer	120 jours	100 000 po
19–20	Golem de pierre	90 jours	80 000 po

Marteau de tonnerre

Arme (maillet d'armes ou marteau de guerre), légendaire (Harmonisation requise)

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

L'arme dispose de 5 charges. Vous pouvez dépenser 1 charge et effectuer une attaque à distance avec cette arme, en la lançant comme si elle était dotée de la propriété Lancer avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m. Si l'attaque touche, l'arme fait retentir un coup de tonnerre audible dans un rayon de 90 m. La cible et toutes les créatures dans un rayon de 9 m d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de subir l'état Étourdi jusqu'à la fin de votre tour suivant. Aussitôt après avoir touché ou raté sa cible, l'arme revient dans votre main. L'arme récupère quotidiennement 1d4 + 1 charges dépensées, à l'aube.

Souveraineté gigante. Tant que persiste votre Harmonisation avec l'arme et que vous portez un *ceinturon de force de géant* ou des *gantelets de puissance d'ogre* également soumis à votre Harmonisation, vous recevez les bénéfices suivants :

Fléau des géants. Lorsque vous obtenez un 20 sur le d20 d'un jet d'attaque effectué avec cette arme contre un Géant, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de mourir sur le coup.

Puissance gigante. La valeur de Force octroyée par votre *ceinturon de force de géant* ou vos *gantelets de puissance d'ogre* augmente de 4, jusqu'à un maximum de 30.

Marteau volant des nains

Arme (marteau de guerre), très rare (Harmonisation requise avec un nain ou une créature harmonisée avec un ceinturon des nains)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Elle est dotée de la propriété Lancer avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m. Lorsque vous touchez avec une attaque à distance à l'aide de cette arme, celle-ci inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires (2d8 si la cible est un Géant). Aussitôt après avoir touché ou raté sa cible, l'arme revient dans votre main.

Masse d'anéantissement

Arme (masse d'armes), rare (Harmonisation requise)

Quand vous touchez un Fiélon ou un Mort-vivant avec cette arme magique, cette créature subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. S'il reste 25 points de vie ou moins à la cible après application de ces dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être détruite. En cas de réussite, la créature subit toutefois l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Lumière. Tant que vous tenez cette arme en main, elle émet une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Masse destructrice

Arme (masse d'armes), rare

Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Ce bonus passe à +3 lorsque vous utilisez l'arme pour attaquer un Artificiel.

Lorsque vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme, la cible subit 7 dégâts contondants supplémentaires, ou 14 dégâts contondants supplémentaires s'il s'agit d'un Artificiel. Tout Artificiel qui se retrouve avec 25 points de vie ou moins après application de ces dégâts est détruit.

Masse terrifiante

Arme (masse d'armes), rare (Harmonisation requise)

Cette arme magique dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. En tenant l'arme, vous pouvez entreprendre l'action Magie et dépenser 1 charge pour en libérer une vague de terreur. Chaque créature de votre choix dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute. Une créature ainsi Effrayée doit consacrer ses tours à tenter de s'éloigner le plus possible de vous, et elle ne peut pas effectuer d'attaques d'Opportunité. Dans le cadre d'une action, elle ne peut entreprendre que Pointe ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquive. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Massue tonnante

Arme (massue), très rare (Harmonisation requise)

Tant que persiste votre Harmonisation avec cette arme magique, votre Force est de 20, à moins qu'elle soit déjà égale ou supérieure à cette valeur. L'arme inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires à toute créature qu'elle touche, et 3d8 dégâts de tonnerre supplémentaires aux objets qu'elle touche et qui ne sont portés par personne.

L'arme est dotée des propriétés supplémentaires suivantes.

Coup de tonnerre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez frapper l'arme contre une surface dure pour créer un puissant coup de tonnerre audible à 90 m. Vous générez également un Cône d'énergie tonitruante de 9 m. Chaque créature prise dans le Cône doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de subir l'état À terre. Dans ce Cône, les objets non magiques qui ne sont portés par personne subissent 3d8 dégâts de tonnerre.

Tremblement de terre. Au prix de l'action Magie, vous pouvez frapper l'arme contre le sol pour déclencher une intense perturbation sismique dans un cercle de 15 m de rayon centré sur le point d'impact. Les structures en contact avec le sol de cette zone subissent 50 dégâts contondants, et chaque créature touchant le sol de la zone doit réussir un jet de

sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir l'état À terre. Une créature qui se concentre doit également réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 sous peine de perdre sa Concentration. Vous pouvez en outre ouvrir une faille de 9 m de profondeur et 3 m de large n'importe où dans la zone. Toute créature se trouvant à cet endroit effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Elle tombe dans la faille en cas d'échec, et parvient à se décaler au bord du gouffre en cas de réussite. Toute structure située à l'endroit où s'ouvre la faille s'effondre dans celle-ci. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Médaillon des pensées

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ce médaillon dispose de 5 charges. Lorsque vous le portez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *déttection des pensées* (DD de sauvegarde 13) par son intermédiaire. Le médaillon récupère quotidiennement 1d4 charges dépensées, à l'aube.

Menottes dimensionnelles

Objet merveilleux, rare

L'action Utilisation vous permet d'employer cet objet pour menotter une créature subissant l'état Neutralisé. Les menottes s'ajustent à toute créature de taille P, M ou G. Ces menottes empêchent la créature menottée de recourir à tout moyen de déplacement extradimensionnel, y compris la téléportation ou le voyage vers un autre plan d'existence. Elles n'empêchent toutefois pas la créature de traverser un portail interdimensionnel.

Vous-même et toute créature que vous désignez lorsque vous utilisez ces menottes pouvez consacrer l'action Utilisation à les retirer. Une fois tous les 30 jours, la créature menottée peut effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 30. En cas de réussite, elle se libère et détruit les menottes.

Miroir d'emprisonnement

Objet merveilleux, très rare

Quand on regarde indirectement dans ce miroir de 1,20 m de haut pour 60 cm de large, on y distingue des reflets fugitifs de créatures. Le miroir pèse 25 kg avec le profil suivant : CA 11, 10 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison, Vulnérabilité aux dégâts contondants. Réduit à 0 point de vie, il se brise en mille morceaux, définitivement détruit.

Si le miroir est accroché à une surface verticale et que vous vous trouvez à 1,50 m ou moins de lui, vous pouvez entreprendre l'action Magie et prononcer un mot de commande pour l'activer. Il reste activé jusqu'à ce que vous entrepreniez l'action Magie et répétez le mot de commande pour le désactiver.

Toute créature autre que vous qui voit son reflet dans le miroir activé alors qu'elle se tient dans un rayon de 9 m de l'objet doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 sous peine d'être

emprisonnée, avec tout ce qu'elle porte, dans l'un des douze cachots extradimensionnels du miroir. Une créature qui connaît la nature du miroir effectue ce jet de sauvegarde avec l'Avantage, tandis que les Artificiels réussissent automatiquement le JS.

Un cachot extradimensionnel est un espace infini dans lequel flotte un épais brouillard qui réduit la visibilité à 3 m. Les créatures prisonnières du miroir peuvent se passer de nourriture, de boisson et de sommeil et elles ne vieillissent pas. Une créature prisonnière d'un cachot peut s'en échapper si elle recourt à une magie qui permet de voyager entre les plans. Dans le cas contraire, cette créature est prisonnière du cachot jusqu'à ce qu'elle en soit libérée.

Si le miroir piège une créature alors que ses douze cachots extradimensionnels sont occupés, l'objet libère au hasard une créature emprisonnée pour accueillir le nouveau prisonnier. Une créature libérée apparaît dans un espace inoccupé en vue du miroir, mais de dos par rapport à lui. Si le miroir est brisé, toutes les créatures qu'il emprisonne sont libérées et apparaissent dans des espaces inoccupés à proximité.

Dans un rayon de 1,50 m du miroir, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour prononcer le nom d'une créature emprisonnée ou le numéro d'un cachot. La créature nommée ou prisonnière du cachot annoncé apparaît sous la forme d'un reflet à la surface du miroir. Vous-même et la créature pouvez alors communiquer.

De même, vous pouvez entreprendre l'action Magie et utiliser un second mot de commande pour libérer une créature piégée dans le miroir. La créature libérée apparaît, avec tout son équipement, dans l'espace inoccupé le plus proche du miroir, en lui tournant le dos.

Placer le miroir 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 vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail, si elle ne dispose pas d'un Abri total, est aspirée et se retrouve en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Orbe draconique

Objet merveilleux, Artefact (Harmonisation requise)

Chaque orbe est un globe de cristal gravé d'environ 25 cm de diamètre. Lorsqu'il est utilisé, il enflé pour atteindre un diamètre d'environ 50 cm, tandis que de la brume tourbillonne à l'intérieur.

Une fois harmonisé avec l'orbe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour scruter ses profondeurs insondables. Effectuez un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas de réussite, vous contrôlez l'orbe aussi longtemps que l'harmonisation persiste. Un échec, en revanche, vous place sous l'emprise de l'Artefact en vous imposant l'état Charmé pour toute la durée de l'Harmonisation.

Tant que vous êtes Charmé par l'orbe, vous ne pouvez pas volontairement mettre fin à cette Harmonisation et l'orbe lance *suggestion* sur vous à volonté (sauvegarde DD 18) en vous pressant d'œuvrer à ses desseins maléfiques. Les désirs de l'essence du dragon peuvent prendre bien des formes : anéantir un groupe spécifique, libérer l'orbe, répandre la souffrance dans le monde, faire prospérer le culte de Tiamat ou tout autre sombre dessein imaginé par le MJ.

Sorts. L'orbe dispose de 7 charges et récupère quotidiennement $1d4 + 3$ charges dépensées, à l'aube. Si vous contrôlez l'orbe, vous pouvez lancer l'un des sorts de la table suivante. La table indique le nombre de charges à dépenser pour lancer le sort.

Sort	Coût en charges
détection de la magie	0
lumière du jour	1
protection contre la mort	2
scrutation (DD de sauvegarde 18)	3
soins (au 9 ^e niveau)	4

Appel des dragons. Tant que vous contrôlez l'orbe, vous pouvez, au prix de l'action Magie, émettre par son biais un appel télépathique qui s'étend dans toutes les directions sur 60 km. Les dragons chromatiques à portée sont contraints de venir vers l'orbe au plus vite et par l'itinéraire le plus direct. Les divinités draconiques, comme Tiamat, ne sont pas affectées par cet appel. Les dragons chromatiques attirés par l'orbe peuvent se montrer hostiles envers vous pour les avoir contraints à venir. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir pendant 1 heure.

