

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Objets merveilleux II

Gant de rangement. Cet objet prend la forme d'un gant de cuir tout simple. Sur commande, un objet que le personnage tient dans sa main gantée disparaît (à condition qu'il ne pèse pas plus de 20 kg et qu'il soit possible de le tenir à une main). Tant qu'il est rangé, l'objet a un poids négligeable. Par la suite, il suffit que le personnage claque des doigts (toujours de la main gantée) pour que l'objet réapparaisse. Un tel gant ne permet de ranger qu'un seul objet à la fois. Ranger ou sortir un objet est une action libre. L'objet affecté est placé en état d'animation suspendue et si réduit qu'il devient impossible de le voir à l'œil nu. Il est stocké dans un repli de la paume. Nombre de possesseurs de *gants de rangement* s'en servent pour avoir en permanence à portée de main une arme, une baguette magique, ou même une torche allumée (laquelle ne se consume pas, étant maintenue en état d'animation suspendue). Les durées des sorts ne sont pas interrompues et continuent de s'écouler. Si l'effet magique du gant est réprimé ou dissipé, l'objet stocké réapparaît instantanément.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *réduction d'objet* ; Prix 10 000 po (pour un gant).

Gantelets d'ogre. Ces gantelets de cuir rigide sont renforcés de clous en fer sur toute leur longueur (face extérieure uniquement). Ils confèrent une grande puissance physique à leur porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération de +2 en Force. Les deux gantelets doivent être portés pour que l'enchantement fasse effet. Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 4 000 po ; Poids 1 kg chacun.

Gantelet de rouille. Ce gantelet de métal unique est extrêmement puissant bien que piqueté de rouille. Une fois par jour, il peut affecter un objet grâce à l'équivalent du sort *rouille*. Dans le même temps, il protège totalement son porteur et l'équipement de ce dernier contre la corrosion (magique ou non) et contre les attaques des oxydeurs.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *rouille* ; Prix 1 150 po ; Poids 1 kg.

Gants antiprojectiles. Une fois enfilés, ces gants semblent se fondre dans les mains de leur porteur et deviennent quasiment invisibles. Deux fois par jour, leur porteur peut agir comme s'il possédait le don Interception de projectiles, même s'il ne possède pas les conditions nécessaires. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet, et le personnage doit avoir au moins une main de libre s'il veut attraper quoi que ce soit.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *bouclier* ; Prix 4 000 po.

Gants de Dextérité. Ces gants de cuir souple extrêmement moulants permettent de manipuler les objets les plus délicats. De plus, ils améliorent la Dextérité de leur porteur, sous la forme d'un bonus d'altération variable s'appliquant à cette caractéristique (+2, +4 ou +6, selon le modèle). Il faut porter les deux gants pour profiter de ce bonus.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *grâce féline* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Gants de nage et d'escalade. Ces gants légers d'aspect anodin confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade et de Natation. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 6 250 po.

Gemme à élémentaire. Cette gemme contient un sort de convocation lié à un plan élémentaire spécifique (Air, Eau, Feu ou Terre). Lorsqu'elle est brisée, frappée ou cassée (une action simple), un élémentaire de taille G apparaît, comme si on avait lancé un sort de *convocation d'alliés naturels*. L'élémentaire est sous le contrôle de la créature ayant brisé la gemme.

La couleur de la gemme correspond au type d'élémentaire qu'elle permet de convoquer. Une *gemme à élémentaire d'Air* est transparente, une *gemme à élémentaire d'Eau* est bleu-verte, une *gemme à élémentaire de Feu* est orange rougeâtre et une *gemme à élémentaire de la Terre* est brun clair.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels V* ; Prix 2 250 po.

Gemme d'illumination. Ce cristal prend la forme d'un prisme allongé au contact rugueux. Selon le mot de commande choisi par son utilisateur, il peut émettre de la lumière sur l'un des trois modes suivants :

- Le premier mot de commande fait apparaître une pâle lueur naissant au cœur de la gemme et éclairant comme une lanterne à capote. Cette fonction ne consomme aucune charge.
- Le deuxième mot de commande libère un rai de lumière aveuglante de 30 centimètres de large et de 15 mètres de long. Toute créature touchée par ce rayon (ce qui nécessite une attaque de contact à distance) est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 14). Cette utilisation dépense 1 charge.

• Le troisième mot de commande génère une lumière aveuglante dans un cône de 9 mètres de long. Même si cette vive lueur ne dure qu'une fraction de seconde, toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds. Cette utilisation dépense 5 charges.

Une *gemme d'illumination* nouvellement créée a 50 charges. Quand toutes ses charges ont été utilisées, elle perd toute sa magie.

Évocation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *lumière du jour* ; Prix 13 000 po.

Gemme de vision. De prime abord, rien ne permet d'établir que cette pierre précieuse finement taillée et polie est magique. Pourtant, quiconque regarde au travers bénéficie de l'effet du sort *vision lucide*. Une *gemme de vision* peut être utilisée jusqu'à 30 minutes par jour, réparties selon les désirs de son propriétaire en plusieurs périodes pouvant aller jusqu'au round.

Divination modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 75 000 po.

Gilet d'évasion. Les poches secrètes de ce gilet en soie contiennent des crochets de cambrioleur spéciaux, qui offrent un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Crochetage du personnage. Le gilet lui-même confère un bonus d'aptitude de +6 aux tests d'Évasion.

Invocation et Transmutation faibles ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *débloccage, graisse* ; Prix 5 200 po.

Harpe de suggestion. Cet instrument de musique est doré et sculpté avec soin. Son utilisateur peut tenter de faire passer une suggestion (comme le sort, jet de Volonté DD 14 pour annuler) dans sa musique pour chaque 10 minutes d'utilisation et à condition de réussir un test de Représentation (instruments à cordes) de DD 14. Si le test échoue, ce public ne peut plus être affecté par d'autres représentations d'ici 24 heures.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *suggestion* ; Prix 7 500 po ; Poids 2,5 kg.

Havresac. Ce sac à dos semble bien confectionné, mais aussi passablement usé et on ne peut plus ordinaire. Il est fait de cuir tanné avec soin et ses bretelles sont renforcées par des boucles en laiton. Il possède deux poches de côté, apparemment assez larges pour contenir, chacune, un volume correspondant à un litre de liquide. En réalité, ces deux poches sont l'équivalent de *sacs sans fond* pouvant accueillir un volume maximal de 60 dm³ ou un poids ne dépassant pas 10 kg. Quant à la poche centrale, elle peut contenir quatre fois plus, soit 240 dm³ (1/4 m³) ou 40 kg. Même chargé au maximum, le havresac ne pèse que 2,5 kg.

Une telle capacité est déjà fort intéressante, mais le havresac d'Hévard possède un autre pouvoir qui l'est plus encore : chaque fois que son possesseur plonge la main dedans pour en sortir un certain objet, celui-ci se trouve systématiquement au-dessus. Le personnage ne perd donc aucun temps à fouiller dans son sac. Une action de mouvement est nécessaire pour récupérer l'objet désiré, mais elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret* ; Prix 2 000 po ; Poids 2,5 kg.

Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau. Ce large récipient est généralement taillé dans un minéral semi-précieux bleu ou vert, tel que la malachite, le lapis-lazuli, l'azurite, la turquoise, le péridot ou même le jade. Relativement fragile, il fait une trentaine de centimètres de diamètre et deux fois moins de profondeur. Il suffit d'emplir la jatte d'eau douce et de prononcer l'incantation appropriée (ce qui prend 1 round entier) pour voir apparaître un élémentaire de l'Eau de taille G. La jatte fonctionne en tout point comme le sort *convocation de monstres VI*. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut remettre de l'eau dans la jatte chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Si l'on utilise de l'eau salée, l'élémentaire qui apparaît est de taille TG et la jatte produit un effet similaire au sort *convocation de monstres VII*.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres VII* ; Prix 100 000 po ; Poids 1,5 kg.

Lanterne révélatrice. Cette lanterne fonctionne comme une lanterne à capote normale. Mais en plus, quand elle est allumée, elle révèle la présence de toutes les créatures et de tous les objets invisibles dans un rayon de 7,50 mètres, comme le sort *négarion de l'invisibilité*.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *négarion de l'invisibilité* ; Prix 30 000 po ; Poids 1 kg.

Liens mystiques de Bilarro. Quand on le voit pour la première fois, cet objet extrêmement puissant paraît n'être qu'une vulgaire boule de métal rouillé de 7,5 cm de diamètre, couverte de bandelettes métalliques.

Quand la boule est jetée sur un adversaire en prononçant le mot de commande, les bandes se déploient et se referment sur leur cible en cas d'attaque de contact à distance réussie. Elles permettent de capturer et d'immobiliser une créature de taille G ou moins, le prisonnier ne pouvant presque rien faire (voir ci-dessous) tant que le personnage ne prononce pas une seconde fois le mot de commande (ce qui retransforme les liens mystiques en sphère métallique). La créature emprisonnée peut détruire les liens mystiques (et les rendre inutilisables) en réussissant un test de Force (DD 30). Elle peut également leur échapper sur un test d'Évasion réussi (DD 30). Les *liens mystiques de Bilarro* peuvent être utilisés une fois par jour.