Destruction d'un orbe. Un *Orbe draconique* est doté d'une CA de 20 et ne peut être détruit que s'il subit des dégâts d'une *arme +3* ou du sort *désintégration*. Nulle autre force ne saurait l'entamer.

Parchemin de sort

Parchemin, rareté variable

Un *parchemin de sort* renferme la formule d'un sort unique, rédigée dans un code ésotérique. Si ce sort figure dans votre liste de sorts, vous pouvez lire le parchemin pour en lancer le sort sans composantes matérielles. Sans cela, le parchemin reste illisible. Lancer le sort par le biais du parchemin requiert le temps d'incantation normal. Une fois le sort lancé, le parchemin tombe en poussière. Si l'incantation est interrompue, le parchemin n'est pas perdu.

Si le sort figure bien dans votre liste, mais qu'il est d'un niveau supérieur à ce que vous pouvez normalement lancer, vous effectuez un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation pour savoir si vous parvenez à le lancer. Le DD est égal à $10 + \text{niveau du sort}$. En cas d'échec, le sort s'efface du parchemin et il ne se passe rien d'autre.

Le niveau du sort inscrit sur un parchemin détermine le DD de sauvegarde et le bonus d'attaque

associés, ainsi que la rareté du parchemin, comme indiqué sur la table suivante.

Niveau du sort	Rareté	DD de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Sort mineur	Courant	13	+5
1	Courant	13	+5
2	Peu courant	13	+5
3	Peu courant	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

Copier un parchemin dans un grimoire. Un sort de Magicien inscrit sur un *parchemin de sort* peut être copié dans un grimoire. Pour ce faire, le copiste doit réussir un test d'Intelligence (Arcanes) assorti d'un DD égal à $10 + \text{niveau du sort}$. En cas de réussite, le sort est copié. Que ce test réussisse ou échoue, le *parchemin de sort* est détruit.

Perle de force

Objet merveilleux, rare

Cette petite sphère noire de 2 cm de diamètre pèse environ 30 g. Les *perles de force* se trouvent généralement par poignée de $1d4 + 4$.

Entreprendre l'action Magie permet de lancer la perle à une distance maximale de 18 m. La perle provoque une explosion à l'impact dans une Sphère de 3 m de rayon, ce qui la détruit. Chaque créature prise dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sous peine de subir $5d4$ dégâts de force. Une sphère de force transparente entoure la zone pendant 1 minute. Toute créature ayant raté le JS, si elle se trouve entièrement dans la zone, est piégée à l'intérieur de cette sphère. Les créatures qui ont réussi leur sauvegarde ou qui ne sont que partiellement dans la zone sont repoussées depuis le centre de la sphère jusqu'à se retrouver entièrement en dehors. Seul l'air respirable peut traverser la paroi de la sphère. Les attaques et autres effets, quels qu'ils soient, en sont incapables.

Une créature piégée peut entreprendre l'action Utilisation pour pousser sur la paroi de la sphère, ce qui la fait rouler à concurrence de la moitié de sa propre Vitesse. On peut ramasser la sphère, qui ne pèse que 500 g en raison de sa magie, quel que soit le poids des créatures piégées à l'intérieur.

Perle de thaumaturgie

Objet merveilleux, peu courant (*Harmonisation requise avec un incantateur*)

Tant que cette perle est sur vous, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour récupérer un

emplacement de sort dépensé du 3^e niveau ou inférieur. Une fois la perle utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

Perle nutritive

Objet merveilleux, courant

Cette perle gélantineuse sans saveur fond sur la langue et fournit l'équivalent nutritif de 1 jour de rations.

Philtre d'amour

Potion, peu courante

La première fois que vous voyez une créature dans les 10 minutes après avoir bu ce philtre, vous êtes séduit par cette créature et recevez l'état Charmé pendant 1 heure.

Ce liquide rosé effervescent contient une imperceptible bulle en forme de cœur.

Pierre de contrôle des élémentaires de la terre

Objet merveilleux, rare

En maintenant le contact avec cette pierre posée au sol de 2,5 kg, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour convoquer un **élémentaire de la terre**. L'élémentaire apparaît en un espace inoccupé de votre choix dans un rayon de 9 m, obéit à vos ordres et joue son tour aussitôt après vous dans l'ordre d'Initiative. Il disparaît au bout de 1 heure ; plus tôt s'il meurt ou si vous le révoquez par une action Bonus. La pierre ne peut plus resservir de cette manière avant l'aube suivante.

Pierre de Ioun

Objet merveilleux, rareté variable (Harmonisation requise)

De la taille d'une bille, les *pierres de Ioun* font référence à Ioun, dieu du savoir et des prophéties vénéré sur certains mondes. Il existe de nombreux types de *pierre de Ioun* avec une forme et une couleur propres à chacune.

Quand vous entreprenez l'action Magie pour lancer en l'air une *pierre de Ioun*, celle-ci se place en orbite autour de votre tête à une distance de 1d3 x 30 cm et vous octroie son bénéfice tant qu'elle tourne. Vous pouvez avoir jusqu'à trois *pierres de Ioun* en orbite simultanée autour de votre tête.

Chaque *pierre de Ioun* en orbite est considérée comme un objet que vous portez. La pierre en orbite évite tout contact avec les autres créatures et objets, en ajustant sa trajectoire afin d'éviter les collisions et en déjouant toutes les tentatives des autres créatures visant à l'attaquer ou à s'en emparer.

Au prix de l'action Utilisation, vous pouvez saisir et ranger une ou plusieurs *pierres de Ioun* gravitant autour de votre tête. Si votre Harmonisation avec une *pierre de Ioun* cesse alors qu'elle gravite autour de vous, elle tombe au sol comme si vous l'aviez lâchée.

Le type de pierre définit sa rareté et ses effets.

Absorption (très rare). Tant que cet ellipsoïde lavande pâle gravite autour de votre tête, vous pouvez jouer votre Réaction pour annuler un sort du 4^e niveau ou inférieur lancé par une créature que vous voyez. Un sort annulé se dissipe sans produire d'effet et toutes les ressources engagées par l'incantation sont gaspillées. Dès que la pierre a annulé 20 niveaux de sort de cette manière, elle se consume, vire au gris terne et perd sa magie.

Absorption suprême (légendaire). Tant que cet ellipsoïde marbré lavande et vert gravite autour de votre tête, vous pouvez jouer votre Réaction pour annuler un sort du 8^e niveau ou inférieur lancé par une créature que vous voyez. Un sort annulé se dissipe sans produire d'effet et toutes les ressources engagées par l'incantation sont gaspillées. Dès que la pierre a annulé 20 niveaux de sort de cette manière, elle se consume, vire au gris terne et perd sa magie.

Agilité (très rare). Votre Dextérité augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère rouge foncé gravite autour de votre tête.

Commandement (très rare). Votre Charisme augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée rose et vert gravite autour de votre tête.

Force (très rare). Votre Force augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que ce rhomboïde bleu pâle gravite autour de votre tête.

Intellect (très rare). Votre Intelligence augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère marbrée écarlate et bleu gravite autour de votre tête.

Intuition (très rare). Votre Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que cette sphère bleu incandescent gravite autour de votre tête.

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

Protection (rare). Vous recevez un bonus de +1 à la classe d'armure tant que ce prisme rose mat gravite autour de votre tête.

Régénération (légendaire). Vous récupérez 15 points de vie à la fin de chaque heure tant que ce fuseau blanc nacré gravite autour de votre tête, à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie.

Réserve (rare). Ce prisme violet vif stocke les sorts qui sont lancés dessus et les conserve jusqu'à ce que vous les utilisiez. La pierre peut stocker jusqu'à 4 niveaux de sort à la fois. Quand on la trouve, elle contient 1d4 niveaux de sort choisis par le MJ.

Toute créature peut lancer un sort du 1^{er} au 4^e niveau dans la pierre à condition de la toucher au moment de l'incantation. Le sort ne produit aucun effet hormis celui d'être stocké dans la pierre. Si la pierre ne peut pas contenir ce sort, il est dépensé sans effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine la quantité d'espace qu'il utilise.

Tant que cette pierre gravite autour de votre tête, vous pouvez lancer l'un des sorts qui y sont stockés. Ce sort utilise le niveau d'emplacement de sort, le DD

de sauvegarde des sorts, le bonus d'attaque de sort et la caractéristique d'incantation de l'incantateur d'origine, mais il est par ailleurs traité comme si vous le lanciez. Le sort lancé depuis la pierre n'y est plus stocké et libère l'espace correspondant.

Subsistance (rare). Vous pouvez vous passer de nourriture et de boisson tant que ce fuseau translucide gravite autour de votre tête.

Vigilance (rare). Tant que ce rhomboïde bleu nuit gravite autour de votre tête, vous bénéficiez de l'Avantage aux jets d'Initiative et aux tests de Sagesse (Perception).

Vigueur (très rare). Votre Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 20, tant que ce rhomboïde rose gravite autour de votre tête.

Pierre porte-bonheur

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Tant que vous portez sur vous cette agate polie, vous recevez un bonus de +1 aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde.

Pierres messagères

Objet merveilleux, peu courant

Les pierres messagères vont par deux, les motifs ciselés à la surface de chacune étant assortis et facilement reconnaissables. En tenant l'une des pierres, vous pouvez lancer *communication à distance* par son biais. La cible du sort est le porteur de l'autre pierre. Si aucune créature ne porte l'autre pierre, vous l'apprenez dès que vous cherchez à vous servir de la vôtre, et vous ne lancez pas le sort.

Une fois que *communication à distance* est lancé par l'une des pierres, celles-ci ne peuvent plus resservir avant l'aube suivante. Si l'une des pierres de la paire est détruite, l'autre devient non magique.

Pigments merveilleux

Objet merveilleux, très rare

Cette belle boîte en bois contient 1d4 pots de pigments et un pinceau (pour un poids total de 500 g).

En utilisant le pinceau et en dépensant 1 pot de pigments, vous pouvez peindre un nombre illimité d'objets tridimensionnels et d'éléments de terrain (tels que murs, portes, arbres, fleurs, armes, toiles d'araignée et fosses), à condition que ces éléments tiennent tous dans un Cube de 6 m. L'opération prend 10 minutes (quel que soit le nombre d'éléments que vous créez), pendant lesquelles vous devez rester dans le Cube, et nécessite votre Concentration. Si votre Concentration est rompue ou que vous quittez le Cube avant que le travail ne soit terminé, tous les éléments peints disparaissent et le pot de pigments est gaspillé.

Une fois le travail terminé, tous les objets et éléments de terrain peints deviennent réels. Ainsi, peindre une porte sur un mur crée-t-il une vraie porte qu'on peut ouvrir sur ce qui se trouve au-delà du mur. Peindre une fosse crée une véritable fosse, dont la profondeur totale doit se trouver dans le Cube de 6 m.

Aucun objet créé par un pot de pigments ne peut avoir une valeur supérieure à 25 po, tandis que la valeur totale de tous les objets créés par un même pot de pigments ne peut dépasser 500 po. Si vous tracez des objets de plus grande valeur (comme un gros tas d'or), ils paraissent authentiques, mais un examen attentif révèle qu'ils sont faits de pâte, de biscuits ou de quelque autre matériau sans valeur.

Si vous peignez une forme d'énergie comme le feu ou la foudre, l'énergie se dissipe sitôt la peinture achevée, sans rien endommager.

Plume magique

Objet merveilleux, rareté variable

Cet objet ressemble à une plume. Il existe divers types de plume magique, chacun avec un effet à usage unique différent. Le MJ choisit le type de plume ou le détermine aléatoirement selon la table « Plumes magiques ». Le type de plume en définit la rareté.

Ancre (peu courante). Vous pouvez consacrer l'action Magie à mettre la plume en contact avec un bateau ou un navire. Pendant les prochaines 24 heures, le navire ne peut en aucun cas être déplacé. Remettre la plume en contact avec le bateau met fin à l'effet d'immobilisation. Quand cet effet se termine, la plume disparaît.

Arbre (peu courant). Vous devez être en extérieur pour utiliser cette plume. Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour mettre la plume en contact avec un espace inoccupé au sol. La plume disparaît ; à sa place pousse un chêne non magique. L'arbre mesure 18 m de haut et son tronc 1,50 m de diamètre, la ramure au sommet atteignant 6 m de rayon.

Bateau-cygne (rare). Vous pouvez consacrer l'action Magie à mettre la plume en contact avec une étendue d'eau dont le diamètre est supérieur ou égal à 18 m. La plume disparaît, remplacée par un bateau de 15 m de long et 6 m de large en forme de cygne géant. Ce bateau est autopropulsé et se déplace sur l'eau à une vitesse de 9 km par heure. Tant que vous êtes à bord, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour lui ordonner de se déplacer ou de virer d'un maximum de 90 degrés. Le bateau persiste pendant 24 heures puis disparaît. Vous pouvez révoquer l'embarcation au prix de l'action Magie.

Éventail (peu courant). Si vous êtes à bord d'un bateau à voile, vous pouvez consacrer l'action Magie à lancer cette plume en l'air, à une hauteur maximale de 3 m. La plume disparaît, remplacée par un éventail géant qui s'agit spontanément. L'éventail flotte et crée un vent fort. Ce vent gonfle les voiles du navire, augmentant sa vitesse de 7,5 km/h pendant 8 heures. Vous pouvez révoquer l'éventail au prix de l'action Magie.

Fouet (rare). Vous pouvez consacrer l'action Magie à lancer la plume à une distance maximale de 3 m. La plume disparaît, remplacée par un fouet flottant. Vous pouvez ensuite, par une action Bonus, effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 3 m du fouet avec

un bonus à l'attaque de +9. Si l'attaque touche, la cible subit 1d6 + 5 dégâts de force.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer le fouet flottant d'un maximum de 6 m et réitérer l'attaque contre une créature située dans un rayon de 3 m de l'arme. Le fouet disparaît au bout de 1 heure, lorsque vous entrepenez une action Magie pour le révoquer, ou lorsque vous mourez ou subissez l'état Neutralisé.

Oiseau (rare). Vous pouvez consacrer l'action Magie à lancer cette plume en l'air, à une hauteur de 1,50 m. La plume disparaît, remplacée par un énorme oiseau multicolore. L'oiseau, qui reprend le profil du **ruk**, ne peut pas porter d'attaque. Il obéit à vos ordres et peut transporter jusqu'à 250 kg en vol à sa vitesse maximale (24 km/heure, pour un maximum de 216 km par jour avec 1 heure de repos toutes les 3 heures de vol), ou 500 kg à la moitié de cette vitesse. L'oiseau disparaît après avoir volé sur sa distance maximale pour la journée (même chose s'il tombe à 0 point de vie). Vous pouvez révoquer l'oiseau au prix de l'action Magie.

Plumes magiques

ID100	Plume	Rareté
01–20	Ancre	Peu courante
21–45	Arbre	Peu courante
46–60	Bateau-cygne	Rare
61–75	Éventail	Peu courante
76–85	Fouet	Rare
86–00	Oiseau	Rare

Potion d'agrandissement

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet « agrandissement » du sort *agrandissement/rapetissement* pendant 10 minutes (aucune Concentration requise).

La partie rouge du liquide de la potion se dilate et se contracte en boucle, d'une petite perle colorant le liquide incolore et vice-versa. Le processus ne s'interrompt pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion d'amitié avec les animaux

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* au 3^e niveau (DD de sauvegarde 13).

Agiter ce liquide trouble permet de distinguer les menus objets qui y flottent : écaille de poisson, plume de colibri, griffe de chat, poil d'écureuil.

Potion d'escalade

Potion, courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse pendant

1 heure. Pendant cette heure, vous avez l'Avantage aux tests de Force (Athlétisme) effectués pour l'escalade.

La potion est divisée en nappes brunes, argentées et grises évoquant des strates dans la roche. Ces couleurs ne se mélangent pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion d'héroïsme

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez 10 points de vie temporaires qui persistent 1 heure. Pendant cette heure, vous êtes sous l'effet du sort *bénédiction* (aucune Concentration requise).

Ce liquide bleu bouillonne et fume comme s'il était en ébullition.

Potion d'invisibilité

Potion, rare

Le récipient de cette potion paraît vide, tout en donnant étrangement l'impression de contenir un liquide. Lorsque vous buvez la potion, vous recevez l'état Invisible pendant 1 heure. Cet effet prend fin prématièrement si vous effectuez un jet d'attaque, infligez des dégâts ou lancez un sort.

Potion d'invulnérabilité

Potion, rare

Pendant 1 minute après avoir bu cette potion, vous bénéficiez de la Résistance à tous les dégâts.

Ce liquide sirupeux ressemble à du fer liquide.

Potion de clairvoyance

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *clairvoyance* (aucune Concentration requise).

Le globe oculaire qui flotte dans ce liquide jaunâtre disparaît quand la potion est ouverte.

Potion de diminution

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet « rapetissement » du sort *agrandissement/rapetissement* pendant 1d4 heures (aucune Concentration requise).

La partie rouge du liquide de la potion se contracte continuellement en une boule minuscule, puis se dilate pour colorer le fluide incolore qui l'entoure. Le processus ne s'interrompt pas, même quand on secoue la bouteille.

Potion de force de géant

Potion, rareté variable

Lorsque vous buvez cette potion, votre valeur de Force change pendant 1 heure. Le type de géant détermine cette valeur (cf. table ci-dessous). Si votre Force est déjà supérieure ou égale à la valeur octroyée par la potion, celle-ci n'a aucun effet sur vous.

Ce liquide transparent contient un éclat de lumière flottant qui évoque l'ongle d'un géant.

Potion	Force	Rareté
Potion de force de géant (collines)	21	Peu courante
Potion de force de géant (givre ou pierres)	23	Rare
Potion de force de géant (feu)	25	Rare
Potion de force de géant (nuages)	27	Très rare
Potion de force de géant (tempêtes)	29	Légendaire

Potion de forme gazeuse

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *forme gazeuse* pendant 1 heure (aucune Concentration requise) ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à cet effet par une action Bonus.

Le récipient de cette potion semble contenir du brouillard dont la fluidité est cependant celle de l'eau.

Potion de lecture des pensées

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *détection des pensées* (DD de sauvegarde 13) pendant 10 minutes (aucune Concentration requise).

Dans ce liquide dense et pourpre flotte un nuage ovoïde et rose.

Potion de résistance

Potion, peu courante

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez la Résistance à un type de dégâts pendant 1 heure. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

Id10	Type de dégâts	Id10	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotiques
2	Feu	7	Poison
3	Force	8	Psychiques
4	Foudre	9	Radiants
5	Froid	10	Tonnerre

Potion de respiration aquatique

Potion, peu courante

Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 24 heures après avoir bu cette potion.

Ce liquide vert laiteux, dans lequel flotte une bulle aux allures de méduse (acalèphe), dégage des senteurs marines.

Potion de vitalité

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, elle supprime tous vos niveaux d'épuisement et met fin à l'éventuel état Empoisonné qui vous affecte. Pendant 24 heures,

vous récupérez le maximum de points de vie pour chaque dé de vie dépensé.

Ce liquide cramoisi palpite régulièrement d'une lueur sourde, tel un battement de cœur.

Potion de vitesse

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez l'effet du sort *hâte* pendant 1 minute (aucune Concentration requise) sans subir la vague de léthargie qui survient habituellement à la fin de l'effet.

Le liquide jaune de la potion, strié de noir, tourbillonne sans qu'on l'agite.

Potion de vol

Potion, très rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous recevez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse pendant 1 heure et pouvez évoluer en vol stationnaire. Si vous êtes en vol au moment où la potion cesse de faire effet, vous tombez si vous ne disposez d'aucun autre moyen de vous maintenir dans les airs.

Le liquide translucide de cette potion flotte dans la partie supérieure du récipient, troublé par des impuretés blanches.

Potion toxique

Potion, peu courante

Cette décoction a l'apparence, l'odeur et le goût d'une potion de guérison ou d'une autre potion bénéfique. Il s'agit toutefois d'un poison masqué par quelque illusion magique. Le sort *identification* révèle sa véritable nature.

Si vous en buvez le contenu, vous subissez 4d6 dégâts de poison et devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure.

Potions de guérison

Potion, rareté variable

Vous récupérez des points de vie en buvant cette potion. Le nombre de points de vie dépend de la rareté de la potion, comme indiqué sur la table ci-après.

Quelle que soit la puissance de la potion, son liquide rouge étincelle lorsqu'on l'agit.

Potion	Pv récupérés	Rareté
Potion de guérison	2d4 + 2	Courante
Potion de guérison (importante)	4d4 + 4	Peu courante
Potion de guérison (supérieure)	8d4 + 8	Rare
Potion de guérison (suprême)	10d4 + 20	Très rare

Poudre à éternuer

Objet merveilleux, peu courant

Trouvée dans un petit récipient, cette fine poudre ressemble à de la *poussière de disparition*, même le sort *identification* la percevant comme telle. Il y en a assez pour une utilisation.