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *poigne agrippeuse* ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

Livre magique. Ce livre confectionné avec soin est toujours de taille modeste, ses dimensions dépassant rarement 30 cm x 20 cm x 2,5 cm. Fait pour durer, il est également étanche, et sa couverture est composée de deux plaques en fer décorées d'argent et fermée par une serrure.

Un magicien peut remplir de sorts les 1 000 pages d'un *livre magique* sans avoir à payer le coût habituel en matières premières. Si l'on en trouve un dans le cadre d'un trésor déterminé aléatoirement, il n'y a jamais la moindre formule magique à l'intérieur.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *page secrète* ; Prix 12 500 po ; Poids 500 g.

Loupe de détection. Ce verre taillé de forme circulaire permet à son utilisateur de remarquer les plus infimes détails qui soient, ce qui se traduit par un bonus de +5 aux tests de Fouille. Il aide également à suivre les traces, conférant un bonus de +5 aux tests de Survie effectués pour pister. Le verre fait une quinzaine de centimètres de diamètre. Il est muni d'une monture et d'une poignée, l'ensemble constituant la loupe. Il est impossible d'utiliser cet objet si l'on porte déjà des lunettes ou des lentilles magiques.

Divination modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 3 500 po ; Poids 500g.

Lunettes grossissantes. Les verres de ces lunettes sont faits d'un cristal traité magiquement. Quiconque les chausse y voit nettement mieux que la normale à très courte distance (pas plus de 30 centimètres). Cette perception bien plus nette du moindre détail se traduit par un bonus d'aptitude +5 aux tests de Fouille pour déceler les portes secrètes, les pièges et autres objets dissimulés. Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 1 250 po.

Lunettes de nyctalope. Les verres de ces lunettes ont été taillés dans un cristal noir. Même si elles paraissent opaques, quiconque les chausse y voit normalement et acquiert le pouvoir de vision dans le noir (jusqu'à une portée de 18 mètres). Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *vision dans le noir* ; Prix 12 000 po.

Lustrargent. Cette substance peut être appliquée à une arme par une action simple. Cela lui donne les propriétés de l'argent alchimique pendant 1 heure, en remplaçant les propriétés de son matériau d'origine. Ainsi, une *épée longue d'adamantium* +1 sainte devient une *épée longue d'argent* +1 sainte pour la durée de l'effet. Un flasque de *lustrargent* permet d'enduire une arme de corps à corps ou 20 munitions.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux ; Prix 250 po.

Lyre de bâtisseur. Pour peu que le propriétaire de cet instrument de musique sache jouer le bon morceau, quelques notes suffisent pour contrer les attaques portées contre tous les matériaux de construction (murs, planchers, toits, etc.) dans un rayon de 90 mètres. Cela inclut l'effet d'un *cor de dévastation* ou du sort *désintégration*, mais aussi les coups de bélier et les attaques portées par les machines de guerre. La lyre peut être utilisée de cette manière une fois par jour, et la protection se prolonge pendant 30 minutes.

Comme son nom l'indique, la lyre permet également de bâtir. Une fois par jour, elle peut produire une mélodie construisant magiquement des bâtiments ou creusant des galeries, des tranchées, etc. L'effet produit en 30 minutes de musique fournit un résultat égal au travail de 100 humains pendant 3 jours. Chaque heure après la première, le personnage jouant de la lyre doit réussir un test de Représentation (instruments à corde) de DD 18. Dès qu'il en rate un, il doit s'arrêter et attendre au moins une semaine pour pouvoir réutiliser ce pouvoir de la lyre.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, fabrication ; Prix 13 000 po ; Poids 2,5 kg.

Maillet des titans. Cet énorme maillet fait 2,40 mètres de long. Utilisé comme arme, il fonctionne comme une *massue* +3 et inflige des dégâts triplés aux objets inanimés. Son porteur doit toutefois avoir un minimum de 18 en Force pour pouvoir s'en servir correctement, sans quoi tous ses coups s'accompagnent d'un malus de -4 au jet d'attaque.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, *poing serré* ; Prix 25 305 po ; Coût 12 305 po + 480 po ; Poids 80 kg.

Main du mage. Cette main d'elfe momifiée est fixée à une chaîne en or permettant de la porter autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Elle permet à son possesseur de lancer à volonté le sort *manipulation à distance*.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *manipulation à distance* ; Prix 900 po ; Poids 1 kg.

Main miraculeuse. Cette main humaine momifiée est fixée à une lanière de cuir permettant de l'attacher autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Si un anneau magique est glissé à l'un des doigts de la main, le possesseur de cette dernière bénéficie de ses pouvoirs comme s'il le portait lui-même, et l'anneau vient en plus des deux auxquels il a normalement droit (grâce à la main miraculeuse, il est donc possible de porter trois anneaux magiques en même temps). La main ne peut porter qu'un seul anneau à la fois.

En plus, la *main miraculeuse* permet de lancer *détection de l'invisibilité* et *lumière du jour* (1 fois par jour chacun).

Multiples faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *animation des morts*, *détection de l'invisibilité*, *lumière du jour* ; Prix 8 000 po ; Poids 1 kg.

Manuel de coordination physique. Ce gros ouvrage contient mille conseils sur la façon d'améliorer son équilibre et sa coordination physique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Dextérité (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Manuel de remise en forme. Ce gros ouvrage contient mille conseils de remise en forme, depuis les exercices physiques à pratiquer couramment jusqu'à l'alimentation à suivre. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Force (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Manuel de vitalité. Ce gros ouvrage contient mille conseils pour garder une excellente condition physique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Constitution (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Masque de la camarde. Ce masque d'ivoire a été taillé de manière à représenter un crâne grimaçant. Une fois par jour, après avoir été porté pendant 1 heure d'affilée, le masque se détache de lui-même et fond en volant sur la cible qui lui a été assignée, à condition que cette dernière soit distante de moins de 15 mètres. Le *masque de la camarde* effectue une attaque de contact au corps à corps, en utilisant le bonus de base à l'attaque de son porteur. En cas de succès, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir sur le coup, comme si elle venait d'être affectée par le sort *doigt de mort*. Même si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit 3d6+13 points de dégâts. Que l'attaque soit couronnée de succès ou non, le masque revient, toujours en volant, se fixer sur le visage de son propriétaire.

Nécromancie et Transmutation modérées ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets*, *doigt de mort*, *vol* ; Prix 22 000 po ; Poids 1,5 kg.

Médaille de Sagesse. Cette perle fixée à une chaîne fine augmente la valeur de Sagesse de qui la porte autour du cou. Le bonus d'altération conféré est de +2, +4 ou +6, selon la nature de la perle.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *sagesse du hibou* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Médaille des pensées. Ce pendentif prend la forme d'un disque fixé à une chaîne. Le plus souvent fait de bronze, de cuivre ou de faux argent, alliage à base de cuivre, de zinc et de nickel, il permet à qui le porte autour du cou de lire les pensées des autres, comme à l'aide du sort *détection de pensées*.

Divination faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *détection de pensées* ; Prix 12 000 po.

Miroir d'emprisonnement. Ce miroir de cristal est le plus souvent un carré de 1,20 mètre de côté, encadré de métal ou de bois. Il peut être fixé au mur et activé à l'aide d'un mot de commande. Le même mot de commande le désactive. Le miroir contient 15 compartiments extradimensionnels. Toute créature approchant à 9 mètres ou moins et contemplant son reflet dans le miroir doit réussir un jet de Volonté (DD 23) sous peine d'être aspirée dans l'un des compartiments. Quelqu'un qui ignore la véritable nature du miroir voit systématiquement son reflet et risque donc de se retrouver emprisonné. Par contre, un individu conscient du danger n'a que 50% de chances de voir son reflet s'il détourne les yeux (mêmes règles que les attaques de regard).

Quand une créature rate son jet de sauvegarde, elle est aspirée à l'intérieur du miroir, quelle que soit sa taille.

Morts-vivants et créatures artificielles ne peuvent être absorbés, pas plus que les objets inanimés ou la matière non vivante. L'équipement de la victime reste derrière elle, de même que tout ce qu'elle portait ou tenait à la main. Si le propriétaire du miroir connaît le mot de commande approprié, il peut appeler le reflet de n'importe quelle créature emprisonnée dans l'un des compartiments extradimensionnels et discuter avec elle. Un autre mot de commande libère le prisonnier. Ces deux mots de commande (appel et libération) sont différents pour chaque prisonnier.

Si le miroir vient à dépasser ses capacités de détention, un de ses captifs (déterminé aléatoirement) est relâché afin de faire de la place à la dernière victime en date. Si le miroir est brisé, tous les prisonniers sont libérés. Ils attaquent aussitôt le propriétaire de l'objet pour se venger.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *emprisonnement* ; Prix 200 000 po ; Poids 25 kg.

Miroir d'opposition. Cet objet ressemble à un miroir normal, de 1,20 mètre de long sur un petit mètre de large. Fait pour être fixé au mur, on l'active à l'aide d'un mot de commande (le même mot le désactive). Dès qu'une créature voit son reflet dans le miroir, son double se matérialise immédiatement et l'attaque. Le double a les mêmes possessions que l'original, y compris ses objets magiques. À la mort de l'un des deux adversaires, le double disparaît, ainsi que tout son équipement.