Au prix de l'action Utilisation, vous pouvez lancer cette poudre en l'air, ce qui vous soumet ainsi que chaque créature prise dans une Émanation de 9 m centrée sur vous à un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Artificiels, Élémentaires, Morts-vivants, Plantes et Vases réussissent automatiquement ce JS.

En cas d'échec, une créature se met à éternuer de façon incontrôlable ; elle subit l'état Neutralisé et s'asphyxie. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. L'effet prend également fin sur toute créature cible du sort *restauration partielle*.

Poudre dessiccative

Objet merveilleux, peu courant

Cette petite pochette contient 1d6 + 4 pincées de poudre. Au prix de l'action Utilisation, vous dispersez une pincée de cette poudre sur de l'eau, transformant un Cube d'eau de 4,50 m en une boulette de la taille d'une bille, qui flotte ou repose près de l'endroit où la poudre a été appliquée. Le poids de la boulette est négligeable. Une créature qui consacre l'action Utilisation à projeter violemment la boulette contre une surface dure provoque son éclatement, ce qui libère la quantité d'eau absorbée par la poudre. Ce faisant, la boulette est détruite et met fin à sa magie.

Au prix de l'action Utilisation, vous pouvez disperser une pincée de cette poudre sur un Élémentaire essentiellement composé d'eau (par exemple un **élémentaire de l'eau**) situé dans un rayon de 1,50 m. Exposée à une pincée de poudre, une telle créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 et subit 10d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Poussière de disparition

Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre ressemble à du sable fin. Il y en a assez pour une utilisation. Lorsque vous entreprenez l'action Utilisation pour lancer la poudre en l'air, vous-même et chaque créature ou objet pris dans une Émanation de 3 m centrée sur vous recevez l'état Invisible pendant 2d4 minutes. La durée est la même pour tous les sujets, et la poussière est détruite quand sa magie s'active. Aussitôt après qu'une créature affectée effectue un jet d'attaque, inflige des dégâts ou lance un sort, l'état Invisible prend fin pour elle.

Projectile +1, +2 ou +3

Arme (tout type de projectile), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Vous recevez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec ces munitions magiques. Ce bonus est

déterminé par la rareté du projectile. Dès qu'il touche une cible, le projectile perd ses propriétés magiques.

Ces munitions sont généralement trouvées ou vendues par quantités de dix ou vingt. Dix projectiles équivalent en valeur à une potion de même rareté.

Projectile tueur

Arme (tout type de munitions), très rare

Ce projectile magique est conçu pour tuer les créatures d'un type donné, que le MJ choisit ou détermine aléatoirement selon la table ci-après. Si la créature de ce type subit des dégâts du projectile, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 6d10 dégâts de force supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Après avoir infligé ces dégâts supplémentaires à une créature, le projectile devient non magique.

Type de créature	Type de créature
01–10 Aberrations	56–65 Fiélons
11–15 Artificiels	66–70 Géants
16–20 Bêtes	71–75 Humanoïdes
21–25 Célestes	76–80 Monstrosités
26–35 Dragons	81–90 Morts-vivants
36–45 Élémentaires	91–95 Plantes
46–55 Fées	96–00 Vases

Puits des mondes

Objet merveilleux, légendaire

Ce pan d'étoffe noire et précieuse, aussi douce que de la soie, est plié aux dimensions d'un mouchoir de poche. Déplié, il forme un cercle de 1,80 m de diamètre.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplier le *puits des mondes* en le plaçant sur une surface solide, où il forme un portail circulaire bidirectionnel de 1,80 m de diamètre vers un autre monde ou plan d'existence. Chaque fois que l'objet ouvre un portail, le MJ décide où il mène. Le portail reste ouvert jusqu'à ce qu'une créature dans un rayon de 1,50 m entreprenne l'action Magie pour le fermer en saisissant les bords du tissu et en le repliant.

Une fois que le *puits des mondes* a ouvert un portail, il ne peut plus en rouvrir d'autres pendant 1d8 heures.

Puits portable

Objet merveilleux, rare

Ce pan d'étoffe noire et précieuse, aussi douce que de la soie, est plié aux dimensions d'un mouchoir de poche. Déplié, il forme un cercle de 1,80 m de diamètre.

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplier un *puits portable* et le placer sur ou contre une surface solide. Le *puits portable* crée alors un trou extradimensionnel de 3 m de profondeur. L'espace cylindrique à l'intérieur du puits, qui existe sur un plan d'existence différent, ne peut pas être utilisé pour créer un passage.

Toute créature à l'intérieur d'un *puits portable* ouvert peut en sortir en escaladant la paroi.

Vous pouvez consacrer l'action Magie à refermer un *puits portable* en saisissant les bords de l'étoffe et en le repliant. Plier le tissu ferme le puits. Toutes les créatures et tous les objets qu'il contient restent dans l'espace extradimensionnel. Quoi qu'il renferme, le puits ne pèse presque rien.

Si le puits est replié, une créature à l'intérieur de l'espace extradimensionnel peut consacrer une action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10. En cas de réussite, elle se fraie un chemin et apparaît dans un rayon de 1,50 m du *puits portable*. Un *puits portable* fermé contient suffisamment d'air pour 1 heure de ventilation, à diviser par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Placer un *puits portable* dans l'espace extradimensionnel créé par un *sac sans fond*, un *havresac magique* ou tout autre objet comparable détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 m du portail, si elle ne dispose pas d'un Abri total, est aspirée et déposée en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Regard charmeur

Objet merveilleux, peu courant (Harmonisation requise)

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Elles disposent de 3 charges. Tant que vous les portez, vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs charges pour lancer *charme-personne* (DD de sauvegarde 13). Avec 1 charge, vous lancez le sort au 1^{er} niveau. Chaque charge supplémentaire que vous dépensez augmente de 1 le niveau du sort. Les lentilles récupèrent quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube.

Robe aux étoiles

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

De petites étoiles blanches et argentées sont brodées sur cette robe noire ou bleu nuit. Vous recevez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que vous la portez.

Six étoiles, situées sur la face avant de la robe, au niveau du col, sont plus grandes que les autres. Tant que vous portez cette robe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour retirer l'une des étoiles et la dépenser afin de lancer *projectile magique* au 5^e niveau. Chaque jour au crépuscule, 1d6 étoiles ainsi retirées réapparaissent sur la robe.

Lorsque vous portez la robe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour entrer dans le Plan Astral avec tout ce que vous portez. Vous y restez jusqu'à ce que vous entrepreniez l'action Magie pour retourner sur le plan d'existence où vous étiez auparavant. Vous réapparaîtrez dans le dernier espace que vous occupez ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Robe de l'archimage

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise avec un Ensorceleur, Magicien ou Occultiste)

Ce vêtement élégant est fait d'une superbe étoffe ornée de runes.

Tant que vous portez cette robe, vous recevez les bénéfices suivants :

Armure. Si vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 15 + votre modificateur de Dextérité.

Magie de guerre. Votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort augmentent chacun de 2.

Résistance à la magie. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Robe de vision totale

Objet merveilleux, rare (Harmonisation requise)

Cette robe est ornée de motifs représentant des yeux. Tant que vous la portez, vous recevez les bénéfices suivants :

Sens spéciaux. Vous disposez de la Vision dans le noir et de la Vision lucide sur 36 m.

Vision panoramique. La robe vous confère l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui reposent sur la vue.

Inconvénients. Le sort *lumière* lancé sur la robe ou le sort *lumière du jour* lancé dans un rayon de 1,50 m du vêtement vous fait subir l'état Aveuglé pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 11 pour *lumière*, DD 15 pour *lumière du jour*) et mettez fin à cet état en cas de réussite.

Robe du camelot

Objet merveilleux, peu courant

Des pièces d'étoffe de formes et de couleurs diverses sont cousues sur cette robe. Lorsque vous portez la robe, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour détacher l'une de ces pièces qui devient l'objet ou la créature qu'elle représente. Une fois la dernière pièce détachée, la robe devient un vêtement ordinaire.

Sur la robe sont cousus deux exemplaires de chacune des pièces suivantes :

- Corde (enroulée)
- Dague
- Lanterne sourde (remplie d'huile et allumée)
- Miroir
- Perche
- Sac

4d4 autres pièces sont elles aussi cousues sur la robe. Le MJ en choisit le type ou le détermine aléatoirement selon la table suivante.

Id100 Pièce

01–08	Sac de 100 po
09–15	Coffre en argent (30 cm de long, 15 de large et de profondeur) d'une valeur de 500 po
16–22	Porte en fer (jusqu'à 3 m de large et 3 m de haut, barrée du côté de votre choix) que vous pouvez encastrer dans une ouverture à votre portée ; elle s'adapte à l'ouverture, se fixe et pivote sur ses gonds
23–30	10 gemmes d'une valeur unitaire de 100 po
31–44	Échelle en bois (7,20 m de long)
45–51	Cheval de selle équipé d'une selle d'équitation
52–59	Fossé (un Cube de 3 m) que vous pouvez disposer au sol dans un rayon de 3 m de vous
60–68	4 potions de guérison
69–75	Barque (3,60 m de long)
76–83	Parchemin de sort contenant un sort du 1 ^{er} , 2 ^e ou 3 ^e niveau (choisissez)
84–90	2 molosses
91–96	Fenêtre (60 cm sur 1,20 m, profondeur jusqu'à 60 cm), que vous pouvez placer sur une surface verticale à portée
97–00	Bélier portable

Robe prismatique

Objet merveilleux, très rare (Harmonisation requise)

Cette robe dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Lorsque vous la portez, vous pouvez entreprendre l'action Magie et dépenser 1 charge pour y faire apparaître un motif changeant de teintes éblouissantes, jusqu'à la fin de votre tour suivant. Pendant cet intervalle, elle produit une Lumière vive sur un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus, et les créatures qui vous voient subissent le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Toute créature dans la zone de Lumière vive, si elle vous voit alors que le pouvoir de la robe est activé, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Étourdi jusqu'à ce que l'effet prenne fin.

Sac à malices

Objet merveilleux, peu courant

Ce sac en toile grise, rouille ou brune, semble vide. Pourtant, pour peu que l'on fouille à l'intérieur du sac, on sent la présence d'un petit objet pelucheux.

Entreprendre l'action Magie permet d'extraire du sac l'objet pelucheux et de le lancer à une distance maximale de 6 m. Quand il retombe, il se transforme en une créature que vous déterminez en lançant le dé selon la table qui correspond à la couleur du sac. Reportez-vous à « Monstres » pour le profil de jeu de la créature. La créature disparaît à l'aube suivante, ou plus tôt si elle est réduite à 0 point de vie.

Amicale envers vous et vos alliés, la créature agit juste après vous à votre rang d'initiative. Par une action Bonus, vous pouvez diriger le déplacement de la créature et l'action qu'elle entreprend à son tour suivant, par exemple attaquer un adversaire. En l'absence de tels ordres, la créature agit conformément à sa nature.

Une fois que trois objets pelucheux ont été sortis du sac, celui-ci ne peut plus être réutilisé avant l'aube suivante.

Sac à malices gris

Id8	Créature	Id8	Créature
1	Belette	5	Panthère
2	Rat géant	6	Blaireau géant
3	Blaireau	7	Loup sanguinaire
4	Sanglier	8	Cervidé géant

Sac à malices rouille

Id8	Créature	Id8	Créature
1	Rat	5	Chèvre géante
2	Chouette	6	Sanglier géant
3	Molosse	7	Lion
4	Chèvre	8	Ours brun

Sac à malices brun

Id8	Créature	Id8	Créature
1	Chacal	5	Ours noir
2	Grand singe	6	Belette géante
3	Babouin	7	Hyène géante
4	Autrache	8	Tigre

Sac de haricots magiques

Objet merveilleux, rare

Ce sac de toile épaisse renferme 3d4 haricots secs quand on le découvre. Il pèse 250 g indépendamment du nombre de haricots qu'il contient et devient un objet non magique dès qu'il est vide.

Si vous lancez un ou plusieurs haricots hors du sac, ils explosent sous forme d'une sphère de 3 m de rayon centrée sur lui. Tous les haricots ainsi lancés sont détruits dans l'explosion. Chaque créature prise dans la sphère, y compris vous-même, effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 5d4 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Si vous retirez un haricot du sac, le plantez dans la terre ou le sable puis l'arrosez, il disparaît et produit un effet 1 minute plus tard, à l'endroit où vous l'avez planté. Le MJ peut choisir un effet dans la table ci-après ou laisser le hasard décider.

Id100	Effet	Id100	Effet
01	5d4 champignons poussent. Si une créature mange un champignon, lancez n'importe quel dé. En cas de résultat impair, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 5d6 dégâts de poison et l'état Empoisonné pendant 1 heure. En cas de résultat pair, la créature reçoit 5d6 points de vie temporaires qui persistent pendant 1 heure.	81–90	Un nid contenant Id4 + 3 œufs aux couleurs de l'arc-en-ciel apparaît. Toute créature qui mange un œuf effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. En cas de réussite, cette créature augmente sa valeur de caractéristique la plus basse de 1, de manière permanente, le hasard décidant de laquelle en cas d'égalité. En cas d'échec, la créature subit 10d6 dégâts de force, provoqués par une explosion interne.
02–10	Un geyser jaillit sur 9 m de haut en déversant de l'eau, de la bière, de la mayonnaise, du thé, du vinaigre, du vin ou de l'huile (au choix du MJ) pendant Id4 minutes.	91–95	Une pyramide à base carrée de 18 m de côté surgit du sol. À l'intérieur, une chambre funéraire abrite une momie , une momie auguste ou quelque autre Mort-vivant choisi par le MJ. Son sarcophage contient un trésor choisi par le MJ.
11–20	Un sylvanien pousse. Lancez n'importe quel dé. En cas de résultat impair, ce sylvanien est Chaotique Mauvais. En cas de résultat pair, il est Chaotique Bon.	96–00	Un plant de haricot géant surgit, poussant jusqu'à une hauteur décidée par le MJ. Le sommet mène là où le MJ le décide : panorama superbe, château d'une géante des nuages, autre plan d'existence, etc.
21–30	Une statue de pierre à votre effigie, animée, mais immobile, se dresse et profère des menaces verbales à votre encontre. Si vous partez et que d'autres s'en approchent, elle vous décrit comme le plus odieux des scélérats et intime aux nouveaux arrivants de vous pourchasser. Si vous êtes sur le même plan d'existence que la statue, elle sait exactement où vous êtes. La statue devient inanimée au bout de 24 heures.		
31–40	Un feu de camp aux flammes vertes s'allume ; il brûle pendant 24 heures (sauf si quelqu'un l'éteint).		
41–50	Trois criards poussent.		
51–60	Id4 + 4 crapauds rose vif émergent en rampant. Chaque fois qu'un crapaud est touché, il se transforme en un monstre de taille G ou inférieure au choix du MJ, qui agit selon son alignement et sa nature. Le monstre persiste pendant 1 minute puis disparaît dans une bouffée de fumée rose vif.		
61–70	Une bulette affamée surgit du sol et passe à l'attaque.		
71–80	Un arbre fruitier émerge. Il porte Id10 + 20 fruits, dont Id8 agissent comme autant de potions déterminées aléatoirement. L'arbre disparaît au bout de 1 heure. Les fruits cueillis persistent et conservent leurs propriétés magiques pendant 30 jours.		

Sac dévoreur

Objet merveilleux, très rare

Ce sac, qui ressemble de prime abord à un *sac sans fond*, est en réalité la gueule par laquelle s'alimente une gigantesque créature extradimensionnelle.

Retourner le sac comme un gant obstrue l'orifice.

La créature extradimensionnelle attachée au sac a conscience de tout ce qui est placé à l'intérieur. Toute matière d'origine animale ou végétale placée en totalité dans le sac est dévorée et perdue à jamais. Quand une partie d'une créature vivante est placée dans le sac, comme cela se produit lorsque l'on plonge la main à l'intérieur, cette créature a 50 % de risque d'être happée à l'intérieur. Une créature à l'intérieur du sac peut entreprendre une action pour tenter de s'échapper, ce qui lui demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Une autre créature peut entreprendre une action pour plonger le bras dans le sac afin d'en extraire une créature, ce qui lui demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20, à la condition de ne pas avoir été d'abord happée elle-même par le sac. Toute créature qui commence son tour à l'intérieur du sac est dévorée et son corps est détruit.

Les objets inanimés peuvent être stockés dans le sac, qui peut contenir 30 litres de matière inerte. Cependant, une fois par jour, le sac avale tous les objets qu'il contient et les recrache sur un autre plan d'existence. Le MJ détermine l'heure et le plan d'existence.

Le sac est détruit s'il est trouvé ou déchiré. Tout son contenu est alors transporté vers un lieu aléatoire du Plan Astral.

Sac sans fond

Objet merveilleux, peu courant

L'espace de stockage de ce sac est considérablement plus grand que le laissent penser ses dimensions extérieures : 1,20 m de profondeur pour 60 cm de section. Le sac peut en fait contenir jusqu'à 250 kg, pour un volume maximal de 1 800 litres. Il pèse 2,5 kg quel que soit son contenu. Récupérer un objet dans le sac nécessite l'action Utilisation.

S'il est surchargé, troué ou déchiré, il est détruit. Son contenu est alors disséminé sur le Plan Astral. Si le sac est retourné comme un gant, son contenu se déverse sans que rien ne se brise, mais le sac doit être remis à l'endroit avant de pouvoir être réutilisé. Le sac contient suffisamment d'air pour 10 minutes de ventilation, divisées par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Placer un *sac sans fond* dans l'espace extradimensionnel créé par un *havresac magique*, un *puits portable* ou tout autre objet comparable détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le Plan Astral. Ce portail s'ouvre à l'endroit où l'objet a été placé dans l'autre. Toute créature située dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur le portail est aspirée pour se retrouver en un lieu aléatoire du Plan Astral. Le portail se referme alors. Il est à sens unique et ne peut pas être rouvert.

Scarabée de protection

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Ce médaillon en forme de scarabée offre trois bénéfices lorsque vous le portez.

Défense. Vous recevez un bonus de +1 à la classe d'armure.

Préservation. Le scarabée dispose de 12 charges. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort de Nécromancie ou un effet néfaste émanant d'un Mort-vivant, vous pouvez jouer votre Réaction pour dépenser 1 charge et transformer l'échec au JS en réussite. Le scarabée tombe en poussière, détruit à jamais, lorsque sa dernière charge est dépensée.

Résistance aux sorts. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Sceptre d'absorption

Sceptre, très rare (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce sceptre, vous pouvez jouer votre Réaction pour absorber un sort qui ne cible que vous et ne produit pas de zone d'effet. L'effet du sort absorbé est annulé et son énergie est stockée dans le sceptre (mais pas le sort lui-même). L'énergie est du même niveau que le sort à son incantation. Un sort ainsi annulé se dissipe sans produire d'effet ; toutes les ressources engagées par l'incantation sont gaspillées. Le sceptre peut absorber et stocker jusqu'à 50 niveaux d'énergie au cours de son existence. Une fois que ce sceptre a absorbé 50 niveaux d'énergie, il ne peut plus en absorber. Si vous êtes la cible d'un sort que le

sceptre ne peut pas stocker, l'objet n'a aucun effet sur ce sort.

En vous harmonisant avec le sceptre, vous savez combien de niveaux d'énergie il a absorbés au cours de son existence et combien de niveaux d'énergie de sort sont actuellement stockés à l'intérieur.

Si vous êtes un incantateur et tenez le sceptre, vous pouvez convertir l'énergie qu'il contient en emplacements de sort afin de lancer des sorts que vous avez préparés ou que vous connaissez. Vous ne pouvez créer que des emplacements de sort d'un niveau inférieur ou égal à vos propres emplacements de sort, sans dépasser le 5^e niveau. Vous utilisez les niveaux stockés à la place de vos propres emplacements, mais pour tout le reste, ces sorts sont lancés normalement. Vous pouvez par exemple utiliser 3 niveaux stockés dans le sceptre comme emplacement de sort du 3^e niveau.

Un sceptre nouvellement découvert contient généralement 1d10 niveaux d'énergie de sort. Un sceptre qui ne peut plus absorber l'énergie des sorts et qui n'a plus d'énergie en stock devient non magique.

Sceptre de puissance seigneuriale

Sceptre, légendaire (Harmonisation requise)

Les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec ce sceptre à ailettes, considéré comme une masse d'armes magique, reçoivent un bonus de +3. Le sceptre possède des propriétés associées à six boutons différents étagés le long du manche. Il est aussi doté de trois autres propriétés, détaillées ci-après.

Boutons-poussoirs. Vous pouvez appuyer sur l'un des boutons suivants par une action Bonus. L'effet d'un bouton dure jusqu'à ce que vous pressiez un autre bouton ou jusqu'à ce que vous réappuyiez sur le même bouton, ce qui fait revenir le sceptre à sa forme normale.