Nécromancie puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *clone* ; Prix 92 000 po ; Poids 22,5 kg.

Miroir de révélation. Ce miroir mesure 1,50 mètre de long sur une soixantaine de centimètres de large. Si son possesseur connaît les mots de commande appropriés, il peut faire appel à l'objet pour obtenir les effets suivants :

- Lire les pensées de toute créature dont le reflet est visible dans le miroir (même si elles sont exprimées dans une langue inconnue), du moment que l'utilisateur se trouve à moins de 7,50 mètres du miroir.
- Observer des endroits éloignés comme par le sort *clairvoyance/clairaudience*, à la différence que le personnage peut voir des lieux se trouvant dans d'autres plans, pour peu qu'il les connaisse suffisamment.
- S'en servir comme portail pour se rendre dans d'autres lieux. L'utilisateur commence par observer grâce à la fonction précédente l'endroit qui l'intéresse, après quoi il n'a plus qu'à passer au travers du miroir pour atteindre sa destination. D'autres que lui peuvent le suivre s'ils le souhaitent. Un portail invisible reste sur place à l'endroit où le personnage arrive, et ce dernier peut l'emprunter pour repartir. Une fois qu'il le fait, le portail se referme aussitôt. Sinon, il disparaît de lui-même au bout de 24 heures, piégeant éventuellement l'utilisateur, ou plus tôt si le personnage prononce le mot de commande approprié. Les créatures ayant au moins 12 en Intelligence ont autant de chances de remarquer le portail qu'un capteur magique émis par le sort *scrutation*. Toute créature passant par ce portail réapparaît dos au miroir.
- Une fois par semaine, le miroir répond avec une grande précision à une brève question concernant une créature dont l'image est visible à sa surface (les réponses sont similaires à celles obtenues par l'intermédiaire du sort *mythes et légendes*).

Divination et Invocation puissantes ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *clairvoyance/clairaudience, détection de pensées, mythes et légendes, portail* ; Prix 175 000 po ; Poids 20 kg.

Onguent des roches. Cette étrange pommade a deux usages. Si on en applique une dose (soit 25 grammes) sur une créature pétrifiée, elle ramène cette dernière à la vie (comme le sort *transmutation de la pierre en chair*). À l'inverse, si une créature de chair et de sang s'en enduit la peau, elle bénéficie de l'équivalent du sort *peau de pierre*.

Abjuration et Transmutation puissantes ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *peau de pierre, transmutation de la pierre en chair* ; Prix 4 000 po par dose.

Onguent d'insaisissabilité. Cette substance confère un bonus d'aptitude de +20 aux tests d'Évasion, ce qui fait qu'il est quasiment impossible de se saisir ou de ligoter quiconque s'en enduit. Des obstacles tels que les toiles d'araignée (magiques ou non) ne gênent nullement le personnage, pas plus que les cordes magiques. Si l'onguent est renversé par terre ou dans un escalier, il a l'effet du sort *graisse*, si ce n'est qu'il reste active bien plus longtemps. L'onguent est complètement absorbé en 8 heures par la surface sur laquelle elle se trouve, mais on peut s'en débarrasser à l'aide d'une solution alcoolisée (le vin fait parfaitement l'affaire).

Les parois intérieures d'un récipient destiné à contenir de la *colle universelle* doivent au préalable être enduites avec un *onguent d'insaisissabilité*.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *graisse* ; Prix 1 000 po.

Onguent d'intemporalité. Si l'on applique cette substance sur une matière qui était autrefois vivante (cuir, feuilles, papier, bois, chair morte, etc.), l'objet enduit se trouve protégé contre le passage du temps : chaque année qui passe correspond seulement à une journée en termes d'usure. Il bénéficie également d'un bonus de résistance de +1 à tous les jets de sauvegarde. Les effets de l'onguent sont permanents, mais il est possible de l'ôter par magie (par exemple, en dissipant son effet). Une flasque contient suffisamment de liquide pour enduire huit objets de taille M ou moins. Un objet de taille G compte comme deux objets de taille M, un objet de taille TG comme 4.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux ; Prix 150 po.

Orbe des tempêtes. Cette boule de verre fait 25 centimètres de diamètre. Son possesseur peut appeler les manifestations climatiques de son choix, y compris des tempêtes d'une violence surnaturelle. Une fois par jour, le personnage peut se servir de l'orbe pour faire appel au sort *contrôle du climat*. Une fois par mois, il peut également lancer *tempête vengeresse*. De plus, l'*orbe des tempêtes* protège son porteur comme un sort d'*endurance aux énergies destructives*.

Multiples puissantes ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle du climat, endurance aux énergies destructives, tempête vengeresse* ; Prix 48 000 po ; Poids 3 kg.

Perle des sirènes. Cette perle est splendide et d'un grain très fin ; elle vaut manifestement un minimum de 1 000 po. Si son possesseur la serre fermement en ramenant sa main sur son cœur et s'il tente ensuite d'exécuter une action en rapport avec les pouvoirs de la perle, il comprend la nature de cette dernière et peut faire appel à toutes ses propriétés.

La perle permet à son propriétaire de respirer sous l'eau avec autant d'aisance que s'il se trouvait à l'air libre. De plus, le personnage a une vitesse de déplacement de 18 mètres sous l'eau, et il peut agir normalement (combattre avec n'importe quelle arme, lancer des sorts, etc.) dans cet élément.

Abjuration et Transmutation modérées ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *liberté de mouvement*, *respiration aquatique* ; Prix 15 300 po.

Perle de thaumaturgie. Cette perle en apparence normale, tant par la taille que par l'éclat, est en réalité un ustensile précieux pour tout pratiquant de la magie préparant ses sorts à l'avance (ce qui est le cas des magiciens, prêtres, druides, paladins et rôdeurs). Une fois par jour, le personnage peut, en prononçant le mot de commande, se rappeler un sort qu'il a préparé puis lancé dans le courant de la journée. Le sort doit être d'un niveau correspondant à la perle. Il existe dix types différents de perles de thaumaturgie : les neuf premiers permettent de se rappeler un sort du 1^{er} au 9^e niveau, tandis que le dernier permet de se remémorer deux sorts (de niveau différent ; 6^e niveau maximum).

Transmutation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable de lancer des sorts correspondant au niveau de la perle ; Prix 1 000 po (1^{er} niveau), 4 000 po (2^e niveau), 9 000 po (3^e niveau), 16 000 po (4^e niveau), 25 000 po (5^e niveau), 36 000 po (6^e niveau), 49 000 po (7^e niveau), 64 000 po (8^e niveau), 70 000 po (2 sorts ne dépassant pas le 6^e niveau) ou 81 000 po (9^e niveau).

Philtre d'amour. Quiconque boit cette boisson douce est automatiquement charmé par la première personne qu'il voit ensuite (voir l'effet du sort *charme-personne* ; le buveur doit être un humanoïde de taille M ou moins ; jet de Volonté DD 14 pour annuler). L'effet du charme s'estompe au bout de 1d3 heures.

Enchantement faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *charme-personne* ; Prix 150 po.

Phylactère du croyant. Cet objet religieux prend la forme d'une petite boîte renfermant des textes religieux et fixée à une lanière de cuir faisant office de bandeau. Aucun moyen non magique ne permet de découvrir sa fonction tant qu'il n'est pas en contact avec le front de son utilisateur (il ne fonctionne pas en même temps qu'un casque, par exemple). Le porteur d'un phylactère du croyant est instantanément conscient des actes (ou des objets, effets magiques, etc.) qui seraient contraires à son alignement et qui pourraient nuire à la relation qu'il entretient avec son dieu. Dès que le personnage risque d'accomplir une action déconseillée ou de se saisir d'un objet qu'il devrait éviter, le phylactère le prévient, pour peu qu'il réfléchisse quelques instants, avant d'agir, aux possibles conséquences de son choix.

Divination faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal* ; Prix 1 000 po.

Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants. Cet objet sacré permet à un prêtre ou un paladin de repousser les morts-vivants comme s'il avait quatre niveaux de classe de plus.

Nécromancie (Bien) modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, niveau 10 de prêtre ; Prix 11 000 po.

Pierre d'alerte. Pour peu que son propriétaire prononce le mot de commande, ce cube de pierre se fixe à n'importe quel objet. Si l'objet est par la suite touché par quelqu'un qui n'a pas d'abord dit le même mot de commande, la pierre d'alerte émet un long cri perçant qui s'entend à 400 mètres de distance en l'absence de barrières propres à étouffer le bruit. Elle crie pendant 1 heure sans discontinuer.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *alarme* ; Prix 2 700 po ; Poids 1 kg.

Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre. Cet objet est généralement une pierre mal polie et de forme étrange. Son possesseur n'a qu'à déclamer l'incantation appropriée pour qu'un élémentaire de la Terre de taille TG apparaisse, s'il y a de la terre, de la boue ou de l'argile à proximité. L'incantation demande 1 round entier et l'effet produit par la pierre est identique à celui du sort *convocation de monstres VII*, si ce n'est que l'identité de la créature appelée est déjà définie. Si l'élémentaire est convoqué à l'aide de sable ou de pierre non taillée, sa puissance est moindre : il est seulement de taille G et la pierre fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*. La zone de terre (ou argile, sable, etc.) servant de base de convocation doit faire au moins 1 m² en termes de surface, et plus de 0,1 m³ en termes de volume (soit le même carré sur un minimum de 10 centimètres de profondeur). L'élémentaire apparaît au bout de 1d4 rounds. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Une nouvelle base de convocation est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Invocation modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI*, *convocation de monstres VII* ; Prix 100 000 po ; Poids 500 g.