Bouton 1. Une lame ardente surgit de l'extrémité opposée à la tête à ailettes du sceptre. Les flammes émettent une Lumière vive dans un rayon de 12 m et une Lumière faible sur 12 m de plus. La lame fonctionne comme une épée longue ou une épée courte magique (choisissez) qui inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires si l'attaque touche.

Bouton 2. La tête à ailettes du sceptre se replie et laisse la place à deux lames en croissant de lune ; les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec cette arme considérée comme une hache d'armes magique reçoivent un bonus de +3.

Bouton 3. La tête à ailettes du sceptre se replie et un fer de lance surgit de l'extrémité tandis que le manche s'allonge pour former une hampe de 1,80 m ; les jets d'attaque et de dégâts que vous effectuez avec cette arme considérée comme une lance magique reçoivent un bonus de +3.

Bouton 4. Le sceptre se transforme en un mât d'escalade pouvant atteindre 15 m de long (vous spécifiez la longueur). Les boutons du sceptre restent à votre portée. Ce mât s'ancre dans toute surface aussi dure que le granit, par l'intermédiaire d'une pointe à la

base et de trois crochets au sommet. Des barreaux horizontaux de 7,5 cm de long se déploient sur les côtés, à 30 cm d'écart, formant une échelle. Le mât supporte un poids maximal de 2 000 kg. Un poids excessif ou un ancrage insuffisant font revenir le sceptre à sa forme normale.

Bouton 5. Le sceptre se transforme en bélier portable qui octroie à son utilisateur un bonus de +10 aux tests de Force (Athlétisme) visant à défoncer une porte, une barricade ou toute autre barrière.

Bouton 6. Le sceptre retrouve ou conserve son aspect normal et indique le nord magnétique. (Rien ne se passe si cette fonction du sceptre est utilisée en un lieu dépourvu de nord magnétique.) Le sceptre vous fournit en outre une estimation de votre profondeur sous terre ou de votre altitude à la surface.

Absorption de vie. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque de corps à corps en utilisant le sceptre, vous pouvez soumettre la cible à un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, la cible subit 4d6 dégâts nécrotiques supplémentaires et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts nécrotiques ainsi infligés. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Paralysie. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque de corps à corps en utilisant le sceptre, vous pouvez soumettre la cible à un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, la cible subit l'état Paralysé pendant 1 minute. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Terreur. Tant que vous brandissez le sceptre, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour soumettre chaque créature que vous voyez dans un rayon de 9 m à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, la cible subit l'état Effrayé pendant 1 minute. Chaque cible Effrayée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Sceptre de résurrection

Sceptre, légendaire (Harmonisation requise)

Le sceptre dispose de 5 charges. Lorsque vous le tenez, vous pouvez lancer l'un des sorts suivants par son intermédiaire : *guérison* (dépense 1 charge) ou *résurrection* (dépense 5 charges).

Le sceptre récupère quotidiennement 1 charge dépensée, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le sceptre disparaît dans une explosion radiante inoffensive.

Sceptre de sécurité

Sceptre, très rare

Quand vous tenez ce sceptre, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour l'activer. Le sceptre vous transporte alors instantanément, ainsi qu'un maximum de 199 autres créatures consentantes que vous voyez, vers un demi-plan. Choisissez la forme prise par ce demi-plan. Il peut s'agir d'un jardin tranquille, d'une taverne joyeuse, d'un immense palais, d'une île tropicale, d'un carnaval fantastique ou de tout autre lieu tiré de votre imagination. Quelle que soit sa nature, le demi-plan contient suffisamment d'eau et de nourriture pour subvenir aux besoins de ses visiteurs, et son environnement ne peut pas nuire à ses occupants. Tout ce avec quoi il est possible d'y interagir n'existe que là-bas. Une fleur cueillie dans un jardin, par exemple, disparaît si elle est emportée hors du demi-plan.

Pour chaque heure passée dans le demi-plan, un visiteur récupère autant de points de vie que s'il avait dépensé 1 dé de vie. En outre, les créatures ne vieillissent pas pendant leur séjour, bien que le temps s'écoule normalement. Les visiteurs peuvent y rester un total de 200 jours divisés par le nombre de créatures présentes (arrondir à l'inférieur).

Quand le temps est écoulé ou si vous consaciez l'action Magie à mettre fin à l'effet, tous les visiteurs réapparaissent à l'emplacement qu'ils occupaient lorsque vous avez activé le sceptre, ou à défaut dans l'espace inoccupé le plus proche. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant que 10 jours ne se soient écoulés.

Sceptre de suzeraineté

Sceptre, rare (Harmonisation requise)

Vous pouvez entreprendre l'action Magie pour brandir le sceptre et exiger l'obéissance de toutes les créatures de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 36 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir l'état Charmé pendant 8 heures. Tant qu'elle est Charmée de la sorte, une créature se fie à votre autorité. Si elle est blessée par vous ou vos alliés, ou s'il lui est donné l'ordre de commettre un acte contraire à sa nature, une cible cesse d'être ainsi Charmée. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir avant l'aube suivante.

Sceptre de vigilance

Sceptre, très rare (Harmonisation requise)

Ce sceptre possède les propriétés suivantes.

Vigilance. Tant que vous tenez ce sceptre, vous avez l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception) et aux jets d'Initiative.

Sorts. En tenant le sceptre, vous pouvez lancer les sorts suivants par son intermédiaire :

- *détection du mal et du bien*
- *détection de la magie*

- détection du poison et des maladies
- détection de l'invisibilité

Aura de protection. Au prix de l'action Magie, vous pouvez planter le manche du sceptre dans le sol, auquel cas sa tête émet une Lumière vive sur un rayon de 18 m et une Lumière faible sur 18 m de plus. Dans cette Lumière vive, vous et vos alliés recevez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, et vous percevez la position de toute créature Invisible également présente dans la Lumière vive.

La tête du sceptre cesse de briller et l'effet prend fin au bout de 10 minutes (plus tôt si une créature consacre l'action Magie à l'arracher du sol). Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Sceptre inamovible

Sceptre, peu courant

Ce sceptre en fer présente un poussoir à une extrémité. Consacrer l'action Utilisation à appuyer sur le poussoir a pour conséquence de figer magiquement le sceptre sur place. Jusqu'à ce que vous-même ou une autre créature consaciez l'action Utilisation à appuyer de nouveau sur le poussoir, le sceptre ne bouge pas, même si sa position défie les lois de la gravité. Le sceptre peut supporter un maximum de 4 000 kg. Un poids supérieur provoque la désactivation du sceptre et sa chute. Une créature peut consacrer l'action Utilisation à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 30, et déplace le sceptre figé d'un maximum de 3 m en cas de réussite.

Solvant universel

Objet merveilleux, légendaire

Ce tube contient un liquide laiteux qui dégage une forte odeur d'alcool. Lorsqu'on le découvre, un tel récipient contient 1d6 + 1 doses de 30 g.

Vous pouvez entreprendre l'action Utilisation pour verser une ou plusieurs doses sur une surface à portée d'allonge. Le liquide dissout instantanément jusqu'à 30 x 30 cm d'adhésif qu'il touche, y compris de la colle universelle.

Sphère d'annihilation

Objet merveilleux, légendaire

Cette sphère noire de 60 cm de diamètre forme un trou dans le multivers en suspension dans l'espace, stabilisé par le champ magique qui l'entoure.

La sphère annihile toute matière qu'elle traverse et toute matière qui la traverse. Les Artefacts constituent la seule exception. Un Artefact qui n'est pas sensible aux dégâts d'une sphère d'annihilation la traverse sans dommage. Pour le reste, tout ce qui touche la sphère sans être entièrement englouti et annihilé par elle subit 8d10 dégâts de force.

Contrôler la sphère. Une sphère d'annihilation reste stationnaire jusqu'à ce que quelqu'un en prenne le contrôle. Si vous êtes dans un rayon de 18 m d'une sphère, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour

effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) DD 25. En cas de réussite, vous contrôlez la sphère jusqu'au début de votre tour suivant. Si elle était sous le contrôle d'une autre créature, celle-ci en perd le contrôle. En cas d'échec, la sphère se déplace de 3 m en ligne droite vers vous.

Tant que vous contrôlez la sphère, vous pouvez consacrer une action Bonus à la déplacer dans la direction de votre choix d'une distance maximale en mètres égale à votre modificateur d'Intelligence x 1,5 (minimum 1,50 m). Si la sphère pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine d'être touchée par la sphère et de subir 8d10 dégâts de force. Une créature réduite à 0 point de vie par ces dégâts est annihilée, ne laissant derrière elle que ses biens, sans aucun autre vestige physique.

Interactions avec la sphère. 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 MJ détermine aléatoirement ce qui se passe, en recourant à la table ci-après.

Id100 Résultat

01–50 La sphère est détruite.

51–85 La sphère franchit le portail ou entre dans l'espace extradimensionnel.

86–00 Une faille planaire propulse chaque créature et objet dans un rayon de 54 m de la sphère, cette dernière comprise, vers un plan d'existence aléatoire.

Submersible du Crabe

Objet merveilleux, légendaire

Cet objet ressemble de prime abord à un baril hermétique en fer d'un poids de 250 kg. Le tonneau est doté d'un loquet caché que l'on trouve à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. Actionner le loquet déverrouille une écouteille sur l'une des faces rondes du baril, ce qui permet à deux créatures de taille M ou inférieure de ramper à l'intérieur. Dix leviers sont disposés en ligne au fond du baril, chacun en position neutre et que l'on peut actionner vers le haut ou le bas. Lorsque certains leviers sont actionnés, l'appareil se transforme pour prendre l'apparence d'un homard géant.

Le *submersible du Crabe* est un objet de taille G avec le profil suivant : CA 20, 200 pv, Vitesse 9 m, nage 9 m (ou 0 m pour les deux si les pattes ne sont pas déployées) ; Immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

Pour être utilisé comme véhicule, le submersible nécessite un pilote. Tant que la trappe est fermée, le compartiment est étanche à l'air et à l'eau. Le compartiment contient suffisamment d'air pour 10 heures de ventilation, divisées par le nombre de créatures qui respirent à l'intérieur.