Pierre ioun. Il existe de nombreux modèles de *pierres ioun*, qui flottent dans les airs, à moins d'un mètre de leur possesseur. Quand un personnage trouve une pierre, il doit la serrer dans sa main quelques instants, puis la relâcher : elle se met alors à tourner autour de sa tête, en décrivant une orbite dont le rayon est égal à 1d3 x 30 cm. Par la suite, il faut attraper la pierre pour la séparer de son propriétaire. Ce dernier peut la ranger quand il

le souhaite (par exemple, pour dormir), mais dans ce cas, il perd le bénéfice qu'elle lui procure. Une *Pierre ioun* a une CA de 24, 10 points de résistance et une solidité de 5.

La régénération prodiguée par une *Pierre ioun* d'un blanc laiteux fonctionne comme celle d'un anneau de régénération (la pierre ne permet de récupérer que les points de vie perdus alors qu'elle était activée). Celles qui sont lavande ou vert et lavande ont le même effet qu'un *spectre d'absorption*, si ce n'est qu'elle ne peuvent absorber des sorts que si le personnage se tient prêt à le faire (en préparant son action au début du round) et que l'énergie qu'elles absorbent n'est jamais réutilisable (leur propriétaire ne peut donc pas s'en servir pour lancer ses propres sorts, contrairement à ce qui se produit avec un *sceptre d'absorption*). Enfin, les sorts stockés dans les pierres violet vif doivent être jetées dans la pierre par un lanceur de sorts, après quoi ils peuvent être utilisés par n'importe qui (voir le fonctionnement de l'*anneau à stockage de sorts*).

Multiples modérées ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, niveau 12 de lanceur de sorts.

Pierres ioun

Couleur	Forme	Effet	Prix de vente
Translucide	Fuseau	Permet de subsister sans boire ni manger	4 000 po
Rose laiteux	Prisme	Bonus d'intuition de +1 à la CA	5 000 po
Bleu pâle	Rhombe	Bonus d'altération de +2 en Force	8 000 po
Rouge sang	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Dextérité	8 000 po
Rose vif	Rhombe	Bonus d'altération de +2 en Constitution	8 000 po
Rouge et bleu	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Intelligence	8 000 po
Bleu	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Sagesse	8 000 po
incandescent			
Rose et verte	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Charisme	8 000 po
Bleu nuit	Rhombe	Vigilance (comme le don du même nom)	10 000 po
Irisée	Fuseau	Permet de subsister sans respirer	18 000 po
Blanc laiteux	Fuseau	Régénération (1 pv/heure)	20 000 po
Lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts jusqu'au 4 ^e niveau ¹	20 000 po
Vert pâle	Prisme	Bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence	30 000 po
Orange	Prisme	Bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts	30 000 po
Violet vif	Prisme	Stocke trois niveaux de sorts, comme un <i>anneau à stockage de sorts</i>	36 000 po
Vert et lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts jusqu'au 8 ^e niveau ²	40 000 po

1 Après avoir absorbé 20 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

2 Après avoir absorbé 50 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

Pierre porte-bonheur. Cet objet magique prend souvent la forme d'un morceau d'agate grossièrement poli ou d'une autre pierre similaire. Son propriétaire obtient un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde et ses tests de compétences et de caractéristiques.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *faveur divine* ; Prix 20 000 po.

Pigments merveilleux. Ces poudres colorées magiques permettent de créer des objets permanents en les dessinant en deux dimensions. On les applique à l'aide d'un pinceau dont les poils doivent être d'origine naturelle (cheveux ou fourrure). Une fois le dessin achevé, le personnage doit se concentrer pour faire naître l'objet. Un pot de pigments merveilleux permet de créer un objet de 27 m³ maximum en le représentant en deux dimensions sur une surface de 9 m² (un carré de 3 mètres de côté). Ainsi, un dessin de fosse de 3 mètres de large fera apparaître un trou de 3 mètres de profondeur, la représentation d'une pièce de 3 m x 3 m donnera naissance à une salle cubique de 3 mètres de plafond, et ainsi de suite.

On ne peut dessiner que des objets normaux et inanimés (porte, cellule, arbre, fleur, etc.), pas des créatures, quelles qu'elles soient. Les pigments doivent être appliqués sur une surface (porte, mur, plancher, etc.), ce qui nécessite 10 minutes et requiert un test d'Artisanat (peinture) de DD 15. Ils ne peuvent pas créer des objets magiques. Malgré leur aspect précieux, les objets de valeur dessinés par les pigments (or, platine, gemmes, bijoux, ivoire, etc.) sont en réalité constitués de matériaux vulgaires (fer blanc, plomb, verroterie, os et autres). Le possesseur des pigments peut s'en servir pour créer des armes et des armures non enchantées, ainsi que tout objet dont la valeur ne dépasse pas 2 000 po.

Tous les objets créés sont non magiques. L'effet des pigments est instantané.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *création majeure* ; Prix 4 000 po.

Pioche des titans. Cet outil mesure 3 mètres de long. Toute créature de taille TG ou plus peut s'en servir pour démolir des remparts de terre battue au rythme d'un cube de 3 mètres d'arête toutes les 10 minutes. La pioche permet également d'attaquer la roche, mais plus lentement (le même cube exigera une heure de travail). Si l'on s'en sert comme arme, la *pioche des titans* est l'équivalent d'un *marteau de guerre en adamantium +3 de taille Gig*, infligeant 4d6 points de dégâts à chaque coup.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, *glissement de terrain* ; Prix 23 348 po ; Coût 13 348 po + 800 PX ; Poids 60 kg.

Plume magique. Ces plumes enchantées ont été taillées selon plusieurs formes, chacune correspondant à un pouvoir précis. Chaque plume n'est utilisable qu'une seule et unique fois.

Ancre. Cette plume permet d'amarrer une embarcation et de s'assurer qu'elle restera immobile pendant une journée maximum.

Arbre. Cette plume fait jaillir du sol un chêne de 18 mètres de haut et de 12 mètres de large. L'effet est instantané.

Bateau cygne. Cette plume fait apparaître un grand bateau en forme de cygne, capable d'évoluer sur l'eau avec une vitesse de déplacement de 18 mètres. Il peut transporter jusqu'à 8 chevaux, 32 créatures de taille M, ou toute combinaison équivalente. Le navire disparaît au bout d'une journée.

Éventail. Cette plume crée un grand éventail battant l'air avec suffisamment de vigueur pour faire avancer un bateau à 37,5 km/h. Ce courant d'air n'est pas cumulable avec les vents existants : si un vent violent souffle déjà, l'apparition de l'éventail ne pourra pas créer des vents de tempête dans la zone affectée. Par contre, il permet de générer une zone de calme relatif dans la tourmente (même si la taille des vagues n'est en rien diminuée par sa présence). L'éventail peut être utilisé pendant un maximum de 8 heures. Il ne fonctionne pas sur la terre ferme.

Fouet. Cette plume se transforme en grand fouet de cuir qui se comporte comme une arme dansante pour peu qu'on lui désigne un adversaire. Le fouet a un bonus de base à l'attaque de +10, inflige 1d6+1 points de dégâts et bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, lorsqu'il réussit une attaque, il peut effectuer une attaque de lutte dans la foulée (avec un bonus de lutte de +15), en plus de son attaque normale. Il dure 1 heure maximum.

Oiseau. Cette plume permet de délivrer un message sans coup férir, comme s'il transitait par un pigeon voyageur. L'oiseau disparaît une fois la missive transmise.

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *création majeure* ; Prix 50 po (ancre), 400 po (arbre), 200 po (éventail), 300 po (oiseau), 450 po (bateau cygne) ou 500 po (fouet).

Poudre d'apparition. Cette fine poudre a un vague aspect métallique. Il suffit d'en jeter une poignée dans l'air pour qu'elle s'accroche à tous les objets dans un rayon de 3 mètres et les rende visibles s'ils étaient invisibles. Elle révèle également les chimères, les images miroir et les projections d'image pour ce qu'elles sont, et annule l'effet des sorts *flou* et *déplacement* (fonctionnant en cela comme le sort *leur féérique*). Enfin, une créature recouverte de poudre d'apparition subit un malus de -30 sur les tests de Discrétion. L'effet de la poudre dure 5 minutes.

La *poudre d'apparition* est généralement rangée dans de petits sachets en soie ou des sarbacanes en os, fermées aux deux extrémités afin d'éviter que la poudre s'échappe.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *poussière scintillante* ; Prix 1 800 po.

Poudre dessiccative. Cette poudre à nulle autre pareille a plusieurs usages. Si on la jette dans l'eau, elle en absorbe instantanément 400 litres. Dans le même temps, la poudre devient une petite bille flottant à l'endroit où on l'a jetée (ou gisant sur le sol, si son action a été suffisante pour faire disparaître toute l'eau avec laquelle elle était en contact). Si cette bille est par la suite jetée, elle libère au point d'impact le volume d'eau qu'elle a emmagasiné. À noter qu'elle n'affecte que l'eau (douce ou salée), pas les autres liquides.