Leviers du submersible

Levier	Haut	Bas
1	Les pattes se déploient et le submersible est apte à la marche comme à la nage.	Les pattes se rétractent, ce qui réduit la Vitesse et la Vitesse de nage du submersible à 0 m et l'empêche de bénéficier d'un quelconque bonus de vitesse.
2	Le volet du hublot avant s'ouvre.	Le volet du hublot avant se ferme.
3	Les volets des hublots latéraux s'ouvrent (deux par côté).	Les volets des hublots latéraux se ferment (deux par côté).
4	Deux pinces se déploient depuis les côtés, à l'avant du submersible.	Les pinces se rétractent.
5	Chaque pince déployée effectue l'attaque de corps à corps suivante : +8 pour toucher, allonge 1,50 m. Touché : 7 (2d6) dégâts contondants.	Chaque pince déployée effectue l'attaque de corps à corps suivante : +8 pour toucher, allonge 1,50 m. Touché : La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 15).
6	Le submersible marche ou nage vers l'avant à condition que ses pattes soient déployées.	Le submersible marche ou nage vers l'arrière à condition que ses pattes soient déployées.
7	Le submersible pivote de 90 degrés vers la gauche à condition que ses pattes soient déployées.	Le submersible pivote de 90 degrés vers la droite à condition que ses pattes soient déployées.
8	Des yeux mécaniques émettent une Lumière vive dans un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus.	La lumière s'éteint.
9	Le submersible descend de 6 m s'il évolue dans l'élément liquide.	Le submersible remonte de 6 m s'il évolue dans l'élément liquide.
10	L'écouille arrière s'ouvre.	L'écouille arrière se ferme hermétiquement.

Le submersible flotte sur l'eau. Il peut également être immergé jusqu'à une profondeur de 270 m. Plus profondément, le véhicule, soumis à une trop forte pression, subit chaque minute 2d6 dégâts contondants.

Une créature dans le compartiment peut consacrer l'action Utilisation à activer un ou deux des leviers du submersible vers le haut ou le bas. Après chaque utilisation, un levier revient en position neutre. Chaque levier, de gauche à droite, fonctionne comme indiqué dans la table « Leviers du submersible ».

Talisman du bien ultime

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise avec un Clerc ou Paladin)

Ce talisman est un puissant symbole de bonté. Un Fiélon ou un Mort-vivant qui touche le talisman subit 8d6 dégâts radiants, et en subit autant chaque fois qu'il termine son tour en tenant ou en portant le talisman.

Réprimande pure. Le talisman dispose de 7 charges. Lorsque vous portez ou tenez le talisman, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge et cibler une créature que vous voyez en contact avec le sol dans un rayon de 36 m. Une faille ardente s'ouvre sous la cible, qui effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Si la cible est un Fiélon ou un Mort-vivant, elle subit le Désavantage au JS. En cas d'échec, elle tombe dans la faille, ce qui la détruit sans en laisser la moindre trace. En cas de réussite, la cible n'est pas précipitée dans la faille mais l'épreuve lui inflige 4d6 dégâts psychiques. Dans un cas comme dans l'autre, la faille se referme alors, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez sa

dernière charge, le talisman se désagrège en particules de lumière dorée, détruit à jamais.

Symbol sacré. Vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré. Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort lorsque vous le portez ou le tenez.

Talisman de la sphère

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Tant que vous tenez ou portez ce talisman, vous avez l'Avantage à tout test d'Intelligence (Arcanes) visant à contrôler une *sphère d'annihilation*. En outre, lorsque vous commencez votre tour en contrôlant une *sphère d'annihilation*, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour la déplacer, en mètres, d'un maximum de 3 plus le triple de votre modificateur d'Intelligence. Ce déplacement n'est pas nécessairement en ligne droite.

Talisman du mal absolu

Objet merveilleux, légendaire (Harmonisation requise)

Cet objet symbolise la quintessence du mal. Toute créature autre qu'un Fiélon ou un Mort-vivant qui touche le talisman subit 8d6 dégâts nécrotiques, et en subit autant chaque fois qu'elle termine son tour en tenant ou en portant le talisman.

Fin irrévocable. Le talisman dispose de 6 charges. Lorsque vous portez ou tenez le talisman, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour dépenser 1 charge et cibler une créature que vous voyez en contact avec le sol dans un rayon de 36 m. Une faille ardente s'ouvre sous la cible, qui effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Si la cible est un Céleste, elle subit le

Désavantage au JS. En cas d'échec, elle tombe dans la faille, ce qui la détruit sans en laisser la moindre trace. En cas de réussite, la cible n'est pas précipitée dans la faille mais l'épreuve lui inflige 4d6 dégâts psychiques. Dans un cas comme dans l'autre, la faille se referme alors, ne laissant aucune trace de son existence. Lorsque vous dépensez sa dernière charge, le talisman se dissout en limon malodorant, détruit à jamais.

Symbole sacré. Vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré. Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque de sort lorsque vous le portez ou le tenez.

Tapis volant

Objet merveilleux, très rare

Ce tapis devient volant et entre en vol stationnaire si vous entreprenez l'action Magie et prononcez son mot de commande. Il se déplace au gré de vos instructions à condition que vous restiez dans un rayon de 9 m.

Il existe quatre tailles de *tapis volant*. Le MJ en choisit le type ou laisse le hasard décider sur la table ci-après. Un tapis peut transporter jusqu'au double du poids qui figure sur la table, mais sa Vitesse de vol est réduite de moitié s'il transporte plus que sa capacité normale.

Id100	Taille	Capacité	Vitesse de vol
01–20	90 cm × 1,50 m	100 kg	24 m
21–55	1,20 m × 1,80 m	200 kg	18 m
56–80	1,50 m × 2,10 m	300 kg	12 m
81–00	1,80 m × 2,70 m	400 kg	9 m

Tarot fantasmagorique

Objet merveilleux, peu courant

Cette boîte contient un jeu de cartes. Un jeu complet se compose de 34 cartes (ou « lames ») : 32 représentent des créatures spécifiques, les deux dernières ont une surface réfléchissante. Il manque généralement 1d20 – 1 cartes à un jeu trouvé comme trésor.

La magie du tarot n'opère que si les lames sont piochées au hasard. Vous pouvez consacrer l'action Magie à piocher une lame au hasard et à la jeter au sol, en un point situé dans un rayon de 9 m de vous. L'illusion d'une créature, déterminée par un tirage sur la table « Tarot fantasmagorique », se forme au-dessus de la carte ainsi jetée et persiste jusqu'à dissipation. La créature illusoire créée par la lame ressemble à une vraie créature de son espèce et se comporte comme telle, mais elle est parfaitement inoffensive. Tant que vous êtes dans un rayon de 36 m de la créature illusoire et que vous la voyez, vous pouvez consacrer l'action Magie à la déplacer en n'importe quel point situé dans un rayon de 9 m de sa carte d'origine.

Toute interaction physique avec la créature illusoire percera l'illusion, car elle est intangible. Une créature qui entreprend l'action Étude afin d'inspecter visuellement la créature illusoire perce l'illusion pour peu qu'elle réussisse un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. L'illusion persiste jusqu'à sa dissipation (par le biais du sort *dissipation de la magie* ou de tout effet

comparable) ou que sa carte soit déplacée. Lorsque l'illusion prend fin, l'image de la carte s'efface et cette carte ne peut pas être réutilisée.

Tarot fantasmagorique

Id100 Illusion*

01–03	Archimage
04–06	Assassin
07–09	Basilic
10–12	Berserker
13–15	Capitaine bandit
16–18	Chevalier
19–21	Combattant gnoll
22–24	Combattant gobelin
25–27	Combattant gobelours
28–30	Combattant hobgobelin
31–33	Combattant kobold
34–36	Dragon rouge adulte
37–39	Druide
40–42	Ecclésiastique
43–45	Érinye
46–48	Ettin
49–51	Géant des collines
52–54	Géant des nuages
55–57	Géant du feu
58–60	Géant du givre
61–63	Golem de fer
64–66	Guenaude nocturne
67–69	Incube
70–72	Liche
73–75	Méduse
76–78	Naga gardien
79–81	Ogre
82–84	Oni
85–87	Succube
88–90	Troll
91–93	Vétéran
94–96	Vouivre
97–00	La personne qui a tiré la carte

*Les profils de ces créatures (hormis celui de la personne qui a tiré la carte) figurent dans la section « Monstres ».

Tarot mystérieux

Objet merveilleux, légendaire

Généralement rangé dans un étui ou une sacoche, ce jeu de tarot se compose de cartes (ou « lames ») en ivoire ou en vélin. Si la plupart (75 %) de ces jeux comportent treize cartes, certains en ont vingt-deux.

Référez-vous à la colonne correspondante de la table « Tarot mystérieux » pour laisser le hasard décider des cartes que vous piochez dans le jeu.

Avant de piocher une carte, vous devez déclarer combien de cartes vous comptez tirer, puis vous les piochez au hasard. Toutes les cartes piochées au-delà du chiffre annoncé sont sans effet. Sinon, la magie d'une carte opère dès que vous piochez celle-ci dans le paquet. Vous ne devez pas laisser s'écouler plus d'une heure entre chaque pioche. Si vous renoncez à piocher le chiffre annoncé, le nombre de cartes qui reste pour atteindre ce chiffre s'envole de lui-même du paquet et prend effet simultanément.

Dès qu'une carte a été piochée, elle disparaît. À moins que cette carte soit le Fou ou le Bouffon, la carte réapparaît dans le paquet, ce qui laisse la possibilité de piocher deux fois la même carte. (Quand le Fou ou le Bouffon quitte le jeu, relancez sur la table si cette carte est tirée de nouveau.)

Tarot mystérieux

Id100 (jeu de 13 cartes)	Id100 (jeu de 22 cartes)	Carte
—	01–05	La Balance
01–08	06–10	Le Bouffon
09–16	11–15	Le Chevalier
17–24	16–20	La Clef
—	21–25	La Comète
25–32	26–29	Le Crâne
—	30–33	Le Donjon
—	34–37	L'Énigme
33–40	38–42	L'Étoile
41–48	43–46	Euryale
49–56	47–50	Les Flammes
—	51–54	Le Fou
—	55–59	La Gemme
57–64	60–64	La Lune
65–68	65–68	Le Néant
—	69–73	Les Parques
69–76	74–77	La Ruine
—	78–81	Les Serres
77–84	82–86	Le Soleil
85–92	87–90	Le Traître
93–100	91–95	Le Trône
—	96–00	Le Vizir

L'effet de chaque carte est décrit ci-dessous.

La Balance. Vous pouvez augmenter de 2 l'une de vos valeurs de caractéristique, jusqu'à un maximum de 22, à condition de diminuer une autre valeur de caractéristique de 2. Il vous est interdit de diminuer une caractéristique dont la valeur est inférieure ou égale

à 5. Vous pouvez également choisir de ne pas modifier vos valeurs de caractéristique, auquel cas cette lame est sans effet.

Le Bouffon. Vous bénéficiez de l'Avantage aux Tests d20 pendant les 72 prochaines heures, ou bien vous pouvez piocher deux cartes en plus du chiffre annoncé.

Le Chevalier. Vous recevez l'allégeance d'un chevalier, qui apparaît magiquement en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous. Ce chevalier est du même alignement que vous et vous sert loyalement jusqu'à sa mort, convaincu que vos destins sont intimement liés. Concertez-vous avec votre MJ afin d'imaginer un nom et une histoire à ce PNJ. Le MJ peut décider de recourir à un autre profil de jeu pour ce chevalier, à sa guise.

La Clef. Une arme magique rare ou de rareté supérieure, dont vous avez la maîtrise, apparaît dans vos mains. C'est le MJ qui choisit cette arme.

La Comète. La prochaine fois que vous entrez en combat avec une ou plusieurs créatures Hostiles, vous pouvez désigner l'une d'elles comme votre ennemi au moment de jouer l'Initiative. Si vous réduisez cet ennemi à 0 point de vie lors du combat, vous bénéficierez de l'Avantage aux jets de sauvegarde contre la mort pendant 1 an. Si quelqu'un d'autre réduit votre ennemi désigné à 0 point de vie ou si vous n'en avez choisi aucun, cette lame est sans effet.

Le Crâne. Un **avatar de la Mort** (cf. profil ci-joint) apparaît dans un espace inoccupé, aussi près que possible de vous. L'avatar, un inquiétant squelette vêtu d'une robe noire et brandissant une faux spectrale, ne prend que vous pour cible avec ses attaques. L'avatar disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou que vous mourrez. Si l'un de vos alliés inflige des dégâts à l'avatar, cet allié convoque un autre **avatar de la Mort**. Le nouvel avatar apparaît dans un espace inoccupé, aussi près que possible de cet allié, et ne cible que ce dernier avec ses attaques. Vous-même et vos alliés ne pouvez convoquer chacun qu'un seul avatar en conséquence de cette pioche. Une créature tuée par un avatar ne peut pas être ramenée à la vie.

Avatar de la Mort

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

CA 20

Initiative +3 (13)

Pv la moitié du maximum de pv de son invocateur

Vitesse 18 m, vol 18 m (vol stationnaire)

MOD JS	MOD JS	MOD JS
FOR 16 +3 +3	DEX 16 +3 +3	CON 16 +3 +3
INT 16 +3 +3	SAG 16 +3 +3	CHA 16 +3 +3

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié
Sens Vision lucide 18 m, Perception passive 13

Langues toutes les langues connues de la créature qui l'a convoqué

FP aucun (PX 0 ; BM égal à celui de l'invocateur)

Traits

Déplacement intangible. L'avatar peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Actions

Attaques multiples. L'avatar effectue autant d'attaques de Faux tournoyante que la moitié du bonus de maîtrise de son invocateur (arrondie au supérieur).

Faux tournoyante. Corps à corps : Touché automatique, allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Le Donjon. Vous disparaissez et plongez dans un état d'animation suspendue au sein d'une sphère extradiimensionnelle. Tout ce que vous portiez disparaît avec vous hormis les Artefacts, qui demeurent dans l'espace que vous occupiez au moment de votre disparition. Vous restez emprisonné jusqu'à ce qu'on vous trouve ou vous retire de la sphère. Il est impossible de vous localiser au moyen de la magie de Divination, mais le sort *souhait* révèle la position de votre prison. Vous ne piochez plus aucune carte.

L'Énigme. Réduit de façon permanente votre Intelligence ou votre Sagesse de 1d4 + 1 (valeur minimale de 1). Vous pouvez piocher une carte en plus du chiffre annoncé.

L'Étoile. L'une de vos valeurs de caractéristique augmente de 2, jusqu'à un maximum de 24.

Euryale. Le visage de méduse de la carte vous lance une malédiction. Vous subissez un malus de -2 aux jets de sauvegarde tant que persiste cette malédiction. Seul un dieu ou la magie de la carte « Les Parques » permet de lever cette malédiction.

Les Flammes. Un diable puissant devient votre ennemi. Ce diable travaille à votre perte et vous tourmente en savourant vos souffrances, avant de tenter de vous tuer. Cette haine persiste jusqu'à votre mort ou celle du diable.

Le Fou. Vous subissez le Désavantage aux Tests d20 pendant les 72 prochaines heures. Piochez une autre carte ; celle-ci n'est pas décomptée du chiffre annoncé.

La Gemme. Vingt-cinq bijoux d'une valeur unitaire de 2 000 po ou cinquante pierres précieuses d'une valeur unitaire de 1 000 po apparaissent à vos pieds.

La Lune. Vous recevez l'aptitude à lancer *souhait* 1d3 fois.

Le Néant. Votre âme est arrachée à votre corps et enfermée dans un objet en un lieu choisi par le MJ. Une ou plusieurs entités puissantes veillent sur ce lieu. Tant que votre âme est emprisonnée de cette manière, votre corps est inerte, cesse de vieillir et n'a nul besoin de nourriture, d'air ou d'eau. Le sort *souhait* ne parvient pas à réunir votre corps et votre âme, mais il révèle la position de l'objet qui renferme votre âme. Vous ne piochez plus aucune carte.

Les Parques. La trame de la réalité se délite et ses fils en tissent une nouvelle, vous permettant d'échapper à un événement comme s'il ne s'était jamais produit. Vous pouvez recourir à la magie de cette carte dès que vous la piochez ou en toute autre circonstance avant de mourir.

La Ruine. Toutes les formes de richesse que vous portez ou possédez, à l'exception des objets magiques, disparaissent. Vos biens meubles s'évanouissent. Vos négocios, bâtiments et terres sont perdus de la façon qui altère le moins possible le cours de la réalité. Tous les documents attestant que vous possédez un bien volatilisé par cette carte disparaissent eux aussi.

Les Serres. Chaque objet magique que vous portez ou transportez se désintègre. Les Artefacts en votre possession, quant à eux, ne font que disparaître.

Le Soleil. Un objet magique (choisi par le MJ) apparaît sur votre personne. Vous recevez en outre quotidiennement 10 points de vie temporaires à l'aube, et ce jusqu'à votre mort.

Le Traître. Un PNJ au choix du MJ devient Hostile envers vous. Vous ignorez l'identité de ce PNJ tant que lui-même ou une tierce personne ne vous la révèle pas. Rien hormis le sort *souhait* ou une intervention divine ne peut mettre fin à l'hostilité de ce PNJ à votre égard.

Le Trône. Vous recevez la maîtrise et l'Expertise de votre choix entre les compétences Histoire, Intimidation, Intuition ou Persuasion. En outre, vous recevez la propriété légitime d'une petite forteresse quelque part dans le monde. Cela étant, cette forteresse est actuellement occupée par un ou plusieurs monstres, qui devront être éliminés pour que vous puissiez la faire vôtre.

Le Vizir. À tout moment de votre choix au cours de l'année qui suit la pioche de cette carte, vous pouvez poser une question tout en méditant et recevez mentalement une réponse exacte à cette question.

Traité de perspicacité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie recèle de précieux exercices de mémoire et de logique. Si vous consaciez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur d'Intelligence augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Traité d'autorité et d'influence

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie dispense de précieux conseils sur la façon d'influencer et de captiver l'auditoire. Si vous consaciez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Charisme augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Traité de compréhension

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux inscriptions chargées de magie propose de précieux exercices d'intuition et de perspicacité. Si vous consacrez 48 heures sur une période maximale de 6 jours à étudier le contenu de l'ouvrage et à le mettre en pratique, votre valeur de Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 30. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouve après un siècle.

Trident de domination aquatique

Arme (trident), peu courante (Harmonisation requise)

Cette arme magique dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous la portez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer le sort *domination de bête* (DD de sauvegarde 15) par son biais sur une Bête dotée d'une Vitesse de nage.

Tueuse de dragons

Arme (courante ou de guerre), rare

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

L'arme inflige 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme si la cible est un Dragon.

Tueuse de géants

Arme (courante ou de guerre), rare

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

Quand vous touchez un Géant avec cette arme, il subit 2d6 dégâts supplémentaires du type associé à l'arme et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de subir l'état À terre.

Urne fumigène

Objet merveilleux, peu courant

Au prix de l'action Magie, vous ouvrez ou refermez cette urne.

L'ouvrir provoque l'expulsion d'une fumée épaisse qui génère un nuage sous forme d'une Émanation de 18 m centrée sur l'urne. La zone enfumée est à Visibilité nulle.

Chaque minute que l'urne reste ouverte, la taille de l'Émanation augmente de 3 m jusqu'à avoir atteint sa taille maximale de 36 m.

La fermeture de l'urne provoque l'immobilisation du nuage, qui se disperse au bout de 10 minutes. Un vent fort (tel que celui créé par le sort *bourrasque*) disperse le nuage en 1 minute.

Vengeresse sacrée

Arme (courante ou de guerre), légendaire (Harmonisation requise avec un Paladin)

Vous recevez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous touchez un Fiélon ou un Mort-vivant avec cette arme, la créature subit 2d10 dégâts radiants supplémentaires.

Tant que vous tenez l'arme au clair, elle crée une Émanation de 3 m centrée sur vous. Vous-même et toutes les créatures de l'Émanation qui vous sont Amicales bénéficiiez de l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Si vous disposez de 17 niveaux ou plus dans la classe de Paladin, la taille de cette Émanation passe à 9 m.

Voleuse de vie

Arme (courante ou de guerre), très rare (Harmonisation requise)

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

Vol de vie. L'arme dispose de 1d8 + 1 charges. Lorsque vous attaquez une créature dotée de moins de 100 points de vie avec cette arme et obtenez un 20 sur le d20 du jet d'attaque, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de mourir sur-le-champ, l'épée lui arrachant sa force vitale. Les Artificiels et les Morts-vivants réussissent automatiquement ce JS. L'arme perd 1 charge si la créature est tuée. Elle perd cette propriété quand toutes ses charges ont été dépensées.

Yeux de lynx

Objet merveilleux, peu courant

Ces lentilles en cristal s'appliquent sur les yeux. Tant que vous les portez, vous avez l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui reposent sur la vue. Dans des conditions de bonne visibilité, vous pouvez distinguer les détails de créatures et d'objets à très longue distance, tant que leur largeur est d'au moins 60 cm.