Si la poudre est employée contre une créature de type élémentaire et de sous-type eau, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être détruite. Même en cas de succès, l'action de la poudre lui fait perdre 5d6 points de vie.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau* ; Prix 850 po.

Poudre d'illusion. Cette poudre d'aspect anodin ressemble à de la poussière de craie ou de graphite, mais il suffit de la regarder fixement pour qu'elle change de forme et de couleur. Si on répand la *poudre d'illusion* sur une créature, cette dernière est affectée par l'équivalent du sort *déguisement*, l'illusion étant décidée par celui qui a versé la poudre. Si le sujet n'est pas consentant, il a droit à un jet de Réflexes (DD 11) pour échapper à l'effet. L'illusion persiste pendant 2 heures.

Illusion faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 1 200 po.

Poudre de disparition. Cette poudre ressemble à de la *poudre d'apparition* et est généralement stockée de la même manière. Si on la répand sur un objet ou une créature, elle le rend invisible (comme à l'aide d'*invisibilité suprême*). La vision normale ne permet pas de voir les créatures ou objets recouverts de poudre, pas plus que les moyens magiques tels que *détection de l'invisibilité* ou *négarion de l'invisibilité*. En revanche, la *poudre d'apparition* contre l'effet de la *poudre de disparition*, rendant visibles les créatures et objets affectés par cette

dernière. D'autres sens que la vue, tels que l'ouïe et l'odorat, peuvent éventuellement permettre de repérer une créature bénéficiant de la protection prodiguée par cette poussière.

L'*invisibilité suprême* conférée par la poudre de disparition dure 2d6 rounds. La créature affectée ne sait pas quand l'effet prendra fin.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité suprême* ; Prix 3 500 po.

Poudre de dissimulation des traces. Cette poudre d'aspect normal permet en réalité d'effacer ses traces et celles de ses compagnons. Il suffit d'en jeter une pincée dans l'air pour qu'une salle de 9 m² maximum se couvre de poussière et se garnisse de toiles d'araignée, comme si elle était laissée à l'abandon depuis une dizaine d'années.

Une pincée de poudre répandue sur une route ou un chemin fait disparaître les traces d'une douzaine d'humains et de leurs chevaux, sur une distance de 75 mètres. L'effet est instantané, ce qui signifie qu'aucune aura magique ne plane par la suite sur la zone traitée. Les tests de Survie s'effectuent avec un modificateur de +20 au DD dans une zone affectée par de la *poudre de dissimulation des traces*.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *passage sans trace* ; Prix 250 po.

Puits des mondes. Cet étrange objet interdimensionnel ressemble à s'y méprendre à un *puits portable*, mais tout ce qui est mis à l'intérieur se retrouve instantanément envoyé dans un autre monde (monde parallèle, autre planète ou autre plan). Dès que le puits est déplacé, la destination change. Cet objet peut être ramassé et replié ou roulé sur lui-même, comme un *puits portable*. Les créatures et objets du monde sur lequel s'ouvre le puits peuvent eux aussi passer au travers (le portail fonctionne dans les deux sens).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *portail* ; Prix 82 000 po.

Puits portable. Ce cercle de textile est tissé à l'aide de toile d'araignée de phase, entremêlée de fils d'éther et de rayons de lumière stellaire. Une fois déployé, il fait 1,80 mètre de diamètre, mais il est possible de le replier sur lui-même, auquel cas il ne prend pas plus de place qu'un mouchoir de poche. Quand on l'étale à plat, il s'ouvre sur un espace extradimensionnel de 3 mètres de profondeur. Ce trou peut être refermé du dedans ou du dehors, en repliant les bords du tissu. Quelle que soit la méthode choisie, l'entrée disparaît, mais tout ce qui se trouve à l'intérieur du puits continue d'exister.

Il n'y a pas d'air autre que celui qui entre dans le puits quand il est ouvert. Ce volume d'oxygène permet à une créature de taille M, ou deux de taille P, de respirer pendant 10 minutes (voir L'asphyxie). Le poids du cercle de tissu ne change pas, même si le puits est rempli (d'or, par exemple). Chaque puits portable s'ouvre sur un espace extradimensionnel différent. Si un *sac sans fond* est placé dans un *puits portable*, cela produit une déchirure dans le plan Astral ; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un *puits portable* replié est rangé dans un *sac sans fond*, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *changement de plan* ; Prix 20 000 po.

Robe d'archimage. Cette robe d'aspect anodin peut être blanche (01–45 sur 1d100, ce qui correspond à un alignement bon), grise (46–75, alignement neutre) ou noire (76–100, alignement mauvais). Si son porteur est un pratiquant de la magie profane, il gagne les bénéfices suivants :

- Bonus d'armure de +5 à la CA.
- Résistance à la magie de 18.
- Bonus de résistance de +4 à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus d'altération de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts joués pour vaincre la résistance à la magie.

Si un personnage d'alignement mauvais enfle une robe blanche, il acquiert immédiatement trois niveaux négatifs, et le même phénomène se produit si un aventurier d'alignement bon revêt une robe noire. Si un individu bon ou mauvais se glisse dans une robe grise, ou si un personnage neutre enfle une robe blanche ou noire, la sanction est légèrement moins sévère, puisque le lanceur de sorts acquiert seulement deux niveaux négatifs. Ces niveaux négatifs n'entraînent jamais une perte de niveau effective, mais rien ne peut les faire disparaître tant que la robe est portée (même les sorts tels que *restauration* restent sans effet).

Multiples puissantes ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, *zone d'antimagie*, soit *armure de mage*, soit *bouclier de la foi*, le créateur doit être du même alignement que la robe ; Prix 75 000 po ; Poids 500 g.

Robe de camelot. De prime abord, cette robe n'a rien de remarquable, mais quiconque l'enfile s'aperçoit qu'elle est composée de multiples pièces de tissu de forme et de taille différentes, un peu comme si elle avait été rapiécée à la hâte. En réalité, ces morceaux de tissu sont magiques et le porteur de la robe est le seul à les voir, à avoir conscience de leur fonction et à pouvoir les détacher (au rythme d'un par round). Chaque pièce détachée se transforme en objet réel, comme indiqué ci-dessous. Une robe de camelot nouvellement créée a toujours deux pièces de tissu représentant chacun des objets suivants :

- Corde de chanvre (15 mètres)
- Dague
- Lanterne sourde (pleine d'huile et allumée)

- Miroir (en acier poli, 1,20 m x 60 cm)
- Perche (3 mètres)
- Sac

La robe possède également 4d4 pièces de tissu supplémentaires, à déterminer sur la table suivante en lançant 1d100 pour chacun d'entre eux.

1d100 Résultat

01–07	Barque (3,50 m de long)
08–15	Bourse de 100 pièces d'or
16–22	Chiens de guerre, 2 (mêmes caractéristiques que les chiens de selle)
23–29	Coffret en argent (15 cm x 15 cm x 30 cm), valeur 500 po
30–43	Échelle en bois (7,50 m de long)
44–49	Fenêtre (1,20 m x 60 cm, jusqu'à 60 cm de renforcement)
50–57	Fosse ouverte (3 m x 3 m x 3 m)
58–65	Gemmes, 10 (100 po chacune)
66–72	Mulet (et fontes)
73–80	Parchemin de faible puissance (1 sort, déterminé aléatoirement)
81–87	Porte en fer (jusqu'à 3 m de haut et 3 m de large, barrée d'un côté ; doit être placée verticalement, après quoi elle se fixe d'elle-même)
88–96	Potion de soins importants
97–	Un bélier portable
100	

Il est possible d'avoir plusieurs fois le même objet. Une fois enlevées de la robe, les pièces de tissu ne sont pas remplacées, pas plus que les objets qu'elles représentent.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *fabrication* ; Prix 7 000 po ; Poids 500 g.

Robe de mimétisme. Il suffit d'enfiler ce vêtement pour se rendre compte qu'il possède des propriétés hors du commun. Comme son nom l'indique, la robe de mimétisme permet à qui la porte de se fondre dans le paysage, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discrétion. De plus, le personnage peut, à volonté, prendre les traits d'une autre créature, comme s'il utilisait le sort *déguisement*. Cette illusion a toutefois un champ d'action restreint, en ce sens que tous les amis du porteur de la robe le voient tel qu'il est vraiment.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 30 000 po ; Poids 500 g.

Robe d'ossements. Cet objet fort utile est l'équivalent d'une *robe de camelot* pour les nécromanciens. Elle n'apparaît pas remarquable à première vue, mais une personne l'enfilant remarque qu'elle est décorée de silhouettes mortuaires représentant des créatures mortes-vivantes. Seul le porteur de la robe peut voir ces silhouettes et reconnaître les créatures qu'elles peuvent devenir une fois détachées. Détacher une silhouette la transforme en effet en une créature morte-vivante (voir la liste ci-dessous). Cette créature n'est pas sous les ordres du porteur, mais elle peut le devenir par l'intermédiaire d'un sort ou d'un renvoi des morts-vivants. Une *robe d'ossements* nouvellement créée contient deux silhouettes de chacune des créatures suivantes :

- Gobelin squelette (taille P)
- Humain (homme du peuple) squelette (taille M)
- Loup squelette (taille M)
- Gobelin zombi (taille P)
- Humain (homme du peuple) zombi (taille M)
- Loup zombi (taille M)

Nécromancie (Mal) modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *animation des morts* ; Prix 2 400 po ; Poids 500 g.

Robe étoilée. Cette robe est généralement noire ou bleu nuit et constellée d'étoiles brodées, blanches ou argentées. Elle offre trois pouvoirs à son porteur :

- Elle lui permet de se rendre physiquement dans le plan Astral, de même que tout ce qu'il porte sur lui ou à la main.
- Elle lui confère un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Six des étoiles brodées au niveau de la poitrine peuvent être décrochées et utilisées comme des *shurikens* +5.

Grâce à la robe, le personnage est automatiquement formé au maniement de ces projectiles, qui disparaissent une fois jetés (ils ne sont pas réutilisables).

Multiples puissantes ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *projectile magique*, soit *changement de plan*, soit *projection astrale* ; Prix 58 000 po ; Poids 500 g.

Robe prismatique. Le porteur de cette robe peut lui demander de prendre une succession de couleurs incroyables et mouvantes, qui s'enchaînent sans répit de haut en bas et semblent le vêtir de vagues multicolores et éblouissantes. Ces couleurs ont trois effets : elles sont source d'hébètement chez les créatures entourant

le porteur, aident ce dernier à se cacher et illuminent les environs. Une fois le mot de commande prononcé, la robe se pare de couleurs au bout de 1 round.

Pour commencer, les arcs-en-ciel qui se succèdent à la surface de la robe constituent l'équivalent d'une attaque de regard dans un rayon de 9 mètres. Toutes les créatures tournées vers le personnage sont hébétées pendant 1d4+1 rounds (jet de Volonté DD 16 pour annuler). Il s'agit là d'un effet mental de type mirage.

Chaque round de scintillement successif réduit les chances de localiser le porteur de la robe, ce dernier étant de mieux en mieux camouflé : les attaques qui devraient normalement le toucher ont 10% de chances de le rater dès le premier round, ce pourcentage augmentant de 10% par round de scintillement (jusqu'à un maximum de 50%, correspondant à un camouflage total).

Enfin, la robe éclaire dans une zone de 9 mètres de rayon.

La *robe prismatique* ne peut pas fonctionner plus de 10 rounds par jour, en continu ou non.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *flou*, *lueurs d'arc-en-ciel* ; Prix 27 000 po ; Poids 500 g.

Robe de vision totale. Cette précieuse robe a l'air on ne peut plus normale tant qu'on ne l'a pas enfilée. À partir de ce moment, son porteur est capable de voir dans toutes les directions à la fois, grâce aux dizaines d'yeux magiques qui ornent la robe. Il bénéficie également de vision dans le noir (jusqu'à 36 mètres de portée) et voit les créatures et objets invisibles ou éthérés à la même distance (36 mètres).

La *robe de vision totale* confère également un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Détection et de Fouille.

Son porteur conserve son bonus de Dextérité à la CA même quand il est pris au dépourvu, et il est impossible de le prendre en tenaille. Par contre, il ne peut jamais se protéger contre les attaques de regard en détournant ou en fermant les yeux.

S'ils sont lancés directement sur la robe, les sorts *lumière* et *flammes éternelles* "l'aveuglent" (autrement dit, lui font perdre ses pouvoirs) pendant 1d3 minutes, tandis que *lumière du jour* a le même effet, mais pour une durée plus importante (2d4 minutes).

Divination modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 120 000 po ; Poids 500 g.

Sac à malice. Ce petit sac a l'air vide et on ne peut plus anodin. Néanmoins, quiconque glisse la main à l'intérieur sent une petite boule de poils dans les replis du tissu. Si cette boule est retirée du sac et jetée par terre dans les 6 mètres, elle se transforme en un animal, qui sert pendant 10 minutes celui qui l'a sorti du sac (à moins qu'il ne soit tué avant ou que l'aventurier ne lui ordonne de retourner dans le sac). À la fin de ce délai, il disparaît automatiquement. L'animal peut exécuter n'importe quel tour décrit dans la compétence Dressage. Il existe trois modèles de sac, tous étant de couleur terne. Chaque sac contient des animaux différents. Référez-vous aux tables suivantes pour déterminer leur nature.

Gris		Rouille		Ocre	
1d100	Animal	1d100	Animal	1d100	Animal
01–15	Belette	01–30	Glouton	01–20	Destrier lourd
16–25	Blaireau	31–60	Loup	21–50	Lion
26–40	Chat	61–75	Ours noir	51–80	Ours brun
41–70	Chauve-souris	76–100	Sanglier	81–90	Rhinocéros
71–100	Rat			91–100	Tigre

Le destrier apparaît avec un harnais et une selle. Il accepte la personne l'ayant sorti du sac comme cavalier.

Les animaux tirés du sac sont toujours déterminés aléatoirement. Il est impossible d'en convoquer un second tant que le premier n'a pas disparu. Un sac à malice peut produire jusqu'à 10 animaux par semaine.

Invocation faible (gris et rouille) ou modérée (ocre) ; NLS 3 (gris), 5 (rouille) ou 9 (ocre) ; Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels II* (gris), *convocation d'alliés naturels III* (rouille) ou *convocation d'alliés naturels V* (ocre) ; Prix 900 po (gris), 3 000 po (rouille) ou 6 300 po (ocre).

Sac sans fond. Ce grand sac en toile mesure environ 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large. Il s'ouvre sur un espace non dimensionnel (c'est-à-dire plus volumineux de l'intérieur que de l'extérieur), ce qui lui permet de contenir bien plus de choses que ses dimensions ne le laisseraient supposer. Son poids ne varie jamais, quoi que l'on mette à l'intérieur. Il dépend uniquement du modèle de sac, et c'est également ce critère qui détermine sa contenance totale :

Type de sac	Poids du sac	Contenu max. (poids)	Contenu max. (volume)	Prix de vente
1 ^{er} modèle	7,5 kg	125 kg	1,25 m ³	2 500 po
2 ^e modèle	12,5 kg	250 kg	2,5 m ³	5 000 po
3 ^e modèle	17,5 kg	500 kg	5 m ³	7 400 po
4 ^e modèle	30 kg	750 kg	7,5 m ³	10 000 po

Si le sac est surchargé ou si un objet pointu vient à le transpercer (de l'intérieur ou de l'extérieur), il perd tous ses pouvoirs et son contenu est perdu à tout jamais. Si l'on retourne un *sac sans fond*, son contenu se renverse mais il reste parfaitement utilisable. Si une créature vivante est enfermée dans le sac, elle a de l'air pendant 10 minutes, après quoi elle commence à suffoquer. Récupérer un objet à l'intérieur d'un *sac sans fond* exige une action de mouvement, sauf si le sac contient plus de choses qu'un sac à dos bien rempli (auquel cas une action complexe est nécessaire).

Si un *sac sans fond* est placé dans un *puits portable*, cela produit une déchirure dans le plan Astral ; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un puits portable replié est rangé dans un *sac sans fond*, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret*.

Scarabée de protection. Ce petit médaillon en argent a la forme d'un scarabée. Il suffit de le tenir pendant 1 round pour qu'une inscription révélant qu'il s'agit d'un objet de protection apparaisse sur sa surface. Le possesseur du scarabée gagne une résistance à la magie de 20. De plus, le bijou peut absorber des attaques de type absorption d'énergie (comme celle infligée par les coups d'un vampirien), des attaques de mort (causée par des sorts ou effets magiques de type *doigt de mort*), ou des attaques liées à l'énergie négative (comme *blessures critique*). Dès qu'il a absorbé 12 attaques de ce genre, le scarabée tombe en poussière et rien ne permet de le récupérer.

Abjuration et Nécromancie puissantes ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *protection contre la mort, résistance à la magie* ; Prix 38 000 po.

Serre-tête de lumière destructrice. Une fois par jour et sur commande, ce serre-tête en or tout simple projette une décharge de lumière brûlante (3d8 points de dégâts).

Évocation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *lumière brûlante* ; Prix 6 480 po.

Serre-tête de lumière dévastatrice. Une fois par jour et sur commande, ce serre-tête en or ouvragé projette une décharge de lumière brûlante (40 points de dégâts).

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, *lumière brûlante* ; Prix 23 760 po.

Serre-tête de persuasion. Ce serre-tête en argent confère à son porteur un bonus d'aptitude de +3 aux tests associés au Charisme.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *charme-personne* ; Prix 4 500 po.

Sérum de vérité. Cette potion force quiconque la boit à ne dire que la vérité pendant 10 minutes (jet de Volonté DD 13 pour annuler). Le buveur est obligé de répondre aux questions qui lui sont posées, chaque question lui offrant un nouveau jet de Volonté (également DD 13). Si l'un de ces jets de sauvegarde secondaires est réussi, le personnage reste sous l'effet du sérum mais n'est pas tenu de répondre à cette question bien précise. On ne peut lui poser qu'une question par round. Cette potion génère un effet mental de type enchantement (coercition).

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *zone de vérité* ; Prix 500 po.

Solvant universel. Cette substance a la propriété unique d'être capable de dissoudre de la *colle universelle*, des sacoches immobilisantes ou la substance adhésive sécrétée par un kua-toa. Appliquer le solvant est une action simple.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *désintégration* ; Prix 50 po.

Statuette merveilleuse. Il existe plusieurs types de *statuettes merveilleuses*, qui représentent différentes créatures. Toutes font dans les 2 ou 3 centimètres de haut (à une exception près). Il suffit de prononcer le mot de commande approprié en jetant la statuette sur le sol pour qu'elle se transforme en créature de chair et d'os (sauf indication contraire), qui sert fidèlement son maître et obéit à toutes ses directives. Sauf indication contraire, la créature comprend le commun, mais ne parle pas.

Si une *statuette merveilleuse* est cassée ou détruite sous forme de statuette, elle perd toute magie et devient inutilisable. Par contre, si elle est tuée sous forme animale, elle se retransforme en statuette et pourra de nouveau servir ultérieurement.

Chèvres d'ivoire. Ces statuettes vont par trois, toutes étant légèrement différentes. Les fonctions de chacune sont les suivantes :

- *Chèvre de la terreur.* Quand son possesseur prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en monture ayant les mêmes caractéristiques qu'un destrier léger (mais bien plus poilue). Ses cornes sont détachables, et son cavalier peut s'en servir d'armes ; l'une d'elles est l'équivalent d'une *lance d'arçon* +3, l'autre d'une *épée longue* +5. En situation de combat, cette chèvre justifie son nom en dégageant une aura de *terreur* dans un rayon de 9 mètres (comme le sort du même nom, jet de Volonté DD 15 pour effet partiel). On peut s'en servir une fois tous les quinze jours, pour un maximum de 3 heures à chaque fois.

• *Chèvre des titans*. Cette statuette se transforme en chèvre monstrueuse, plus grosse qu'un taureau et dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un destrier noir, sauf qu'elle peut également combattre à l'aide de ses cornes acérées (deux attaques supplémentaires, infligeant 1d8+4 points de dégâts chacune). Si la chèvre charge, elle ne peut attaquer qu'à l'aide de ses cornes, mais si elle touche, elle bénéficie d'un bonus de +6 points de dégâts à chaque coup au but. Elle ne peut être appelée qu'une fois par mois, pour 12 heures seulement.

• *Chèvre de voyage*. Cette statuette se transforme en monture rapide et résistante à l'effort, dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un cheval lourd, même si son apparence diffère sensiblement. Elle peut voyager un maximum d'un jour par semaine, en continu ou par périodes ne dépassant pas un total de 24 heures. Une fois ce temps écoulé, elle retrouve sa forme de statuette pendant au moins 24 heures (voire plus si la semaine entière n'était pas écoulée lors de son utilisation précédente).

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 21 000 po.

Chien d'onyx. Dès que son propriétaire prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en chien possédant les caractéristiques d'un chien de selle, si ce n'est qu'il a une valeur d'Intelligence de 8, qu'il peut communiquer en commun et qu'il possède des facultés visuelles et olfactives hors du commun (il a le pouvoir spécial odorat et bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Détection et de Fouille). Enfin, il dispose de la vision dans le noir (jusqu'à 18 mètres) et voit l'invisible (comme à l'aide du sort *détection de l'invisibilité*). On peut l'appeler une fois par semaine, pour une période de 6 heures maximum. Il n'obéit qu'à son maître.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 15 500 po.

Corbeau d'argent. Dès qu'on prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en corbeau, mais tout en gardant sa consistance métallique (ce qui lui confère une solidité de 10). Un autre mot de commande permet de l'envoyer délivrer un message, comme tout animal affecté par le sort *messenger animal*. Sinon, il obéit aux ordres de son maître mais ne possède pas de pouvoirs spéciaux ni de facultés télépathiques. Il peut rester en corbeau pour un total de 24 heures par semaine, durée pas nécessairement continue.

Enchantement et Transmutation modérés ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, messenger animal* ; Prix 3 800 po.

Destrier d'obsidienne. Cette statuette est en réalité un petit bloc informe de pierre noire. Il faut l'étudier de près pour se rendre compte qu'elle ressemble vaguement à une sorte de quadrupède. Toutefois, dès que le mot de commande est prononcé, elle se transforme en monture fantastique. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'un destrier lourd, si ce n'est qu'elle peut également utiliser les pouvoirs suivants, à volonté et au rythme d'un par round : *vol supérieur, changement de plan* et *forme éthérée*. Le destrier accepte qu'on le monte, mais si son cavalier est d'alignement bon, il a 10% de chances par utilisation de l'amener contre son gré dans l'un des plans inférieurs et de se retransformer automatiquement en statuette. On peut faire appel au *destrier d'obsidienne* une fois par semaine, pour un maximum de 24 heures d'usage continu. À noter que si la monture passe dans le plan Éthéré ou change de plan, son cavalier la suit. Cette statuette permet donc de se déplacer entre les plans.

Invocation et Transmutation modérées ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, changement de plan, forme éthérée, vol supérieur* ; Prix 28 500 po.

Éléphant de marbre. Cette statuette est de loin la plus grande de toutes, puisqu'elle fait environ la taille d'une main d'homme. Dès que son possesseur prononce le mot de commande, elle grandit rapidement et se transforme en éléphant. L'animal obéit fidèlement à son maître, que celui-ci s'en serve de bête de somme, de monture ou d'allié au combat.

On peut faire appel au pouvoir de la statuette jusqu'à quatre fois par mois, pour une durée maximale de 24 heures à chaque fois.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 17 000 po.

Griffon de bronze. Une fois animé, le *griffon de bronze* se comporte en tout point comme un griffon normal, obéissant au propriétaire de la statuette. On peut faire appel à lui deux fois par semaine, pour un maximum de 6 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), le griffon de bronze se retransforme en minuscule statuette.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 10 000 po.

Hibou de chrysolite. En fonction du mot de commande utilisé, cette statuette peut se transformer en grand duc (utilisez les caractéristiques de la chouette) ou en hibou géant. La transformation peut s'effectuer une fois par jour, pour une durée maximale de 8 heures à chaque fois. Néanmoins, la statuette perd tout son pouvoir après trois transformations en hibou géant. Le grand duc communique télépathiquement avec son maître, l'informant de tout ce qu'il voit ou entend (mais n'oubliez pas que son intelligence limitée peut être une source de différences d'interprétation entre lui et son propriétaire).

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 9 100 po.

Lions d'or. Ces statuettes vont par deux. Quand on prononce le mot de commande, elles donnent naissance à deux lions adultes. S'ils meurent au combat, il est impossible de les rappeler tant qu'une semaine entière n'est pas écoulée. Sinon, ils peuvent être utilisés une fois par jour, pour 1 heure maximum. Ils se transforment dans les deux sens dès que leur propriétaire prononce le mot de commande.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 16 500 po.

Mouche d'ébène. Quand on l'anime, la *mouche d'ébène* devient une mouche grosse comme un poney, et dont les caractéristiques sont celles d'un hippogriffe (DV, CA, vitesse de déplacement, charge transportable, etc. Elle est incapable de combattre. Elle peut être utilisée trois fois par semaine, pour un maximum de 12 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), la *mouche d'ébène* se retransforme en minuscule statuette.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 10 000 po.

Suaire de désintégration. Ces draps funéraires sont coupés dans du tissu finement tissé. Une fois qu'on a placé un cadavre dans le suaire, un mot de commande permet de le transformer en poussière. La magie du suaire ne peut servir qu'une fois, après quoi il redevient un drap ordinaire, bien que de qualité.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *désintégration* ; Prix 6 600 po ; Poids 5 kg.

Submersible du crabe. Cet objet a l'air d'un énorme tonneau en fer hermétiquement scellé, mais un petit loquet extrêmement difficile à trouver (test de Fouille de DD 20) ouvre un panneau (en réalité, une écoutille) à l'une de ses extrémités. Quiconque se glisse à l'intérieur en rampant se retrouve face à 10 leviers dénués de la moindre inscription :

Levier (1d10) Fonction

1	Déploie/rétracte les pattes et la queue
2	Ouvre/ferme le hublot frontal
3	Ouvre/ferme les hublots latéraux
4	Déploie/rétracte les pinces et les antennes
5	Referme brusquement les pinces
6	Avant/arrière
7	Virage à droite/à gauche
8	Ouvre/ferme les “ yeux ” (éclairant à l'aide du sort <i>flamme éternelle</i>)
9	Fait monter/descendre le submersible sous l'eau
10	Ouvre/ferme l'écoutille

Le submersible a le profil suivant : pv 200 ; solidité 15 ; VD 6 m, nage 6 m ; CA 20 (–1 taille, +11 naturelle), Att 2 pinces (+12 corps à corps, 2d8).

Il faut une action complexe pour actionner un levier, et aucun levier ne peut être actionné plus d'une fois par round. Mais comme deux personnes de taille M peuvent se glisser dans le submersible, celui-ci a la possibilité de se déplacer et d'attaquer au cours d'un même round (il suffit de se répartir les commandes). Le *submersible du crabe* peut opérer jusqu'à une profondeur de 300 mètres. Il contient suffisamment d'air pour que son équipage puisse respirer 1d4+1 heures durant (deux fois plus s'il n'y a qu'un seul personnage à l'intérieur). Quand tous ses appendices sont déployés, il ressemble à un homard géant.

Évocation et Transmutation puissantes ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, flamme éternelle*, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (architecture et ingénierie) ; Prix 90 000 po ; Poids 250 kg.

Tapis volant. Ce tapis peut se déplacer dans les airs comme s'il était affecté par un sort de *vol supérieur* de durée illimitée. La taille, les capacités de transport et la vitesse de déplacement des divers modèles de tapis volant sont indiquées sur la table ci-après. Splendiblement tissé, chaque tapis est activé par un mot de commande qui lui est propre. S'il se trouve suffisamment près pour entendre son propriétaire, celui-ci peut l'activer à distance, auquel cas il ne lui reste plus qu'à contrôler le tapis à la voix.

Taille	Capacité	Vitesse	Poids	Prix de vente
1,50 m x 1,50 m	100 kg	12 m	4 kg	20 000 po
1,50 m x 3 m	200 kg	12 m	7,5 kg	35 000 po
3 m x 3 m	400 kg	12 m	15 kg	60 000 po

Un *tapis volant* peut porter jusqu'au double de sa capacité, mais cela réduit sa vitesse à 9 mètres. Bien que sa manœuvrabilité soit moyenne, un *tapis volant* peut tout de même faire du sur place.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vol supérieur, permanence*.

Timbales de panique. Ces timbales mesurent une petite cinquantaine de centimètres de diamètre et sont montées sur un pied. Elles vont toujours par paire et n'ont a priori rien de remarquable. Pourtant, si l'on joue des deux en même temps, toutes les créatures distantes de 36 mètres ou moins (sauf celles qui se trouvent dans une zone de 6 mètres autour des timbales) sont affectées par le sort *terreur* (jet de Volonté de DD 16 pour effet réduit). Les *timbales de panique* ne peuvent être utilisées qu'une fois par jour.

Nécromancie modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *terreur* ; Prix 30 000 po ; Poids 5 kg la paire.

Traité d'autorité et d'influence. Ce gros ouvrage explique longuement comment persuader et inspirer les autres. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Charisme (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Traité de compréhension. Ce gros ouvrage recèle de nombreux conseils pour développer son instinct et ses perceptions. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Sagesse (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems. Un *traité de création des golems* contient des informations, des incantations et des forces magiques qui peuvent aider un personnage à créer un golem. Les informations qu'il fournit confèrent un bonus d'aptitude de +5 sur les tests de compétence nécessaires à la fabrication du corps du golem. L'ouvrage propose également les sorts nécessaires à la création du golem ainsi que l'usage effectif du don Création de créature artificielle pendant la création du golem et fournit une augmentation du niveau de lanceur de sorts effectif dans le but de créer le golem. Tout golem créé à l'aide du *traité de création des golems* ne coûte aucun PX au personnage, puisque les PX nécessaires sont déjà « contenus » dans l'ouvrage et qu'il les « dépense » lors de la création.

Les sorts contenus dans un *traité de création des golems* nécessite un potentiel magique et ne peuvent être activés que pour aider à la construction d'un golem. Le coût du livre ne comprend pas le prix des matériaux utilisés pour construire le corps du golem. Une fois que la fabrication du golem est achevée, les pages du traité s'effacent et le livre est consumé par le feu. Les cendres doivent être saupoudrées sur le golem pour qu'il s'anime.

Traité de création des golems d'argile. Ce livre contient les sorts *animation d'objets*, *bénédiction*, *communion*, *prière* et *résurrection*. Le lecteur obtient un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem d'argile. L'ouvrage fournit 1 540 PX pour la création d'un golem d'argile.

Divination, Enchantement, Invocation et Transmutation modérés ; NLS 11 ; Création de créature artificielle, niveau 11 de lanceur de sorts, *animation d'objets*, *bénédiction*, *communion*, *prière*, *résurrection* ; Prix 12 000 po ; Coût 2 150 po + 1 712 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de chair. Ce livre contient les sorts *animation des morts*, *force de taureau*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de chair. L'ouvrage fournit 780 PX pour la création d'un golem de chair.

Enchantement, Nécromancie (Mal) et Transmutation modérés ; NLS 8 ; Création de créature artificielle, niveau 8 de lanceur de sorts, *animation des morts*, *force de taureau*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 8 000 po ; Coût 2 050 po + 944 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de fer. Ce livre contient les sorts *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +4 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de fer. L'ouvrage fournit 5 600 PX pour la création d'un golem de fer.

Enchantement, Invocation et Transmutation puissants ; NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 35 000 po ; Coût 3 500 po + 5 880 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de pierre. Ce livre contient les sorts *lenteur*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +3 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de pierre. L'ouvrage fournit 3 400 PX pour la création d'un golem de pierre.

Abjuration et Enchantement puissants ; NLS 14 ; Création de créature artificielle, niveau 14 de lanceur de sorts, *quête*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie* ; Prix 22 000 po ; Coût 2 500 po + 3 600 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de pierre monumentaux. Ce livre contient les sorts *lenteur*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +3 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de pierre monumental. L'ouvrage fournit 7 640 PX pour la création d'un golem de pierre monumental.

Abjuration et Enchantement puissants ; NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *quête*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie* ; Prix 44 000 po ; Coût 2 900 po + 7 872 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de perspicacité. Ce gros ouvrage multiplie les conseils et les exercices permettant d'améliorer sa mémoire et sa logique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur d'Intelligence (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Urne du mauvais génie. Le plus souvent en laiton ou en bronze, cette urne est fermée par un bouchon en plomb arborant des sceaux spéciaux. Une mince volute de fumée s'en échappe en permanence. Quand on l'ouvre, le mauvais génie enfermé à l'intérieur, un efrit, en sort aussitôt. Jetez 1d100. Il y a 10% de chances (sur un résultat de 01–10) pour que l'efrit soit fou de rage et attaque immédiatement. À l'inverse, il a également 10% de chances (91–100) d'accorder trois *souhaits* à la personne qui l'a libéré. Dans ces deux cas, il disparaît dès que le combat s'achève ou que les vœux ont été accordés. Le reste du temps (sur un résultat de 11–90), il sert loyalement le possesseur de l'urne pendant un maximum de 10 minutes par jour (ou jusqu'à sa mort). Rejouez le dé chaque fois que l'urne est ouverte afin de voir comment se comporte le mauvais génie.

Invocation puissante ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VII* ; Prix 145 000 po ; Poids 500 g.

Urne fumigène. Cette urne métallique ressemble à une urne du mauvais génie, mais elle ne fait que dégager de la fumée. Si quelqu'un ôte le bouchon, un épais nuage noir se forme en 1 round, occupant une étendue de 15 mètres de rayon autour de l'urne. Si celle-ci n'est pas rebouchée, la fumée se répand au rythme de 3 mètres par round, jusqu'à ce que le nuage ait atteint un rayon maximal de 30 mètres. À partir de ce moment, il cesse de croître, mais se renouvelle constamment tant que l'urne est ouverte. Pour chasser la fumée, l'urne doit être rebouchée en prononçant le mot de commande. Un vent modéré (15 km/h) disperse la fumée en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement un round.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *pyrotechnie* ; Prix 5 400 po ; Poids 500 g.

Yeux d'anathème. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur et lui permettent, une fois par round, de lancer le sort *anathème* sur une créature dont il croise le regard. Les règles sont les mêmes que pour une attaque de regard intentionnelle. Les personnes qui regardent le porteur des *yeux d'anathème* ne risquent rien. Si la cible rate un jet de Volonté (DD 11), elle subit les effets du sort *anathème*. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD de l'effet magique tombe à 10. Par contre, s'il possède les deux, il bénéficie en permanence du pouvoir de *perception de la mort* et peut lancer *terreur* (jet de sauvegarde DD 16 pour effet partiel) une fois par semaine.

Nécromancie modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *anathème, perception de la mort, terreur* ; Prix 25 000 po.

Yeux de charme. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur, qui peut ensuite lancer *charme-personne* rien qu'en croisant le regard de ses cibles (une par round). Si celles-ci ratent un jet de Volonté (DD 16), elles se retrouvent charmées. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD du jet de sauvegarde tombe à 10.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, Augmentation d'intensité, *charme-personne* ; Prix 56 000 po pour une paire.

Yeux de lynx. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, à qui elles confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection. Si un personnage ne porte qu'une seule lentille, il est pris d'étourdissement pendant 1 round, après quoi il peut s'en servir normalement à condition de garder l'autre œil fermé. Rien ne l'empêche bien évidemment d'enlever la lentille afin d'y voir normalement, ou de mettre la seconde pour bénéficier pleinement du pouvoir de cet objet.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *clairaudience/clairvoyance* ; Prix 2 500 po.

Yeux de pétrification. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, lui permettant de pétrifier ses adversaires d'un seul regard (jet de Vigueur DD 19 pour annuler), comme un basilic. Ce pouvoir est utilisable un maximum de 10 rounds par jour. Il ne fonctionne que si l'utilisateur possède les deux lentilles.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *pétrification* ; Prix 98 000 po.